

# 1

## **DISEÑO, GLOBALIZACIÓN Y CULTURA: APUNTES PARA UNA HERMENÉUTICA DEL DISEÑO**

Adolfo León Grisales Vargas

### **1.1 INTRODUCCIÓN**

**D**iseño y filosofía se han ido aproximando bastante últimamente. Por ejemplo, Otl Aicher (2001) define el diseño, más que como un determinado campo disciplinar y profesional, como una cierta manera de ser, como una manera completamente nueva de enfrentar la cuestión de nuestro conocimiento del mundo y nuestras tareas de intervención y transformación de él; como si,

hasta cierto punto, se pudiera decir que el diseño constituye un nuevo paradigma que reemplaza el clásico enfoque epistemológico; Aicher acude sobre todo a la filosofía de Wittgenstein, y afirma, provocativamente, que *la verdad es el uso*. Más recientemente, Richard Buchanan, apoyado en Aristóteles, define el diseño desde la retórica, y al diseñador, como un humanista; sostiene la sugerente tesis de que “lo que se necesita para reducir la confusión que existe entre productos, métodos y propósitos del diseño, hasta llegar a un patrón inteligible, es una nueva concepción de la disciplina como una empresa humanística, reconociendo la dimensión inherentemente retórica de todo el pensamiento del diseño” (2005, p. 1). Hace poco, James Wang (2013) reivindicó *la importancia de Aristóteles para el pensamiento del diseño*, sosteniendo que su filosofía nos permite reivindicar el diseño como una actividad en sí misma racional; Wang se refiere a la manera como Aristóteles define la *techne*, una forma de racionalidad fundada en el hacer, destacando que es entendida como una forma de saber y una forma de ser, es decir, tiene tanto implicaciones epistemológicas como éticas. Y hace poco escuchaba al profesor mexicano César González sostener que, en contra de la concepción de Buchanan del diseño como retórica, habría que entenderlo más bien, desde Habermas, como acción comunicativa; según González, al entender el diseño como retórica se caería de nuevo en una concepción puramente estetizante, desestimando que, según él, lo propio del diseño no es tanto la ornamentación o lograr que los objetos

sean sugerentes o convincentes, sino establecer propiamente una acción comunicativa; la objeción de González parte de considerar una concepción estética de la retórica, la cual es más bien propia de la modernidad ilustrada y, en realidad, se aleja del concepto humanista y clásico de la retórica, que, más que el arte de hacer discursos adornados, es el arte de hacer discursos pertinentes en función de contextos específicos.

Lo que se plantea a continuación va en la línea que aproxima diseño y filosofía, con el propósito de fondo de pensar el diseño como un nuevo paradigma, tanto en sentido epistemológico (en tanto supera la fragmentación moderna del saber y el abismo entre teoría y práctica), como en sentido cultural (en tanto que supera la fragmentación moderna entre culturas, pero sin disolver las diferencias en una idea plana de globalización).

## **1.2 DISEÑO Y MODERNIDAD**

El tema del Seminario Internacional de Diseño, Colombia-2013, *Investigación e innovación con impacto social*, recoge una preocupación creciente en nuestros días: ¿cómo lograr una investigación que no solo haga avanzar las fronteras del conocimiento, sino que resulte pertinente y significativa?; se trata de una preocupación tan legítima que resulta extraña la necesidad de tener que recordarlo, de tener que insistir en ello, pero lo cierto es que, en efecto, hay una ruptura,

un hiato, pues la investigación científica ha venido a constituir un dominio relativamente autónomo que responde a sus propias dinámicas, y no necesariamente coincide con las demandas reales de la vida. Lo paradójico de esta situación es que el fundamento de esta ruptura fue precisamente el que permitió el impresionante avance de la ciencia y la técnica desde inicios de la Modernidad, y por tal fundamento me refiero a la manera como desde entonces hemos definido un par de conceptos claves: teoría y praxis.

Sobre la base de la distinción entre teoría y praxis se ha montado toda una clasificación y jerarquía valorativa de los saberes, donde en la cúspide hemos ubicado aquellos que son puramente teóricos, es decir, aquellos que hacen abstracción de toda singularidad sensible, de toda determinación y limitación cultural, histórica y lingüística, y que por lo tanto producen un conocimiento de alcance universal, y en la parte más baja aquellas formas del saber referidas a lo concreto, y cuyo alcance nunca puede ser más que limitado a la situación particular. Sobre esta base hemos diferenciado entre filosofía, ciencia, técnica y arte. En general, el saber de la praxis lo hemos entendido como menos valioso, desde una perspectiva epistemológica, en tanto que en el mejor de los casos sería una simple aplicación del saber teórico. Muchas cosas han ocurrido, sin embargo, que nos han puesto a dudar sobre el sentido de esta manera de valorar y clasificar el conocimiento: la ciencia nos ha descubierto cosas increíbles, pero estamos amenazados por una

crisis ambiental de proporciones inimaginables, vivimos guerras interminables y devastadoras, cada vez hay más hambre y más miseria; para algunos, por ejemplo Heidegger, esto es consecuencia directa de nuestra manera moderna de pensar y hacer ciencia.

En medio de este panorama nos encontramos con un campo disciplinar extraño, el diseño, que no sabemos muy bien dónde ubicarlo en esta escala jerárquica: ¿es arte, es ciencia, es técnica? Hemos dado todas las respuestas posibles, se ha dicho que es alguna de estas tres, o se ha dicho que es una conjunción de las tres. Vista superficialmente su historia encontramos que, primero, la formación de los diseñadores ocurría en espacios muy similares a la de los artistas, pertenecía a la esfera de lo que llamamos educación no formal. La Bauhaus y la Escuela de ULM eran algo más parecido en Colombia al Servicio Nacional de Aprendizaje (SENA) que a una universidad. Hoy, sin embargo, el diseño ha entrado a la universidad e incluso encontramos programas doctorales (para Otl Aicher era absolutamente inconcebible, en los años sesenta, algo como un doctorado en diseño).

No hemos sabido muy bien cómo resolver la tensión, casi contradicción, entre teoría y práctica en lo que tiene que ver con el diseño; decir que es un saber teórico-práctico es muy insuficiente, hay mucho de resignación en ello. Quiero exponer a continuación algunas ideas que nos permitan entender esta relación entre teoría y práctica de otro

modo. Creo que el diseño, desde sus inicios más específicos con la Bauhaus, es el síntoma, pero también la señal de salida de una crisis que arranca (¿o se agudiza?) desde comienzos de la Modernidad, cuando, si bien alcanzamos un impresionante dominio de todas las fuerzas naturales que transforma completamente nuestras vidas, gracias al conocimiento científico, paradójicamente encontramos que esa misma ciencia se aparta de nuestras fatigas cotidianas y es cada vez más distante y más impotente para resolver problemas acuciantes de la realidad social. La intuición que me orienta es la de que el diseño nace en el abismo, en la ruptura abierta, en la distancia moderna entre teoría y práctica. Pienso que mientras no encontremos la manera de resignificar los conceptos de teoría y práctica no podremos desmontarnos de una concepción estetizante del diseño, de un diseño que se mueve con ambigüedad entre la ingeniería y el arte. Al respecto me parece significativa la manera como se suele descalificar la teoría del diseño; para muchos, tal teorización no le corresponde a los diseñadores, sino a los filósofos o a los antropólogos; se dice, por ejemplo, que el diseñador es diseñador cuando diseña, ante lo que yo creo que tal lema se puede plantear de otra manera, para dar con la pregunta adecuada: yo diría que el diseñador diseña porque es diseñador; con este giro la pregunta recae en comprender qué significa ser, pensar, vivir como diseñador. En fin, en el camino de buscar esa resignificación de los conceptos de teoría y práctica es que propongo una hermenéutica del diseño, cuyo propósito, entonces, es hacer una especie de deconstrucción

histórico-hermenéutica del diseño, desde la perspectiva de la forma de definirse y darse la relación entre teoría y práctica.

De otro lado, ha sido frecuente que el diseño se asocie con los procesos de industrialización y modernización; así, por ejemplo Heskett (1985), en su historia del diseño, remonta sus orígenes a la revolución industrial, y a partir de esta asociación se ha pensado el diseño como contrario a modos de producción artesanales. Es cierto también que más o menos desde los años setenta se ha reivindicado en Latinoamérica la idea de un diseño propio, arraigado en nuestra idiosincrasia, y más recientemente, incluso muchos han defendido la idea de que el diseño debe ocuparse de recuperar y preservar saberes ancestrales y modos de producción artesanales, cuyas raíces se remontan a tradiciones y culturas particulares. Hoy, para muchos el diseño es la punta de lanza en los procesos de globalización, y se lo ve por tanto como un potente factor de disolución de las diferencias culturales.

Pero es necesario hacer una precisión para diferenciar modernización y globalización. Nos equivocamos al pensar que la globalización no es más que la plena realización de los ideales de la Modernidad; hay una diferencia sutil, pero definitiva y que resulta clave para abordar la pregunta por el papel del diseño hoy. Lo que se conoce como Modernidad impone una concepción valorativa y jerárquica de las culturas que culmina en la cúspide de la civilización, cuyo

modelo por excelencia es la propia cultura occidental (europea). Esta concepción valorativa implica diferenciar entre culturas que son, digamos así, más verdaderas que otras y que, curiosamente, lo son precisamente por haber realizado más plenamente la esencia de lo humano por el camino de superar los prejuicios que imponen la tradición y la cultura, es decir, por haber alcanzado la Ilustración, la Razón, por ser cosmopolitas, por no ser etnocéntricas.

En tal sentido, lo que ocurre hoy, en tiempos de posmodernidad y globalización, pareciera la final imposición de una única cultura global, la occidental, que liquida todas las demás culturas, y desde esta perspectiva, entonces, la globalización no sería más que la plena realización de la modernidad. Sin embargo, globalización y modernización son cosas diferentes. Visto desde la perspectiva de la cultura, es significativo que precisamente la globalización se caracterice, entre otras cosas, por la explosión de las reivindicaciones de la diversidad cultural; podría decirse incluso que el reverso de la globalización es el multiculturalismo. Creo que lo que ocurre en la posmodernidad es que precisamente se disuelve la concepción valorativa y jerárquica que impuso la modernidad, y al disolverse tal concepción se nos muestra en toda su riqueza la diversidad cultural. Lo que desaparece es, pues, la idea de una cultura superior o más verdadera; hay una nivelación y relativización del valor y el sentido de las culturas, y al decir esto no estoy queriendo negar lo que todos sabemos: que la globalización se caracteriza como un proceso



acelerado de homogeneización que amenaza con disolver toda singularidad cultural, pero la imposición de esta única cultura mundial ya no se puede sostener sobre los supuestamente nobles argumentos y creencias de la modernidad, cuando se justificaban las empresas colonialistas sobre la excusa de expandir los ideales más altos de la humanidad, de sacar a los “salvajes” del estado de “barbarie” y traerlos a la civilización, de “humanizarlos”. En este nuevo escenario el diseño tiene que replantearse su relación y su función respecto de la tensión generada entre globalización y multiculturalismo.

En ese paso de la modernidad a la globalización es importante destacar otro aspecto; esa concepción valorativa y jerárquica de las culturas, propia de la modernidad, se corresponde con una determinada concepción del tiempo y del espacio, en la que se le concede primacía al tiempo como criterio esencial y ordenador de la experiencia, como fundamento último de la coherencia discursiva del pensar. En nuestros días, en cambio, asistimos a un desplazamiento de esa primacía del tiempo; ahora, cada vez más, nos percatamos de la esencial espacialidad de nuestra experiencia; el espacio se asume cada vez más como criterio desde el que se define una nueva coherencia del pensar y una nueva forma de ordenar la experiencia.

Hay algo bien paradójico en el diseño: es indudablemente un producto de la modernidad, pero es como que no terminara por encajar en ella, y es como si más bien hubiera jugado un potente

papel en la superación de la modernidad. Pienso que no es gratuito el papel protagónico que cada vez más juega el diseño en nuestros días; bien pudiera decirse que uno de los rasgos que definen el nuevo paradigma que emerge se muestra precisamente en la creciente importancia del diseño. Cuando se nos revela como insuficiente nuestra manera de entender y oponer teoría y práctica, cuando se relativizan las culturas y por todos lados se reivindican las diferencias, cuando hace crisis una manera enteramente abstracta de pensar, fundada en la idealidad del tiempo, y asistimos a una nueva forma de pensar volcada hacia lo singular, hacia la sensibilidad, hacia el espacio, ahí se nos muestra en toda su verdad el diseño. Las formas bajo las cuales hemos entendido el diseño hasta ahora, sin ser equivocadas, sí podría decirse que han sido muy parciales: no es falso que haya jugado un papel clave en los procesos de industrialización y modernización, tampoco es falso verlo como un mediador, como un factor de humanización por el camino del arte, como quiso la Bauhaus, ni es equivocado entenderlo como un tercer tipo de ciencia (de lo artificial) con un método propio, ni tampoco es erróneo pensar que en el diseño se articulan teoría y práctica, o que se conjugan arte, ciencia y tecnología; pero todas estas definiciones son muy parciales y dejan abierta una pregunta decisiva por lo que podríamos llamar los *fundamentos antropológicos* del diseño. Hasta ahora, con diversos matices, podría decirse que toda reflexión teórica sobre el diseño se ha centrado en cuestiones de tipo epistemológico y metodológico, pero poco se ha explorado la cuestión acerca del

sentido del diseño, acerca de cómo encaja el diseño cuando lo vemos en una perspectiva histórica y antropológica de largo alcance (valga decir, hermenéutica), es decir, cómo encaja el diseño en los esfuerzos que hacemos siempre los humanos por darle sentido a la existencia. Ya decía que es innegable que el diseño es un producto de la modernidad, pero habría que preguntar a qué impulsos humanos profundos corresponde el diseño; es en este sentido en el que hablo de una *hermenéutica del diseño*.

Hay una pista muy importante para esta deconstrucción-reconstrucción histórica, una clave simbólica: piensen ustedes en la renovada importancia que ha ganado Leonardo da Vinci en nuestros días como una especie de referente que define al diseñador. Ya es casi un lugar común pensar el diseño como punto de cruce entre arte, ciencia y tecnología, así como lo es pensar en la particular imbricación que se da entre teoría y práctica, y es justo entonces cuando nos viene la imagen de alguien como Leonardo. Creo que es una pista acertada y valiosa, pero ahora, en este intento por pensar los fundamentos antropológicos del diseño, propongo ampliar un poco la mirada hacia otro personaje, contemporáneo de Leonardo, que me parece que nos daría otras claves fundamentales: me refiero a Paracelso. Hasta ahora lo más frecuente ha sido pensar al diseñador como un Prometeo o como un hijo de Apolo, lo que propongo es pensar al diseñador como un alquimista, como un sacerdote de Hermes.

### **1.3 APUNTES DE ANTROPOLOGÍA DEL DISEÑO**

Quiero proponer una definición muy amplia de diseño: el diseño es el arte de relacionar, y a lo que me refiero no es a un tipo particular de relaciones, sino a una cierta manera de conocer y actuar, una manera de pensar, una actitud; es decir, el diseñador no es tanto alguien que sabe establecer cierto tipo de relaciones entre determinados objetos o ideas, sino alguien cuya forma de pensar se caracteriza por su carácter relacional. Se trata, pues, de un pensamiento que opera fundamentalmente a partir del establecimiento de relaciones, que parte del principio y apunta al horizonte de que todo está relacionado, de que hay una semejanza, una similitud íntima entre todas las cosas; de modo que diseñar significa descubrir y crear ese lazo de relación íntima de las cosas con las demás. Por eso el pensamiento relacional del diseño es eminentemente metafórico y analógico, en contra de un pensamiento puramente abstracto o de un pensamiento calculador; es también un pensamiento fundamentalmente espacial, antes que temporal, pero no en el sentido de que prescinda del tiempo, sino más bien en tanto que espacializa el tiempo, disuelve la linealidad progresiva de nuestra idea del tiempo en la imagen de un presente donde todo es contemporáneo. Afín con esto, se trata de un pensamiento que opera con imágenes, pero de nuevo hay que aclarar que no en el sentido de que este pensar imaginativo se oponga al pensar discursivo; no se trata, por ejemplo, del desplazamiento del libro por la imagen, sino de una forma espacializada del discurso

y de la palabra. En tal sentido, es algo parecido a lo que ocurre en la comparación entre poesía y prosa; también la poesía es una forma espacializada de la palabra.

En suma, definir el diseño como el arte de relacionar es definirlo como una forma de actuar y de pensar que se caracteriza por su condición metafórica, por partir de la espacialidad como trasfondo ordenador de la experiencia y por establecer también espacialmente (imágenes) la coherencia del pensar. Lo que hace siempre un diseñador es crear metáforas, esto es, tejer un entramado de relaciones espaciales, cuyo propósito último es el cuidado, es levantar la casa y preservar abierto el espacio en el que es posible la existencia. En tal sentido, lo propio del diseño es la comunicación, pero siempre que esto no se entienda en un sentido antropocéntrico e instrumental, y se lo entienda más bien como la tarea de crear, buscar y preservar la comunicación de todo con todo. Por una concepción antropocéntrica del diseño y la comunicación quiero decir que no es solo que el diseñador comunique algo con sus creaciones, sino que su tarea consiste en cuidar que no se quiebre la comunicación; también las cosas comunican, también las cosas hablan, entre ellas y con nosotros; el diseñador debe aprender a hablar con ellas, debe aprender a escuchar lo que las cosas dicen. Por lo mismo diría que la actitud más propicia para abordar un problema de diseño es partir de la idea de que las cosas están vivas, de que tienen su propio espíritu, carácter, personalidad, de que no están ahí solo para

servirnos, sino también para acompañarnos, y la tarea consiste en cómo crear nuevas amistades o restablecer amistades rotas, entre nosotros y las cosas o entre las cosas mismas; y de nuevo, al igual que el poeta, que no se sirve del lenguaje, sino que lo libera para que se muestre en su verdad, también la tarea del diseñador es desocultar. El diseñador no es Prometeo, no es un Titán, es más parecido a Cupido, es propiamente Hermes.

Hay que aclarar, sin embargo, que el propósito de este pensamiento relacional no es el mero juego vacío de la relación por la relación misma (en buena medida así se podría caracterizar una concepción estetizante y formalista del diseño). La finalidad, el *telos*, el sentido de este relacionar es valorar, juzgar, decidir, y esto a su vez solo es posible en función de un determinado ideal ético y político, de un ideal de humanidad, de una Utopía. Sin esta orientación al juicio y a la decisión, el diseño pierde toda potencia práctica y deviene en un juego meramente formal. Digamos entonces que definir el diseño como el arte de relacionar es una definición parcial que describe la dimensión formal del diseño, aún habría que completar esta definición indicando la dimensión de contenido, su sustancia, que no es otra cosa que lo que está implicado en términos de juicio, valoración y decisión. Así entonces, de la definición formal, según la cual el diseño es el arte de relacionar, pasamos a la definición de fondo, según la cual el diseño es el arte de decidir, juzgar y valorar.

Se me podría objetar, con razón, que ambas definiciones son muy amplias, que no dan cuenta de lo singular del diseño, que servirían también para describir rasgos generales de otras artes y ciencias, que no solo los diseñadores tienen que tomar decisiones, también los jueces, y cada campo científico, disciplinar o profesional siempre involucra un margen de decisiones; además, la decisión se refiere a un rasgo esencial de la condición humana. Heidegger, por ejemplo, dirá que comprender e interpretar son *existenciaríos*, es decir, modos esenciales bajo los que se realiza la existencia humana. Pero comprender e interpretar no es otra cosa que decidir, de modo que en últimas lo que afirma Heidegger es que la existencia humana está atravesada por la permanente e ineludible exigencia de decidir; ser humanos significa siempre tener que tomar alguna decisión. Otro filósofo alemán, Odo Marquard, dice que siempre hacemos una cosa en lugar de otra. Todos los actos de nuestra vida, desde los más triviales hasta los más decisivos, nos exigen interpretar una situación determinada y tomar una decisión. En tal sentido, de mantener la definición amplia que acabo de ofrecer habría que concluir que *todos somos diseñadores*. Y al decir esto no quiero negar la singularidad del diseño, sino replantear la manera de preguntar por ella, de tal modo que se amplíe la mirada meramente epistemológica y se lo ponga en la perspectiva de una cuestión antropológica.

Una rápida revisión a la historia del diseño nos muestra que hay un momento en el que la pregunta por la singularidad del diseño

se enfoca en cómo diferenciarlo de la artesanía; hay otro momento en el que la pregunta es por establecer los límites del diseño con el arte; otro en el que la pregunta es por cómo establecer los límites con la técnica, cómo diferenciar al diseñador del ingeniero, y hay también un momento en el que se pregunta qué tipo de ciencia es el diseño; Herbert Simon hablará de unas *ciencias de lo artificial*. Pues bien, con la definición que acabo de proponer es como si la pregunta de fondo ya no fuera por lo singular que diferencia al diseño del arte, de la ciencia y de la tecnología, sino por lo singular que diferencia el diseño de la misma existencia humana. Si ser humano significa tomar siempre alguna decisión, y si acabo de definir el diseño como el arte de decidir, juzgar y valorar, ¿en qué se diferencia lo que hace un diseñador de lo que hacemos todos los seres humanos todo el tiempo? Lo que me interesa dejar en claro es que el diseño representa, más que un interesante problema epistemológico y metodológico, un problema antropológico, y mientras esto no se entienda y se asuma nos moveremos entre los extremos de concepciones estetizantes y tecnicistas del diseño.

También Buchanan define el diseño en función de la decisión y desde una perspectiva antropológica, humanista: "el diseño se ha convertido en un arte de deliberación esencial para crear en todas las fases de la actividad humana" (2005, p. 34), y sostiene que "el humanismo esencial del diseño se encuentra en el hecho de que los seres humanos determinan lo que deben ser el tema, los procesos y



los propósitos del diseño. Estos no los determina la naturaleza, sino nuestras decisiones” (p. 52); dice además que:

el diseño es el arte de darle forma a los argumentos sobre el mundo artificial o creado por el ser humano, argumentos que pueden llevarse a las actividades concretas de la producción en cada una de estas áreas, con resultados objetivos que al final son juzgados por los individuos, los grupos y la sociedad (p. 53).

Sin embargo, la manera como Buchanan entiende la esencial dimensión humanista del diseño no es, a mi juicio, lo bastante radical, sigue suponiendo una distinción clara entre lo natural y lo artificial, y por lo mismo incurre en una visión antropocéntrica e instrumental del diseño; a despecho suyo me parece que la idea de Buchanan deriva en una visión tecnicista del diseño. Aunque suene extraño, lo que propongo ahora es una concepción antropológica, pero no antropocéntrica; estoy proponiendo definir el diseño en función de rasgos profundos de la condición humana y no solo como un tipo de conocimiento y acción respecto del mundo tecnificado, del mundo artificial. Hay un par de ideas que tal vez puedan dar alguna luz sobre lo que quiero decir: Peter Sloterdijk (2002) sostiene que el hombre no hace la técnica, sino que la técnica hace al hombre; Heidegger (1966), por su parte, en su famosa Carta sobre el humanismo, dice que el lenguaje es la casa del ser, y en esa casa habita el hombre, y dice también que el hombre es el pastor del ser. Sloterdijk, apoyado en las ideas de Heidegger, habrá de diferenciar entre dos modalidades de la técnica: alotecnología y homeotecnología; la

primera caracterizaría nuestra manera moderna, antropocéntrica, de asumir la técnica desde el propósito de instrumentalizar, controlar, someter, dominar los fenómenos, ponerlos servilmente a nuestro servicio; la homeotecnología, en cambio, sería propia de las formas arcaicas de la técnica, pero también de las que se están abriendo paso ahora en la posmodernidad, y se caracterizaría por su orientación ya no al control y al dominio, sino a la colaboración, la participación y, sobre todo, el cuidado. En suma, creo que la visión humanista del diseño que propone Buchanann todavía corresponde a una concepción alotecnológica del diseño, y lo que yo propongo con mi visión antropológica del diseño se correspondería más bien con una concepción homeotecnológica. Pero la pregunta que planteé arriba sigue abierta: ¿si todos somos diseñadores, qué es entonces lo propio de este campo disciplinar y profesional llamado diseño?

Es claro que el diseño como tal es un producto de la modernidad, que solo empieza a perfilarse como un dominio disciplinar y profesional relativamente autónomo a partir de la Bauhaus; pero la pregunta es si el diseño se explica como un campo disciplinar completamente nuevo, referido solo a unas condiciones económicas y técnicas, o si podemos encontrar a la base del diseño algún impulso humano fundamental que se ha expresado y realizado en otros momentos sin llamarse diseño y sin implicar todo lo que hoy implica. También el arte, en el sentido que tiene hoy para nosotros, es una invención de la modernidad; el arte corresponde a eso que Gadamer denomina

la conciencia estética; es a partir del siglo XVIII que ocurre la estetización del arte, es decir, solo a partir de entonces aparecen un tipo de objetos que tienen la misteriosa propiedad de ser obras de arte. E. Gombrich (1995), en su muy conocida Historia del arte, inicia diciendo que el Arte, con mayúscula, no existe, que se trata de un invento reciente, que en cambio lo que sí encontramos desde tiempos de las cavernas son personas que bailan, cantan, pintan, etc. Antes de que las artes se identifiquen conforme a un único principio, la belleza, y se diferencien así de las artes mecánicas y utilitarias, eso que llamamos obras de arte simplemente estaba integrado a la vida (los museos solo nacen en correspondencia con una concepción estética del arte). Buena parte de la reflexión filosófica sobre el arte en el siglo XX ha estado dedicada a cuestionar dicha estetización, en tanto que nos impide comprender el verdadero sentido y justificación del arte, en tanto que habría reducido el arte a un juego formal, sin relación con el conocimiento, con el pensamiento y con lo que los seres humanos hacemos para darle sentido a la existencia. Gadamer (1991), en *La actualidad de lo bello*, se propone mostrar lo insuficientes que resultan las categorías estéticas para comprender el arte y su sentido en la existencia humana, y entonces indaga por lo que denomina los fundamentos antropológicos del arte, que identifica: juego, símbolo y fiesta; básicamente, lo que sostiene Gadamer es que el arte está relacionado, como fundación y origen, con la manera como los seres humanos crean un espacio común, un tiempo propio, una comunidad.

Al hilo de esta misma historia habría que decir que el diseño nace en el mismo contexto de la conciencia estética, por ello arrastra la misma sospecha de que se trata de un mero juego formal, más fácil de justificar que el arte, en tanto que relacionado con los procesos económicos y productivos, pero ello nos ha impedido también, como en el caso del arte, abordar la pregunta por sus fundamentos antropológicos. En el campo del diseño la crítica de la conciencia estética ha estado marcada por la discusión respecto de si el diseño es arte o no, pero de ese modo no se ha llegado al fondo del asunto. En el campo del arte la crítica de la conciencia estética condujo a una liquidación de las categorías estéticas clásicas, tales como belleza, genio y obra. Joseph Beuys dirá "todo hombre es un artista"; Arthur Danto (1999), "cualquier cosa puede ser arte"; Andy Warhol, "en el futuro todos seremos famosos por al menos quince minutos". Pero en el campo del diseño la pregunta por sus fundamentos antropológicos sigue abierta. Tal vez uno de los conceptos prometedores en este camino es el énfasis reciente en la relación entre diseño y creación, pero esta pista hay que tomarla con cuidado porque con facilidad se instala de nuevo en una concepción estetizante. Por ejemplo, es claro que no debe entenderse en el mismo sentido del genio, tampoco debe entenderse en el sentido de lo absolutamente novedoso opuesto a toda tradición (ahí se esconde el concepto clásico de la experiencia estética).

La pregunta clave para pensar los fundamentos antropológicos del diseño sería: ¿dónde podríamos buscar el diseño antes de que, en la

modernidad y al hilo de la conciencia estética, se constituya como un campo disciplinar y profesional autónomo? Y no estoy apuntando a esa idea que pondría a Dios como el primer diseñador, esa idea sigue siendo afín a la conciencia estética, justamente lo que propondrá el romanticismo, con la idea de genio que recoge de Kant, es que el artista es como un pequeño dios.

#### **1.4 EL DISEÑADOR COMO ALQUIMISTA**

En el apartado anterior inicié afirmando que el diseño se define, desde la forma, como el arte de relacionar, y desde el contenido, como el arte de decidir, juzgar y valorar. Ahora bien, tomar decisiones y juzgar acertadamente eran tareas que en la Antigüedad y en la Edad Media estaban confiadas al sabio, cuya virtud, la sabiduría, la define Aristóteles como phronesis, prudencia. Y la capacidad del sabio residía no en ser erudito (que también lo era), sino en que todo su saber estaba orientado a la praxis, a la acción; era en quien se confiaba que tomara las mejores decisiones, porque tenía experiencia, podríamos decir hoy, porque tenía mucho mundo (ganado de diversas maneras, o por haber leído mucho, o por haber viajado mucho o por conversar con muchas personas, etc.) y por eso podía considerar las cosas desde diversas perspectivas (todavía hoy decimos “poner las cosas en perspectiva”), porque tenía también una particular y fina sensibilidad, una intuición penetrante que le permitía conocer las honduras, las rugosidades y brillos del

alma humana. La figura del sabio desaparece en la modernidad, digámoslo así, despedazada y (mal) repartida entre el hombre de ciencia, el filósofo profesional y el artista (técnico), y el trasfondo de esto es la escisión abrupta e insalvable entre las esferas de la teoría y la práctica. Valga recordar que es solo a partir de la modernidad que la práctica se entenderá como subordinada a la teoría, como una simple aplicación mecánica de la teoría; a su vez, la teoría se entenderá de manera puramente formal, como un cierto tipo de saber que hace abstracción de toda singularidad sensible. Desde la Antigüedad y hasta, prácticamente, el Humanismo renacentista, la teoría fue entendida, antes que como una característica del conocimiento válido, como una manera de ser, digamos que como un rasgo del carácter, una manera de vivir, y, en consecuencia, cabría decir que era la teoría la que estaba subordinada a la práctica.

En ese despedazamiento que ocurre a inicios de la modernidad no queda nada parecido al sabio, que era la encarnación viva del saber. El conocimiento deja de ser entendido como un rasgo del carácter y, ya como ciencia, se convierte en algo así como una empresa anónima a la que contribuyen científicos anónimos. Quedó la esperanza de que el filósofo fuera en la modernidad el equivalente al sabio de la Antigüedad, pero también la filosofía devino en un campo científico autónomo y profesional: aparece el profesor de filosofía, la filosofía se vuelve un campo disciplinar hiperespecializado. Por un momento, en el Romanticismo se pensó que tal vez no era el filósofo, sino

el poeta y el artista los verdaderos herederos del sabio antiguo, pero también el arte devino un dominio cerrado y autónomo, desconectado de la vida.

Ante este panorama, lo que sostengo es que el diseño nace en relación con el vacío dejado por la desaparición de la figura del sabio, y que no pudo ser llenado ni por el científico, ni por el filósofo, ni por el artista. El diseño nace en relación con la desgarradura abierta por la separación y oposición entre teoría y praxis; en consecuencia, diré que el antecesor del diseñador no es ni el ingeniero, ni el artista, ni el artesano, sino más bien el alquimista, el prototipo de sabio medieval que opera no solo con ideas abstractas, sino que busca en este mundo, debajo de las piedras, la piedra filosofal. Por ahora no estoy en condiciones de demostrar históricamente este vínculo que propongo entre diseño y alquimia, lo planteo más bien como algo provocativo, aunque no descarto que siguiendo esta clave se pueda escribir de otra forma la historia del diseño. Hecha esta precisión, de que no sostengo una tesis histórica, quiero mostrar con algo más de detalle esas pistas que me llevan a conectar diseño y alquimia.

Primero, una breve reconstrucción del argumento: partí de la afirmación de que el diseño nace en relación con el vacío dejado por la desaparición de la figura integradora del sabio; bajo esta denominación, en la Antigüedad se incluían tanto a filósofos como a poetas, alquimistas, místicos, etc., y de este conjunto he querido

destacar dos personajes emblemáticos para el diseño: Leonardo da Vinci y Paracelso. La figura de Leonardo (artista, ingeniero, científico) ha sido ya más o menos explorada como modelo del diseño, y hoy no genera grandes controversias, máxime cuando cada vez gana más fuerza la idea de entender el diseño como punto de cruce del arte, la ciencia y la tecnología; pero yo propongo ahora desplazar la mirada hacia otro personaje que considero también un posible modelo para entender el diseño: Paracelso, médico y alquimista, considerado además por muchos en su tiempo como un mago, el que por fin habría logrado transmutar la piedra en oro.

Leonardo (1452-1519) y Paracelso (1493-1541), contemporáneos, se ubican en lo que Khunn llama un mismo paradigma o, en palabras de Foucault (2007), ambos pertenecen a la episteme preclásica. Si nos resulta más familiar y cercana la relación con Leonardo es porque damos por descontada la relación del diseño con el arte y con la técnica, pero esa es precisamente la razón por la que ahora prefiero volver los ojos sobre Paracelso, porque nos permite pensar el diseño desde otra perspectiva que no sea la del arte, sino, como lo dice Gilbert Durand (1999), la del saber humanístico por excelencia, la medicina; pero no cualquier medicina, sino específicamente la medicina alquímica homeopática (forzando un poco las tesis de Durand, podría decirse que en el conjunto de los saberes humanísticos, como la filosofía, la antropología o la historia, la medicina viene a ser el equivalente del diseño). Paracelso fue



un personaje polémico y contradictorio en su tiempo; aunque fundamentalmente se le reconoce como médico, como alguien que abrió el camino a la medicina moderna, decir apenas que fue médico es poco, porque también fue alquimista, místico, astrólogo, mago; es famoso por haber revolucionado la medicina, por haberla sacado del estancamiento escolástico; también en su tiempo fue muy reconocido porque se decía que, por fin, había logrado la trasmutación del plomo en oro.

Esta episteme preclásica se caracteriza porque en ella el criterio central ordenador del saber y la experiencia es la semejanza. Dice Foucault:

Hasta finales del siglo *xvi*, la semejanza ha desempeñado un papel constructivo en el saber de la cultura occidental. En gran parte, fue ella la que guió la exégesis e interpretación de los textos; la que organizó el juego de los símbolos, permitió el conocimiento de las cosas visibles e invisibles, dirigió el arte de representarlas. El mundo se enrollaba sobre sí mismo: la Tierra repetía el cielo, los rostros se reflejaban en las estrellas y la hierba ocultaba en sus tallos los secretos que servían al hombre (2007, p. 26).

Piensen, por ejemplo, en algo que se ha trivializado entre nosotros: el horóscopo; en realidad, los horóscopos y la astrología medieval respondían a una particular cosmovisión, que hoy llamaríamos holista; todo estaba conectado, todo se reflejaba y duplicaba en

todo, por eso era posible ver nuestro destino en las estrellas, pero a la vez cada uno de nosotros era pensado como un pequeño cosmos. La clave de todo conocimiento estaba en encontrar la semejanza que conectaba una cosa con otra, sus vínculos de familiaridad con lo demás. La medicina homeopática parte del mismo principio, lo semejante cura lo semejante. Este juego infinito de semejanzas corresponde a lo que Gilbert Durand denomina, para esa época, una "nueva concepción de ciencia", que se opone al racionalismo de la vieja ciencia aristotélica, según la cual:

Se dirigía a todo 'animal racional' y el saber era el reparto igualitario de todo esfuerzo 'humanista' por adquirirlo. En la nueva ciencia, el científico, para saber y operar según los verdaderos principios, debe ser también más que un philosophos, debe ser un adepto, iniciado en el secreto cósmico por la mediación del poder de toda organización, de toda 'escritura', de toda 'signatura': el propio Hermes, el Andrógino primordial en quien se realiza la coincidentia oppositorum [...], entre lo visible y lo invisible, y que permite así la 'magia natural' de la semejanza (Durand, 1999, p. 183).

En tal sentido, se trata de una ciencia que también parte de la idea de un cosmos ordenado conforme a principios, como la ciencia moderna, pero no se trata de principios meramente racionales abstractos, sino que se muestran en la propia materialidad y realidad del mundo, y entonces es necesario saber interpretar sus huellas, sus signos, las formas bajo las que se revelan, bajo las que se hace visible lo invisible. Se trata pues, sostiene

Durand, de una nueva ciencia que frente al mero racionalismo y al desinterés objetivo que implicaba la vieja ciencia, opone un interés pragmático, un interés subjetivante:

Se pide a la astrología, a la magia, a la alquimia, a la medicina [...] que operen concretamente [...] el hecho singular (y por ello único, maravilloso) se convierte en el centro del interés del conocimiento. La ciencia es el saber de los hechos concretos, de las miriabilia (Durand, 1999, p. 182).

En otras palabras, la alquimia, esta ciencia hermética (de Hermes) que opera conforme al principio de semejanza, es una ciencia que, a diferencia de la moderna, no desconecta lo particular de lo universal, no escinde la teoría de la práctica; no hace, pues, abstracción de la rica diversidad de lo real sensible, ni hace abstracción de la relación que las cosas sostienen con nosotros y entre ellas.

Foucault señala respecto de la episteme preclásica, fundada en la semejanza, que su referente fundamental es la hermenéutica; las ciencias desplegadas bajo esta episteme se refieren todas a un conjunto de "conocimientos y técnicas que permiten que los signos hablen y nos descubran sus sentidos" (Foucault, 2007, p. 38). También Durand considera la hermenéutica como referente central de esta episteme, pero da un paso más para pensarla, más que como una forma de ordenar el saber y la experiencia, como una concepción del mundo que hunde sus raíces en una figura mitológica arcaica: Hermes, y en la tradición gnóstica del hermetismo.

Entiendo que tal vez haya perplejidad ante lo que propongo: el diseñador, un alquimista, un mago; pero debo destacar que esto no se debe entender como algo negativo, por el contrario, es la manera como propongo conectar una profesión muy nueva con los saberes más arcanos de la humanidad. Al indagar en la etimología de la arquitectura, Eduardo Subirats dice que el "arquitecto es el creador que de alguna manera está ligado a un orden primario de las cosas" (1989, p. 134); pienso que exactamente lo mismo se puede decir del diseñador, y ahí, en ese vínculo con el orden primario de las cosas, se muestra su relación con el alquimista. Al rastrear la etimología del término diseño encontramos pistas interesantes; reproduciré una cita extensa de Subirats sobre esta etimología, que a su vez la toma del arquitecto brasileño Vilanova Artigas. Según Artigas, habría un intercambio etimológico de significados entre diseño y designio:

Los significados de designio y diseño estuvieron unidos otrora bajo una y la misma voz. En el Diccionario de Autoridades, del siglo XVIII, todavía se recuerda, a este respecto, que la palabra deseño había significado en castellano antiguo voluntad y decisión. En la lengua francesa, el significado independiente de las voces dessin y desseigner, es decir, el dibujo y la acción de dibujar, tan sólo se separa del término dessein y désigner, o sea de designio o el acto de proyectar o de tener un designio, a partir del siglo XVII. Ambas voces remiten, por otra parte, a la palabra italiana disegnaire y disegno (o también dissegno y designo) que, hasta el siglo XVI, conservaban el doble significado de propósito, designio, y de dibujo, modelo

o retrato. Únicamente en inglés, la palabra design (en el siglo XVI también *dessing* o *dising*) conserva ambos grupos de significados, el de criterio y decisión y el de diseño.

La unidad de ambos sentidos se remonta, finalmente, al latín, a la voz *designare*, que significaba trazar y delinear, y, al mismo tiempo, *designar*, ordenar, disponer. Por otra parte, también la palabra alemana *Zeichen*, y las formas emparentadas *zeichnen*, *bezeichnen*, etc. significaron históricamente el dibujo y el diseño, pero también el designio, la influencia divina o la voluntad sobrenatural. Bajo este último sentido se emplea, en la literatura religiosa del siglo XVI, una asociación que recuerda también a la proximidad semántica de designio y destino [cabe recordar que Paracelso es alemán y precisamente de esta época, del siglo XVI].

[...] En su tratado *L'idea de pittori, scultori ed architetti*, de 1607, Zuccari definió el concepto de un disegno interno equivalente a lo que llamaba 'forma espiritual', siguiendo con ello la tradición platónico-aristotélica. Esta forma interior, al mismo tiempo, era la representación de un plan divino. 'Dios -escribe este tratadista-, habiendo creado al hombre en su bondad a su imagen y semejanza (...), quiso además conferirle la facultad de formar en sí mismo una representación interior intelectual para que por medio de ella conociera todas las criaturas y formase en sí mismo un mundo nuevo'. El diseño es identificado, en definitiva, por Zuccari, con 'il segno de Dio in noi'" (Citado por Subirats, 1989, pp. 132-133).

En conclusión, ¿qué se puede ganar para el diseño con el develamiento de esta relación con la alquimia? Hay varias cosas que quiero

destacar: una, que todos somos diseñadores, y es por lo tanto en función de este supuesto que el diseño debe indagar por lo más propio y singular de sí; dos, el diseño es el arte de relacionar, el arte de valorar, comparar, juzgar y decidir, orientado por una finalidad, por un sentido, por un ideal de humanidad, por una utopía (creo que en toda propuesta de investigación en diseño es necesario preguntarse a qué utopía, a qué ideal de humanidad responde). Visto desde una perspectiva epistemológica y metodológica, esta comparación con la alquimia tiene un propósito muy definido: reivindicar que el diseño es, mucho más que un cierto campo disciplinar y profesional, el anuncio de un nuevo paradigma. Edgar Morín habla del paradigma de la complejidad, y Capra, del paradigma de la ecología profunda; creo que no sería equivocado también llamar a este nuevo paradigma el paradigma del diseño. Otl Aicher, me parece, dio pistas claves cuando lo definió como una forma de pensar, prácticamente como una filosofía; también Buchanan y Margolin van en la dirección correcta cuando lo asocian al humanismo y a la retórica, pero no dejan de ser categorías de una epistemología clásica moderna para pensar un nuevo campo que lo rebasa.

Hoy el diseño, si bien, por supuesto, viene de una línea que inicia en la Bauhaus, gana un renovado vigor porque, digamos así, llegó a su tiempo y tenemos que entenderlo desde otros referentes. Y en este nuevo tiempo, que muchos ven con desconcierto y pesimismo, también se anuncia una nueva manera de habitar y una nueva

técnica; esto es, una nueva manera de relacionarnos con todo y con todos. Así, por ejemplo, y me apoyo para esto en las ideas de Heidegger y de Sloterdijk, de una concepción alotecnológica, de una concepción de la técnica fundada en la fuerza, en la violencia y en la dominación, vamos pasando (todavía con dificultades) a una concepción homeotecnológica, a una concepción de la técnica fundada en la cooperación, en el cuidado, en la seducción. De un cosmos mecánico, de una tierra tomada como simple depósito de materiales, estamos tratando de reencantar el mundo, de restablecer nuestra amistad y diálogo con todas las cosas y con todos los seres.

De manera apretada quiero sintetizar lo que he querido presentar. Hay dos ideas centrales: una, he querido hacer visible, al lado de la figura de Leonardo da Vinci, emblemática para el diseño, la figura de Paracelso, el médico alquimista, y dos, desde una perspectiva simbólica he sostenido la idea de que el diseñador es más un Hermes que un Prometeo. Debe quedar claro que no he pretendido contraponer la figura de Paracelso a la de Leonardo, no pongo en duda el carácter modélico de Leonardo, la idea ha sido más bien rescatar la figura del alquimista, para complementar ese modelo; sucede que cuando ponemos la mirada solo en Leonardo, con facilidad se destaca más el carácter prometeico del diseñador. Cuando propongo mirar también a Paracelso quiero destacar el carácter hermético-hermenéutico del diseñador.

El diseñador no es solo inventor, ingeniero, científico y artista, es también mensajero, es traductor, intérprete; su tarea es crear y preservar el mutuo entendimiento; su virtud es la astucia y el ingenio, antes que la fuerza, porque su propósito no es someter y controlar, sino seducir y convencer. El diseñador es alquimista, pero entendiendo que el alquimista no es alguien que apenas busca cómo llenarse de oro, lo que él persigue es la fórmula para transmutar la materia bruta en algo noble, lo que es equivalente a cómo hacer de un amasijo de carne, sangre y huesos un ser humano; en eso reside la magia y el secreto de la piedra filosofal. Nadie duda de que el diseñador es un creador, pero para que esto tenga algún significado hay que tener presente que la máxima creación, la única que al final vale la pena y que es el fundamento de cualquier otra, es la creación de uno mismo; esto lo tenía claro Paracelso, quien lo expresa en uno de sus principios, que modificaré levemente: Únicamente un hombre virtuoso puede ser un buen diseñador.

## **REFERENCIAS**

Aicher, O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili.

Buchanan, R. (2005). Retórica, humanismo y diseño  
*Seminario: El diseño y la filosofía de la cultura*. México:



Universidad Autónoma Metropolitana – Xochimilco.  
Disponible en: <http://www.mexicanosdisenando.org.mx/articulos.php?maxart=12&artipo=1&src=all>

- Danto, A. (1999). *Después del fin del arte. El arte contemporáneo y el linde de la historia*. Barcelona: Paidós.
- Durand, G. (1999). *Ciencia del hombre y tradición. El nuevo espíritu antropológico*. Barcelona: Paidós.
- Foucault, M. (2007). *Las palabras y las cosas. Una arqueología de las ciencias humanas*. México: Siglo XXI.
- Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona: Paidós.
- Gombrich, E. (1995). *Historia del arte*. Barcelona: Garriga.
- Heidegger, M. (1966). *Carta sobre el humanismo* (2.ª ed.). Madrid: Taurus.
- Heskett, J. (1985). *Breve historia del diseño industrial*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Sloterdijk, P. (2002). El hombre operable. Notas sobre el estado ético de la tecnología génica. Madrid: *Revista Sileno*, (11).
- Subirats, E. (1989). *El final de las vanguardias*. Barcelona: Anthropos.
- Wang, J. (2013). The Importance of Aristotle to Design Thinking. Massachusetts Institute of Technology. *Design Issues*: 29(2).