¿Cultura o culto?

Por Victor Gerardo Martinez

Los diseñadores de producto y los diseñadores de interiores ¿estamos verdaderamente concientes de las implicaciones de nuestra actividad?

Siempre ha sido tema de debate la indefinida posición del diseño de producto entre lo técnico y lo artístico. A partir de la formación de cada diseñador se puede tener un balance de los dos o tender hacia uno u otro. El presente artículo no determinará cuál de las posturas es la manera «correcta» de enseñar y practicar el diseño ya que hacerlo sería fútil.

Sin embargo existe, por escaso que sea, un mínimo conocimiento de lo que el buen diseño debe ser. Podemos establecer como una base común entre la mayoría de los diseñadores practicantes los «10 mandamientos» del buen diseño de Dieter Rams.[1]

Del mismo modo, no entraremos a la discusión de si los puntos de Rams deben ser seguidos al pie de la letra ya que es pertinente abrir un debate sobre la existencia de una cultura del objeto o un culto al objeto por parte de los diseñadores y de los usuarios a los que sirve.

Desarrollemos esta idea; podemos definir cultura desde dos perspectivas. En la primera, cultura es el conocimiento creado a través del tiempo siendo este transmitido de generación a generación. La segunda definición, con relación directa a lo que nos concierne, cultura es el gusto adquirido a través del entrenamiento intelectual y estético. La primera es una definición que se ajusta al usuario promedio como parte de la población general sin algún tipo de entrenamiento y la última, perfecta para reconocer al diseñador quien es martillado durante años para entrenar su ojo para ver a «Dios en los detalles».

Culto por el otro lado es la devoción; la adoración con un diabólico toque de ceguera que puede llevar al más centrado a peligrosos extremos. Culto puede crear también un particular sentimiento de adicción, que a su vez puede hacernos perder el sentido de la realidad. Por realidad me refiero a los eventos que toman lugar en el contexto y que nos hacen a todos estar inevitablemente interconectados e interdependientes.

Como diseñador reconozco la sobrecogedora sensación que surge al ver una creación estética sublime, la infinita posibilidad al combinarla con una perfecta funcionalidad y una coherente tecnología. Pero me pregunto si esto no está siendo usado para crear una ciega devoción en el usuario final, que por sí no es necesariamente negativo. La perversión estructural llega cuando se combina con el actual modelo macroeconómico en el cual se desarrolla la sociedad moderna.

No es un secreto que este modelo forza a buscar un crecimiento perene con el fin de evitar su colapso y que las crisis recurrentes no son un síntoma sino un mecanismo para satisfacer la

necesidad. Este crecimiento económico infinito ligado al exacerbado desecho de productos en un sistema cerrado como lo es la Tierra, crea una bomba de tiempo que no esta lejos de explotar. Alentar a la gente a participar de manera entusiasta en esto está lejos de ser un buen diseño y Rams se queda corto para las demandas actuales.

La presuntuosa concepción de estar siempre por arriba en los niveles de lo profesional y no ligados a la responsabilidad social es un ejemplo más de la «tragedia de los comunes». Muy dentro de nosotros sabemos que debemos actuar diferente, incluso algunos nos limpiamos la conciencia con soluciones a corto plazo (a veces con resultados mucho peores) mientras alimentamos a la *bestia*.

Hace poco escuché: «predica los evangelios y sólo si es necesario usa las palabras». La holgazanería de los diseñadores y educadores del diseño hacia la lectura y conocer mejor otros campos estrechamente relacionados, sumado a la actitud egoísta de vanagloriarse a sí mismos, relega a nuestra profesión a un puesto secundario en participación y relevancia.

Llegó a mis manos recientemente el análisis del libro: *Harvesting the Biosphere What We Have Taken from Nature* de Vaclav Smil, editado por MIT Press. Sin sensacionalismo y basado en conocimiento científico muy accesible, logra poner las cosas en clara perspectiva: «Los sistemas ecológicos nos enseñan que las trayectorias del crecimiento de la población humana y su consumo necesitan un control de retroalimentación más fuerte que el actual. O somos lo suficientemente inteligentes para crear esos mecanismos nosotros mismos, o el sistema de la Tierra lo proveerá. Desafortunadamente, la tragedia de los comunes sugiere que las acciones colectivas internacionales para reducir de manera voluntaria el consumo son contrarias a la naturaleza humana».

Este es sólo el más reciente reporte de los muchos producidos en los últimos 40 años, la gran mayoría ignorados o incluso desconocidos. No puedo decir que el cambio será indoloro, pero no hacerlo sería aún mucho peor.

¿Qué pasaría si ampliamos un poco la perspectiva al diseñar nuestros productos? ¿Qué soluciones podrías imaginar si vas más allá de un simple objeto?

Publicado el 04/04/2013

1. Ver artículo en inglés.

FOROALFA
ISSN 1851-5606
https://foroalfa.org/articulos/cultura-o-culto