

El diseñador de los anillos

Por Alfredo Gutiérrez Borrero

Al final la metodología es superada por la «mitodología».

Siempre admiré en el medio del diseño a quienes crean improvisando sobre la marcha, a los inventores de mitos, a los «mitodólogos» más que a los metodólogos. Los segundos son dictadores del uso, absolutistas del sistema y redundantes del estricto rigor («rigor» y «estricto» son términos equivalentes; así, «estricto rigor» resulta tan burdo como decir «buena ortografía», ya que si ortografía es «escritura correcta», por descontado será buena: en últimas todo rigor es estricto y toda ortografía buena, o no son tales). La obsesión del orden, y el imperio del parámetro industrial son para mí la vía fija al aburrimiento. A la inversa, hay, tal cual diría el Chavo del Ocho, quienes «sin querer queriendo» diseñan artefactos que terminan siendo usados con pasión y enriquecidos por infinidad de personas.

Considero *mitodólogo* a un hombre de cuya muerte habrán pasado 40 años el 2 de septiembre de 2013: John Ronald Reuel Tolkien.¹ Este amante de la historia medieval, filólogo y escritor fantástico británico de origen surafricano, diseñó mitos que encontrarían aún más eco mundial entre 2001 y 2003 cuando, dirigidas por el neozelandés Peter Jackson,² vieron la luz las películas de la trilogía de *El señor de los Anillos*. Al respecto confieso, alguna vez me ufané de haber leído los libros décadas antes de la filmación de la saga cinematográfica, que llevó a tantos a creer que «ver es leer». Hoy esa «aristocracia del ocio» me avergüenza.

Pero volvamos al anillo de posibilidades y a su diseñador.

Diseñar como el Hobbit: un viaje inesperado

En 2000 encontré en la red un texto del profesor y diseñador industrial mexicano Enrique Ricalde,³ titulado *Diseño como conocimiento: la filosofía integradora* que en su momento, supongo el autor retiró de Internet, pues jamás volví a localizar su origen, y he olvidado el sitio web del cual lo descargué. Sin embargo lo atesoro. Entre muchas cosas me fascina el relato del encuentro de Ricalde con el diseñador galés John Christopher Jones:⁴ el metodólogo que aunque pocos recuerden y muchos nieguen, se hizo luego mitodólogo.

Aún al googlear su nombre, la obra más recordada y asociada con Jones es *Métodos de diseño* (1970).⁵ Allí postuló que a cada problema de diseño corresponde un método específico de solución. Ricalde cuenta cómo, con la imagen de tal enfoque sistemático en mente, concurrió a un seminario que impartió Jones sobre métodos de diseño. Pero cuando la cita llegó, en

lugar de resolver inquietudes sobre el modo de empleo del método, o cursos de acción para ordenar y sistematizar proyectos de diseño, Ricalde sorprendió un nuevo Jones, tan absolutamente diferente en su enfoque que luego fue desatendido por la posteridad.

Tras mucho experimentar, el Jones metodólogo devino en mitodólogo, al advertir cuan limitada y limitante era la «ruta rutinaria» que dejaba sin contestación el aspecto nuclear de la creatividad: la eclosión de la idea y el concepto nuevos. Al inquirir sobre su último trabajo, las contestaciones resultaron desconcertantes: señala Ricalde, que Jones estaba entonces experimentando con lo casual, lo improvisado, lo espontáneo y azaroso, el dominio sensible, el saber resultante de la experiencia estética, etc. El mundo del diseño estaba poco preparado para eso. Así, mientras la parte inicial de su obra lo llevó al primer plano académico internacional, esta segunda condensada en su libro *Diseñar el diseño* (1991),⁶ fue, y aún es, por muchos repudiada.

La mitodología surgió cuando Ricalde le preguntó a Jones sobre bibliografía, y él le recomendó el *I Ching*⁷ (o Libro de los cambios). La obra taoísta, el yoga chino, era lo que Jones exploraba en su intento de comprender su vida y el diseño como profesión. Para ese capítulo relegado del pensamiento de Jones, Ricalde reclama contextualización. «Creo que el tiempo le dará la razón», sentencia. Ese *tinkuy*⁸ (encuentro), como dicen los quechuas, implicó para Ricalde renovar su mirada. Es la misma invaginación del sentido posmoderna de la que habla el sociólogo francés Michel Maffesoli:⁹ la actividad se vuelve sobre sí misma; y los examinados somos nosotros los diseñadores. De ahí el nombre del libro de Jones, conexo con el elemento ausente en todo método, la posibilidad de «diseñar el diseño», algo que logramos más con el mito.

Bajo este enfoque, diseñar es la vía para que quienes diseñamos descubramos lo que sabemos y revelemos lo que ignoramos sobre esos artefactos que aspiramos a presentar para adecuar el mundo a nuestros anhelos. Cada proyecto involucra muchas personas, a veces reacias a colaborar para solventar el problema. La socialización reflexiva y activa permite diseñar y rediseñar de continuo procesos de diseño, en busca de disfrute y comprensión, de disposición. No hay persona que tenga todo el conocimiento, ni gerente de diseño, ni profesor. ¿Quién puede predecir el resultado?, ¿quién dice qué problema es EL problema? La intuición grupal florece apenas sobre la marcha cuando cada persona sobrelleva la experiencia de haber diseñado lo que resultó, por lo general bien distinto a cuanto pensamos que resultaría.

Si diseñamos, como el Hobbit de Tolkien, tenemos que estar dispuestos a emprender viajes inesperados.

La compañía del proyecto

El proyecto no es cuestión de método sino de «mí-todo», fue «su todo» lo que Tolkien puso en su obra. Lo que fuera el escritor, yace con (lo que fuera) su esposa en el cementerio Wolvercote de Oxford. Había nacido en Bloemfontein, Sudáfrica, el 3 de enero de 1892 y murió el 2 de septiembre de 1973 en Bournemouth, Reino Unido. Muy joven se obsesionó con

los lenguajes, esencialmente norte-europeos y comenzó a inventar idiomas que caracterizaron su mitología personal influida por las leyendas de Arturo y la épica medieval anglosajona, poblada con elementos maravillosos, seres y mundos imaginarios.

Gracias a tal capacidad narrativa, *El Señor de los Anillos*¹⁰ (1954-1955) dividida en tres volúmenes y orientada al público adulto, empezó a extender su alcance durante la década de 1960, hasta transformarse en el libro de culto mundial que inspiró taquilleras películas. Tolkien se expresó mediante el universo de la Tierra Media, que construyó en su mente, y nos permitió a todos llenar de significados. Fue un diseñador de mitos (pues asimiló «diseño» con toda actividad establecida para dar expresión a una forma proyectada inmaterialmente).

Aquí concuerdan José Luis Ramírez González,¹¹ Herbert Simon,¹² Donald Schön¹³ y otros intelectuales. Diseño es la operación semejante que soporta la construcción de una mesa, la preparación de una conferencia, la estructura de una organización o la escritura de un libro.

Consultores, escritores, especialistas en mercadeo y humanos en general, diseñamos repetidamente, «un diseñar» como acción, verbo más que sustantivo, algo que niegan los metodólogos empecinados en saber las tablas de la ley del diseño en áreas determinadas (su mensaje quizás confunda a mucha gente que acaba pensando que el diseño son los artefactos más que la labor de imaginarlos y sentar las provisiones para hacerlos existir). «¡El diseño es ASÍ!», gritan estos exclusivistas, y descartan cualquier postulado renovador para reducir todo a estilógrafos, empaques, exhibidores y carteles, y aislar su oficio del resto de la condición humana.

Las dos conductas

La capacidad de vincular conceptos lejanos, es para mí «el sentido del humor de la inteligencia», y quien rechaza ejercer tal facultad podrá ser inteligente, pero jamás divertidamente inteligente. Y encuentro aquí de nuevo el dualismo. Por un lado quienes buscan relacionar lo inconexo y por otro quienes reverencian una razón inmutable y desechan toda alternativa de comprensión: expertos en saber más sobre lo mismo.

En una asimilación de *El Señor de los Anillos* a nuestro campo, Saurón, el señor oscuro, Sarumán su criado (el idealista venido a menos) y los ejércitos de orcos y uruk-hais que integran la tropa malévola son quienes sustentan el diseño y lo restringen, son asimismo quienes resultan ofuscados ante cualquier manifestación humana que lleve atada la palabra «diseño» de modo que les resulte inesperado. Ciertamente una gran mayoría. En la obra de Tolkien las milicias tenebrosas, con sus forjas, hachas, armaduras metálicas, represas, hornos y yunques, son como la industria mecánica: progresa material y predeciblemente: con finalidad pero sin sentido.

Frente a ellos están los elfos como Legolas, Gandalf el mago gris, los héroes humanos de Gondor y Rohan como Aragorn, los Ents, colosos vegetales, el rudo y esforzado enano Gimli y los simpáticos hobbits como Sam y el estelar Frodo, que —aunque no exentos de conflictos entre ellos mismos— aceptan opiniones diversas, son variables, orgánicos, híbridos, amantes de la naturaleza, del fluir subjetivo, de lo que crece, es transformado y movido, a menudo sin finalidad manifiesta pero con mucho sentido. Recordemos que en las conflagraciones

temáticas de Tolkien los esbirros mecánicos palidecen ante el valor de los pocos y pequeños orgánicos. Y pese a su maquinaria y su número cuantiosísimo, son derrotados en las batallas decisivas.

El retorno del diseño

En mi amañado empleo diseñístico de la obra de Tolkien me resta analizar dos factores: uno es el anillo de poder que obliga a Frodo a efectuar su viaje, y el otro la criatura llamada Gollum.

Lo que sucede con el anillo supremo representa el valor auténtico de la teoría del diseño para la cual importa lo cualitativamente bueno más que lo verdadero. En la historia no vale «la cosa diseñada» (el anillo era el artefacto más potente de la Tierra Media) sino el «cómo fue diseñada» (Saurón lo diseñó para atar a todas las criaturas a su sombrío imperio). La escala de medida del anillo, no es verdadero o falso, sino mejor o peor, según en manos de quien esté y aunque su elaboración es soberbia, su finalidad infame obliga a su destrucción.

En la lucha definitiva Gollum, poseso materialista y mártir de su ambición, insiste en que el diseño es más la cosa diseñada que la actividad que la construye, e incapaz de abandonarlo culmina despeñándose al abismo llameante, con el anillo entre su derruida boca (e incluso el dedo del pobre Frodo, de cuya mano lo ha arrancado).

En Gollum encuentro reflejado al diseñador que adecúa sus ideas a una realidad que percibe y comprende sólo mediante un fetichismo al objeto externo y al proceso único, al método: es el metodólogo. En contraste, Frodo (y Tolkien a través de él) simbolizan el diseñador recursivo, al «mitodólogo» que entrega soluciones inesperadas y gracias a sus ideas y a su juicio espontáneo configura nuevas realidades artefactuales exteriores que trascienden las cosas bosquejadas a través de la imposición sistémica de un único orden posible.

Es en el mito, caprichoso e impredecible, pero potente y germinal, donde nuestro sentido humano para diseñar es redimido, es allí donde cada uno de nosotros se encuentra a sí mismo y —como el valiente hobbit Sam Gamgee al final del libro— lanza un suspiro y exclama: «He regresado».

Publicado el 20/06/2013

-
1. Biografía de [J. R. R. Tolkien](#) en Wikipedia.
 2. Biografía de Sir Peter [Jackson](#) en Wikipedia.
 3. Semblanza del profesor [Enrique Ricalde](#) en directorio de profesores de la UNAM
 4. Biografía de John Chris [Jones](#) en Wikipedia.
 5. Referencia de [Métodos de Diseño](#) de Jones, en Google Books (libros de Google).
 6. Referencia de [Diseñar el Diseño](#) de Jones en Google Books (libros de Google).

7. Artículo sobre el [I Ching](#) en Wikipedia.
8. Video sobre [Tinku](#) en YouTube.
9. Biografía de Michel [Maffesoli](#) en Wikipedia.
10. Artículo sobre la Trilogía de El [Señor de los Anillos](#) en Wikipedia
11. Hoja de vida de José Luis [Ramírez](#) en Geocrit
12. Biografía de Herbert [Simon](#) en Wikipedia
13. Artículo sobre el pensamiento de Donald [Schön](#)

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-disenador-de-los-anillos>

