

# El diseño como enfermedad de los objetos

---

By Yves Zimmermann

La sobre-dosis de diseño, que comenzó en los ochenta y continúa hoy en día, desprovee a los objetos de su esencia.

Los animales cuadrúpedos pasan su vida en la naturaleza, en medio, junto a, y rodeados de cosas: árboles, rocas, prados, otros animales, etc. A ellos las cosas les vienen dadas. No las cuestionan ni transforman su entorno. Tampoco fabrican herramientas. El animal bípedo, en cambio, el animal mal llamado racional, pasa su vida en medio, junto a y rodeado de «objetos»: casas, coches, aparatos, periódicos, televisión, etc. Estos no le vienen dados, los diseña y los fabrica. Es un animal hábil. Su sobre-vivencia depende de objetos; no se le puede pensar sin objetos, sin ellos no hubiera alcanzado el *status* de humanoide. La fabricación de objetos, el trato diario con ellos, es parte sustancial de la historia del animal racional en la medida en que esta relación con los objetos hace al hombre ser hombre. Muestra su modo de estar en el mundo y en la historia.

Esta relación es una relación entre sujeto y objeto y se establece físicamente: entre los ojos que lo perciben y las manos u otra parte del cuerpo que lo cogen, lo utilizan, lo manipulan. Los ojos ven los objetos puestos ante ellos, las manos los manejan. La visión y el manejo, en un permanente *feed-back* de información, se encuentran reunidos en los objetos. Se manejan objetos, porque todo objeto fabricado sirve para lograr algún fin con él. Lo que se quiere lograr suele estar fuera del objeto mismo: manejo el coche «para» llegar a determinado lugar; escancio la botella de vino para llenar la copa; leo el horario de los trenes para conocer los horarios de salidas y llegadas. Leo el periódico para informarme de las barbaridades que suceden en el mundo, y así sucesivamente. Todo objeto es un ser-para. En cambio, un objeto que no sirve para conseguir con él un determinado fin concreto, práctico, no es un «ser-para», sino un «ser-en-si». Por ejemplo, la obra de arte.

Cuando Anaximandro dice que «el hombre piensa porque tiene manos», es porque las manos son fuente de conocimiento. Como dice acertadamente Otl Aicher a este respecto: «Debido a que la mano puede asir (*greifen*), el pensar puede también entender (*begreifen*)<sup>1</sup>».

En el tacto, en el palpar el objeto, en su uso se revela la verdad de lo previamente percibido por la vista. Lo solamente visto podría ser ilusión. Lo tocado es certeza. Pero las manos no sólo tocan, también hacen: objetos, herramientas, vestidos. La mano coge un bastón, un palo, y descubre el arma. También las manos hacen libros, música, poesía. El conocimiento conseguido por las manos en el manejo de los objetos, de lo circundante, es procesado por el cerebro y transformado en información para el continuo y adecuado manejo de los mismos por las manos. En esta unidad de ver-manejar, en el incesante inter-venir en y sobre lo circundante, lo real en su sentido más amplio, se configura y adquiere forma humana el en-

torno.

¿Qué es un objeto? Objetos de tiempos pretéritos expuestos en un museo, adecuadamente contemplados y cuestionados, nos informan acerca del grado de conocimiento que tenían sus hacedores en épocas remotas del tiempo. Del mismo modo los objetos contemporáneos, adecuadamente contemplados y cuestionados, nos pueden informar sobre la cultura y los hacedores que los produjeron. El objeto, por el conjunto de sus atributos materiales y formales, dice de sí y dice de su hacedor y por qué éste, como ser socializado y de su sentido de lo social, lo haya proyectado así y no de otra manera.

Si enfocamos la mirada a los objetos que hoy se presentan a la contemplación, se observará, desde la amplitud de la visión histórica de los objetos, que la apariencia, la forma o *Gestalt*, es ocupación específica de una profesión. Los diseñadores proyectan pero no producen lo que configuran. Los antiguos hacedores de objetos son hoy los proyectadores, los diseñadores. Otorgan en principio la objetualidad a los objetos, su ser, su identidad. En el sentido radical de término, diseñar es un pensar-el-objeto, lo que equivale a pensar su esencia. Diseñar es un pensar en la medida en que es un constante preguntar ¿por qué?, ¿para qué?, y la línea que divide la pregunta de la respuesta dibujaría el perfil, la *Gestalt* esencializada del objeto por proyectar.

Si ahora uno se pregunta acerca de lo que divisa nuestra mirada en lo que a lo objetual de lo circundante se refiere, vemos que la indicada objetualidad, el histórico ser-así de un objeto concreto, está cambiando. Las enormes transformaciones, también en el diseño, que tuvieron lugar a lo largo de la reciente época histórica, permiten tener una perspectiva que distingue claramente un antes y un después. En otras palabras, la *Erscheinung*, la apariencia de los objetos, su *gestalt*, es hoy diferente comparado con antes. Aquí no se está presentando una lamentación sobre un cambio estético de los objetos, sino del «pictograma conceptual» de los mismos.

Un pictograma informa de algo. Sus rasgos formales son extremadamente esencializados hacia la simplicidad con el fin de que su contenido semántico pueda ser inteligible para todas las razas y culturas que, incluso, tienen otros idiomas y sistemas gráficos de comunicación. Un pictograma cualquiera, por ejemplo, el que dice «hombre,» explicará lo que aquí se quiere decir por esencialización. La representación visual de este concepto «hombre» no indica nada en absoluto sobre las peculiaridades de la figura: de si es guapo o feo; si es joven o viejo; blanco o negro, amarillo o rojo; si está casado o soltero; no informa de nada en absoluto, excepto de que se trata de «hombre».

El «pictograma conceptual» es, entonces, la forma esencial de una cosa y que puede expresarse por una única palabra. Muchos objetos que se utilizan a lo largo de la vida no cambian, o apenas, su pictograma conceptual: un tenedor, por más diseñadores que hayan diseñado infinitas variantes del mismo, ninguno ha podido distanciarse de dicho «pictograma conceptual» de lo que define a un tenedor.

Pero es precisamente en este sentido que esta crítica va dirigida a aquellos que por razones equivocadas y sin excluir la egolatría, han modificado los «pictogramas conceptuales» de ciertos objetos. Ya se sabe: el afán de «innovación» (¡el progreso!), el mercado, los intereses económicos y, también, el querer ser artista, creador y no meramente diseñador, han

contribuido de manera sustancial al cambio de muchos aspectos de la vida cotidiana. La diferencia entre el antes y el ahora, reside en que los objetos de antes tenían su uso o función «escrita» en su *Gestalt* esencial. Esta indicaba su finalidad de uso; por más variadas que pudieran ser sus representaciones, obedecían a códigos, a «pictogramas conceptuales» establecidos y sabidos y aprendidos por los usuarios.

Los ochenta del diseño son históricos, en el sentido negativo del termino, por la ruptura de dichos «pictogramas conceptuales». Una lámpara de pie ya no tenía que representar necesariamente esta esencia del «pictograma conceptual», sino que uno podía encontrarse buscando una de estas lámparas en una tienda y encontrarse con una palmera!

En la época actual, los objetos no reflejan tanto su ser-para... como su ser-así. Gestualizan. Con sus gestos llaman (o gritan) la atención hacia sí en lugar de señalar hacia la finalidad de su ser-para... Se presentan como hiper-formalizados. Cuando un objeto pasa de ser-para... a ser-así, la forma acusa este cambio: se *hiperiza*. Estos objetos ya no descansan en su naturalidad de ser-para... Esta hiper-formalización es síntoma de su estar-fuera-de-sí. Los objetos padecen, están enfermos de diseño. Lo irónico reside en el hecho de que el diseño que, en principio, otorga su ser al objeto, lo desprovee precisamente del mismo al violentarlo e inyectarle una sobredosis de diseño.

Published on 21/04/2008

- 
1. Otl Aicher, «Analógico y digital», Gustavo Gili, 2001.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-enfermedad-de-los-objetos>

