

Cuando la convicción estorba

By Alfredo Gutiérrez Borrero

Ni todos los caminos llevan al mismo diseño, ni todos tenemos que diseñar por el mismo camino.

«Emancipémonos de los imposibles, de todo lo que buscamos y creemos, a veces, que no hay, y peor aún, que no puede haber».

Macedonio Fernández, carta a Jorge Luis Borges¹

Escribir como diseñar: ni corto, ni largo, sólo escribir y diseñar... Hace tres años, Javier González Solas trazó en FOROALFA (en el artículo [«Un mapa para la crítica del diseño»](#)), dos realidades en diseño: una dominante, espectacular, monetarista, obvia, donde impera don *Elmer Cado*; y otra alterna, crítica, pretendida por quienes querríamos sociedades incluyentes, utilidad general garantizada y condiciones humanas básicas solventadas. ¿Cuál es más real?, ¿y qué hacen «realmente» los diseñadores al diseñar?, se (nos) preguntaba González Solas, respondiéndose: probablemente «hacen» mucho más de lo que «hacen».²

Concuerdo, hacemos más de lo que hacemos. La «realidad» del diseño es disociativa, tiene personalidad múltiple, coexisten en ella, sin alcanzar general influjo: mujeres, hombres, comunidades, profesiones, instituciones, especialidades, productos, tradiciones, movimientos, escuelas, sectores, discursos, publicaciones, prácticas y tendencias; todos con matices doctrinales, históricos y geográficos propios; con sus respectivas disputas y acuerdos, caseros y callejeros. La alternancia competir-cooperar, vincula políticas, ideas, filosofías, éticas, habilidades, técnicas, economías e intereses personales que continuamente reestructuran fronteras, posiciones y disposiciones. A menudo, algunas «personalidades», individuales o colectivas, cada una con su percepción e incidencia, intentan controlar los destinos del diseño, declarándose legítimas poderhabientes de la «real-realidad» en litigios que presuponen olvido, negación o desconocimiento de las existencias, pareceres y aportes de otros actores. El «engrandecí-miento» propio (o del propio ídolo) y la amnesia de lo ajeno culmina en historias amañadas y en personalismos enclaustrados con ínfulas universales.³

Para salvar tal coyuntura, la cartografía es terapéutica. Quienes poblamos los mundos del diseño, podemos, de cuando en cuando, visualizar nuestras ubicaciones, empatías, simpatías, apatías y antipatías en mapas donde las certezas (que pueden resultar conjeturales) y las conjeturas (que pueden resultar ciertas) sean los paralelos y meridianos. Publicar situaciones, acciones y relaciones, nos evitaría ese costoso solipsismo, ese envanecimiento ridículo, de aparentar saber lo que «ES» diseñar: aquí, en todo caso y lugar, por siempre jamás.

Necesitamos mapas para plasmar modificaciones, innovaciones, rumbos, métodos, logros,

herramientas, límites, influencias, migraciones y cambios de vecindario; para discutir sobre los que consideramos retrocesos y progresos, mientras suceden, sin afirmarnos negando a otros; unidos en el empeño de circunscribir «domicilios» y jurisdicciones profesionales para que los colegas puedan visitarnos. O evitarnos.

Dados el creciente interés y las aplicaciones del pensamiento participativo, asumo que los profesionales que comprendan a la gente, diseñadores o no, guiarán mañana el diseño.⁴ Entender a otros, requiere antes entendernos entre nosotros. Cartografiar el diseño puede ayudar en ello; y FOROALFA por número y calidad de integrantes e intercambios, es un escenario para conversar al respecto.

Cambia todo cambia⁵

«Las ideologías no mapean completos los procesos vivientes del mundo».
William Irwin Thompson⁶

Las convicciones son ideas en que estamos incrustados. Nos poseen. Y a veces ni siquiera son nuestras. Motores del pensar que volvemos hábitos, respetables pero modificables y, ojalá, continuamente cuestionables. Aprender de ellas, ¡por supuesto!, mantenerlas intocables: no. Las que más nos automatizan son renuncias a dudas propias para interiorizar certezas ajenas. «Hoy no es ayer, ni mañana será hoy; no es admisible que fórmulas legítimas para algún momento del pasado puedan considerarse intransmutables en todo el infinito porvenir».⁷ ¿Por qué renunciar a nuestra facultad inquisitiva para aceptar una realidad particular como «LA» realidad?

En lo que conozco del diseño industrial colombiano, me asombra ver tanta gente joven enarbolar las banderas del «todo-tiempo-pasado-fue-mejor» (para mí, ni fue mejor, ni fue peor: sólo fue, como este tiempo es). Me sorprenden tantas reacciones defensivas ante la apertura de perspectivas porque, salvo quienes protagonizaron, en parte, algunos hechos —y embellecen su recuento—, casi todos los que encumbran rigores anteriores no vivieron las épocas que motivan su nostalgia. Además, poca disposición exhiben a comprobar referentes, o indagar por lo que proponen, sobre diseñar, escuelas que desconocen; o a franquear murallas lingüísticas y experimentar con lo que les llega editado, y les es desaconsejado por guías autoritarios (sello de la actitud ortodoxa: «astrónomos hubo que se negaron a mirar el cielo a través del telescopio, temiendo ver desbaratados sus errores más firmes»...⁸).

Cartografiar el diseño, requiere compartir convicciones, y apreciar cómo organizan sus mapas del campo otras personas, por ejemplo, gráficos y textuales, los que hicieron, en su tiempo y momento: en inglés, Clive Dilnot⁹, John A. Walker y Judy Attfield¹⁰ o, en español, Isabel Campi¹¹ y Javier González Solas¹² sobre enfoques históricos y modos de historiar el diseño; o los de Liz Sanders¹³ y Birger Sevaldson¹⁴ sobre panoramas investigativos en diseño; o el diagrama con que Dan Saffer ilustró los aportes de todas las disciplinas de diseño (industrial, arquitectura, gráfico, etc.) a la experiencia del usuario.¹⁵ ¡Cuán palpitante sería el campo si más practicantes recorrieran la heterogeneidad de opciones que ofrecen dichas

cartografías! Urge trazar rumbos proyectuales sobre mapas polivalentes; en vez de proyectar desde el soliloquio, sin inventariar alternativas, sobre la simpleza de aprender y enseñar a investigar investigando, a historiar historiando, o a diseñar diseñando.

Como docente, valido la potestad de cada diseñador para manifestar su posición ante el diseño y encauzar procesos según su leal saber, hacer y entender; pero hallo inexcusable cerrar boca, oídos y ojos a lo que otros hacen. Hay mucha distancia entre colegas. Demasiados intentos de departir, sobre antiguas y nuevas fuentes, culminan en asentimientos de cabeza ceremoniales y expresiones del tipo «ah, sí, sí, eso», cual afirmación de saberlo todo anticipadamente (hasta cómo piensa con quien no han hablado); abundan especialistas en finalizar conversaciones sin iniciarlas.

Términos como «disciplina» o «experto» suman en la matemática de las convicciones —cuando facilitan contrastar líneas de acción, o método en diseño—, pero restan al ser usados como fórmulas para disuadir estudiantes de revisar partes olvidadas de viejos mapas o intentar trazar mapas nuevos; porque entonces disfrazan dogmas: opiniones o sistemas de opiniones con presunción de objetividad impuestas a los aprendices por una autoridad anterior a su propia experiencia.¹⁶ En los enfoques dogmáticos las respuestas de diseño están predeterminadas en buena medida por profesores infalibles y normas incuestionables; al diseñar así, reflexión y producción quedan supeditadas a la aceptación inexorable de mandatos que «dominan» todos los resultados, los cuales tienen que acomodarse en obediencia a ellos.¹⁷

Paraphraseando a Ricardo Arjona, el dogmatismo reduce el diseño a un método rotulado: «Prohibido pensar que ya todo está escrito»¹⁸ (por docentes, o jefes, que no escriben, para estudiantes, o principiantes, que no leen pero aceptan como acto fe). Ocasionalmente, personas autoritarias, que hayamos depurado modelos de enseñanza por años, imponemos nuestra sabiondez a estudiantes inclinados a dejar que pensemos por ellos y aficionados a que les hagamos la tarea; evangelizados en el dogma, pronto lo interiorizan, lo replican y se convierten en zelotes profesionales: separados, desconfiados, asustados, controlados. Los aprendices del mayor rigor (ajeno) y del menor esfuerzo (propio), rinden bastante ante el docente que «da duro»; esto es, el que menos deje pensar pero apabulle más; son como aquellos aprendices de astrología, que prefieren desistir de entender la estructura zodiacal (que, como se quiera, tiene su «diseño») por pagarle al gurú encargado para que les dicte su horóscopo de hoy.

Abundan también quienes hambrientos de rigor técnico, y fieles a una imagen de sólidas competencias profesionales —o mejor temerosos de entrar sin recetario a un mundo donde no saben del todo qué hacer— eligen auto-confinarse en una práctica profesional estrecha y culminan diseñando sobre versiones caricaturéscamente reducidas de la realidad, controlando lo ya controlado, y haciendo lo que ya se hizo.¹⁹ Extraordinaria paradoja elegir un método de diseñar sin haberse permitido comparar; y es que como escribió Tony Fry «cuando el diseño se vincula con la sostenibilidad, no funciona con certezas sino con aprendizaje para cambiar».²⁰ *Ubi dubium ibi libertas* («dónde hay duda, hay libertad»)²¹

A la inversa, cuando prima el feudalismo, importa más quién dice qué, y en qué tono, que lo

que dice; lo cual prueba, la importancia de la subjetividad que quienes asumen ser objetivos y conocer la real-realidad del diseño, niegan tan a menudo: lo dijo el profesor, ¡créelo!; está en el único libro que te hicieron leer, ¡créelo! Sin chistar. Punto. Un epidémico adanismo²² —particular de quienes, sin verificar, declaran haber pensado, dicho o hecho, inicialmente, algo que se atribuyen en términos absolutos, como logro e ideas— diezma las posibilidades colaborativas de diseñadores que como el adelantado, don Rodrigo Díaz de Carreras, de *Les Luthiers*, «tanto aciertan a fundar Caracas que la fundan en pleno centro de Caracas pues ya estaba fundada y no lo ven».²³

Saludable es controvertir las tradiciones del diseño, contemplarlas, como a los suntuosos trajes invisibles para tontos que vestía el emperador de Hans Christian

Andersen²⁴ (recordemos que a menudo, los tontos resultan ser quienes los ven porque el emperador va desnudo); cabe agregar que, siglos antes, el infante don Juan Manuel planteó algo similar al relato de Andersen,²⁵ y es que todo diseño es rediseño²⁶, incluido el literario.

Al diseñar, saber dónde estamos nosotros y dónde nuestros interlocutores facilitaría construir conversaciones, en lugar de abandonarnos al antagonismo sectario²⁷, cada quien en sus términos: «este es mi mapa y yo estoy aquí, ¿cuál es el tuyo y dónde estás tú?». Anunciar dónde estoy, dónde puedo estar, y dónde definitivamente no estoy, es mejor que desviar ojos o taparse oídos para «desaparecer» a otras personas.

Con frecuencia, como señala José Luis Ramírez González²⁸, insistir en lo fundamental oculta una funda mental: más que de convicciones personales estáticas, el diseño es un hecho social donde diseñas «con» en lugar de diseñar «para».

Published on 21/02/2012

-
1. Citado en Di Tella, Andrés [dirección y guión] & Piglia, Ricardo [guión y actuación] (1995) en *Macedonio Fernández* (video), Secretaría de Cultura de la Nación (producción), Argentina (minuto 19:21), [ver video en Vimeo](#).
 2. Comparar con González Solas, Javier (2008) «[El diseño y la realidad](#)» en FOROALFA.
 3. Ver «[Trastorno de identidad disociativo \(personalidad múltiple\)](#)».
 4. Comparar con Sanders, Liz (2008) «[An Evolving Map of Design Practice and Design Research](#)».
 5. Sosa, Mercedes (1984), [ver video en Youtube](#), sobre composición original del chileno [Julio Numhauser](#).
 6. Thompson, William Irwin. (1981). «Nine Theses For A Gaia Politique» en *Sustainable Habitat* (IC#14) Autumn 1986, p. 58, comienzo del punto número 4 (mi traducción), [versión en línea](#).
 7. Ingenieros, José. (1957). [Las fuerzas morales](#), p. 34, párrafo número 60.
 8. Ingenieros, José (1913). *El hombre mediocre*, p. 33 [ver edición de elaleph.com](#)
 9. Dilnot, Clive (1984a): «The State of Design History. Part 1: Mapping the field» y (1984b) «The State of Design History. Part 2: Problems and Possibilities» en Margolin, Victor (1989) *Design discourse: History*,

- theory, criticism*. Chicago: University of Chicago Press, pp. 213-232 y pp. 233-250.
10. Walker, John Albert & Judy Attfield (1989). *Design history and the history of design*. London: Pluto.
 11. Campi, Isabel. (2007). *La idea y la materia*. Barcelona: Gustavo Gili.
 12. González Solas, Javier (2010). «La historia como marco. Crítica de las historias de diseño» en revista *Área Abierta* No. 25, marzo Universidad Complutense de Madrid, [en línea](#).
 13. Ver Sanders, Liz (2008) citada en número [4].
 14. Sevaldson, Birger. (2010). «Discussions and movements in design research: a systems approach to practice research in design». En *FORMakademisk*, 3 (1): 8-35. ADORA - Architecture and Design Open Research Archive, AHO Oslo, Norway. [Consultar](#).
 15. Ver Saffer, Dan (2008) «[The Disciplines of User Experience](#)» o la [versión de Envis precisely](#) (2009) para Wikipedia.
 16. Compárese con Ingenieros, José (1917) [Hacia una moral sin dogmas](#), p. 6
 17. Compárese con Roesler, Claudia Rosane (2006) «Theodor viehweg: ¿un constitucionalista adelantado a su tiempo?» en DOXA, Cuadernos de Filosofía del Derecho, 29 (2006) p. 297 Universidad de Alicante [disponible en línea](#).
 18. Arjona, Ricardo (1990) «Jesús es verbo no sustantivo» [video en Youtube](#) ver minuto 4:07-4:17, [letra en Lyricsdepot](#).
 19. Compárese con Schön, Donald A. (1983). *The reflective practitioner: how professionals think in action*. New York: Basic Books, p. 42
 20. Fry, Tony (1999). *A new design philosophy an introduction to defuturing*, p. 74. Sydney, UNSW Press.
 21. List of Latin phrases (U). (2011, November 8). [En Wikipedia](#), Consultado el 6/1/12 a las 06:04 Hs.
 22. [Véase Etimología de «Adanismo»](#) (2011).
 23. Les Luthiers (1979) «Cantata del adelantado Don Rodrigo Díaz de Carreras, de sus hazañas en tierras de Indias, de los singulares acontecimientos en que se vio envuelto y de cómo se desenvolvió» en *Mastropiero que nunca*. [Ver diálogos](#). [Ver minuto 6:20-6:50 del video en Youtube](#).
 24. Andersen, Hans Christian (1837) «El traje nuevo del emperador» (*Kejserens nye Klæder*) [Ver en línea](#).
 25. Ver Juan Manuel, Infante de Castilla y Príncipe de Villena, Don (circa 1335) El Conde Lucanor, [ejemplo XXXII](#), «De lo que contesció a un rey con los burladores que fizieron el paño».
 26. Ver Michl Jan, «[Sobre el diseño como rediseño](#)»: una exploración de un problema olvidado en la enseñanza de diseño, en la revista argentina de artes visuales *Ramona* 79 en marzo de 2008, traducción al español de parte del artículo «[Seeing design as redesign](#)», originalmente en el *Scandinavian Journal of Design History* 12, 2002, pp. 7-23,
 27. Compárese con González Solas, Javier (2006) «[Ud. está aquí. Dos paradigmas para la crítica del diseño: lo público y lo privado](#)» en Trípodos N° Extra.
 28. [Ver antecedentes](#).

