



HEMOS QUERIDO TRAER A ESTA JOVEN SECCION 30 D.I. UN ARTICULO DE TOMAS MALDONADO SOBRE LOS PROBLEMAS DEL DISEÑO VISTOS DESDE UNA NUEVA Y MAS ABIERTA PERSPECTIVA. ESTE ARTICULO PLANTEA LOS PROBLEMAS BASICOS CON LOS QUE SE ENFRENTA ACTUALMENTE EL "DISEÑO" EN UNA AMPLIA ACEPTACION DEL TERMINO "DISEÑO". CUANTAS POSIBILIDADES APUNTA O POSIBLES ERRORES SUBRAYA SON COMUNES A TODAS AQUELLAS ACTIVIDADES CREADORAS QUE DETERMINAN EL ENTORNO HUMANO. LA RESPONSABILIDAD SOCIAL DEL "DISEÑO AMBIENTAL" ES UN HECHO INNEGABLE CUANDO "EL MUNDO DE LAS COSAS ES INSEPARABLE DEL MUNDO DE LAS PERSONAS". NO ES EVIDENTEMENTE UN ARTICULO FACIL NI TRATA DE SER ACOMODATICO; SU PRINCIPAL VIRTUD ES SEGURAMENTE LA DE OBLIGARNOS A TOMAR CONCIENCIA DE NUESTRAS RESPONSABILIDADES CON MAS INTENSIDAD A AHONDAR EN LAS MOTIVACIONES RECTORAS DE NUESTRA ACTIVIDAD. TOMAS MALDONADO, ACTUAL PRESIDENTE DEL I.C.S.I.D., HA TENIDO LA DEFERENCIA DE FACILITARNOS ESTE ARTICULO PARA QUE APARECIERA EN NUESTRA SECCION 30 D.I. DE LA "REVISTA ARQUITECTURA".

ANDRÉ RICARD

DIAGNOSTICO DEL DISEÑO

TOMAS MALDONADO

Diseño no es una realidad autónoma. No lo es: ni en cuanto acción ni en cuanto resultado de una acción. Lo que hace del diseño una realidad heterónoma es su dependencia de lo que no es diseño. O, para ser más exactos, de esa forma adventicia del no-diseño que es el antidiseño. Recuérdese que diseñar es, en definitiva, oponer beligerantemente unos objetos a los cuales se adscribe un valor a otros a los cuales se les niega; oponer la voluntad de diseño a lo que se considera la voluntad de antidiseño. Por eso, aunque parezca paradójico, el diseño es inconcebible sin el antidiseño. Además, toda tentativa por entender el papel del diseño en nuestra sociedad tiene que partir, ineludiblemente, de una toma de conciencia del antidiseño. Porque la pregunta acerca de la viabilidad del diseño nos lleva, por cierto, a examinar los factores que favorecen, pero también, y muy en particular, los que entorpecen esa viabilidad. Los resultados de este tipo de aproxima-

ción son, por lo común, desalentadores. Una y otra vez comprobamos hasta qué punto puede jactarse el antidiseño de poseer poderes de los cuales el diseño carece, y hasta qué punto se usa el diseño para legitimar los propósitos del antidiseño.

Enfrentados con esta realidad, nuestra primera y espontánea reacción es, por lo general, la del moralista. Cuando el espectáculo de la sinrazón rebasa los límites de lo que estamos habituados a soportar como seres de razón, resulta difícil, a menudo, no ceder a la tentación de erigirnos en infalibles árbitros de la vida, en protectores providenciales de una verdad, real o supuestamente amenazada. Y ya sabemos sobremanera cuáles son, tanto entre los individuos como entre las naciones, las consecuencias de esta actitud. Se comienza queriendo ser protectores, pero se concluye siempre por hacer imposible la vida de los que se pretendía pro-

teger y, finalmente, como en algunas viejas películas de Chaplín, nadie sabe ya cómo protegerse de los altruísticos protectores.

Hay que reconocer, sin embargo, que existe el problema todavía no resuelto de la ubicación funcional del diseño en la sociedad, y que este problema—lo queramos o no—no puede ser tratado al margen de ciertos juicios de valor, que son, a no dudarlo, de naturaleza ética. Nada ni nadie cambiará este hecho; tampoco nuestra justificada desconfianza para con el fácil moralismo de los improvisados árbitros de la vida.

No faltan, desde luego, los que continúan creyendo que el diseño está absolutamente libre de toda connotación de valor. Según este muy difundido modo de ver, el diseño sería inmune a los valores éticos, pues su función en la sociedad consistiría exclusivamente en prestar un servicio, es decir, en ser servicial. Aquí, por lo visto, se confunde servicial con servil. Precisamente lo que diferencia un acto servicial de un acto servil es que mientras el primero trata, con éxito o sin él, de instaurar un valor, el segundo, en cambio, elude ostensiblemente (y aun polémicamente) toda implicación de valor. En este sentido, el diseño es servicial, no servil, pues su función, como ya lo hemos señalado, es crear valores en los objetos y a través de los objetos. O para decirlo en los términos de B. F. Skinner, su función es contribuir al "diseño deliberado de una cultura".

Viéndolo bien, la actual tendencia a una absoluta neutralización ética de todos los procesos de la sociedad, es decir, la tendencia a entender la sociedad como una mera red de actos serviles, es un síntoma que debería preocuparnos. Esta tendencia, en efecto, parece venir a demostrar una situación más que alarmante: que la llamada "personalidad autoritaria" ha logrado ganar en nuestra sociedad más poder e influencia de lo que comúnmente imaginamos. En particular, el tipo manipulativo de la personalidad autoritaria, cuyo síndrome fue caracterizado por T. W. Adorno del siguiente modo: "Una forma de ultrarrealismo compulsivo que trata a todo y a todos como objetos que pueden ser manejados, manipulados, dominados por los propios esquemas teóricos y prácticos... Lo importante es "hacer cosas", con una profunda indiferencia por el contenido de lo que se intenta hacer."

En lo que al entorno humano se refiere, el poder y la influencia de este tipo de personalidad autoritaria han hecho estragos. Es precisamente en el "ultrarrealismo compulsivo", en el ciego frenesí de "hacer cosas", donde debemos buscar una de las causas, por cierto no la única, del bochornoso deterioro que viene sufriendo día a día nuestro entorno físico, social y cultural. La verdad, sin embargo, es que los diseñadores no estamos todavía preparados—instrumentalmente preparados—para ofrecer, en alguna medida, una alternativa a esta situación. Hasta ahora, los diseñadores, sobre todo en los países altamente industrializados, hemos estado al servicio, de buena o mala gana, de la proliferación de entidades aisladas, y no del control de esas entidades con miras a una mejor estructuración del entorno humano. En otras palabras, nuestra tarea, hasta ahora, ha sido el "diseño para el crecimiento";

rara vez, por no decir nunca, el "diseño para el control". De ahí que sepamos mucho sobre el primero; muy poco, en cambio, sobre el segundo. Y ésta es, en las actuales circunstancias, nuestra más flagrante debilidad, pues en el futuro el diseño para el control llegará a ser, particularmente en las economías en expansión, tan importante como el tradicional diseño para el crecimiento. El primer paso para superar la mencionada falta de preparación instrumental será desarrollar, cuanto antes, una metodología unitaria—rigurosa pero no rígida—que nos permita plantear y resolver problemas de control a todos los niveles del entorno humano. Pero, como veremos, esto será sólo factible a condición de despejar la idea de diseño ambiental (o diseño de "entorno") de las ambigüedades y contradicciones que hoy lo hacen tan poco operable.

Muchos creen, por ejemplo, que diseño ambiental es sólo un nuevo nombre—más sofisticado—para diseño total, esto es, una nueva denominación para la antigua idea de diseño como un conjunto de pautas, principalmente formales, a aplicarse a los objetos más variados: "desde el pocillo de café hasta la ciudad", como se dijo una vez. La coincidencia, sin embargo, es sólo aparente. En rigor, el nuevo diseño ambiental, a diferencia del antiguo diseño total, tiende a liberarse de la tan arraigada creencia de que los objetos, y sólo ellos, pueden actuar como agentes ordenadores y unificadores del entorno humano; que los objetos, y sólo ellos, son capaces de cambiar el mundo.

Esta creencia ha constituido, durante más de medio siglo, uno de los mayores obstáculos para el desarrollo de una nueva idea de diseño ambiental. Aunque no han faltado tentativas en este sentido, ellas han tropezado siempre con la misma obstinada ilusión—o peor: superstición—de que sólo hay que contar con los objetos. En estos últimos tiempos, este modo de ver ha empezado a entrar en crisis. Nos estamos percatando ahora de que una simple adición de objetos "bien diseñados" no da necesariamente como resultado un entorno "bien diseñado". De pronto, comenzamos a percibir que es menester contar con algo más que con los objetos. Hasta no hace mucho habíamos soñado con un entorno en el cual todos y cada uno de los objetos serían de una perfección ejemplar. En suma: imaginábamos el entorno ideal como un gigantesco "Design Center", como una majestuosa colección de piezas únicas de "buen diseño". El modelo ha dejado de seducirnos. Hemos descubierto que, en definitiva, éste ha sido el modelo preferido de todos los despotismos. Efectivamente, todos los despotismos—ilustrados o no—han buscado, en todos los tiempos, crear un entorno en el cual se exaltase el orden formal de los objetos, pero se ignorase (o se pretendiese ignorar) el desorden real de los hombres.

Ahora bien: diseñar no es cosificar, crear cosas, sino objetivar, transformar cosas en objetos. Pero estos objetos no son, desde ningún concepto, los únicos ingredientes de la realidad. Nuestro mundo no es un mero muestrario de objetos. Además de los objetos, como es obvio, existen los sujetos. Además del entorno físico, el entorno social. Algunos sociólogos urbanos—por ejemplo R. E. Park y otros representantes de su escuela—han pretendido explicar,

hace ya algunas décadas, los sujetos por los objetos, el entorno social por el entorno físico. O, para decirlo en sus propios términos, el entorno social por el "esqueleto subsocial o biótico". Mas querer explicar una realidad por otra es, de hecho, subordinar causalmente una realidad a otra. Este tipo de determinismo resulta, a mi juicio, demasiado lineal y explícito para ser verdad. Me recuerda vagamente a una cierta historiografía del siglo XIX que aspiraba a una radical reducción geográfica—y aún meteorológica—de todos los procesos de la historia. Hay que reconocer, con todo, que éste no es el único equívoco. La subordinación de un entorno a otro, la superposición jerárquica de estratos es, al fin y al cabo, la lógica consecuencia de un error mucho más grave: la arbitraria fragmentación del medio humano en dos tipos "diferentes y desvinculados" de entorno, a saber: el físico y el social. Precisamente es contra este modo de ver que están hoy reaccionando los expertos en ecología humana. Sus esfuerzos se encaminan, por lo pronto, a sentar las bases de una teoría unificada (o reunificada) del entorno, esto es, una teoría en la cual los agentes ambientales inanimados y los animados no son tratados separadamente, sino, por el contrario, estrechamente entrelazados, como componentes congeniales de un mismo y único sistema.

El enfoque, desde luego, no es radicalmente nuevo. La tesis de la indivisibilidad del entorno ha constituido el núcleo de las teorías sustentadas por K. Lewin, E. Brunswik y F. Heider. En el dominio de los estudios de la percepción, ella ha ejercido una influencia profundamente renovadora. Es su mérito haber establecido que, para la percepción, el mundo de las cosas es inseparable del mundo de las personas. Percibir es—según una versión un tanto simplificada de la compleja teoría de Lewin—aprehender al mismo tiempo un espacio físico y un espacio social, vale decir, al mismo tiempo, cosas y personas. Muy a menudo, la relación de las personas con las cosas y de estas últimas entre sí deja traslucir, de un modo más que evidente, la relación de las personas entre sí. Por ejemplo: la conducta preferencial del consumidor está condicionada, por un lado, por la variedad y extensión del surtido de objetos de consumo que se ofrece a su elección, y por otro, por la actitud del consumidor para con los otros consumidores, y viceversa. En todo acto preferencial de un consumidor se oculta la voluntad de coincidencia o desaveniencia con otros consumidores. Preferir, en éste y en muchos otros contextos, es auto-afiliarse, optar por una determinada envoltura de auto-identificación. De tal suerte, preferir es, por lo común, preferir para los otros.

Como se va viendo, nada es más erróneo que la ya mencionada idea del entorno humano como un muestrario de meras entidades físicas, asépticamente preservadas de toda filtración social o psicológica. Un entorno de esta naturaleza, compuesto exclusivamente de "variables inanimadas", sería, como lo ha definido O. K. Moore, un "problema de un solo jugador", un problema a lo Robinsón Crusoe.

Sin embargo, la idea opuesta de entorno—la ya aludida idea de entorno como un sistema que tiene en cuenta, por igual, todas

las variables—no puede ser vista todavía ni como una doctrina ni como una metodología del diseño ambiental. Aunque la nueva idea ha sido el resultado de muchas y muy valiosas contribuciones de la ciencia ambiental, la verdad es que, hasta el presente, no se ha logrado instrumentarla en función de las exigencias concretas del diseño. En otras palabras, entre ciencia y diseño sigue existiendo un abismo. De ahí que, en los próximos años, nada será más urgente que favorecer, por todos los medios, una estrecha colaboración entre los representantes de los dos dominios. Sólo a través de esta colaboración será posible, por primera vez, precisar los términos de una coherente doctrina y de una eficaz metodología del diseño ambiental. La tarea, sobre todo para los diseñadores, no será fácil. Tampoco confortable. La nueva idea de entorno nos obligará a confrontarnos, de continuo, con problemas que, hasta ahora, con razón o sin ella, habíamos juzgado ajenos a nuestra responsabilidad e idoneidad. Me refiero a los problemas del entorno social y de su influencia sobre lo que se ha dado en llamar el entorno físico. Así, la noción de antidiseño de pronto empezará a perder su originaria artificialidad dialéctica. Se tornará muy concreta, pues el antidiseño de los objetos se revelará sólo como un caso particular del antidiseño de la sociedad. De un golpe comprendemos que los objetos "mal diseñados" no son, como cándidamente lo habíamos supuesto, los únicos responsables de la actual erosión de nuestro entorno. No menos responsables—si no más responsables—nos resultarán las pautas de conducta individual y social que hacen posibles y necesarios tales objetos. Lo que nos llevará, de hecho, a plantearnos la siguiente pregunta: ¿Cuál es la viabilidad—o plausibilidad—del diseño ambiental en un mundo en el cual, como en el nuestro, los principales factores determinantes del "ambiente" parecen ser la violencia, el prejuicio, la rivalidad, el sadismo, la ostentación, la vulgaridad y el despilfarro? En mi opinión, el diseño ambiental, bajo condiciones tan adversas, es una quimera. Y lo que se nos presenta, por lo común, como diseño ambiental, una grotesca falsificación. Es un "diseño ambiental" al que se lo ha obligado a contraerse, a circunscribirse a tareas subalternas, y sobre todo esporádicas, a restaurar aquí o allá algún desmoronamiento parcial en la fachada de nuestro entorno. No es casual que uno de los más típicos ejemplos de esta versión apócrifa del diseño ambiental sea conocido, en los países anglosajones, como "urban renewal".

Patrick Geddes, hace ya medio siglo, había señalado el camino para superar este lamentable estado de cosas: "Mejorar al hombre y a su entorno—simultáneamente." Esta propuesta no ha sido tenida en cuenta. Por desgracia, los teóricos del diseño ambiental siguen creyendo en el mejoramiento del entorno independientemente de un mejoramiento del hombre. Es más, el progreso alcanzado en los últimos años en las tecnologías de control del ambiente físico ha venido a dar nuevo impulso a esa tendencia. Así, S. Chermayeff y C. Alexander sugieren, aunque con ciertas reservas, que el diseño ambiental debería inspirarse en los dos "modelos de perfecto equilibrio ecológico" que ha creado la tecnología más avanzada de nuestro tiempo: el submarino nuclear y la cápsula espacial.

La idea, aunque a primera vista seductora, no puede ser aceptada sin más ni más; las incógnitas que deja sin despejar son demasiado numerosas e importantes. Muchos científicos, en efecto, han expresado ya sus dudas con respecto a esquemas de esta naturaleza. Es evidente que, aunque inmensa, la capacidad de adaptación del hombre no es, ni mucho menos, infinita. El biólogo A. Portmann nos recordaba hace poco que el medio humano específico—biológicamente hablando—no es ni el microcosmos ni el macrocosmos, sino el mesocosmos. Este último, incuestionablemente, es el "oikos", el hogar del hombre. Por razones filogenéticas y ontogenéticas, el hombre está condenado a permanecer en el mesocosmos. El hombre puede, por cierto, emprender excursiones temporarias, como ya lo está haciendo, a macrocosmos, pero siempre debe llevar consigo su mesocosmos artificial.

En las próximas décadas es muy probable que, al menos teóricamente, no habrá más dificultades técnicas para lograr una absoluta artificialización del mesocosmos humano, sea en una porción o en la totalidad del planeta. Pero lo que no se podrá saber en las próximas décadas—ni aún teóricamente—es si el hombre podrá, a la larga, sobrevivir, esto es, sobrevivir como hombre, en caso de ser obligado a vivir permanentemente en un mesocosmos artificial. Hay, en efecto, muchas razones para dudar que, en un futuro cercano, alguien pueda ofrecer fehacientemente garantías de que el hombre, en esas condiciones, no sufrirá procesos degenerativos sustanciales en su sistema nervioso u homeostático.

A veces se tiene la sospecha de que detrás de estas especulaciones sobre el futuro del entorno humano se oculta una cierta dosis de escapismo tecnocrático. Parecería que mediante esta actitud se tratase de eludir la tarea más difícil y urgente: la de conseguir aquí y ahora un nuevo tipo de mesocosmos donde, según la propuesta de P. Geddes, no se trate sólo de una "optimización" del entorno, sino también, y principalmente, del hombre como ser individual y social. No faltan, por cierto, quienes juzgan esta sospecha absolutamente infundada. En el fondo, nos aseguran, las mutaciones que hoy se están cumpliendo en nuestro habitat, por obra de la ciencia y de la técnica, traerán también aparejadas mutaciones esenciales en la condición humana.

Es más: el advenimiento de una nueva condición humana sería inminente. Formas primigenias de ella podrían hoy ya reconocerse en los grandes poblamientos metropolitanos y megalopolitanos de los países altamente industrializados. Con estas consideraciones se pretendería invalidar la sospecha (u objeción) de unilateralidad tecnocrática, de indiferencia escapista para con el entorno social. Detengámonos un momento en este punto.

En los últimos tiempos abundan, como se sabe, las descripciones—más o menos literarias, más o menos filosóficas—sobre la nueva condición humana, y cada día se le adjudican nuevas y más provocativas y desconcertantes peculiaridades. Una vez se anuncia el hombre post-histórico; otra, el hombre post-alfabetizado; otra, finalmente, el hombre post-político. El infaltable prefijo "post"

—en éstas y otras similares caracterizaciones—señala siempre una intención de ruptura radical con el pasado. Lo que se desea impugnar es la condición humana tradicional, o mejor dicho, el condicionamiento tradicional del hombre tal como se ha dado, si no siempre, al menos en los últimos dos mil años. Me refiero precisamente al hombre histórico, alfabetizado y político que, a fin de cuentas, ha constituido el gran proyecto (y también la gran realización) de la cultura llamada occidental. En realidad, en un plano muy abstracto, no habría nada que objetar a una tentativa de este género. Pero en un plano más concreto, más referido a las consecuencias prácticas de una tentativa de este tipo, es menester acudir nuevamente a la antes mencionada cuestión de las garantías. Lo cierto es que, hasta ahora, y esto a pesar de los esfuerzos de H. Arendt en este sentido, no hemos logrado establecer hasta qué límites es posible mudar la condición humana sin correr el riesgo de desvirtuar y aun de cancelar la naturaleza humana. Por eso, mientras este punto no haya sido suficientemente elucidado, la tentativa de mudar esencialmente la condición humana seguirá siendo, a mi ver, un "salto en el vacío". Por supuesto, especulaciones sobre el desenlace final de una tal empresa son también—¿por qué no?—legítimas, sobre todo si tenemos el cuidado de no tomarlas por verdades empíricamente verificables. Es en este dominio de las especulaciones gratuitas donde se han ido formando dos corrientes de opinión diametralmente opuestas: la que nos promete lo mejor y la que nos vaticina lo peor. En la primera figuran los que asumen una actitud eufóricamente optimista con respecto a la perspectiva de una nueva condición humana; en la segunda, en cambio, los que prefieren adoptar una actitud cáusticamente pesimista, y nos advierten que la nueva condición humana no será, ni nueva, ni condición, ni humana. Entre estas dos tendencias es difícil tomar partido. No creo tampoco que valga la pena optar por unos u otros. En mi opinión, más importante que decidirse por el optimismo o por el pesimismo es asumir una actitud objetiva y rigurosamente crítica para con todo nuevo modelo de condición humana, sobre todo si se nos lo presenta asociado a un nuevo modelo ambiental.

R. Buckminster Fuller viene propagando últimamente la necesidad de una "Revolución del Diseño", es decir, de una Revolución planteada en términos de Diseño. Esta revolución apuntaría a un cambio radical, por medio del Diseño, de las estructuras técnicas de explotación, aprovechamiento y distribución de los recursos naturales, pero también de todas las otras estructuras de ambientación humana dependientes, directa o indirectamente, de aquellos recursos. En nuestro planeta, según Buckminster Fuller, habría virtualmente de todo y para todos. La crisis actual no sería tanto de recursos como de Diseño. En el futuro, el Diseño deberá asumir la responsabilidad de transformar en real lo que es hoy apenas virtual. Así, el Diseño se convertiría en el factor guía de la Revolución. Es más: el Diseño sería la Revolución. Bien, pero dentro de este marco, ¿cuáles son los requisitos que deben ser cumplidos para transmutar Diseño en Revolución? ¿Cuáles son las estructuras de poder—existentes o a existir—que han de delegar al Diseño la responsabilidad de cambiar radicalmente todas las estructuras téc-

nicas del entorno humano, y esto a una escala planetaria? Buckminster Fuller no ha sido nunca, que yo sepa, muy explícito a este respecto. Cada vez que ha debido referirse al contexto real de la "Revolución del Diseño", sus opiniones, por lo general, han sido ambiguas. Aunque no, por cierto, tan ambiguas como para no dejar traslucir su verdadero pensamiento. Es evidente que, para Buckminster Fuller, la "Revolución del Diseño" vendría a resolver los problemas que la Política, durante siglos, habría dejado sin resolver. En otras palabras, el Diseño estaría llamado a sustituir a la Política, a cancelarla, a borrarla de la historia. No es de extrañar entonces que, para este autor, la "Revolución del Diseño" sea exclusivamente un acto de imaginación técnica. Lo que es, como se sabe, un enfoque típico del utopismo tecnocrático. Personalmente confieso no tener reparos en aceptar, en principio, la idea de una "Revolución del Diseño", pero nunca en la forma hasta aquí discutida. La "Revolución del Diseño", tal como yo la concibo, debería ser el resultado tanto de la imaginación técnica como de lo que el sociólogo C. Wright Mills ha llamado la "imaginación sociológica", tanto del coraje técnico como del coraje social y aún político.

He mencionado ya antes, muy al pasar, el tema de las relaciones entre diseño y ciencia. En 1910, W. R. Lethaby proclamó apodícticamente que "el fundamento del diseño es el método científico"; desde entonces, muy poco se ha hecho para llevar a la práctica este enunciado. La razón debe buscarse no sólo en la suspicacia de muchos diseñadores para con cualquier tipo de método—científico o no—, sino también, como veremos seguidamente, en la actitud dogmática de los que exigen una absoluta identificación de las actividades de diseñar e investigar.

Empecemos analizando la segunda de estas dos actitudes: ¿Es justo decir hoy que diseñar es lo mismo que investigar? Ningún espíritu modestamente dotado de rigor podría sostener hoy que estas dos actividades son una y la misma cosa. Tampoco que las actuales diferencias entre diseñar e investigar desaparecerán a corto plazo. No existe, por el momento, ningún hecho empíricamente verificable que justifique tales suposiciones. Lo que tenemos, eso sí, son programas, pero nada es más imprudente que confundir programas con realidades. Asegurar que un programa es ya una realidad, sin serlo todavía, es ahondar innecesariamente el abismo entre programa y realidad. De este modo, legítimos atisbos de lo posible se convierten en especulaciones sobre lo posible. Además, no basta proclamar que diseñar e investigar terminarán siendo una y la misma cosa; lo importante es saber en qué medida esa identificación favorecerá una mayor eficiencia operativa de las dos actividades. Porque el peligro en estos casos es sacrificar la verdad a lo que H. Feigl llamara "las falacias reduccionistas de un estrecho positivismo". Es decir, querer lograr, a cualquier precio, absolutas reducciones, donde sólo sería razonable aspirar a parciales reducciones. La tesis de una total reducción de la actividad de diseñar a la de investigar, la tesis de una completa y definitiva sustitución de diseñar por investigar—como es hoy postulada por alguno de los teóricos menos sutiles de la metodología del diseño—es perjudicial a los propósitos generales que esa misma tesis

pretende defender. De hecho, ella no propone otra cosa que un "prohibicionismo" de diseño, y todo prohibicionismo, conviene no olvidarlo, es siempre resistido. Es difícil, sin más, dar por cancelado lo que a los ojos de todos existe y merece seguir existiendo.

A esta tendencia, sin embargo, hay que reconocerle un aspecto positivo. En ella está implícito, a no dudarlo, un muy saludable repudio a la tendencia diametralmente opuesta. Me estoy refiriendo a la tendencia que continúa creyendo obstinamente que diseñar e investigar son actividades ajenas una a la otra, o, peor aún, absolutamente inconciliables. Diseñar, según este modo de ver, sería un proceso lineal, autónomo y fortuito. Por tanto, singular, único en su género. Lo que no es verdad. Diseñar e investigar, a pesar de sus diferencias, son actividades que pertenecen a la misma clase de comportamiento, a la clase de comportamiento que se ha dado en llamar finalista. Diseñar e investigar, como es obvio, son ambos comportamientos orientados al logro de una finalidad. No importa aquí si la finalidad consiste en hallar una noción, una estructura o una forma para un objeto conocido o, por el contrario, descubrir un objeto para una noción, una estructura o una forma conocida. Es decir, identificar—usemos los términos de K. M. Sayre—una "descripción perdida" o un "objeto perdido". En cuanto comportamientos finalistas, son además actividades de naturaleza estratégica. Ambas avanzan hacia su finalidad por medio de decisiones preferenciales parciales que, paso a paso, van determinando un itinerario (o trayectoria) de las soluciones posibles. Pero no hay estrategias sin estratagemas. Diseñar e investigar tienen sus estratagemas específicas y también sus estratagemas comunes. Algunas estratagemas comunes son mucho más que meras coincidencias técnicas; en realidad, son estratagemas cooperativas, modelos de acción eficiente donde el papel del diseño y el papel de la investigación son prácticamente inseparables.

Para los investigadores esto no es nuevo. Desde Galileo, ellos saben que investigar presupone diseñar, que la investigación comienza siendo muy frecuentemente diseño de un modelo lógico o instrumental, o lógico-instrumental. Para los diseñadores ingenieros—los "mechanical engineering designers"—esto no es tampoco nuevo. Para ellos diseño es, por lo común, investigación científica aplicada. Nuevo, en cambio, es para los diseñadores cuya tarea no consiste principalmente en desarrollar estructuras mecánicas, sino en adecuar estas estructuras a las sutiles y complejas exigencias del uso. Nuevo es, en otras palabras, para los diseñadores industriales. Y sus primeras reacciones, como muy a menudo ocurre cuando es necesario confrontarse con algo nuevo, no son objetivas. Ya lo hemos visto: o proclaman con un cándido optimismo que el diseño será reemplazado por la programación, o declaran, por el contrario, schillerianamente, que el diseño es el último reducto de la libertad contra las amenazas de la programación. Pero seamos justos: la objetividad no es hoy fácil para los diseñadores. En un mundo de antidiseño—ya lo hemos señalado—, el diseño es el más árido de los oficios. Particularmente si por diseño entendemos una expresión creadora, activa, beligerante de la conciencia crítica. El diseño, así concebido, es siempre un desafío, porque si por un

lado implica un acto de rebelión contra lo que W. Benjamin llamara la "engañadora glorificación del mundo de las mercancías", por otro sólo puede ser diseño en la medida que acepta ser diseño de mercancías. Este conflicto entre conciencia y realidad favorece el advenimiento de la falsa conciencia. Las dos extremas actitudes adoptadas hoy por los diseñadores con respecto al tema diseño e investigación parece así demostrarlo. Entre los que han pronosticado que el diseño cederá su lugar a la investigación se cultiva hoy una displicente actitud para con todo tema que no sea estrictamente metodológico. Nada, en efecto, puede ser peor visto en este medio que preguntar acerca de la naturaleza de los posibles objetos resultantes de la investigación, acerca de su valor operativo o simbólico en nuestra cultura. Por lo visto, en este medio, las implicaciones reales (o simplemente humanas) han dejado de interesar. En el fondo, se trata de una fuga cenital. El diseño, transmutado en investigación, se ha hecho extramundano. Pero el tributo que ha debido pagarse ha sido muy alto: el apaciguamiento de la conciencia crítica. Los anteriores sinsabores del desafío ambiguo han dejado, de pronto, de ser actuales, porque nadie se siente obligado a asumir la responsabilidad del desafío.

En el otro extremo, entre los partidarios del diseño como un fenómeno de creación pura, la falsa conciencia asume formas no menos virulentas. El diseñador que se declara abiertamente adverso a la investigación renuncia de antemano a actuar en dominios donde la particular naturaleza y elevada complejidad de los temas tratados hacen la investigación imprescindible. Pero como no puede, aunque lo quisiera, dejar de percibir la actual fuerza expansiva de estos dominios, termina por sentirse, y con razón, amenazado. Frente a esto el diseñador reacciona, también aquí, sublimando o falsificando su actitud. En otras palabras, la respuesta es, otra vez, la evasión. No la evasión como en el caso anterior, en el mundo de un objetivismo mistificado, sino en el mundo de un subjetivismo

igualmente mitificado. En este mundo, el diseñador es, por lo general, víctima de sus propias fobias. Sus fobias—sobre todo su hostilidad contra toda forma de pensamiento científico—desvirtúan sus relaciones con lo real. Ellas contribuyen a desrealizar su conciencia y, lo que es peor aún, a desrealizar su campo de acción. El diseño deja de ser así un comportamiento finalista, una acción según un plan, para pasar a ser un comportamiento errático. De esta manera, el diseño se empobrece, se trivializa. Pero un diseño deteriorado de tal manera ya no es más diseño. No, al menos, a nivel industrial, pues a este nivel el diseño es sólo practicable, esto es, viable como comportamiento finalista.

Como vemos, ni el diseño como ideología de la programación ni el diseño como ideología de la antiprogramación ofrecen una respuesta convincente al problema que nos ocupa. En los próximos años será necesario encarar con un nuevo criterio el problema de las relaciones entre diseño e investigación. Pienso, en particular, en un criterio de eficiencia operativa, un criterio "praxiológico", como lo ha denominado T. Kotarbinski. Esto, sin embargo, debería ser objeto de un particular y detenido estudio. Por el momento, contentémonos con señalar que las relaciones entre diseño e investigación sólo podrán llegar a ser fructíferas en el futuro a condición de que estas relaciones sean previamente desmitologizadas. No será posible, en efecto, desarrollar una metodología del diseño hasta tanto no hayamos logrado superar la actual metodolatría, el culto fetichista de los métodos. La principal dificultad radica, hoy por hoy, en la creencia muy difundida de que una metodología científica del diseño debe basarse—como en el caso de la metodología de las ciencias exactas—en un instrumentario de "problem solving" absolutamente ajeno a cualquier referencia antropocéntrica. Lo que es absurdo. Al fin de cuentas, el hombre no es sólo un sujeto, sino también el objeto último de toda tentativa de diseño.

NOTICIAS

"INTERDESIGN 2.000"

Este Concurso internacional, convocado para el Diseño de muebles, y cuyo Jurado estaba compuesto por ocho miembros, entre los que destacamos a:

Max Bill,
Herbert Hírche,
J. B. Bakema y
Sigvard Bernadotte,

ha concedido los siguientes premios:

- 1.º M. Siegbert Gözler, de Finlandia.
- 2.º M. Waldemar Rothe, de Alemania.
- 3.º Equipo Beigel-Deckelmann-Gronenborn-Weinberger, de Alemania.

Se presentaron 730 trabajos correspondientes a treinta y dos países.

REEDICION LIBROS BAUHAUS

Editor: Hans M. Wingler, Archivo Bauhaus, Darmstadt.
Realizador: Florian Kupferberg, Mainz y Berlín.

Acaban de ser reeditados los libros Bauhaus. Estas series de sentido programático, editadas por Walter Gropius y Laszlo Moholy-Nagy en 1925-1930, dejaron de editarse desde hace muchos años, y sólo en tiendas de libros de segunda mano era posible conseguir copias sueltas a precios de bibliófilos.

Cada uno de los catorce volúmenes era una unidad por su contenido.

Algunos (Klee: Pädagogisches Skizzenbuch; Kandinsky: Punkt und Linie zu Fläche; Moholy-Nagy: Von Material zu Architektur) exponen el método y política del

adiestramiento Bauhaus. Otros (Bühne im Bauhaus; Arbeiten der Bauhauswerkstätten; Versuchshaus des Bauhausneubauten in Dessau) demuestran resultados prácticos. Otros también (Gleizes: Kubismus; Mondrian: Neue Gestaltung; Doesburg: Grunpbegriffe der neuen gestaltenden Kunst; Moholy-Nagy: Malerei, Fotografie, Film) interpretan varios caminos para formar el pensamiento o (Gropius: Internationale Architektur; Oud: Höllandische Architektur) intentan alcanzar resultados en problemas corrientes a nivel internacional.

Los cinco volúmenes publicados hasta ahora incluyen tres reediciones de los primeros libros Bauhaus, una edición ampliada de un libro de Walter Gropius anteriormente citado, y editado en 1935 y una recopilación de ensayos y prospectos por Gottfried Semper, escritos durante los años 1834-1869.