

El diseño web reconsiderado

Web Design Reconsidered

Audrey Lingstuyl Araujo

Cofundadora y editora en
Áther Studio
audreylingstuyl@gmail.com

La definición más común y extendida del diseño web es meramente técnica, por lo que resulta insuficiente para quienes desean vislumbrar los innumerables aspectos discursivos que acompañan a esta práctica del diseño web. Por eso en este texto proponemos «reconsiderar» esta práctica, similar a como lo hiciera Tomás Maldonado en su ensayo *El diseño industrial reconsiderado* (1976). A partir de cuatro discusiones exploramos los modos en los que el diseño opera en la Web, para posteriormente aproximarnos a una definición del diseño web en tanto práctica generadora de discursos. De ese modo, decimos que el diseño web consiste en crear metáforas espaciales, temporales y corporales que incluyen dentro de sí una serie de supuestos básicos sobre lo que significa ser humano, vivir en sociedad, trabajar y jugar. Para ello el diseñador web ha de combinar las cualidades tecnológicas de la red de Internet con las de la lógica organizativa del hipertexto. Y a través de esa combinación crear espacios hipertextuales, digitales y potencialmente ilimitados, los cuales son ocupados por usuarios que continuamente imaginan y forman parte de innumerables metáforas individuales y colectivas.

The most common and widespread definition of web design is merely technical, so it is insufficient for those who wish to catch a glimpse over the innumerable discursive aspects that accompany the practice of web designing. That is why in this text we propose to "reconsider" such practice similarly to what Tomás Maldonado did in his essay *Industrial Design Reconsidered* (1976). Thus, throughout four discussions we explore the different ways in which design operates on the Web to, later, get closer to a definition of web design as a speech generating practice. We propose that web design consists of creating spatial, temporal and bodily metaphors that include within themselves a series of basic assumptions about what it means "to be human, to live in society, to work and play". To do so, the web designer has to combine the technological qualities of the Internet with those of the organisational logic from hypertext. And through such combination he has to create hyper-textual, digital and potentially unlimited spaces, in which users design themselves by continuously imagining and partaking in countless individual and collective metaphors.

Palabras clave

Diseño web, Hipertexto,
Hiperdispositivo, Identidad digital,
Discursos digitales

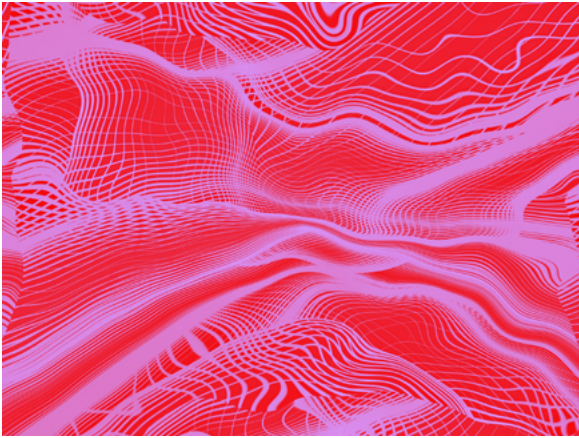
Key words

Web Design, Hypertext, Hyper
Device, Digital Identity, Digital
discourses

Full text available online:

<http://www.polipapers.upv.es/index.php/EME/>

<https://doi.org/10.4995/eme.2020.13157>



revisando fenómenos en torno a los cuales se configuran las experiencias de los usuarios de la Web.

Empezamos este recorrido en el apartado «La Web no es Internet», observando a la Web en tanto que hiperdispositivo. A continuación, en el apartado «Tiempo, espacio y cuerpo en la Web», exploramos la configuración temporal de la Web desde la noción de archivo digital. Posteriormente, en «Diseño web e identidad», exploramos la que consideramos una de las principales líneas de fuerza del hiperdispositivo web: la identidad digital. Seguidamente, en el apartado «Diseño y Web», observamos la naturaleza proyectual de la Web y de las operaciones que en ella suceden. Y finalmente, en el apartado «Hacia una definición del diseño web», nos aproximamos a una definición comprensiva de la práctica del diseño web.

La Web no es Internet

En *Arte en la Red* (2004), Jesús Carrillo explica que las genealogías de Internet suelen hallar su fórmula embrionaria en el texto *As we may think* (1945), escrito por Vannevar Bush⁴. Este artículo describe el funcionamiento de un artefacto hipotético llamado Memex: un «ordenador en el que los individuos *almacenarían* [cursiva agregada] todos sus libros, documentos e informes, mecanizados de tal modo que estos pudieran ser consultados de un modo rápido y flexible (Bush, 1945)⁵. Esta idea es la que «inspira» todas las invenciones tecnológicas que sostienen hoy a Internet.

Esta idea sirve de inspiración, por ejemplo, al sistema numérico binario, capaz de traducir cualquier información a datos numéricos para digitalizarla. También inspira a la Arpanet, la primera red de transmisión de datos numéricos por paquetes. Así como a los protocolos de intercambio

que dan lugar a lo que hoy conocemos como Internet: «una red de redes que comparten los mismos protocolos»⁶. Pero sobre todo inspira la tecnología del hipertexto, la cual viene a propiciar uno de los saltos –conceptual y cualitativamente– más grandes en el camino hacia el Memex.

Esto se debe a que el hipertexto busca «resolver» el problema del almacenaje de datos planteado por el Memex. Para lo cual propone una suerte de imitación de las configuraciones –espaciales, temporales y corporales– de la escritura científica, aquellas que permiten gestionar espacios paradójicos en los que, por ejemplo, Michel Foucault, Oscar Traversa y Richard Buchanan pueden dialogar.

Precisamente, el hipertexto fue creado y puesto a prueba por primera vez en el CERN⁷, de donde hereda rasgos fundamentales de las lógicas discursivas de la comunidad científica local. Es decir, el hipertexto hereda el rompimiento de la linealidad de lectura, así como una particular lógica que vincula textos de diversos autores en aras de la producción y difusión del conocimiento. Además, hereda su lógica de archivado, aquella que pretende organizar textos de modo que sean accesibles y fácilmente «encontrables» para futuros usos, adicionando a ellos data que permite clasificarlos en términos de espacios (capítulos, páginas, etc.), tiempos (fecha de publicación, de edición, etc.) y cuerpos (autor, editor, etc.). Así, en un ajuste aparentemente natural y funcional de Internet, el hipertexto propicia el surgimiento de la World Wide Web: la Web⁸, una entidad de naturaleza esencialmente clasificadora y sistematizadora.

De ahí que remarquemos –aunque parezca una obviedad para algunos– que Internet y la Web son entidades distintas. Lo que llamamos «la Web» es una configuración nacida a partir de la articulación de los aspectos técnicos que sostienen a Internet con las operaciones organizacionales del hipertexto. Es una suerte de espacio imaginario donde se articulan el espacio virtual e infinito de Internet, con el espacio «real» y finito en el que se encuentran los seres humanos. Una configuración que agencia el contacto entre ambos y que da forma a una metáfora⁹ en común. En pocas palabras, la Web es un dispositivo o, más aún, un hiperdispositivo. Es el lugar que soporta los desplazamientos enunciativos.

6. *Ibidem*, p. 89.

7. Siglas del Conseil Européen pour la Recherche Nucléaire, una organización que opera el mayor laboratorio de investigación en física de partículas del mundo.

8. Carrillo, Jesús, *op. cit.*, p. 92.

9. La noción de «metáfora» proviene del latín *metaphōra*, tomado a su vez del griego *μεταφορά* que significa «traslado» o «desplazamiento». Por ende, cuando en este texto nos referimos a lo metafórico hacemos referencia al desplazamiento enunciativo asociado a todo dispositivo.

4. Responsable de la investigación tecnológica aplicada a fines bélicos de la administración norteamericana, así como del diseño de la tecnología del radar.
5. Carrillo, Jesús, *Arte en la red*, Madrid, Cátedra, 2004, p. 82.



En él «no hay “sujeto” ni “situación” a priori, es una cierta configuración la que se ocupa de agenciar el desenvolvimiento»¹⁰.

Tiempo, espacio y cuerpo en la Web

Estudiar a la Web en tanto hiperdispositivo implica, como explica Traversa en *Aproximaciones a la noción de dispositivo* (2011), «desenmarañar y distinguir las líneas del pasado reciente y las líneas del futuro próximo, la parte del archivo y la parte de lo actual, la parte de la historia y la parte del acontecer»¹¹. Esta aproximación es especialmente pertinente en el caso de la Web, concebida como está para organizar y almacenar datos. Por eso partimos de la noción de archivo para desenmarañar algunas de las líneas que dibujan las configuraciones temporales en la Web, distinguiendo la historia, el pasado, y lo que «dejamos de ser»¹², de lo actual, el presente, y eso que «vamos siendo»¹³.

En ese sentido, la estructura hipertextual de la Web no dista demasiado de la del archivo de una biblioteca. Pero existe una diferencia fundamental, la cual es explicada por Wolfgang Ernst en *The archive*

as metaphor (2004): el archivo tradicional –el de la biblioteca– es un espacio que encara el caos causado por el paso del tiempo, conservando elementos discontinuos a partir de los cuales es posible construir futuras narrativas secundarias¹⁴. Por eso el verdadero poder del archivo tradicional radica en su materialidad: lo que queda del pasado en los archivos son los rastros físicos de materia codificada, y sólo a través de la presencia física de esos rastros permanece presente el pasado¹⁵.

Pero el archivo de la Web es distinto. Este tiene la particularidad de ser digital, por lo que codifica cualquier medio por igual. Es un archivo que no guarda el texto en sí mismo sino que guarda datos referentes al texto en la forma de unos y ceros operables. Es decir, –continúa Wolfgang Ernst en *Digital memory and the archive* (2013)– «archiva los códigos fuente con los que como en la imagen fractal y los procesos de compresión de sonido, un nuevo conjunto puede ser regenerado: un archivo latente»¹⁶.

Precisamente esta naturaleza digital del archivo es la que va a determinar el modo en que se configuran los tiempos, espacios y cuerpos en la Web. En tanto

10. Traversa, Oscar, *Inflexiones del discurso: cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*, Buenos Aires, SEMA, 2011, p. 31.

11. *Ibidem*, p. 160

12. *Idem*.

13. *Idem*.

14. Ernst, Wolfgang, "The archive as metaphor". *Open. (No)Memory*, n° 7, Amsterdam, 2004, p. 47.

15. *Ibidem*, p. 48-49

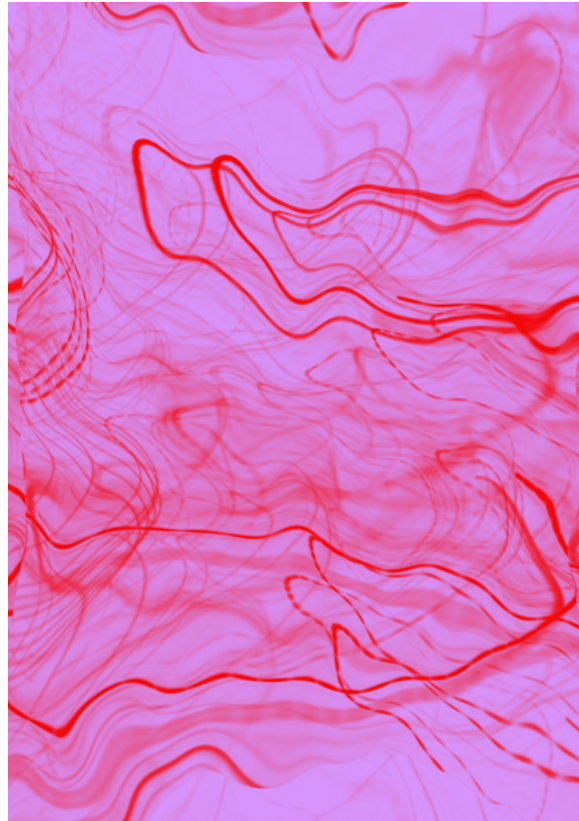
16. Ernst, Wolfgang, *Digital memory and the archive*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2013, p. 82.

que digital, la naturaleza del archivo es numérica, por lo que involucra necesariamente procedimientos basados en el tiempo. La dimensión espacial del archivo tradicional se transforma entonces en una dimensión temporal en el archivo digital¹⁷. Su lógica deja de ser física y permanente, para convertirse en metafórica y dinámica. Esta enfatiza la transición constante, la transferencia y los cambios de estado, propiciando una suerte de «tiempo cambiante»¹⁸. Por lo tanto, si bien es cierto que nunca ha existido una configuración temporal única, en la Web esta certeza es llevada al límite a través de distintas temporalidades simultáneas que conviven y se adaptan las unas a las otras.

Pero esto no quiere decir que la dimensión espacial desaparece en la Web. Por el contrario, para gestionar el contacto entre el espacio virtual y el «real» se construye una imagen en la cual el usuario percibe un espacio tridimensional y representado, donde, a través de analogías y metáforas, se hace continua referencia al espacio real. Gracias a eso el usuario de la Web reconoce en ella un espacio autónomo que comparte cualidades espaciales con el suyo; un espacio con sus propios arriba y abajo, lejos y cerca, adentro y afuera¹⁹.

En esos espacios representados los cuerpos no pueden sino ser representados, de modo que los usuarios se sitúan, mueven y actúan escindidos de su propio cuerpo real. Con apenas «un pequeño esfuerzo del cuerpo real se hace presente el usuario en el plano luminoso de la pantalla»²⁰, configurando un cuerpo imaginado que hace más o menos referencia al real. Un cuerpo presente en la flecha que se mueve en la pantalla y en la mano que se extiende a presionar, arrastrar y soltar elementos. Presente en fotos de perfiles y en la gestualidad de los emoticonos. Pero sobre todo ausente, latente y en continua transición, pues se regenera con cada nueva interacción.

Todo esto habilita en la Web un esquema relacional en el cual los cuerpos no sólo se encuentran en registros diferentes sino que además se hallan completamente desterritorializados. La latencia del archivo digital posibilita la formación de vínculos paradójicos entre las instancias de los usuarios, haciendo plenamente inviables el tipo de reglas, convenciones y certezas de la comunicación cara a cara. De ahí que en los procesos discursivos en la Web las inflexiones, desfases y desequilibrios son la norma.



Diseño web e identidad

En la Web que hoy conocemos es común que los usuarios deban identificarse para poder acceder a recursos. Pero esto no fue siempre así. En los primeros años de la Web uno de sus principales atractivos era su naturaleza digital, de la cual brotaba la experimentación con identidades. De ahí que muchas de las primeras manifestaciones artísticas en Internet –como el proyecto Mouchette.org o el seudónimo colectivo Luther Blissett– giren en torno a la idea de que en Internet «puedes ser quien quieras ser».

Pero no pasó mucho tiempo antes de que la identidad se convirtiera en el epicentro de la estructuración de la Web de acuerdo con las reglas tradicionales de mercantilización. Es decir, tras el levantamiento de la prohibición de uso comercial de Internet²¹, la tierra libertaria y utópica soñada por muchos de sus primeros usuarios se convirtió rápidamente en la tierra prometida de emprendedores

17. Ernst, Wolfgang, *op. cit.*, p. 48.

18. Ernst, Wolfgang, *op. cit.*, p. 99.

19. Aumont, Jacques, 'El papel del dispositivo'. La imagen, Barcelona, Paidós, 1992, p. 145.

20. Traversa, Oscar, *op. cit.*, p. 82.

21. En 1995 la National Science Foundation levantó su hasta entonces vigente prohibición de la actividad comercial de empresas en Internet. A partir de ese momento la dirección en la que se desarrolló la Web puso en evidencia su adaptación a la actividad empresarial incluso más que al impulso de la comunicación entre individuos y comunidades.



e inversionistas. Fue entonces cuando aparecieron los navegadores, los portales, y los buscadores, desplazando a la periferia, a la marginalidad e incluso al delito, la libre transferencia de información que caracterizaba a Internet en sus inicios²².

Sin embargo, este modelo financiero sufrió un quiebre sustancial luego del colapso económico comúnmente llamado «la crisis de las punto com», el cual puso de manifiesto la desproporción entre las expectativas de expansión de la Web y las condiciones reales del mercado. Entonces –como afirma Carrillo– se hizo obvio el viejo adagio marxista según el cual el capital es por sí mismo incapaz de producir las condiciones de su propio crecimiento: el valor está en la fuerza de trabajo²³. Por lo tanto, tras una revisión global de las lógicas que regían a la Web, surgió un nuevo paradigma extendido hasta nuestros días, en el cual el usuario crea valor a través del uso, y en el que la base de datos ya no sólo es la estructura narrativa principal sino la acreedora del valor generado por los usuarios: a más datos, más valor²⁴.

Por eso –como explica Phillip Windley en *Digital identity* (2005)–, tras la crisis de las punto

com, la identidad deja de ser uno de los ámbitos más experimentales y abiertos de Internet, para convertirse en «el núcleo de casi todos procesos de los negocios modernos»²⁵. A partir de entonces los negocios en línea cambian radicalmente su manera de operar. La economía se orienta al servicio, y eso no sólo significa un cambio en la naturaleza de los productos ofrecidos, sino también el surgimiento de nuevas maneras de relacionarse con los usuarios.

Es decir, la entrega de servicios casi siempre implica el saber algo sobre la persona que los recibe, por lo que se hace necesario que los usuarios adopten una identidad y divulguen información anteriormente considerada personal y privada²⁶. Gradualmente, se hacen cada vez más raras las transacciones completamente anónimas en la Web, y la mayor parte de los sitios web –especialmente actores influyentes como Amazon o Google– pasan a fundamentar sus modelos en el almacenaje de identidades digitales.

Las consecuencias de esto son primordiales para el diseño web, pues este surge como práctica profesional en un momento en el que crece exponencialmente la necesidad de gestionar identidades digitales.

22. Carrillo, Jesús, *op. cit.*, p. 102.

23. *Ibidem*, p. 107.

24. *Idem*.

25. Windley, Phillip, *Digital Identity*, Sebastopol, O'Reilly Media, 2005, p. 7.

26. *Ibidem*, p. 2.

«Naturalmente» se instaura en el diseño web una noción técnica de la identidad, la cual Windley descompone en cinco elementos definitorios: sujetos, recursos, atributos, rasgos, y preferencias.

Windley explica que el sujeto es una persona, organización, máquina u otra cosa que solicita acceso a un recurso. El recurso puede ser un texto, una base de datos, o incluso una transacción. Los atributos son información descriptiva sobre un sujeto, la cual es adquirida y puede cambiar. A diferencia de los rasgos, los cuales son información descriptiva inherente al sujeto y que por ende cambia muy lentamente, si es que llega a hacerlo. Las preferencias, por último, son deseos del sujeto. En consecuencia, en el campo del diseño web se comprende la identidad digital como una «colección de datos sobre un sujeto, compuestos por atributos, preferencias y rasgos»²⁷. Es, en pocas palabras, un conglomerado de datos vinculados que sirve como unidad organizativa.

Así pues, la identidad digital es una representación devenida en unidad organizativa, simultáneamente influenciada por factores históricos, necesidades económicas, capacidades técnicas y cuestiones sociales e individuales. Forzado a asumir una identidad para poder acceder a recursos, el usuario se convierte en el principal operador de la Web.

Diseño y Web

La práctica del diseño se configura a partir de cuestiones que cambian radicalmente según el ámbito en el que esta se desarrolla. Aquello que interesa al diseñador de producto será muy distinto de lo que interesa al diseñador de identidades corporativas, del mismo modo que las diferencias de los materiales y herramientas de un diseñador de mobiliario y uno que diseña videojuegos son más que evidentes. Sin embargo, hay algo constante en la práctica del diseño, algo esencial que varía poco y que se relaciona con el núcleo de lo que significa ser diseñador. Ese «algo» es el problema.

Esta cualidad de *problem solving* del diseño ha sido planteada por numerosos autores. Sin embargo, los *wicked problems* o «problemas perversos o retorcidos» propuestos por Richard Buchanan en *Wicked Problems in Design Thinking* (1985) –y formulados originalmente por Horst Rittel, en *Dilemmas in a General Theory of Planning* (1973)– son una descripción especialmente útil de la naturaleza problemática de la práctica del diseño, así como de la realidad social que la rodea.

En ese sentido, Buchanan plantea que la «perversidad» de los problemas de diseño surge de su propia naturaleza

conflictiva: antes de solucionar algo es necesario problematizarlo. El diseño «no tiene un objeto de estudio en sí mismo aparte de lo que el diseñador concibe que va a ser»²⁸. El objeto aparece con cada caso particular; justo cuando se plantea el problema a solucionar. Por lo tanto, la labor del diseñador es concebir un plan que todavía no existe. Un plan que es en sí mismo un discurso y un punto de vista²⁹.

De forma similar, los autores Jonas Löwgren y Erik Stolterman proponen en *Thoughtful Interaction Design* (2004) que el producto final de un proceso de diseño será resultado de decisiones y acciones del diseñador, condicionadas por sus valores, ideas y cuestionamientos. En consecuencia cada diseño incluye dentro de sí una serie de supuestos básicos sobre qué significa ser humano, vivir en sociedad, trabajar y jugar; develando de ese modo profundos cuestionamientos filosóficos concernientes al mundo y al cómo se debe vivir en él³⁰.

Entonces, creemos que la discusión sobre el diseño y la Web requiere de al menos dos aproximaciones paralelas: la del diseño de la Web y la del diseño en la Web. La primera de ellas parte de la proposición de que la Web es un hiperdispositivo que viene a solucionar un problema relacional entre Internet y el exterior³¹. Cuando atribuimos esta naturaleza resolutoria al hiperdispositivo web lo exploramos en tanto que resultante de un proceso de diseño. Es decir, exploramos la Web como resultado de una problematización del «estado actual» de Internet respecto a un «estado futuro posible»³²: el del Memex.

Entonces, que la Web sea resultante de un proceso de diseño significa que evidentemente sus cualidades no son –al menos no del todo– fortuitas. Por el contrario, muchas de ellas buscan dar respuestas a los «problemas perversos» planteados por el concepto del Memex. Son cualidades que no sólo se vinculan al proceso de diseño de la Web *per se*, sino a su diseñador³³, quien con sus decisiones, intenciones, errores, y asunciones personales y profesionales, las impregna de un modo de ver el mundo. Además, observar esta naturaleza proyectual de la Web también nos permite reconocerla como producto creado a partir de un material: Internet, una red de puntos discretos dispuestos infinitamente.

28. Buchanan, Richard, "Wicked Problems in Design Thinking", *Design Issues*, vol. 8, n° 2, Massachusetts, The MIT Press, 1985, p. 17.

29. *Idem*.

30. Löwgren, Jonas y Stolterman, Erik, *Thoughtful interaction design: a design perspective on information technology*, Cambridge, MIT Press, 2007, p. 11.

31. Del mismo modo que las tapas de revistas que Traversa (2009) analiza resuelven un problema de relación entre el interior de la revista y el exterior.

32. Löwgren, Jonas y Stolterman, Erik, *op. cit.*, p. 6.

33. Usamos la denominación "diseñador" de modo genérico pues las funciones de diseño –especialmente en la Web– son raramente ejercidas por un sólo individuo. Estas más bien se articulan a partir de las acciones de diversos actores como clientes, agencias de publicidad, programadores, diseñadores, etc.



Un material tan flexible como el lenguaje mismo, potencialmente manipulable para hacer prácticamente cualquier cosa imaginable.

Ahora bien, a la segunda aproximación a esta discusión –la del diseño en la Web– competen aquellos procesos de diseño que buscan solucionar contactos específicos entre la Web y el exterior. Es decir, aquellos que articulan lo hipertextual con lo social y lo individual, gestionando una metáfora común entre ambos. Estos procesos de diseño tienen diversos materiales, pero el hipertexto es su material central, por lo que están necesariamente marcados por sus cualidades. Es decir, los procesos de diseño en la Web suponen la articulación de componentes técnicos y semióticos heterogéneos. Pero esta articulación puede suceder de dos formas no necesariamente excluyentes.

Respecto a la primera, decíamos antes que el usuario es forzado a adoptar una identidad para acceder a recursos, pero esto no quiere decir que la identidad digital sea únicamente forzosa. Esta es también performativa, pues supone una suerte de autoconstrucción de sí mismo a través de la cual el usuario busca alternativas a las certezas del clásico parámetro burgués³⁴. Es decir, esta construcción del yo responde a la necesidad de

«encarnarse» metafóricamente dentro de la Web, ya no sólo para acceder a recursos sino también para responder al imperativo social³⁵ del diseño de sí mismo. Este imperativo, como explica Claudia Supelano-Gross en *Estéticas del autodiseño* (2016), «rige no sólo las dinámicas personales sino también las impersonales»³⁶. Además resulta de la reflexión del modo en que el usuario quiere presentarse a sí mismo ante otros. Es un autodiseño; una identidad ejecutada que pasa a performar por sí misma dentro de la Web e incluso fuera de ella.

La segunda forma de diseño en la Web sucede a través de operaciones de diseño web. Estas también solucionan problemas a través de metáforas, pero estas tienden a centrarse en lo espacial, pues precisamente vienen a subsanar la falta de atributos físicos de la Web, configurando tiempos y espacios en los que los cuerpos de los usuarios se manifiestan y operan. Estas metáforas dan lugar a transacciones económicas, exposiciones artísticas e interacciones interpersonales por igual. En ellas se narra, se debate y se observa; tienen sus propias reglas, lógicas y ritmos. Por ende la condición de quien practica esta forma de diseño web es tan cercana a la del escritor como lo es a la del arquitecto: el diseñador web crea espacios, pero imaginados.

Hacia una definición del diseño web: proposiciones

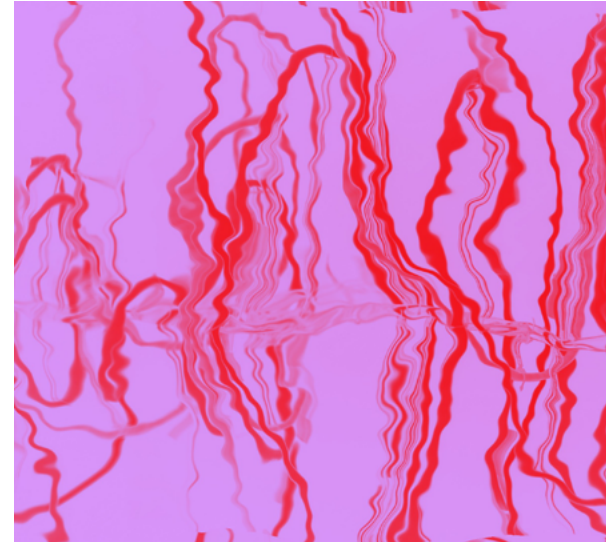
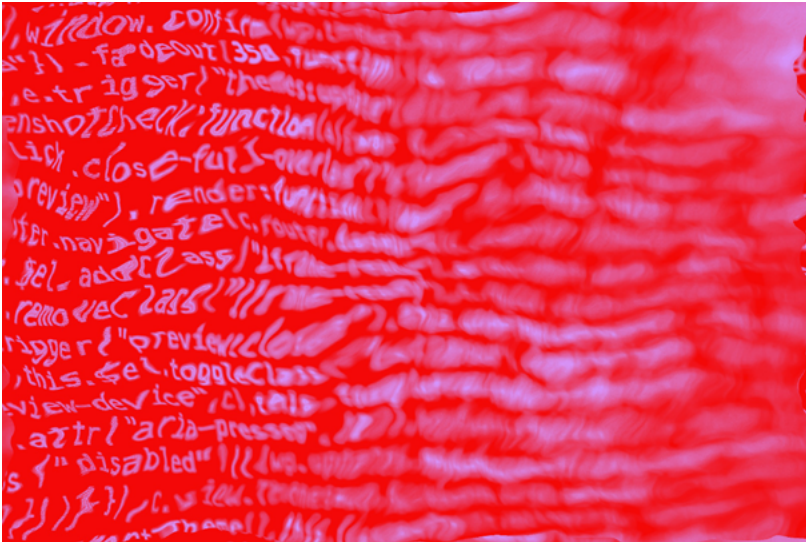
A lo largo de este texto hemos planteado cuatro discusiones. En la primera dijimos que la Web es un hiperdispositivo que viene a solucionar el problema del almacenaje de datos, en aras de la consecución del concepto de un ordenador en el que se almacenan todos los libros del mundo: el Memex.

En la segunda discusión, desenmarañamos la configuración temporal de este hiperdispositivo. Para ello hicimos uso de la noción de archivo digital, la cual nos invita a vislumbrar uno de sus rasgos fundamentales: su naturaleza digital. Este rasgo implica que todos los textos son codificados en unos y ceros, y que por ende el archivo digital de la Web es un archivo latente y metafórico. Es decir, se trata de un archivo que no basa su poder en su materialidad, como es el caso del archivo tradicional, sino que basa su poder en su temporalidad. De ahí que digamos que la dimensión espacial del archivo tradicional se transforma en una dimensión temporal en el archivo digital.

35. Supelano-Gross, Claudia, *Estéticas del autodiseño*, 2017 <http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Ponencia_Claudia_Supelano-Gross_XIII_Foro_Academico.pdf>. [Consulta: 18 de febrero de 2020].

36. *Idem*.

34. Carrillo, Jesús, *op. cit.*, p. 37.



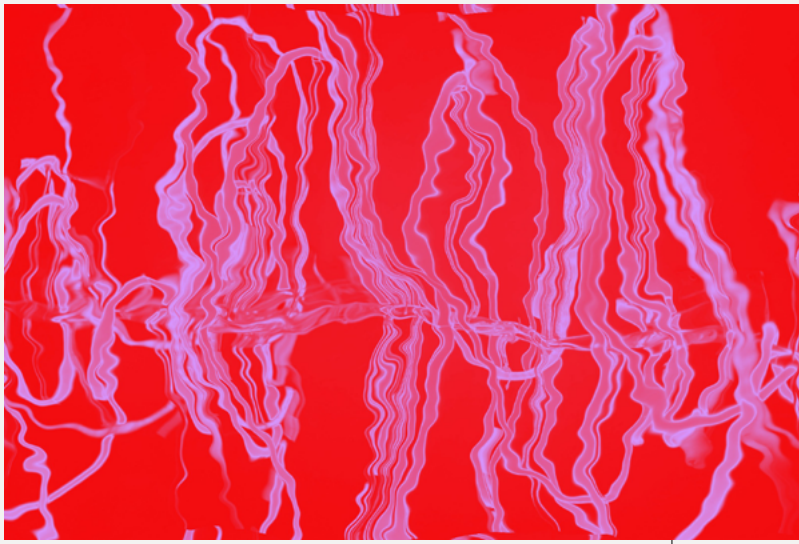
Este predominio de la dimensión temporal hace que el tiempo en la Web enfatice la transición constante, la transferencia y los cambios de estado, lo cual trae como consecuencia que la configuración temporal de la Web sea la de un "tiempo cambiante". Por lo tanto, el espacio y el cuerpo sólo pueden configurarse como representaciones que se regeneran continuamente a partir de unos y ceros. Esta latencia, asociada a lo digital, propicia la formación de vínculos paradójicos en la Web, así como de frecuentes inflexiones en los procesos de circulación discursiva que en ella suceden.

En la tercera discusión dijimos que la identidad digital es una línea de fuerza fundamental dentro de la Web, pues se encuentra en el epicentro de la estructuración de la Web de acuerdo con las reglas tradicionales de mercantilización. Además es primordial para el diseño web, el cual surge como práctica profesional en un momento en el que se hace preciso gestionar identidades digitales. De ese modo, en el campo del diseño web se instaura una noción técnica de la identidad, entendida como una unidad organizativa que vincula datos a partir de las operaciones realizadas por el usuario.

En la cuarta discusión dijimos que lo proyectual marca no sólo la naturaleza de la Web en tanto

producto de un proceso de diseño, sino que además marca el modo en que usuarios y diseñadores operan en ella. Por ende distinguimos entre dos modalidades de operaciones de diseño en la Web: el autodiseño y el diseño web. Explicamos que la primera consiste en la creación de metáforas centradas en la configuración de cuerpo del usuario a través de una identidad digital. Y la segunda modalidad consiste en la creación de metáforas centradas en la configuración de tiempos y espacios en los cuales estos cuerpos pueden operar.

Tras estas cuatro discusiones nos aproximamos a una definición del diseño web, proponiendo que este consiste en crear metáforas espaciales, temporales y corporales que incluyen dentro de sí una serie de supuestos básicos sobre lo que significa ser humano, vivir en sociedad, trabajar y jugar. Para ello el diseñador web ha de combinar las cualidades tecnológicas de la red de Internet con las de la lógica organizativa del hipertexto. Y a través de esa combinación crear espacios en los cuales los usuarios se autodiseñan, continuamente imaginando y formando parte de innumerables metáforas individuales y colectivas. En otras palabras, el diseño web es eso que reproduce ideas de mundo en la Web, creando espacios donde lo personal, lo social y lo comunitario se reconstruyen continuamente.



Bibliografía

- AUMONT, J. (1992) *El papel del dispositivo. La imagen*. Barcelona: Paidós.
- BUCHANAN, R. (1985) *Wicked Problems in Design Thinking*. Design Issues, vol. 8, nº 2. Massachusetts: The MIT Press.
- CARRILLO, J. (2004) *Arte en la red*. Madrid: Cátedra, .
- ERNST, W. (2004) *The archive as metaphor*. Open, (No) Memory, nº 7. Amsterdam.
- ERNST, W. (2013) *Digital memory and the archive*. Minneapolis: University of Minnesota Press, .
- LÖWGREN, J. Y STOLTERMAN, E. (2007) *Thoughtful interaction design: a design perspective on information technology*. Cambridge: MIT Press, .
- MALDONADO, T. (1993) *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo Gili.
- SUPELANO-GROSS, C. (2017) *Estéticas del autodiseño* <http://festivaldelaimagen.com/wp-content/uploads/2017/07/Ponencia_Claudia_Supelano-Gross_XIII_Foro_Academico.pdf>. [Consulta: 18 de febrero de 2020].
- TRAVERSA, O. (2011) *Inflexiones del discurso: cambios y rupturas en las trayectorias del sentido*. Buenos Aires: SEMA.
- Windley, P. (2005) *Digital Identity*. Sebastopol: O'Reilly Media, .
- W3C. *Web design and applications* <<https://www.w3.org/standards/webdesign/>>. [Consulta: 18 de febrero de 2020].

Audrey Lingstuyl Araujo

Cofundadora y editora en Äther Studio. Escribe e investiga sobre fenómenos contemporáneos vinculados a la práctica del diseño, combinando teorías del diseño con aproximaciones analíticas de la semiótica. Además de trabajar para clientes, desarrolla proyectos de investigación, arte y educación de modo independiente. Es Magíster en Diseño Comunicacional de la Universidad de Buenos Aires y Doctoranda en Arte: Producción e Investigación de la Universitat Politècnica de València.