

***Diseñar para una era humanista
Innovación transversal y sencillez
como directrices contemporáneas del movimiento moderno***

Sebastián García-Garrido
Escuela Politécnica Superior. Universidad de Málaga

Se trae a este nuevo Encuentro un avance, pero también reflexiones posteriores a su cierre, antes de la presentación del libro que la editorial del IED, en edición de Pedro Medina, pondrá en el mercado en unos días, con el siguiente título: *Diseñar para una era humanista. Innovación transversal entre Arte, Diseño y Artesanado*

Este trabajo es una síntesis de planteamientos, investigaciones y conclusiones de una amplia trayectoria del diseño como disciplina, académica y profesional, que se ha cruzado repetidas veces con otros muchos ámbitos de la creatividad humana y de las artes visuales. En consecuencia, se amplían estos resultados al replanteamiento de los procesos del diseño a las últimas tendencias que trascienden la inevitable caducidad del *design thinking*.

Los encuentros del diseño con otros ámbitos han desencadenado unas comparaciones, unas diferencias, unas afinidades y un diálogo especialmente rico. Diálogo que es producto de una actitud abierta y serena en el ejercicio creativo, en la didáctica del mismo y en la reflexión constante que se requiere para asimilar mejor los conocimientos y experiencias adquiridas. Se desarrolla una asociación e interacción entre conceptos profesionales afines, experiencias y sensibilidades que proporcionarán excelentes resultados y vías para la innovación en los diferentes ámbitos y para la identidad mestiza del diseño contemporáneo.

En definitiva, una naturalidad y evidencia que contrasta con la actitud de crispación que algunos teóricos actuales aún mantienen frente al hecho de nombrar la palabra “arte” en relación con cualquier aspecto del concepto “diseño”. Esta animadversión ante una interrelación de las artes que implique al diseño es respondida con una actitud cerrada y fundamentalista, sin más justificación que “diseño es diseño y arte es arte”¹. Podemos estar de acuerdo con ellos en esta evidencia, pero el problema está en que cualquier apariencia de conectar ambos campos es considerado algo así como una “herejía”. Más aún, podría ser que tuviésemos opiniones diferentes con estos defensores de la integridad del concepto “diseño” y todo quedase en una natural diferencia de opinión o de tendencia, que es tan propio que exista en toda disciplina, pero esa opinión te rechaza artículos de algunos medios que controlan y te intentan apartar de cualquier foro en el que tengan algún poder.

En el pasado siglo, o para los artistas-diseñadores del Modernismo aún en el XIX, la interrelación de las artes era ya algo plenamente asumido, más allá del ámbito de las artes visuales entre sí. En la teoría estética de Theodor Adorno² se manifiesta claramente esta dificultad en la definición de las fronteras entre géneros artísticos y la desvinculación entre forma y materiales: “Desde la teoría hegeliana de la obra de arte romántica, sobrevive el error de que la desaparición de las formas generales

¹ ZIMMERMANN, Yves, “El arte es arte, el diseño es diseño”, en CALVERA, Anna (ed.), *Arte¿?Diseño. Una polémica que viene de lejos*, Barcelona: Gustavo Gili, 2005.

² ADORNO, Theodor W., *Teoría estética*, Madrid: Akal, 2004, p. 200.

preestablecidas arrastra al carácter vinculante de los materiales con que las formas tienen que ver; la ampliación de los materiales disponibles, que echa por tierra las viejas fronteras entre los géneros artísticos, es el resultado de la emancipación histórica del concepto artístico de forma”. Su coetáneo y amigo Walter Benjamin considera que la obra de arte pierde su aura de algo único y auténtico, con las nuevas tecnologías de creación y reproducción del arte, lo que supone la apertura de nuevos caminos, su democratización y mayor libertad en el lenguaje y las fronteras de los diferentes géneros artísticos y la interacción entre ellos³. Sin embargo, en la sociedad real esa liberalización viene de una figura de un potencial enorme y universal como Picasso, que crea el Cubismo en los inicios del siglo pasado como innovación que da lugar al resto de las vanguardias. Incluso, en cuanto a los materiales propios del arte, no solo inicia la posibilidad de pegar papeles y objetos en la superficie pictórica sino que proporciona a la cerámica una consideración plena como soporte artístico y, en consecuencia, ennoblece el material y las técnicas ancestrales de la cultura mediterránea empleados en cualquier otro ámbito: objeto decorativo, utensilio doméstico o construcción.

Como refuerzo epistemológico a esta identidad básica del diseño y de nuestra cultura, se recoge el origen del concepto “diseño” a partir del *disegno* renacentista, retomado por la Ilustración española para crear la acepción actual de “diseño”, o *design*, como se comenzó a consolidar en el ámbito inglés casi medio siglo después, en pleno desarrollo de su Revolución Industrial.

Es importante para entender los conceptos apreciar cómo nacen, evolucionan y cambian las palabras según las necesidades de cada época. Si algo no llega a adquirir un vocablo específico es porque aún no tiene la suficiente entidad para ello: “Lo que no tiene nombre no existe”⁴.

El Renacimiento es el periodo de la historia que genera los profundos cambios que determinan el paso de la Edad Media a la Edad Moderna, aunque lo más importante para nuestro interés es el entusiasmo por el estudio de la Antigüedad clásica, y el consiguiente desarrollo del conocimiento, la tecnología y las artes, como desde ese periodo clásico no se había producido. Precisamente un nuevo resurgir del mundo clásico se reproduce unos 250 años después, durante la Ilustración del siglo XVIII⁵ y

³ BENJAMIN, Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en BENJAMIN, W., *Discursos interrumpidos I*, Buenos Aires: Taurus, 1989.

⁴ COSTA, Joan, *Diseñar para los ojos*, Barcelona: Costa Punto Com, 2007, p. 128.

⁵ Así, estamos en el siglo XVIII, con un nuevo resurgir de los principios clásicos y el desarrollo de la producción gracias a las Reales Fábricas, que fueron el verdadero inicio de la Revolución Industrial. Un momento en que la búsqueda del potencial creativo, unido al trabajo bien hecho, se consolidó con la creación de la primera escuela para la formación de diseñadores en el mundo, y la definición oficial del término diseño, diferenciado ya del concepto tradicional de dibujo y basado en el vocablo *disegno* en italiano que posee la doble acepción de hacer referencia al concepto o idea y a la expresión y representación de la misma. Se trata de la creación de la Escuela Gratuita de Diseño, fundada mediante Real Cédula de Carlos III en 1775, en Barcelona, Zaragoza y Madrid, y que evolucionaron hasta nuestras actuales escuelas de arte y diseño, en algunas comunidades escuelas superiores de diseño. Entonces, el diseño se equiparaba con disciplinas como eran la Navegación, el Comercio o la Política. Pero el principal interés lo encontramos en la definición que ese decreto oficial ofrece para diseño, como nueva disciplina construida más allá del dibujo y del *disegno* renacentista: “la adecuación del dibujo a las exigencias de la producción mecánica y seriada, sin descuidar el buen gusto y el espíritu creador”. *Libro de Acuerdo de la Junta (Nacional) de Comercio*, 30 de marzo de 1775, p. 248. RUIZ ORTEGA, Manuel, *La Escuela Gratuita de Diseño de Barcelona 1775-1808*, Biblioteca de Cataluña, Barcelona 1999.

el regreso estético renacentista, con el Neoclasicismo.

Personalmente, se cree que estamos entrando en un nuevo periodo, en sintonía con las claves e ideas del Renacimiento, en este nuevo milenio —curiosamente alrededor de otro ciclo de 250 años después—. Un periodo caracterizado por el desarrollo técnico, al acceso generalizado al conocimiento mediante Internet —como ocurriera con el inicio de la imprenta en aquellos momentos— y especialmente por el interés que vienen despertando los mismos temas. Intereses como la interacción entre Diseño-Arte-Artesanado (siempre conservando los referentes fronterizos de cada uno), como ejes temáticos de varios congresos internacionales desde 2010 e incluso el lema del *SaloneSatellite* de Milán en 2013 y 2014; el gran desarrollo de las relaciones interpersonales y la interactividad en todos los niveles; el propio concepto del Humanismo, que ha dado en crear un grupo de investigación en la Facultad de Milán, *Humanities Design Lab*, y ha sido también el tema del último foro de la Red Latina para el desarrollo del diseño de los procesos, desde la diversidad que tanto he subrayado como esencia de nuestra cultura: *Diversity: Design/Humanities*. A estos factores esenciales del nuevo Renacimiento debería unirse un desarrollo del subconsciente desde los primeros niveles educativos, por encima de la preeminencia racionalista, que fomente la creatividad y el arte en todas sus manifestaciones, y tanto en la creación como en su apreciación.

El factor cultural será el decisivo hilo conductor, cuya identidad y trascendencia se iniciará en el primer capítulo.

“El diseño es una práctica con profundas raíces culturales, que puede ser categorizada como una forma artística⁶ o artesanal⁷. Representar al diseñador como un artesano otorga un reconocimiento mayor al saber del diseñador: «Los diseñadores están inmersos en su cultura material y crean formas basándose en ellas como fuente primaria de inspiración. El diseñador tiene la habilidad de leer y escribir en su propia cultura»⁸. El *Thinking del Design Thinking* no es un método, es una huella profunda de su educación y experiencia. Los métodos del diseño son solo la parte superficial del proceso, es el contenedor en el que el pensamiento tiene lugar”⁹.

La consecuencia de este acontecer cultural es la definición y estudio de una identidad producto de la experiencia, cuya materia prima es esa substancia de cultura que genera la creación. Una identidad precisa, de referencia, desarrollada inicialmente, como marco de esta naturaleza multicultural y abierta. Esa cultura propia, en que se construye la identidad, está ligada al ámbito de la civilización desarrollada en el Mediterráneo Clásico, de la que formamos parte y de la que somos herederos directos. Un potencial compartido con Italia y Portugal, como los territorios más romanizados de una cultura cuya misión era asumir todo el avance logrado en el Mediterráneo antiguo, y cuyos caracteres han perdurado aquí hasta nuestros días. Un patrimonio cultural que se llevó hasta América, gracias a que sus territorios se consideraron parte integrante de España, por ejemplo, y desde el primer momento se

Sin embargo, producto de la preeminencia actual de la cultura anglosajona, y de nuestro desconocimiento y complejo cultural, se ha generalizado la publicación y conciencia de que la Revolución Industrial se inició en Inglaterra y el concepto diseño se consolidó en Londres alrededor de 1825.

⁶ SCHÖN, Donald, *The Reflective Practitioner, How Professionals Think in Action*, Nueva York: Basic Books, 1983.

⁷ SENNETT, Richard, *The Craftsman*, New Haven: Yale University Press, 2008.

⁸ CROSS, Nigel, *Designerly Ways of Knowing*, Basilea: Birkhäuser, 2007.

⁹ GARDNER, Edwin, “Design Thinking ≠ Design Thinking”, en JARAUTA, Francisco y MEDINA, Pedro (eds.), *Cuadernos de Diseño 4: Diseño de procesos*, Madrid: Editorial IED, 2014.

consideró el mestizaje con la cultura indígena¹⁰. Una identidad que se definió en el texto editorial del primer número de la revista internacional i+Diseño (www.idiseño.org) y se expuso en una comunicación presentada en el primer Encuentro BID. Una identidad por encima de la acepción lingüística, que podría aludirse con el calificativo de latina, y que en esa presentación de la citada revista se denominaba, más integradamente como Cultura Clásica Contemporánea (CCC)¹¹.

En esta era es necesario asumir la renovación de la profesión y las competencias del diseño, en sentido global, como diseño estratégico orientado a proyectar lo material y lo inmaterial. Un diseño integrado capaz de lograr un objetivo que proporcione una realidad optimizada, que preserve los caracteres identitarios de los lugares, de las corporaciones públicas y privadas, y de las personas.

El nuevo paradigma destaca la capacidad de conectar, y se inician nuevas prácticas como la co-creación, puesta en común de ideas y pensamientos que favorece la empatía. Es decir, que favorece la identificación mental y afectiva de un sujeto con el estado de ánimo de otro y compartir sus sentimientos, o el sentimiento de identificación con algo. En este último sentido, se favorece una afinidad, en cuanto a proximidad y atracción por los objetos, por los productos con los que hoy existe la menor afección que han tenido a lo largo de toda la historia. Productos que, al mismo tiempo que salta la alarma del agotamiento de las materias primas, son desechados antes del final de su función para sustituirlos por otro nuevo. Necesitamos recuperar el afecto por los objetos, por los materiales con los que están hechos, por su componente espiritual. Con ello desarrollamos una función empática esencial en la cohesión y convivencia de una sociedad, pero además clave en la felicidad de sus miembros, en la motivación de sus tareas diarias y en el emprendimiento de proyectos comunes.

Serían muy escasos los trabajos de diseño que se salvaran si caen en la arbitrariedad de no tener en cuenta las relaciones que deberá afrontar y el entorno físico y humano al que van destinados. Solamente la gran experiencia e intuición de grandes profesionales pueden tomarse alguna licencia para obviar, de entrada, algunos detalles de ese ejercicio obligado que estos han asimilado y asumido ya, a lo largo de su trayectoria de ajuste a la función –práctica y estética–, contrastando siempre todos los referentes en que se verá envuelto nuestro trabajo. Estamos llamados a un mundo integrador, a compartirlo todo e intentar vivir en armonía con los demás y con el medio, para buscar un mejor futuro en común.

¹⁰ El primer libro impreso en América fue *La escala espiritual* (1532), editado por Esteban Martín en la imprenta creada por el Virrey Mendoza. JURADO, Augusto, *La imprenta, orígenes y evolución*, Torrejón de Ardoz: Capta, 1999, p. 140.

Poco después, resulta significativo también el título *Doctrina Cristiana en la lengua mexicana e castellana* (1539), impreso por Juan de Pablos, enviado por el impresor de Sevilla Juan Cromberg. "El año 1539, por privilegio del Emperador Carlos V, nieto de la Reina Isabel la Católica, otorgado a Juan Cromberg para las nuevas tierras de América, y por medio de su ayudante Juan de Pablos, llega la primera imprenta a México y con ella el primer libro impreso allí, publicado en las tierras que el humanista Marsilio Ficino denominó 'Nuevo Mundo' –*Orbis novus*–. Un libro que es auténtico ejemplo de mezcla misionera y de expansión civilizadora, antes que ninguna otra nación de Europa en el continente americano". ORTEGA CARMONA, Alfonso, "Sobre el nacimiento del libro", en CALDERÓN, Esteban, MORALES, Alicia y VALVERDE, Mariano (eds.), *Koin'ps lògos. Homenaje al profesor José García López*, Murcia: Universidad de Murcia, 2006, pp. 726-727.

¹¹ GARCÍA-GARRIDO, Sebastián. Identidad del diseño de la Cultura Clásica Contemporánea ante el humanismo en la era de las redes interpersonales, lección de ingreso en la Sociedad Erasmiana de Málaga, 2014.

El propio *Design Thinking* que promueve Nussbaum como recurso para renovar y potenciar el diseño, rompiendo moldes para llegar a resultados entonces inesperados, es asimismo motivo de renovación. Él mismo afirma recientemente que el “Design Thinking es un experimento fallido” y, a su vez, comienza definiendo una nueva estrategia de diseño; la “Inteligencia Creativa”, que consiste en aprovechar el poder de crear, conectar e inspirarse¹².

El potencial creativo de esta cultura se basa en la diversidad que ofrece la multiplicidad de formas de expresión, que pueden ser cruzadas, releídas y recodificadas, pues el procesamiento de valores culturales externos es producto de una percepción activa, en la que asimilamos aquello que recibimos reordenado en un nuevo código, a partir de lo que ya conocíamos¹³.

La posmodernidad ha sido un periodo de replanteamiento de todo lo anterior, de apertura de caminos e interacción entre lo ya consolidado y la reacción a cualquier tipo de dogma. En definitiva, un periodo en que se ha favorecido la libertad y el conocimiento transversal con cualquier periodo histórico, culturas y estéticas, pero cuya falta de fundamentación, a favor de la superficialidad, han ido generando un cambio a planteamientos más eficaces y responsables. Así, con el desarrollo de la tecnología digital hemos asistido a un periodo de pleno desarrollo de la posmodernidad que ha materializado esta compleja y vertiginosa realidad en la deconstrucción y la superposición definida por una cultura de mosaico, de épocas y fragmentos diversos. La dificultad de digerir conceptual y culturalmente esta situación generó que se trasladara el interés de la producción del diseño al ‘cómo’.

En cambio, las tendencias que se vienen observando, en arte y diseño, desde la segunda mitad de los '90 retornan paulatinamente al interés por el ‘qué’ y el ‘por qué’, y a la pérdida de sentido del mero efectismo y del ‘todo vale’. Si en 2009 Nicolas Bourriaud, comisario de la Trienal de Arte de Londres, certifica la muerte de la posmodernidad en el arte, en el diseño se va configurando también el regreso a una nueva modernidad. Suponía un agotamiento esperado, ante tanta dispersión y falta de principios estables, que nos devuelve nuevamente a los planteamientos del movimiento moderno, por supuesto con nuevas cualidades producto de nuestra sociedad e incluso aspectos positivos de la posmodernidad, pero todo ello orientado a la búsqueda de la armonía en la sencillez.

¹² NUSSBAUM, Bruce. *Creative Intelligence. Harnessing the Power to Create, Connect, and Inspire*, HarperCollins, New York 2013.

¹³ El concepto de mestizaje o hibridación, producto de los valores culturales cruzados, se entiende como fruto de ese escenario de constantes encuentros. Este escenario de encuentros se multiplica hoy gracias a la cultura en red que favorece internet y otros medios de comunicación interpersonal.