

proyecto editorial *el espíritu y la letra*
número 11 *filosofía del diseño • vilém flusser*



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

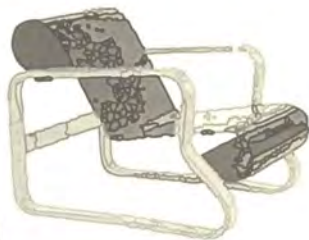
filosofía del diseño

la forma de las cosas

vilém flusser

traducción

pablo marinas



EDITORIAL
SINTESIS

25.1325

Consulte nuestra página web: www.sintesis.com
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

La selección de la presente edición se corresponde con la edición inglesa
The Shape of Things, Reaktion Books, 1999.

Copyright © Edith Flusser

Los siguientes ensayos han sido previamente publicados en *Vom Stand der Dinge*: 'Vom Wert Design', 'Form und Material', 'Der Krieg und der Stand der Dinge', 'Von Formen und Färbeln', 'Der Blick des Designers', 'Die Fabrik', 'Der Hebel schlägt zurück', 'Schirm und Zeit', 'Design: Hindernis zum Abräumen von Hindernissen?', 'Warum eigentlich klappern die Schreibmaschinen?', 'Ethik im Industriedesign?', 'Design als Theologie', 'Wittgensteins Architektur', 'Nackte Wände', 'Durchlöchert wie ein Emmentaler', 'Schamannen und Maskentänzer', 'Das Unterseeboot', Bollmann Verlag GmbH, 1993.

Copyright © Carl Hanser Verlag, München Wien, 1993

Los siguientes ensayos fueron publicados en *Dinge und Undinge*: 'Das Uding 1', 'Das Uding 2', 'Teppiche', 'Töpfe', 'Räder'.

Traducción: Pablo Marinas

© Editorial Síntesis, S. A.
28015 Madrid
Tel. 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN
84-7738-989-6

Depósito Legal
M. 22.227-2002

Impreso en España • Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

| | |
|--|----|
| PREFACIO | 9 |
| CAPÍTULO 1 Acerca de la palabra <i>diseño</i> | 23 |
| CAPÍTULO 2 Forma y material | 29 |
| CAPÍTULO 3 La guerra y el estado de las cosas | 37 |
| CAPÍTULO 4 De formas y fórmulas | 43 |
| CAPÍTULO 5 La mirada del diseñador | 47 |
| CAPÍTULO 6 La fábrica | 51 |

| | |
|--|-----|
| CAPÍTULO 7 | |
| La palanca contraataca | 59 |
| CAPÍTULO 8 | |
| Pantallas, paraguas y tiendas de campaña | 63 |
| CAPÍTULO 9 | |
| El diseño: un obstáculo para eliminar obstáculos | 67 |
| CAPÍTULO 10 | |
| ¿Por qué tabletean las máquinas de escribir | 73 |
| CAPÍTULO 11 | |
| ¿Ética en el diseño industrial? | 79 |
| CAPÍTULO 12 | |
| El diseño como teología | 83 |
| CAPÍTULO 13 | |
| Arquitectura wittgensteiniana | 91 |
| CAPÍTULO 14 | |
| Paredes desnudas | 93 |
| CAPÍTULO 15 | |
| Con más agujeros que un queso suizo | 97 |
| CAPÍTULO 16 | |
| La no-cosa (I) | 103 |
| CAPÍTULO 17 | |
| La no-cosa (II) | 109 |
| CAPÍTULO 18 | |
| Alfombras y tapices | 115 |
| CAPÍTULO 19 | |
| Ollas | 119 |

| | |
|--------------------------------|-----|
| CAPÍTULO 20 | |
| Chamanes y bailes con máscaras | 125 |
| CAPÍTULO 21 | |
| El submarino | 129 |
| CAPÍTULO 22 | |
| Ruedas | 139 |
| CAPÍTULO 23 | |
| La cama | 147 |
| NOTA BIOGRÁFICA | 169 |

ACERCA DE LA PALABRA *DISEÑO*

En inglés¹, la palabra *design* funciona indistintamente como sustantivo y como verbo (circunstancia que caracteriza, como pocas, el espíritu de la lengua inglesa). Como sustantivo significa, entre otras cosas, "intención", "plan", "propósito", "meta", "conspiración malévola", "conjura", "forma", "estructura fundamental", y todas estas significaciones, junto con otras muchas, están en relación con "ardid" y "malicia". Como verbo (*to design*) significa, entre otras cosas, "tramar algo", "fingir", "proyectar", "bosquejar", "conformar", "proceder estratégicamente". La palabra en cuestión es de origen latino y contiene en sí el término *signum*, que significa lo mismo que nuestra palabra alemana *Zeichen*, signo, dibujo. Ambas palabras, por lo demás, tienen un origen común. *Diseñar*, por lo tanto, si lo traducimos al alemán, significa, etimológicamente, algo así como *ent-zeichnen*, "de-signar". La pregunta que aquí nos planteamos es la siguiente: ¿cómo ha adquirido la palabra *diseño* su significado actual, reconocido internacionalmente? El sentido de esta pregunta no es histórico, es decir, que no se trata de consultar en los textos dónde y cuándo empezó a generalizarse ese signifi-

cado concreto de la palabra. Hay que entenderla más bien semánticamente, es decir, que de lo que se trata es de pensar por qué precisamente esta palabra ha adquirido el significado que se le atribuye en el debate actual sobre la cultura.

La palabra *diseño*, como hemos visto, pertenece a un contexto de ardes y malicias. De acuerdo con esto, el diseñador es un conspirador malicioso, que se dedica a tender trampas. En el mismo contexto aparecen también otras palabras muy significativas. Fundamentalmente las palabras “mecánica” y “máquina”. En griego, *mechos* designa un mecanismo que tiene por objeto engañar, una trampa, y el caballo de Troya es un ejemplo de ello. A Ulises se le llama *polymechanikos*, lo que nosotros en el colegio traducíamos como “el fecundo en ardid”. La propia palabra *mechos* tiene su origen en la raíz “*magh-”, que podemos reconocer en las palabras alemanas *Macht* y *mögen*. Por consiguiente, una “máquina” es un mecanismo para engañar (como, por ejemplo, la palanca, que engaña a la gravedad) y la “mecánica” es la estrategia que sirve para burlarse de los cuerpos graves.

Otra palabra que también forma parte de este contexto es “técnica”. La palabra griega *techné* significa “arte”, y está emparentada con *tektón* (“carpintero”). La idea fundamental es que la madera (en griego, *hylé*) es un material amorfo, al cual el artista, el técnico, confiere una forma. Precisamente mediante tal acto es como el artista-técnico obliga a la forma a aparecer. La acusación fundamental de Platón en contra del arte y la técnica, radica en el hecho de que éstas traicionan y desfiguran las formas (ideas) intuitivas teóricamente cuando las encarnan en materia. Los artistas y los técnicos son, a sus ojos, traidores de las ideas y embusteros, porque inducen maliciosamente a los seres humanos a contemplar ideas deformadas.

El equivalente latino del término griego *techné* es *ars*, lo que en realidad significa (si me es lícito emplear este término del lenguaje callejero) el “truco”, el “tranquillo” (o las “vueltas” en la expresión “cogerle las vueltas a algo”). El diminutivo de *ars* es *articulum*, es decir “artecilla”, e indica que algo gira alrededor de algo (como por ejemplo, la articulación de

la muñeca). En consecuencia, *ars* quiere decir algo así como “volubilidad” o “manipulabilidad”, y *artifex* (“artista”) designa principalmente a aquel que, con su labia, con sus giros, termina enredándole a uno. El genuino artista es el trilerio. Y el sentido de esto se percibe con claridad en palabras como artificio, artificial o incluso artillería. En alemán, un artista es un *Könnner*, es decir, alguien que conoce algo perfectamente y que puede hacerlo, pues *Kunst* (arte) es el sustantivo de *können* (conocer, poder hacer). Aunque esto no excluye la tendencia a lo artificioso².

Esta reflexión, por sí sola, constituye ya una explicación de cómo la palabra *diseño* ha podido ocupar el espacio que se le atribuye en el discurso actual. Las palabras *diseño*, *máquina*, *técnica*, *ars* y *Kunst* están estrechamente interrelacionadas, cada uno de los conceptos es impensable sin los demás, y todos ellos tienen su origen en la misma toma de posición existencial frente al mundo. Sin embargo, esta conexión interna ha sido negada durante siglos (al menos, desde el Renacimiento). La cultura moderna, burguesa, oponía de manera tajante el mundo de las artes al mundo de la técnica y las máquinas, de tal modo que la cultura se escindió en dos ramas ajenas la una a la otra: por un lado, la científica, cuantificable, “dura”; y, por otro, la estética, cualificadora, “blanda”. Esta distinción, dañina pero caduca, comenzó, a finales del siglo XIX, a pasarse de fecha. La palabra *diseño* saltó la zanja que existía y formó un puente. Y esto sucedió gracias a que, mediante ella, la conexión interna entre técnica y arte se hizo palabra. Por consiguiente, hoy en día *diseño* significa más o menos aquel lugar en el cual el arte y la técnica (y por ello el pensamiento valorativo y el científico) se solapan mutuamente, con el fin de allanarle el camino a una nueva cultura.

Esta explicación, aunque es bastante buena, no es suficiente. Puesto que lo que une los conceptos que hemos traído a colación es, sin duda, el hecho de que todos ellos (además de otros muchos) significan, también, ardid y malicia. La cultura a la que el diseño podrá allanarle mejor el camino será aquella que sea consciente de que es embustera. La pregunta es: ¿a qué y a quién engañamos cuando nos comprometemos con la cultura

(con la técnica y el arte, es decir, con el diseño)? Ahí va un ejemplo: la palanca es una máquina sencilla. Su diseño imita el brazo humano, se trata de un brazo artificial. Su técnica es, probablemente, tan antigua como la especie *homo sapiens*, quizá incluso más. Y esta máquina, este diseño, este arte, esta técnica, tiene por objeto engañar a la gravedad, burlar las leyes de la naturaleza y, usando de malicias, liberarnos de nuestras condiciones naturales, precisamente aprovechándose de una ley natural. Por medio de una palanca –y a pesar de nuestro propio peso– habremos de poder alzarnos hasta las estrellas, si es posible; y, si nos dan un punto de apoyo, habremos de ser capaces de sacar al mundo de su órbita. Éste es el diseño que constituye el fundamento de toda cultura: engañar a la naturaleza precisamente por medio de la cultura, superar a lo natural mediante lo artificial y construir máquinas, de las que sale un dios que somos nosotros mismos. En pocas palabras: el diseño que está detrás de toda cultura consiste en, mediante engaños, convertirnos a nosotros –simples mamíferos condicionados por la naturaleza– en artistas libres.

¿No es ésta una explicación genial? La palabra *diseño* ha adquirido su posición en el discurso habitual, gracias a que empezamos a ser conscientes de que ser un ser humano es un diseño en contra de la naturaleza. Pero, lamentablemente, tampoco podemos conformarnos con esto. Ahora que el diseño ocupa con claridad creciente el foco de interés, que la pregunta por el diseño ocupa el lugar de la pregunta por la idea, el suelo bajo nuestros pies comienza a tambalearse. He aquí un ejemplo de esto: las estilográficas de plástico recargables se están volviendo cada vez más baratas, y se tiende ya incluso a repartirlas gratuitamente. El material (*hylé* = madera) del que están hechas carece prácticamente de valor, y el trabajo (que, según Marx, es la fuente de todos los valores) es realizado, merced a tecnologías sofisticadísimas, por máquinas totalmente automatizadas. Lo único que confiere valor a esas estilográficas de plástico es su diseño, pues a él deben el hecho de que escriben. Este diseño es una fecunda coincidencia entre ideas geniales provenientes de la ciencia, el arte y la economía, que se han superpuesto, multiplicando así su capacidad creativa. Y sin embargo

tenemos tendencia a no prestarle ninguna atención a ese diseño, razón por la cual las plumas recargables tienden a repartirse gratis (como soportes publicitarios, por ejemplo). Esas ideas geniales que están detrás de las plumas sufren el mismo desprecio que el material del que están hechas y el trabajo necesario para producirlas.

¿Cómo explicamos entonces esta devaluación de todos los valores? Pues a partir del hecho de que, gracias a la palabra *diseño*, estamos comenzando a darnos cuenta de que toda cultura es un engaño, de que somos embaucadores embaucados y de que cualquier compromiso con la cultura desemboca en el autoengaño. No hay duda de que, al superar la separación entre arte y técnica, se abrió un horizonte, dentro del cual podemos *diseñar* con perfección cada vez mayor, liberarnos cada vez más de nuestra condición y llevar una vida cada vez más artificial (más bella). Pero el precio que pagamos por ello es la renuncia a la verdad y a la autenticidad. Lo que la palanca hace, de hecho, es sacar todo lo verdadero y lo auténtico fuera de su órbita y reemplazarlo mecánicamente por artefactos perfectamente diseñados. Así, por consiguiente, todos esos artefactos adquieren el mismo valor que las plumas recargables: se convierten en *gadgets* de usar y tirar. Esto se pone de manifiesto, a más tardar, cuando morimos. Y es que, a pesar de todas las estrategias técnicas y artísticas (a pesar de la arquitectura de hospitales y el diseño de lechos mortuorios), el caso es que nos morimos, como se mueren todos los mamíferos. La palabra *diseño* ha adquirido la posición central que hoy tiene en el discurso común porque (y probablemente tengamos razón al hacerlo) estamos empezando a perder la fe en el arte y en la técnica como fuentes de valores. Porque estamos empezando a atisbar el diseño que se esconde detrás de todo ello.

Lo que esta explicación pretende es acabar con una ilusión. Pero tampoco es absolutamente concluyente o irrefutable. Y aquí me veo obligado a confesar algo, y es que este ensayo sigue un diseño muy determinado: quiere sacar a la luz los aspectos pérfidos y engañosos de la palabra *diseño*. Pues estos aspectos acostumbran a ser ocultados. Si su *diseño* hubiera sido otro, quizá hubiera hecho más hincapié en la

relación de la palabra *diseño* con signo, indicio, presagio, designación, designio; es posible que, en ese caso, hubiera surgido una explicación distinta, e igual de plausible, de la condición actual de la palabra en cuestión. Así es la cosa: todo depende del diseño.

Notas

- ¹ El artículo comienza con una disquisición sobre los sentidos y el origen de la palabra en inglés. Esto no es arbitrario: en alemán (como en muchas otras lenguas) se ha optado por la asimilación directa del término inglés, en lugar de traducirlo, como en el caso del español.
- ² "Tender a lo artificioso" pretende acercarse al sentido del verbo alemán empleado por el autor, *künsteln*, que comparte la misma raíz que *können* y *Kunst*.

2

FORMA Y MATERIAL

Desde hace ya mucho tiempo, la palabra "inmaterial" viene siendo maltratada. Pero desde que se ha empezado a hablar de "cultura inmaterial", ese despropósito ha rebasado ya el límite de lo tolerable. El presente ensayo asume la tarea de contribuir a que se elimine el chusco concepto de "inmaterialidad".

La palabra *materia* es el resultado del intento de los romanos de traducir al latín el concepto griego *hylé*. *Hylé*, originalmente, significa "madera", y la palabra *materia* debía de designar algo parecido, como podemos ver en la propia palabra española ("materia"- "madera"). Pero cuando los filósofos griegos echaron mano de la palabra *hylé*, no estaban pensando en la madera en general, sino en la madera concreta que se almacena en el taller del carpintero. Lo que pretendían era, precisamente, encontrar una palabra con la que se pudiera expresar lo opuesto al concepto *forma* (en griego, *morphé*). Así que *hylé* designa algo amorfo. Aquí, la idea fundamental es ésta: el mundo de los fenómenos, tal y como lo percibimos con nuestros sentidos, es una papilla informe, y detrás de ella están ocultas formas eternas, inmutables, que podemos percibir mediante la mirada supra-