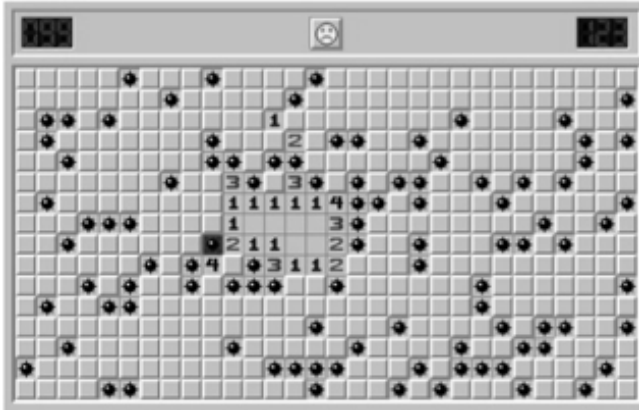


Colección Ars Libers

AIL

02

*Diseño y Arte: Campo Minado*  
*Por André Stolarski*



## DISEÑO Y ARTE: CAMPO MINADO

Por André Stolarski<sup>1</sup>  
Trad. Alejandro Tapia

Título original: *Design e arte: campo minado*

Tesis propuesta para la candidatura al grado de Maestría en Maestría en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Sao Paulo.<sup>2</sup> Orientador Prof. Dr. Agnaldo Aricê Caldas Farias

São Paulo, Brasil, 2012

DR © de la presente traducción: Ars Optika Editores, S.A. de C.V. Anáhuac 51-A-01, El Mirador, Coyoacán, 04950, México, D.F. [www.arsoptika.com.mx](http://www.arsoptika.com.mx)

Colección Ars Libers, 2016.



<sup>1</sup> André Stolarski fue un importante diseñador brasileño, además de crítico, articulista, conferencista, traductor, curador y profesor. Su vertiente como pensador y teórico del diseño a veces parece imposible dada la enorme cantidad de proyectos en la que siempre estuvo activo profesionalmente, pero siempre combinó la teoría con la práctica para reflexionar sobre su quehacer. Fue Presidente de la Asociación de Diseñadores Gráficos Brasileños, así como miembro de Tecnopop, agencia que trabajó con amplios proyectos que relacionan al diseño con la cultura. En México participó en la exposición "Descubra Tecnopop" en la UAM-Xochimilco, donde impartió también el seminario "Branding y Cultura"; hizo posible la presentación de la 9ª Bienal de Diseño Gráfico Brasileño en el Museo Franz Mayer, así como fue ponente en congresos organizados por Encuadre y Comaprod orientados a la discusión de la enseñanza del diseño. También participó activamente en el surgimiento de la Editorial Ars Optika, con la que trabajó junto con Tecnopop para la identidad gráfica de la editorial y la gestión de sus primeros títulos. A los 43 años, víctima del cáncer, falleció prematuramente, en el año 2013. Es autor de varios libros y traducciones, varios de los cuales fueron publicados por la Editorial Cosac Naify, en la que fue miembro también del Consejo Editorial.

<sup>2</sup> El presente texto es sólo un fragmento de la tesis, se trata del capítulo final de la tercera parte de la misma, que contiene una disertación final sobre el problema de la definición de la disciplina del diseño, así como su relación con el campo del arte, con respecto al cual suelen generarse a veces muchos malentendidos. (N. del T.)

# UNA DEFINICIÓN

## PRÓLOGO

EN 2009, ESCRIBÍ UN pequeño artículo para la revista D2B que se titulaba “Afinal, O que é design? (Oh, não! De novo?!?)”<sup>3</sup> Su argumento principal se resumía en los tres párrafos siguientes:

“(…) es fácil ver cómo son frágiles los límites que se intentaron frustradamente imponer al diseño. Lleven ejemplos que muestran cómo el diseño es tanto una profesión como un medio; que éste no requiere de una formación específica para todas las variantes que tiene; que no se limita a la industria ni a la producción seriada; que no es necesariamente funcional ni universal; que no es una ciencia; que crea problemas en el instante mismo en que los resuelve; que no se limita a producir artefactos concretos, sino también procesos e ideas abstractas; que frecuentemente se confunde con ciertas disciplinas de las que echa mano, afirmándose como arte, arquitectura, planeación urbana, ingeniería, publicidad, moda, música, literatura y tantas otras. Parfraseando al geógrafo Milton Santos, es posible afirmar que hay tantas definiciones de diseño como tipos de diseñadores, pero que, incluso así, es necesario que el diseño sepa cómo definir su objeto –y ese objeto es, sin duda alguna, el proyecto. Diseño es todo aquello que implica un proyecto, como decía Buckminster Fuller o, si quisiéramos, es el atributo consciente de nuestras acciones proyectuales. Por eso mismo, el filólogo Antônio Houaiss propone ya en los años 1960 que el término diseño fuese traducido al portugués como ‘proyéctica’. En ese sentido amplio, los arquitectos, urbanistas, ingenieros, artistas, administradores, empresarios, políticos, estudiantes y amas de casa podrían ser diseñadores, no importando si lo son íntegramente todo su tiempo o no.

Todo eso puede ser un asunto demasiado amplio, pero lo que es cierto es que, a lo largo del último siglo, el diseño ganó esa fuerza justamente por haber sido la disciplina que más universalizó o democratizó la noción de proyecto, demostrando cómo éste es esencial para nuestra existencia y, porque no, para nuestra sobrevivencia.”<sup>4</sup>

A medida que avancé en la investigación sobre las relaciones entre diseño y arte, las cuestiones que están presentes en este artículo fueron tomando una importancia creciente, al punto de que justificaron este trabajo exclusivamente dedicado a su desarrollo, y cuya intención es preparar el terreno para proponer un modo privilegiado de pensar la relación entre diseño y arte, que es la contribución central del arte a la noción central de proyecto.

## UN OBJETO Y SUS CONSECUENCIAS

*El objeto de la disciplina del diseño es el proyecto. Él es lo que la define, es él el centro de su atención y es él la razón su relevancia. Y he ahí la definición disciplinar propuesta por este trabajo.*

Esa proposición puede parecer tan obvia, que podría fácilmente pasar desapercibida como una afirmación vacía. Sin embargo, tal vez sea la proposición más ignorada de todos los tiempos. En otras palabras, es posible afirmar, con suficiente propiedad, que el diseño, de forma general, se aproximó a sí mismo y se divorció del proyecto, como una especie de Narciso sin alma.

Afirmar que el objeto del diseño es el proyecto es diferente de definir al diseño como proyecto. La identificación del objeto de una disciplina no corresponde a la definición de la disciplina, pero sí al reconocimiento de aquello de donde emana su ley. Cuando alguien dice que el diseño es proyecto, está de cierta forma reduciendo el campo de actuación del diseño.

<sup>3</sup> En español el título del artículo sería: “Al final, ¿qué es diseño? (Oh, no! de nuevo?!?)”.

<sup>4</sup> André Stolarski, “Afinal, O que é design? (Oh, não! De novo?!?)”, D2B Design To Branding Magazine (São Paulo: Año XV, número 06, Octubre de 2009).

Asumir el proyecto como objeto de estudio del diseño no reduce en nada su campo de acción. Lo que ocurre es justamente lo contrario. Con esa afirmación, el campo del diseño se expande inmediatamente hacia todas las instancias en que el proyecto está presente. Y es ahí donde los problemas de esa proposición aparentemente obvia comienzan.

En el primer párrafo del libro *Design for the Real World*, el diseñador y teórico Victor Papanek hace una declaración que es vista hasta hoy con cierta desconfianza por aquellos que buscan definiciones o delimitaciones precisas para la actividad del diseño:

“Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos, casi todo el tiempo, es diseño, porque el diseño es básico para toda la actividad humana. La planeación y la estandarización de cualquier acto para llegar a un fin deseable y previsible constituye el proceso de diseño. Cualquier tentativa de separar el diseño y volverlo una cosa-en-sí opera contra el valor inherente del diseño en tanto que matriz primaria que subyace a la vida. Hacer diseño es componer un poema épico, ejecutar un mural, pintar una obra de arte, escribir un concierto. Pero también es limpiar y reorganizar la gaveta de un escritorio, extraer un diente, cocer una torta de masa, escoger los lados de un juego de beisbol o educar a un niño. El diseño es el esfuerzo consciente de imponer a esas experiencias un orden significativo”.<sup>5</sup>

El problema de la definición de Papanek no está en la amplitud aparentemente infinita del diseño, sino en el hecho de que su descripción termina por proponer una definición de la actividad en sí. Como ese problema es bastante espinoso y tiene múltiples facetas, vamos a analizarlas de una forma más organizada.

#### **SIN DEFINICIÓN, SIN PROCESO**

Volvamos a la definición de la actividad y asumamos, al menos por un momento, que no existe el interés por definir la actividad, en la medida en que esa definición es, en principio, mutable y sujeta a innumerables interpretaciones.

En el caso de la descripción de Papanek, por ejemplo, sería posible cuestionar el hecho de que el diseño es caracterizado, siempre, por la imposición de un *orden significativo*. Hay muchos proyectos que intentan establecer conscientemente el desorden o la falta de significado, sin que por ello dejen de formar parte del campo del diseño.

Sería posible argumentar que, incluso en esos casos, es necesario tener un principio de organización y de significado que oriente esos resultados, pero eso llevaría sólo a contra-argumentos y ejemplos que demostrarían que hay casos-límite en los que los proyectos desarrollados dentro de hospicios producen resultados significativos, o, para poner más leña al fuego, que el todo de la organización de la sociedad contemporánea, responsable de la producción de nuestro mundo estructurado por el diseño es, a final de cuentas, desordenado y sin sentido, y que la propia capacidad de verificar la validez de un orden impuesto por tal sistema es cuestionable.

En resumen, es mejor abandonar completamente la definición de Papanek, tanto en su contenido como en su intención de definir el diseño de alguna forma.

También es importante hacer el mismo reparo en cuanto al proceso de diseño descrito por Papanek como “la planeación y estandarización de cualquier acto con dirección a un fin deseable y previsible”. Sin entrar en el mérito que tiene esa cuestión, dejemos apenas señalado que ni todo acto de diseño es algo planeado, ni todo objetivo de proceso en el diseño es

<sup>5</sup> “All men are designers. All that we do, almost all the time, is design, for design is basic to all human activity. The planning and patterning of any act towards a desired, foreseeable end constitutes the design process. Any attempt to separate design, to make it a thing-by-itself, works counter to the inherent value, of design as the primary underlying matrix of life. Design is composing an epic poem, executing a mural, painting a masterpiece, writing a concerto. But design is also cleaning and reorganizing a desk drawer, pulling an impacted tooth, baking an apple pie, choosing sides for a back-lot baseball game, and educating a child. Design is the conscious effort to impose meaningful order.” Victor Papanek, (2000). *Design for the Real World. Human Ecology and Social Change*, 2a ed. (Chicago: Academy Chicago, 2000) 3,4.

necesariamente deseable y previsible. Así como hay procesos de proyecto que no nacen de la planeación, sino de accidentes asociativos que nada tienen de planeado, hay muchos proyectos que trabajan justamente con lo imprevisible.

Tales afirmaciones, claramente polémicas, llevarían la discusión rápidamente hacia un pozo sin fondo de especulaciones, como por ejemplo identificar si el diseño viene a suceder justamente cuando se vuelve consciente o planeado, etc. Sin seguir por ese camino, dejemos una vez más registrado que, por ahora, es mejor abandonar, junto con la definición de diseño, la definición (o la tentativa de definición) de su proceso.

La verdad es que las infinitas discusiones que ocurren en torno a esas definiciones son una de las consecuencias del afán de obtener la definición del objeto de la disciplina a partir directamente de su definición. Sin objeto de la disciplina, no hay definición posible.

### **TODO ES DISEÑO**

Dijimos antes que la amplitud aparentemente infinita del diseño tal como es propuesta por Papanek no constituye un problema. Eso es verdad desde el punto de vista disciplinar, pero la recepción de esa idea por la mayoría de los círculos profesionales o teóricos no llega ni cerca de ser tomada con seriedad.

### **EL PROBLEMA EN LA TEORÍA**

En el ámbito teórico, el problema no está tan vinculado a la amplitud de la definición, sino a la relación entre esa amplitud y la tentativa de definir al diseño. Como buena parte de los teóricos opera con el problema de la definición del *objeto de estudio* (una visión de fuera hacia adentro), y no del *objeto de la disciplina* (una visión de dentro hacia fuera), la amplitud de Papanek se vuelve un gran problema, pasando a ser comparada con muchas otras definiciones de objetos de estudio.<sup>6</sup> Si hay una disciplina puesta en ese contexto, ella es la historia del diseño, pero no trataremos de ese asunto aquí.

### **EL PROBLEMA CORPORATIVO**

En el ámbito profesional, el problema es un poco más fácil de identificar. Asumir que todos son o pueden ser, de alguna forma, diseñadores (y no proto-diseñadores como los artesanos brasileños de Aloísio Magalhães), ello puede ser visto como una amenaza directa a las arduas luchas para el establecimiento de tipos profesionales de diseñadores reconocido por la sociedad y por sus instituciones.

Sin entrar a discutir el mérito o la validez o no de esas luchas, que adquieren formas muy variadas de un país a otro, cabe señalar que esta es el esquema de perspectivas que tenemos que evitar. *Una disciplina no puede ser definida por la configuración de sus profesiones* o a través de defensas de naturaleza gremial, aunque lo contrario sea verdadero: *una buena definición disciplinar permite el surgimiento o el fortalecimiento de innumerables actividades profesionales.*

Incluso así, es necesario también admitir que la naturaleza de la disciplina no permite inscribir al diseño exclusivamente en el ámbito profesional. O sea, el diseño, en su totalidad, no puede ser entendido como una profesión, pero puede ser abordado como una instancia de la actividad humana. En ese sentido, si éste puede producir profesiones, *también puede ser practicada por cualquier otro.*

---

<sup>6</sup> Un buen ejemplo de ese abordaje puede ser encontrado en el excelente artículo "Defining the Object of Study", del investigador norteamericano John Walker, en *Design History and the History of Design* (Chicago: Pluto Press, University of Chicago Press, 2009, parte 2).

## **DEPRECIACIÓN DE LA PROFESIÓN**

Este no es el único aspecto que da lugar al rechazo de los profesionales (y también de parte de los teóricos) a esa naturaleza demasiado amplia de la disciplina. Hay otros dos argumentos que vienen a sumarse a esa visión. El primero es que considerar las cosas de esa forma equivaldría a depreciar la profesión. A final de cuentas, si arreglar una gaveta, pintarse las uñas o hacer un pastel es diseño, ¿dónde vamos a parar? ¿Con qué clase de audacia se va a establecer una comparación entre esas actividades y proyectos como los sistemas de señalización de las autopistas, los sofisticadísimos proyectos de interfase de ciertos sitios de internet o los complejos sistemas de identidad de las grandes industrias?

Lo que la mayoría de esos argumentos depreciadores deja de considerar es que hay también una enorme conjunto de profesionales y equipos creativos que no son considerados como diseñadores<sup>7</sup>, pero que producen proyectos de diseño mucho más sofisticados que aquéllos a los que estamos acostumbrados a como tal. Dichos profesionales, bien separados de los diseñadores en categorías como ingeniería, física, química o biología, producen proyectos con los que muchos diseñadores soñarían, aunque no sean considerados como tales. Si lo fuesen, tal vez la profesión se elevaría, en lugar de depreciarse. Aceleradores de partículas, nanomateriales desarrollados con aplicaciones prácticas revolucionarias en mente, naves espaciales o sistemas de sustentación de vida en el espacio, prótesis neurológicas que se moldean para interactuar directamente con el usuario....la lista es virtualmente infinita.

Ese perverso juego retórico, que usa a los pobres *cake-designers* y a los *nail-designers* como chivos expiatorios de una guerra gremial anti-disciplinar, sin mencionar por ejemplo los increíbles avances de diseñadores *avant la lettre* como el brasileño Miguel Nicolelis, necesita ser visto con gran desconfianza en la arena de los debates sobre la amplitud de la noción de diseño.

Si no hay un campo privilegiado para el diseño, es preciso entender que la definición de campos privilegiados para el diseño es producto de posiciones políticas, cuyas intenciones es preciso investigar.

## **LA CALIDAD ES ESENCIA**

Pero el problema fundamental de esos ataques, independientemente de su bias gremial, es una incoherencia teórica. La calidad de los productos generados por cualquier disciplina, o imputables a ella en mayor o menor grado, no es criterio válido para la definición de su objeto.

Éste puede ser un criterio para la construcción de grupos, clubes o sociedades (como la *Alliance Graphique Internationale*, por ejemplo), pero ello derraparará en la primera discordancia que surja en cuanto a la calidad de un proyecto, si quiere definir así la disciplina. *En otras palabras, la definición de proyecto como objeto de la disciplina del diseño no está, ni debe estar, vinculada a la garantía de su calidad.* El resultado positivo producido por esa definición es justamente proveer una base sólida para que esas cuestiones puedan ser discutidas en ámbitos mucho más amplios.

## **COMPLEJO DE SUPERIORIDAD**

Hay un último reparo que debemos considerar en este debate. Decir que todo es diseño, que todos son de alguna forma diseñadores y, por tanto, que arquitectos, ingenieros, físicos y otros tantos profesionales lo son también, equivaldría a una especie de megalomanía conquistadora, a un complejo de superioridad que colocaría a los diseñadores en la cima de una cadena

<sup>7</sup> Guy Bonsiepe, *Design, cultura e sociedade* (Sao Paulo, Blucher, 2010), 172.

alimentaria profesional a la cual todas las demás profesiones o, en el límite del delirio, toda la humanidad estaría subordinada. El problema de esa fantasía típica de la ciencia ficción de los años 1940 es que ella es construida usando precisamente el primer criterio que aquí hemos descartado para la definición de la disciplina- el sesgo gremial.

Como dijimos arriba, el interés de definir un objeto para la disciplina del diseño no es primordialmente profesional, sino efectivamente disciplinar o epistemológico. No hay ningún vínculo esencial entre la definición de un objeto y la creación o la definición de una profesión. Así como ocurre con los artistas, la idea de que todos pueden ser diseñadores no es megalómana, sino liberadora.

### **MEA CULPA**

Es preciso reconocer que parte de ese problema es a creada a veces por el propio discurso de quien, con razón, profesa esa amplitud. Decir que “todos los hombres son diseñadores” acaba jugando contra la amplitud del objeto de la disciplina al restituir un vínculo necesario entre el objeto y la profesión, o el objeto y la actividad. La idea de que todos son diseñadores no pasa de ser una figura de lenguaje que ejemplifica la amplitud de un objeto, y su importancia para el debate real del objeto es totalmente secundaria.

Tibor Kalman, imbuido por ese espíritu, decía que “el diseño no es una profesión, pero sí un medio.”<sup>8</sup> Aunque esa sea una manera de romper el vínculo entre el objeto disciplinar y la actividad, la declaración de Kalman también es problemática, no solo porque intenta, una vez más, definir lo que es diseño, sino porque, al hacerlo, sucumbe a la parcialidad de su definición. A final de cuentas, el diseño es también una profesión!

### **LA AGENDA POLÍTICA DE PAPANEK**

Hay un último sesgo propiamente político relacionado con esa “figura de lenguaje”, que no puede ser descartado. Y que posee dos aspectos. Tratemos el primero.

En el libro *Diseñando para el mundo real*, la afirmación estridente de Victor Papanek de que todos son diseñadores aparece, de entrada, de forma bastante descontextualizada. Pero después, con todo, Papanek deja muy claro cuál es la relevancia de esa afirmación. Teniendo en la mira los enormes desafíos económicos, políticos, sociales y ambientales que aparecen en términos mundiales, es imprescindible que esa capacidad generalizada de que todos los hombres tienen que comenzar a comportarse como diseñadores tiene que ser aprovechada de la mejor forma posible.

Los métodos, procesos y resultados típicos de la adopción de prácticas relacionadas con el diseño –hoy popularizada en gran medida por la noción de *design thinking*- deberían, de esa forma, ser compartidos al máximo con el mayor número de personas posible, para que sus contribuciones positivas pudiesen tener su espectro ampliado al máximo. La formación en diseño, de esa forma, debería formar parte de los currículos básicos de las escuelas en todo el mundo y la relación entre los diseñadores y la población debería ser transformada radicalmente, sobre la égida de la democratización del conocimiento que fue conquistado por la disciplina.

En ese caso, decir que todos son diseñadores es una de las palabras de orden de una agenda política y social –algo que todavía hoy debería ser considerado con mucha más seriedad de como se acostumbra. (La versión actual de parte de ese pensamiento se acuñado bajo el lema de “*Design by the other 90%*”).

<sup>8</sup> Kalman, T., & Jacobs, K., “We’re here to be bad”, *Print Magazine*, 122–125. (Nueva York: Princeton Architectural Press. 1990, ene-feb) <http://j.parsons.edu/~jmyint/archive/change/tarticle.html>

Este trabajo, al contrario del de Papanek, no está movido por esa agenda social, aunque la apoye. Su intención es demostrar que hay razones sólidas para que Papanek pueda proponer esa agenda y esa amplitud al diseño, y que esas razones están ancladas en el hecho de que el proyecto es el objeto de la disciplina.

Como el *objeto de una disciplina no tiene dueño*, éste se abre para ser pensado por cualquier persona. Ese significado “democratizante” de adopción del proyecto como objeto de la disciplina no tiene, por tanto, ningún vínculo o propósito necesariamente social o político, pero de cierta forma es la condición para que esos propósitos puedan afirmarse de forma legítima, sin el peligro de que sean tachados de ser “demasiado amplios”, “megalomaniacos” o “peligrosos para la profesión”.

### LA REIFICACIÓN DEL DISEÑO

El segundo aspecto también está relacionado a una agenda política –más específicamente al bias ambientalista adoptado por Tony Fry<sup>9</sup>. Antes de llegar a ello, con todo, es importante hacer una breve digresión.

Así como otros antes de Fry, Victor Papanek también alertó sobre el peligro de las tentativas de “separar el diseño y volverlo una cosa-en-sí”. Para Papanek, eso “opera contra el valor inherente del diseño como la matriz primaria que subyace a la vida”. En los debates sobre las relaciones entre diseño y arte, los ataques a esa *reificación del diseño* se concentran en el uso del diseño como espectáculo o como estilo de vida, tal como lo hacen los medios.

No vamos a discutir aquí si la idea de diseño como “matriz primaria que subyace a la vida” es válida o no, porque la alerta de Papanek, en última instancia, no depende de la validez de esa proposición. La propia visión disciplinar que identifica el proyecto como objeto de diseño ya es suficiente para validarla. Una disciplina, en efecto, *no es una cosa*, sino apenas un campo de investigación que lidia con un objeto específico.

Ese hecho, evidentemente, no es suficiente para evitar que el diseño continúe siendo tratado como una “cosa” o una “cualidad”, pero ciertamente auxilia a combatir esas visiones con más consistencia y propiedad. El diseño puede, y siempre porá, ser visto como un *estilo de vida*, pero esa visión podrá ser mucho más fácilmente relativizada en la exacta medida que de la amplitud del objeto de la disciplina (el diseño es eso, pero mucho más también – no mucho menos ni otra cosa, como se acostumbra decir).

La cuestión, en ese caso, deja de ser propiamente política (ver el diseño de esa forma es mejor que aquella otra porque esto es más importante que aquello) o gremial (mi profesión es más ética que aquella), y se vuelve una cuestión más propiamente disciplinar.

Para Fry, el desmontaje de la visión del diseño como algo en sí, desagregado del mundo, también es dañina. La visión de una disciplina equivale, de hecho, a una visión del mundo. En ese sentido, el mundo, para la disciplina del diseño, es naturalmente el mundo del diseño. Una disciplina, como se sabe, también es un lente.

El análisis de Fry, entretanto, contribuye con otro aspecto importante para esta visión, que auxilia al poner en perspectiva los problemas relacionados con la autoría y el anonimato, tan frecuentemente traídos hacia el espectro de las relaciones entre arte y diseño:

---

<sup>9</sup> Es importante aquí decir que en el capítulo anterior de este texto, el autor examina a fondo la apuesta teórica de Tony Fry, quien atendiendo el tema de la relación del diseño con los aspectos ambientales, intenta problematizar la ubicación conceptual de la disciplina, intentando establecer sus fronteras en el concepto de *práctica*, no entendida esta como las condiciones materiales en las que se ejerce la profesión, sino en el sentido de *práctica* como lo entiende Pierre Bourdieu (como resultado de un *habitus*, una disposición estructurada que a su vez se vuelve estructurante y que establece de forma tácita los acuerdos implícitos del campo). Ello es vital para entender el funcionamiento de los límites que el diseño establece a su interior como legítimos. Fry toma entonces conceptos de Pierre Bourdieu y de Hannah Arendt para discutir los límites del campo en torno a la situación ambiental que es su preocupación central. Stolarski revisa toda esa cuestión en Fry para a su vez problematizar la pretensión de definición de la disciplina, por ello alude a él en este párrafo. (N. del T.)



“La mayoría de lo que es proyectado, y la mayoría de los diseñadores, son anónimos. El diseño como tal no puede ser de hecho desagregado del mundo y volver a nosotros para ser presentado como una cosa-en-sí- al contrario de las apariencias con las cuales los medios y su cobertura hacen negocios normalmente<sup>10</sup> (Fry, 2009, p. 28)

## **AUTORÍA**

Mucha de la ideología del diseño moderno –y mucha de la confusión vinculada a la relación entre diseñadores y artistas- se basaba en la idea de que todo diseño debería ser anónima, o sea, de que la autoría debería ser suprimida en la “nueva forma” adoptada por el “nuevo arte”. Si esas esperanzas modernas naufragaron como palabra de orden –el universo de la autoría no reculó, sino que en muchos casos se amplió o se fortaleció-, ese fracaso no impidió que, al menos en términos cuantitativos, esa característica se confirmase, como indica Fry.

La cuestión, una vez más, no es ir en contra o a favor de la autoría, sino considerar que, si el campo del proyecto admite la autoría, el telón de fondo sobre el cual ésta se asienta –y que en último análisis es lo más relevante para que se considere la totalidad del ambiente proyectado- es fundamentalmente anónimo. El problema de la autoría (o su ausencia), en ese caso, puede más bien ser calificado como una falsa cuestión, si fuera propuesta como una *actitud a ser asumida por los diseñadores* o como un *criterio de diferenciación entre el diseño y el arte*.

En una perspectiva disciplinar, la autoría pasa a ser apenas una de las instancias de análisis de un objeto esencialmente irreductible a ella. En el universo ampliado del diseño, hay muchas situaciones que requieren y valorizan la autoría (desde el *hair designer* al diseñador de un avión que lleva turistas a la estratósfera), y tantas otras en que ella es relativizada (sobre todo en lo que se refiere a equipos, colectivo y congéneres). Sobre la lente del objeto disciplinar, el énfasis o la relativización de la autoría pueden ser abordados de formas menos programáticas y más consistentes.

## **MODO DE SER**

Actualmente, los principales debates sobre diseño (como los de Fry y Papanek, por ejemplo) son dominados por una fuerte agenda política. En muchos casos, esa agenda es el resultado de una postura legítima frente a los problemas que amenazan el presente y el futuro de la humanidad.

Por otro lado, cuando el diseño es invocado a contribuir con esas agendas, o cuando su contribución es evaluada como esencial, se involucran aspectos de diseño que serían “naturales” a la actividad, tales como el método, el carácter tecnológico o científico, la capacidad de resolver problemas, orden y organización, capacidad integradora, naturaleza ética o moral del proyecto, etcétera.

Con todo, *ninguna de esas cualidad es esencial a la noción de proyecto* y, por extensión, a la disciplina del diseño.

Sería de hecho imposible buscar, dentro del espectro de este trabajo, la elaboración de una definición de proyecto que pudiese ser, desde ahora mismo, utilizada para orientar la disciplina. *Se sabe que el proyecto lidia con ideas y con la materia, que posee características direccionales y temporales y que de cierta forma envuelve la representación de las intenciones. No se sabe de cierto cuál es su esencia, pero es muy probable que su caracterización no tengo cómo ir mucho más allá de un modo de ser o de actuar necesariamente reflexivo, teleológico o práctico sin pasar a describir casos particulares, dejando así escapar su carácter más general.*

<sup>10</sup> “Most of what is designed, and most designers, are anonymous. Design as such cannot actually be disaggregated from the world around us and presented as a thing in itself – contrary to the appearances that the media coverage of design mostly trades on”. Tony Fry, *Design futuring: sustainability, ethics, and new practice* (Oxford, Nova York: Berg, 2009), 278.

## **INCÓMODO CRECIENTE**

Se las consecuencias de la definición de proyecto como objeto de la disciplina del diseño fueron ya suficientemente contundentes hasta aquí, veremos cómo, en adelante, y a la luz de las consideraciones anteriores, el escenario sólo tiene a quedar más incómodo.

### **NI MEDIO NI FIN**

Un ejemplo: si el proyecto es un modo de ser o de actuar, *no es posible identificarlo como un medio o un fin*, tal como se acostumbra hacer. Ellos es comprobado en la práctica: ni todo proyecto es un medio para alcanzar algo: hay proyectos cuyo fin se consume en su propia concepción (podría decirse que ese algo es un fin, pero no sería posible afirmar que hubo un medio); otros proyectos, a su vez, no poseen fines definidos, portándose como cismas, devaneos o irrupciones, sin dejar por ello de ser proyectos, antes incluso de que tengan fines definidos (podría decirse una vez más que, una vez surgidos, éstos se convierten en fines, pero sería imposible asociar su surgimiento con una finalidad).

### **NI MORAL NI ÉTICA**

Otro ejemplo: de acuerdo con esa perspectiva, no hay nada de moral o de ético que sea inherente a la noción de proyecto. Además de no ser moral o ético, el diseño tampoco es ni bueno ni malo, etcétera. Esta constatación no es nada nueva. Con excepción del propio ejercicio de la moral o la ética, ninguna actividad humana presupone esas cualidades. Ello, aún así, lanza un manto de duda sobre quien defiende al diseño como una actividad inherentemente virtuosa.

Las consecuencias de esa visión no son, a pesar de ello, negativas. Si la noción de proyecto no presupone a la moral o a la ética, es preciso que sea interrogado por ellas en cuanto se pone en marcha por el ejercicio del diseño. Como no hay, en ninguna instancia, proyecto que pueda ser considerado intrínsecamente bueno o malo, es necesario que el diseño sea sometido, siempre, a una evaluación constante. Deviene de ahí que el diseño no está naturalmente orientado al bienestar o a la garantía de futuro de la humanidad (como lo demuestra el texto de Fry), y que es, por tanto, necesario interrogarlo siempre. En otras palabras, el valor del diseño no está nunca dado y depende permanentemente de su grado de conciencia con respecto a las formas con las que elabora su objeto –o su proyecto.

Si la noción de proyecto fuera tomada como un valor para justificar formas de actuar, para establecer prioridades económicas, políticas o sociales, o legitimar profesiones, entonces habrá sido reducida a un pretexto. Si, por el contrario, esa noción fuera tomada como un lugar privilegiado para pensarlas, ahí entonces la disciplina habrá sido honrada, toda vez que el diseño sea siempre considerado en su entereza, en su incompletud y en su complejidad.

### **TRANSFORMACIÓN PERPETUA**

Tal vez uno de los aspectos más inquietantes que se tiene al asumir el proyecto como objeto de la disciplina es que, debido a su propia naturaleza, el proyecto condena al diseño a reinventarse siempre. O sea, la indefinición del diseño que incomoda a tanta gente es una consecuencia directa de la naturaleza del proyecto. Dijimos antes que el proyecto lidia con la *representación de las intenciones*. Esa representación no se limita, aún así, a preceder la acción. Vimos que un proyecto es un modo que no es, necesariamente, ni medio ni fin, aunque muchas veces así se caracterice.

De ese modo, es posible afirmar que la representación que es propia del proyecto –y por extensión del diseño– no se limita a preceder la acción, sino que consiste sobre todo en acompañarla hasta el fin y sobrevivirla como resultado (es importante hacer notar que no estamos hablando de realización). Un proyecto no puede eludir la conciencia de sí mismo, a menos que sea a costa de no existir. Sin correr el riesgo de entrar en el ejercicio de una filosofía barata, incomprensible e inconsistente, es posible afirmar que es condición de cualquier proyecto considerarse a sí mismo cuando ocurre y que, por tanto, está completamente abierto a la reconsideración y a la reconstrucción continua. Ello es, a su vez, una condición del diseño.

En términos prácticos ¿qué significa eso?. Que el diseño, como disciplina o como práctica, no se resiente de su permanente reinención, sino que la supone como condición de su relevancia. Esa urgencia, para desagrado de todas las tentativas de cercenar y definir el diseño de forma definitiva, se hace sentir en muchos discursos que discuten el tema, y la proximidad entre el diseño y el arte apenas refuerza la riqueza de esa reevaluación constante.

### **ANTES DEL ORDEN**

Las concepciones de diseño tienden normalmente a relacionarlo con una fuerza organizadora, ordenadora y articuladora. De hecho, esa forma de actuar sobre el mundo es un importante desdoblamiento que es posible en el proyecto, y tales cualidades fueron largamente desarrolladas a lo largo de la historia del diseño, a tal punto que pasaron a confundirse con la propia idea de proyecto y, por extensión, al diseño. Muchos proyectos de diseño, a pesar de ello (y sobre todo en la contemporaneidad), ganan fuerza justamente negando esas cualidades y echando mando de otras tales como la desestabilización, el desorden, la desorganización y tantas otras. El hecho es que el diseño no aspira naturalmente al orden ni a la organización, aunque tienda a producirlas para producirse.

El mérito de esas oposiciones no está en juego. No importa si funcionan como contraste, como crítica o como reafirmación sistémica. Lo que importa es que no hay nada que vincule intrínsecamente al diseño con principios tales como organización, ordenación, articulación o otros derivados de orden, tales como armonía, simetría, etcétera. Inversamente, la presencia del desorden, la desorganización, la desarmonía, la fealdad, no son capaces de retirar un proyecto del ámbito del diseño, en la medida en que la disciplina debe ser plenamente responsable de su objeto.

Tales premisas, una vez puestas en operación, pueden ayudar, por ejemplo, a desmascarar desórdenes tan frecuentemente disfrazados de orden, o a considerar con otros ojos proposiciones como la de Jeudy<sup>11</sup> sobre la “racionalidad que lidia con la porción insensata de lo predecible”. Sea como sea, aumentan la responsabilidad que la disciplina tiene de pensar los diversos modos en que se hacen proyectos.

### **MÁS ALLÁ DEL MÉTODO, MÁS ALLÁ DEL SISTEMA**

Otra consecuencia de la anterioridad del proyecto al orden es la desvinculación de las nociones de método, sistema y otros derivados de formas ordenadas de desarrollo proyectual. En otras palabras, el diseño no está implicado en métodos, sistemas, etcétera, aunque no se oponga a ellos como disciplina, siendo, por el contrario, un lugar privilegiado para pensarlos.

Relativizar la capacidad de esos conceptos en la calificación de la disciplina no implica negarlos. Al contrario, es preciso siempre que sean pensados sobre el perpetuo telón de fondo del desorden que también pertenece al campo proyectual. En un momento en que el diseño es llamado a contribuir con realidades altamente complejas, que involucran muchos niveles de interacción y asociación, insertos en espectros temporales mucho más amplios

---

<sup>11</sup> H.-P. Jeudy, (1999), *Philippe Starck: ficção semântica* (Rio de Janeiro: Arcos, Arcos, 1999), 44– 71.

que aquéllos con los cuales los diseñadores están acostumbrados a lidiar, la importancia de la admisión de posibilidades caóticas, irracionales o intuitivas al plano central del proyecto (y no, por ejemplo, al plano del arte) crece exponencialmente. El proyecto, como objeto, resiste tanto al orden como a la entropía.

Cuestiones interesantes surgen de ahí: ver por ejemplo cómo funcionan proyectos conscientemente desarrollados sin método en ambientes complejos (como la actuación del Amílcar de Castro<sup>12</sup> en el *Jornal do Brasil*; para Amílcar, todo trazo es proyecto, pero ¿esta actitud no se configura como un método o premeditación de toda acción)? ¿cómo el desorden o el desarrollo metódico de lo irracional pueden contribuir con el panorama proyectual (escenario en que la dupla inglesa Dunne & Raby<sup>13</sup> actúa)? Una vez más, la claridad que se tenga respecto al objeto auxilia a entender las posibilidades de desarrollo del diseño como disciplina de forma más rica y abierta, ayudando también a esclarecer sus puntos de contacto con el arte.

### **CUALIDADES, NO ESENCIAS**

El mismo tipo de desarrollo que relativiza las nociones vinculadas al orden y al método en la caracterización del diseño, dada la naturaleza del proyecto, se aplica a muchas otras cualidades, que pasan a ser incapaces de, por sí mismas, determinar límites o esencias a la disciplina. La lista es larga y será tan grande como las tentativas de definir el diseño a partir de cualidades o categorías que presuponen e influyen en su evaluación, pero que no lo encierran en su campo: industria, seriación, producción en masa, función, utilidad, uso, objetividad, durabilidad, simplicidad, creatividad, estética (o sentido estético), economía de medios, técnica, tecnología y tantas otras están incluidas. Los procesos de agregación de valor y los ciclos de elaboración de problemas y soluciones, también muchas veces tomadas como esencias del diseño, serían mejor evaluadas como categorías dialécticas del proyecto.

Cada una de esas cualidades, aisladas o en conjunto, definen formas, modos o comportamientos particulares de diseño, pero ninguna está presente en todas ellas. Es preciso desconfiar, por tanto, de enunciados que definen al diseño como una disciplina esencialmente creativa, que se caracteriza por la reducción de la complejidad a la simplicidad, que está vinculado a la industria, que se define por el uso por la relación con el usuario, que es una planeación con un sentido estético, etcétera. En realidad, esas objeciones son un tanto inútiles, dado que es imposible definir al diseño de cualquier manera. (La disciplina es definida por su objeto, pero no en la forma de un enunciado).

Aunque sean de cierta forma desestabilizadoras, estas consideraciones no tienen nada de nihilistas. Al contrario, abren el camino para investigaciones bastante más exentas de cada una de esas características. Sin la carga de tener que afirmar un límite disciplinario, se vuelve mucho más interesante investigar tanto el papel de esas cualidades como de sus opuestos en el ejercicio del diseño. Ya hemos visto que el objeto único, por ejemplo, tiene un valor que trasciende la connotación de lujo o de la valoración del objeto como signo en el campo del diseño.<sup>14</sup> ¿Cuál sería el estatus o la importancia de considerar la importancia de la falta de creatividad para el diseño en determinados contextos? ¿Cómo entender la relevancia del diseño que no tiene a la interacción con los usuarios como centro?, y así en adelante...

### **MÁS ALLÁ DE LA CIENCIA**

A pesar de tener al proyecto como su objeto, el diseño no puede ser caracterizado como ciencia del proyecto, aún cuando esa actividad sea parte importante de la disciplina, inclusive en

<sup>12</sup> Véase L. Mammi, (2009). *Desenho e design: Amílcar de Castro e Willys de Castro* (p. 96). São Paulo: Instituto de Arte Contemporânea.

<sup>13</sup> Véase <http://www.dunneandraby.co.uk/content/home>

<sup>14</sup> Rafael Cardoso, (2008). *Uma introdução à história do design* (3rd ed. (São Paulo: Blucher, 2008), 276.

lo toca respecto a la búsqueda de métodos, procedimientos e instrumentos capaces de controlar, disciplinar, sistematizar o programar el proyecto con la intención de profundizar su significado.

Por otro lado, no hay, como ya mencionamos, nada que nos autorice a concebir la posibilidad de pensar el diseño exclusivamente como método científico, no importando para qué propósito.

Estas consideraciones no sugieren ni implican ningún tipo de aversión a ese modo de operar con el diseño, que es positivo en muchos aspectos.

Por otro lado, las contribuciones del método científico para la metodología proyectual han sido frecuentemente rehenes de una visión reducida del proyecto y del diseño, haciendo que se apliquen enormes esfuerzos en la organización de métodos de trabajo para problemas ya dados, lo que equivale a sustituir la acción por la fabricación<sup>15</sup> o en la búsqueda por demostrar que la totalidad de los problemas de diseño son plenamente definibles en esferas objetivas, ideales o incluso atemporales, lo que no es posible. Ello nos lleva al último tópico de este esbozo de proposición disciplinar, que a su vez nos lleva a la contribución fundamental del arte al diseño.

### **EL PROBLEMA DEL ARTE**

El modo de ser del proyecto es, por definición, teleológico, reflexivo y práctico. Todo proyecto tiene algo de intencional y que, realizado en alguna medida, gana conciencia de sí mismo. Esa es una descripción un tanto básica, pero próxima a la “representación de intenciones” que caracteriza al proyecto. Ese proceso puede ser más o menos realimentado, más o menos progresivo, más o menos lineal. Puede ser ciego, brutal, inmediato. Puede ser reflexivo, detenido, sofisticado. Puede ser ciego, brutal e inmediato después de haber sido reflexivo, detenido y sofisticado y viceversa. No nos vamos a detener en esta descripción.

### **LA PROBLEMATIZACIÓN COMO CATEGORÍA FUNDAMENTAL DEL PROYECTO**

Lo que importa aquí es que la categoría, o el proceso fundamental al desarrollo de cualquier proyecto, es la *problematización*. Ese proceso no es inherente al concepto de proyecto, pero es vital para su desarrollo. El problema es una medida esencial del proyecto y es, por extensión, la principal cualidad o capacidad del diseño.

La lista de las consecuencias del apartado anterior (un esbozo de lo que significa adoptar rigurosamente el proyecto como objeto de la disciplina del diseño) no tuvo tanto la intención de colocar en jaque algunas suposiciones sobre la actividad, sino de demostrar sobre todo que la categoría que permite superar la indeterminación intrínseca del proyecto es el problema.

Durante mucho tiempo, los diseñadores fueron caracterizados como solucionadores de problemas. Cuestiones, *briefings* son presentados, y los diseñadores trabajan con ellos para proponer soluciones. Vilém Flusser ya suponía hace algún tiempo que esas soluciones no superarían nuevos obstáculos, preguntándose: ¿el diseño no sería un “obstáculo para la remoción de obstáculos?”<sup>16</sup> El colectivo *Experimental Jetset*, transitando entre el arte y el diseño, expresa la cuestión de otra forma:

“Para nosotros, el modelo problema/solución es bello. Evidentemente, tiene un lado trágico, ya que toda solución apenas consigue traer a la mesa nuevos problemas (además de eso, todos

<sup>15</sup> Arendt *apud* Tony Fry, *Design futuring*.

<sup>16</sup> Vilém Flusser, (2007). *O mundo codificado - Por uma filosofia do design e da comunicação*, R. Cardoso, ed., 1a ed. (São Paulo: Cosac Naify, 2007), 189.

nosotros sabemos que no hay tal cosa como una solución perfecta). Pero es exactamente ese aspecto inherentemente trágico que ese modelo se vuelve tan bonito y útil para nosotros”.<sup>17</sup>

De hecho, no hay qué lamentar ahí. En este sentido, esta investigación toma un partido claro: la principal cualidad del diseño no es la capacidad de resolver problemas, sino de proponerlos. El diseñador Tibor Kalman decía: “los buenos diseñadores (y escritores y artistas) crean problemas.”<sup>18</sup>

Cuando se habla de diseño, es necesario, antes que todo, hablar de lo irresuelto, de lo provisional, de la indagación, de la duda, de lo cuestionable. El valor del diseño no está, efectivamente, sólo en la calidad de sus respuestas (lo que nos lleva con frecuencia a una búsqueda finalmente malograda por la perfección), sino en la fecundidad de sus preguntas. Una pedagogía del diseño, en este sentido, sería muy próxima a la *Pedagogía de la Pregunta* propuesta por Paulo Freire, ya que todo esfuerzo de diseño requiere problematización.

Con todo, también es fundamental notar que esa problematización no se limita a los desafíos del proyecto que son propuestos por el diseño; éstos normalmente son positivos y los problemas que se producen para superarlos son de segundo orden.

La problematización que tiene valor real para esta investigación es reflexiva con relación a la propia disciplina, o mejor: cuanto más el propio diseño se problematiza a sí mismo, más se tiende a producir su valor, más se amplía su campo de actuación, mas se aparta de la *fabricación* para aproximarse a la *acción* arendtiana<sup>19</sup>.

Ello puede parecer demasiado abstracto o apartado en demasía de la práctica cotidiana, pero basta considerar la fragilidad de esa misma práctica denunciada por Fry y la necesidad de, urgentemente, invertir las nociones relacionadas con el diseño, y reestructurar su práctica, para percibir hasta dónde la noción de problema puede ser central para la disciplina. En este aspecto el arte tiene, sin duda, una contribución mucho más grande que ofrecer de la que normalmente le reservamos.

## EL PAPEL DEL ARTE

Desde que Marcel Duchamp entregó en la puerta del siglo XX el mensaje de las vanguardias del siglo XIX en la forma de un mingitorio, las artes visuales se aproximaron al diseño de una manera nueva y profunda. Afirmando desde entonces la posibilidad de que cualquier hombre pueda ser artista –no por su creatividad, sino porque “no hay ya quien pueda impedirlo”<sup>20</sup> –, instituyó también el problema de la libertad y del cuestionamiento radical de sí mismo en la médula de su actividad. El dominio de las artes visuales, como lo describiera Agnaldo Farias<sup>21</sup>, pasó a ser “una frontera donde el ser se reinventa”.

A lo largo de la investigación realizada en este trabajo (con más de doscientas citas coleccionadas casi una centena de referencias bibliográficas) tratamos de sugerir exactamente eso. La fuerza motora del arte más significativa impulsa siempre a la reinención del ser y a la restitución de la libertad. En este caso, su feliz interlocutor fue el diseño.

<sup>17</sup> Jetset, E. (2007). “Interview with Lucienne Roberts”, en *Design and Art*, 100–103. (Londres: Whitechapel, 2007) 100.

<sup>18</sup> Kalman y Jacobs, K., “We’re here to be bad”.

<sup>19</sup> Se refiere a Hannah Arendt, quien realizó una propuesta innovadora para hacer coexistir la individualidad y la mutualidad en completa libertad, para lo que trazó nociones espacio-temporales que difieren de las concepciones clásicas o contemporáneas para la acción pública de los individuos. Divergiendo de la modernidad y de la tradición como autoridad, se propuso entender al futuro como un espacio de natalidad permanente. La acción arendtiana supone una postura nueva y original frente a las tradicionales categorizaciones filosóficas de la acción humana. (N. del T.)

<sup>20</sup> de Duve, T. “O que fazer da vanguarda? Ou o que resta do século 19 na arte do século 20?” *Revista Arte & Ensaios*. Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais de la Escuela de Bellas Artes, *UFRJ*, 2010, 1–14.

<sup>21</sup> Agnaldo Farias es Profesor Doctor en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Sao Paulo, así como crítico y curador de arte. Su trabajo como curador es amplio. Ha trabajado para el Museo de Arte Moderno de Rio de Janeiro y el Museo de Arte Contemporáneo en Sao Paulo, o en la Fundación Bienal de Arte de Sao Paulo, entre muchos otros. Pensador y crítico también, trabajó en diversos proyectos con André Stolarski, con quien estableció un diálogo permanente y fructífero en el que la labor del arte y del diseño encontraron siempre puntos de contacto relevantes. (N. del T.)

Si el arte cada vez más echa mano del proyecto como parte de su aventura, si mucho de lo que se produce en arte puede ser descrito como lo que Boris Groys denominó como “vida en el proyecto”<sup>22</sup> (Groys, 2002), ello no debe ser visto como una mera casualidad. En la contemporaneidad, la noción de proyecto se volvió ubicua y su categoría más importante, la problematización, está en el corazón de la suspensión del desvío generalizado que el arte promueve en la vida.

Es ese el encuentro profundo donde el arte no está más en la periferia ni amenaza o disputa con el diseño sus dominios, sino donde, tal vez con más intensidad que en cualquier otra área de la acción humana, puede contribuir con la construcción crítica de su sentido, y en el centro de su disciplina.

---

<sup>22</sup> Boris Groys, B. “A solidão do projeto” (R. Winter, Trad.) *New York Magazine of Contemporary Art and Theory*, (1.1), , Antuérpia, 2002.