

res culturales. Un ambiente más crítico obliga a los diseñadores a ser más conscientes de lo que hacen y, en consecuencia, a responder mejor de su trabajo.

La creación de este clima precisa de un extenso debate y discusión y es por este motivo que se necesitan más foros. En vez de concentrarnos en la tradicional preocupación de cómo diseñar, debemos empezar a preguntar: «¿Qué significa el diseño?» Los diseñadores deben reunirse con críticos, teóricos e historiadores y las discusiones deben enmarcarse en términos nuevos y distintos. Las escuelas de diseño, sobre todo, deben cambiar su currículum para fomentar en sus alumnos el espíritu crítico.

Una crítica desarrollada es la consciencia articulada de una profesión. Mientras que la crítica puede volverse retorcida y preocupada por sus propias premisas, el discurso crítico se ha convertido en parte integrante del arte, la literatura, la arquitectura, el cine y demás ámbitos relacionados. Es igualmente esencial en el campo del diseño.

# DISEÑO Y TECNOLOGÍA: ¿HAY ESPACIO PARA EL SENTIDO CRÍTICO?

MARGARITA BOLADERAS I CUCURELLA

## INTRODUCCIÓN: LA RELACIÓN DISEÑO, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Una de las cuestiones más apasionantes que plantea la evolución del diseño en los últimos tiempos es el alcance y profundidad de la actividad diseñadora y su incorporación a los mecanismos de configuración social e integración sistémica. Parece que, en un futuro que ya es presente, todo cuanto se refiere a la vida de las personas será diseñado por técnicos competentes al servicio de las diferentes cadenas empresariales: urbanísticas, de decoración, alimenticias, turísticas, deportivas..., «de enseñanza», «asociativas», «religiosas»... El futuro de los diseñadores está asegurado en la medida en que sean buenos receptores e intérpretes de las necesidades de los usuarios y de las condiciones impuestas por las empresas y organismos dispensadores de servicios; en otras palabras: siempre que sean buenos programadores de formas y procesos, definidos según las conveniencias de los que establecen los límites de los sistemas, dentro de los que se incluye el diseño. ¿Es inevitable la sumisión alienada del diseñador? ¿Qué lugar queda para la singularidad, la creatividad, la libertad del artista y de cada uno de los individuos?

Son muchos los autores que hablan del cambio fundamental que se ha ido produciendo en el terreno del diseño: del diseño-dibujo al diseño-programación de sistemas (del diseño de la pieza al diseño de las condiciones de posibilidad de determinadas formas dentro de macrosistemas predefinidos), un paso de gigante que va de la mano de la transformación tecnológica característica de nuestro siglo. Nigel Cross, por ejemplo, recogiendo los aportes de J. Christopher Jones y Donald Schon, considera la posibilidad de evolución del diseño, del clásico «diseño-por-dibujo» (o de modelos en escala de un determinado producto y sus componentes), desarrollado en el seno de la sociedad industrial, hacia el diseño de la sociedad postindustrial cuyos objetos ya no serían productos últimos, sino sistemas y procesos que permitan un suministro diversificado y variable de una o muchas gamas de productos:

Esto significaría, por ejemplo, que una empresa comercial tendría que reconocer que debe diversificarse, pasar de producir, digamos, automóviles a producir sistemas de transporte, o de producir casas a hacer sistemas de vivienda. Las consecuencias para el diseñador son evidentes: se recurrirá a él para que cree innovaciones en los sistemas, en lugar de limitarse a modificaciones del producto.

Pareciera, pues, que la relación entre diseño, tecnología y sociedad se estrecha cada vez más. Algunos teóricos del diseño son tan conscientes de esto, que acaban haciendo filosofía social. Por esta razón creo que pueden ser útiles algunas reflexiones sobre diseño y progreso, desarrollo económico y sociedad de consumo, masificación e industria cultural, innovación tecnológica y nuevas formas de vida.

## DISEÑO Y PROGRESO

En la literatura sobre diseño, y también en la que trata sobre temas antropológicos, es un hecho reconocido que

la mejora de las formas y el perfeccionamiento de la producción de los objetos y herramientas necesarios para la vida humana constituyen un elemento clave de la evolución del hombre.

Pensemos en la variedad de estos elementos: ollas y vasijas, instrumentos de caza o utensilios imprescindibles para el cultivo de la tierra (sobre todo este sencillo y maravilloso artefacto que es el arado); los diferentes equipos de transporte que aprovechan la fuerza animal o las posibilidades de los medios fluvial, marítimo u otros recursos, las herramientas propias de cada uno de los diferentes oficios, el vestido y la vivienda, las armas defensivas y ofensivas, cualquier objeto de culto, los elementos de ornamentación y ostentación..., todos han requerido un esfuerzo creador y han sufrido transformaciones a lo largo de la historia. La búsqueda de nuevas materias primas y la mejora de las técnicas productivas han multiplicado enormemente el número de objetos al alcance de las personas. Estos cambios han supuesto una adecuación cada vez mayor entre la *forma* (y los materiales) y la *función*, un mayor ajuste entre la *forma* y su *contexto*.

En la denominada *cultura preindustrial*, estas transformaciones se produjeron lenta y gradualmente, con mucho esfuerzo, mediante un proceso «inconsciente» (C. Alexander), o lo que sería mejor calificar de proceso incontrolado y azaroso. Los procedimientos artesanales han evolucionado a lo largo de los siglos y han logrado producir formas instrumentales y organizativas de una creciente complejidad. Si el concepto de diseño se delimita a partir del concepto de elaboración de productos útiles para el hombre mediante una técnica previamente proyectada y sistematizada («racionalización»), entonces podemos decir que «diseñar» consiste en proyectar formas y procesos de ejecución, con la ayuda del dibujo y la organización de las diferentes operaciones necesarias para la realización del producto en cuestión. Es decir, desde esta consideración, el diseño estaría ya presente en los productos artesanos de las culturas preindustriales. Añadamos a esto el requerimiento de su dependencia y aplicación a procesos de producción *industriales* para completar una noción de diseño adecuada a los tipos de procedimientos característicos de la época moderna, al proceso de cambio acelerado de la sociedad occidental que ha tenido lugar debido a la industrialización y tecnificación de los últimos siglos.

Esta continuidad en el tiempo de una actividad diseñadora «genérica» y este cambio brusco, casi de ruptura, que supone el nacimiento del diseño como actividad inserta en el proceso de industrialización de la época moderna, devienen componentes relevantes para la comprensión de la grandeza y miseria de la situación contemporánea de la actividad diseñadora e, incluso, de su futuro.

Hablar de diseño nos conduce inevitablemente a hablar de formas, de materiales y de técnicas, es decir, los elementos que configuran la transformación material de las sociedades a partir de los recursos naturales. Gracias al trabajo humano, estos elementos transforman el entorno natural en un mundo inmediato, el espacio físico en un espacio para el hombre. El diseño, por lo tanto, se encuentra estrechamente unido a aquel tipo de cambio que denominamos progreso.

Es a partir de la relación diseño-progreso, que comprenderemos como necesario aplicar al diseño muchas de las precisiones y consideraciones críticas que se han hecho sobre el progreso.

El mito del progreso «natural» y lineal a lo largo de la historia ya hace tiempo que se ha pulverizado; no hay progreso por mera acumulación o superposición de hechos; nada nos garantiza que las próximas realizaciones sean «superiores» a las anteriores. Las formas que pretenden innovar no siempre son mejores que las tradicionales; las innovaciones de materiales y de formas posibilidades por el diseño no siempre juegan a favor de las personas, no siempre se ajustan a la funcionalidad pretendida, no siempre arrinconan objetos y procedimientos «inferiores», ni mucho menos obsoletos. De manera similar al «progreso», el diseño funciona dentro de una dinámica de transformaciones guiada por impulsos diversos (a veces inconscientes, pero también a menudo muy concretamente interesados), que no se detienen delante de la distorsión de la realidad y la hipoteca de las posibilidades de futuro. ¿Podemos decir, sin embargo, que hay un avance «a pesar de todo», mediante

rupturas y giros imprevistos, que se produce por la interdependencia profunda de todos los acontecimientos?

La misma historia del diseño moderno ilustra esta dialéctica entre tradición, formas rupturistas y el sentido que los creadores dan a su trabajo.

## LA LUCHA DE LOS DISEÑADORES POR CREAR UN ENTORNO ESTÉTICO

La historia del diseño moderno nos introduce en un ámbito inquieto y rico de iniciativas y disputas diversas, en el sentido recién mencionado. Sintetizaré, a manera de ejemplo, una contraposición paradigmática.

Como es sabido, William Morris fue no sólo un creador teórico, sino también un realizador práctico de diseño en un sentido moderno, tal como lo prueba su activa participación en la fundación y desarrollo de una empresa «de artistas y artesanos», y su imprenta Kelmscott Press. Morris, que vivía el impacto de la transformación industrial inglesa, consideraba que se estaba produciendo una degradación social y ambiental que requería una verdadera revolución social y estética.

Fastidiado por las consecuencias sociales que derivaban del liberalismo, pasó del radicalismo al socialismo, en una línea que podríamos calificar de revolucionaria a largo plazo y esteticista. En su círculo de amigos figuraban personas como Belfort Bax, Eleanor Marx (la hija predilecta de Karl Marx), el socialista austriaco Andreas Scheu, Helen Taylor (hijastra de Stuart Mill), W. B. Yeats, etc.

Las mismas reflexiones que lo llevan a una actitud política crítica dan pie a su rechazo de ciertas formas de progreso que degradan las condiciones de vida humana (el maquinismo, la competitividad, la utilización arquitectónica del hierro y tantas otras cosas son consideradas por Morris como elementos destructivos). En consecuencia adopta una posición estética tan anacrónica como crítica del contexto en el que vive: cree en la necesidad de integrar las artes y los oficios en un sentido cooperativo y comunitario semejante al que caracterizaba a la época medieval (siguiendo a Ruskin, veía la Edad Media como un tiempo de arte «social, orgánico, confiadamente progresista», identificando «orgánico» con «funcional»). Contrario a las divisiones entre artista y artesano, artes «puras» y artes aplicadas, establece la utilidad y la funcionalidad (en otras palabras, la necesidad humana) como la base definitoria de lo que conviene hacer de un modo bello.

En su utopía *News from Nowhere* explica su pensamiento:

Los productos que hacemos son producidos porque los necesitamos; los hombres producen para el uso de sus vecinos como si fuera para ellos mismos, no para un hipotético mercado del que ellos no saben nada y sobre el que no tienen ningún control...

Nada puede ser hecho, excepto para ser realmente usado; por lo tanto, no se hace ningún producto de calidad inferior. Por otra parte, hemos hallado ahora lo que necesitamos y como tampoco tenemos que hacer una gran cantidad de objetos sin uso, tenemos tiempo y suficientes medios para considerar el trabajo como un placer. Cualquier trabajo que sea incómodo de hacer a mano, se hace con las máquinas, y todo trabajo que constituya un placer hacerlo a mano, no lo hará la máquina. La palabra «arte» ha desaparecido de la lengua inglesa, ya que deviene parte integral de la vida y el trabajo cotidiano. Las fábricas están organizadas como cooperativas, y nuevas fuentes de poder hacen posible la total descentralización política y económica.

El trabajo en equipo tal como lo entiende y practica Morris se puede ver en su actividad como vidriero, por ejemplo. Pedía los dibujos a Burne-Jones, a quien consideraba un gran artista, y él los adaptaba a las técnicas artesanas del vitral. Como dice Mackail,

así se salvaron dos aspectos esenciales: el diseño era de un mayor valor imaginativo al librarse de la influencia frenadora del artesano o de su simple falta de imaginación, y la ejecución técnicamente correcta del diseño quedaba libre del amateurismo del artista imaginativo.

Morris representa, pues, una posición arcaizante, de recuperación de la tradición, no porque se oponga al progreso, sino, al contrario, porque quiere una transformación radical de las condiciones de vida que permitan a todos vivir la belleza y romper con la utilización del arte como privilegio. Como es sabido, su influencia ha sido enorme, tal como lo demostraron las exposiciones de *Arts and Crafts* y el desarrollo de ciertas corrientes de estilo posteriores.

Pero esta posición también fue duramente criticada por otros autores, a pesar de que muchos de ellos perseguían ideales semejantes. Se le critica su falta de objetividad, tan evidente en su afirmación del carácter general de la capacidad artística, su romanticismo y subjetivismo, sus incoherencias... Su rechazo a la utilización del hierro para la construcción (odiaba la torre Eiffel) lo muestra a los ojos de muchos como un idealista que da las espaldas a las nuevas posibilidades ofrecidas por la técnica, incapaz de imaginar la estética de un mundo nuevo, un mundo que amplía permanentemente el abanico de recursos.

La Bauhaus representa en algunos aspectos básicos el contrapunto, la antítesis de la estética de Morris: experimentación con nuevos materiales, investigación «técnico-científica» en el ámbito del color, ruptura con las formas tradicionales... contraponen las actitudes de uno y de la otra, reflejándose en cosas aparentemente insignificantes como la siguiente:

Uno de los oficios que la Bauhaus, igual que Morris, intentaba reformar era la tipografía. Pero, en tanto que los tipos de Morris se basaban, de manera característica, en un diseño de letras góticas simplificadas y modernizadas, los de la Bauhaus, también de manera característica, procuraban ser modernos de forma más revolucionaria, rechazando toda reminiscencia histórica o prefiriendo una simplicidad sin relieves, que se consideraba apropiada a una era industrial.

La conflictiva historia de la Bauhaus muestra las disensiones permanentes que provocan los diferentes criterios sobre la relación entre arte, diseño, técnica y sociedad.

En nuestra sociedad el diseño tiene una doble vía de entrada: 1) mediante su aplicación a objetos de propaganda; 2) mediante su objetivación teórica como producto cultural. Como hemos visto, puede ser innovador en ambos sentidos e incluye, a veces, la utilización revolucionaria de nuevos materiales. De repente, se convierte en una contribución relevante para la transformación de usos y costumbres, como es evidente en los casos de ciertos tipos de viviendas, diferentes formas de ordenación del territorio, diseño de mobiliario y aparatos electrodomésticos, etc. Pero ¿hasta qué punto el diseñador se identifica con el artista, hasta qué punto puede ser creador en el sentido de actuar con libertad, de acuerdo con su singularidad y sus propios criterios estéticos? ¿Es algo más que un instrumento de la empresa, el mercado y la manipulación?

## LA DEPENDENCIA DEL DISEÑO RESPECTO DEL DESARROLLO ECONÓMICO Y LA CULTURA DE CONSUMO

La generalización y diversificación de las aplicaciones del diseño constituyen un fenómeno característico de un proceso más amplio que incluye la explosión demográfica dentro de los espacios urbanos, la disponibilidad monetaria de los individuos que conforman esta masa humana, y la creación de unos estándares sociales que introducen la estética como factor relevante de la calidad de vida.

Quisiera señalar que estos fenómenos propios de nuestro siglo, considerados en forma abstracta, no presentan una cara especialmente negativa. Podrían haberse producido dentro de marcos teóricos diferentes y haber configurado mundos distintos del que ahora tenemos. Pero debemos darnos cuenta de que se han concretado en las formas sociales de una economía de consumo y de una «cultura» de masas.

La masa, adiestrada en el consumo voraz de todo tipo de objetos que el mercado le presenta como necesarios, absorbe también la cultura como una mercancía más. La cultura deviene producto de consumo y mucha gente pasa por alto el hecho de que hay algo de antitético entre

ambas cosas: consumo y cultura proporcionan satisfacción, pero la actitud habitual del consumidor se inscribe dentro del orden de la comodidad, el mimetismo y la evanescencia, mientras que el concepto tradicional de cultura implica trabajo, cultivo, esfuerzo, persistencia, poner en juego toda la personalidad con lo que tiene de universal y de singular, experimentar, sentirse.

## MASIFICACIÓN Y REPRODUCCIÓN MECÁNICA DEL ARTE

Muchos autores han criticado el proceso de masificación manipulada que configura la sociedad de nuestro tiempo y, dentro de éste, el intento de convertir la cultura (y muy especialmente el arte) en una mercancía más. Sólo recordaré aquí algunas advertencias que W. Benjamin nos hizo en *La obra de arte en la época de su reproductividad técnica* (1936) y en «El autor como productor», así como algunos escritos de T. W. Adorno y M. Horkheimer.

Estos últimos llevan a término una crítica radical de la industria cultural como elemento de mistificación y alienación de las masas, convertida en sociedad de consumo, ha desarrollado mecanismos absolutamente negativos que implican: la aniquilación de las diferencias, la disolución de todo valor que no sea el del mercado, continuamente reforzado por la creación artificiosa (mediante la propaganda) de necesidades imperiosas de consumo (fetichización del «tener», de la posesión de objetos). En el seno de esta sociedad, hay un dominio total de los estándares, de la producción en serie, la repetición, la homogeneización, la anticipación prefabricada de órdenes conceptuales o estéticas que establecen el estado de los hechos y de las experiencias personales posibles. Los individuos de la masa se convierten en «hombre medio», sin más atributos que los necesarios para ser trabajadores disciplinados y buenos consumidores de una producción en gran parte inútil.

Horkheimer y Adorno creen que la sociedad de masas, convertida en sociedad de consumo, ha desarrollado mecanismos absolutamente negativos que implican: la aniquilación de las diferencias, la disolución de todo valor que no sea el del mercado, continuamente reforzado por la creación artificiosa (mediante la propaganda) de necesidades imperiosas de consumo (fetichización del «tener», de la posesión de objetos). En el seno de esta sociedad, hay un dominio total de los estándares, de la producción en serie, la repetición, la homogeneización, la anticipación prefabricada de órdenes conceptuales o estéticas que establecen el estado de los hechos y de las experiencias personales posibles. Los individuos de la masa se convierten en «hombre medio», sin más atributos que los necesarios para ser trabajadores disciplinados y buenos consumidores de una producción en gran parte inútil.

La aparente libertad radica en poder elegir dentro de la gama de artículos de los grandes almacenes y otras empresas de servicios; gracias a la pseudocultura, el pensamiento y la capacidad de experimentar desde uno mismo han sido previa y subterráneamente desmontados, programados para acomodarse a la inhibición, al *amusement* y a la distracción propias de una persona instalada en la inconsciencia de la hueca satisfacción general.

En este diagnóstico, prensa, radio, TV y cine juegan un papel fundamental: su poder configurador de mentalidades no tiene límites, e incluso la supuesta libertad de escoger entre emisiones es falaz, porque, en el fondo, las programaciones no difieren sustancialmente, ya que reproducen los mismos clichés.

Benjamin subrayó el hecho de que las técnicas contemporáneas de reproducción mecánica de obras artísticas nos sitúan dentro de un universo de objetos impersonales, ahistóricos, faltos de referentes que permitan la singularización personal y el distanciamiento necesario para que pueda producirse la experiencia del descubrimiento de eso otro y la existencia del «aura». La proximidad de lo que está siempre disponible y al alcance comporta su asimilación indiferenciada, su instrumentalización, su incorporación al orden de lo conocido. ¿Dónde quedan entonces la fascinación de lo inquietante, la interrogación, la anticipación de lo desconocido, el distanciamiento cultural, que habían sido las características del arte? ¿Nos debemos conformar con la constatación de este cambio?

Según Benjamin, el autor debe plantearse su papel como «productor», objetivar las condiciones de producción de su época y adoptar una praxis de «transformación funcional» (concepto brechtiano), para evitar que el aparato productivo dirija y controle su actividad; el control y la dirección deben estar en manos del autor y no al revés. Su modelo es Brecht:

Resulta, pues, decisivo el carácter modelo de la producción, que, en primer lugar, instruye a otros productores en la producción y, en segundo lugar, es capaz de poner a su disposición un aparato mejorado. Y este aparato será mejor en la medida en que introduzca dentro de la producción el máximo número de consumidores, en una palabra, si está en situación de convertir a los lectores o espectadores en colaboradores. Hay un modelo de este tipo, del que sólo he hablado por alusiones. Se trata del teatro épico de Brecht.

Éste enfrenta el laboratorio con la obra de arte total. De una manera nueva, vuelve a emprenderla con la gran suerte antigua del teatro: la exposición de lo que está presente. En el centro de su tentativa está el hombre. El hombre actual: un hombre, por lo tanto, reducido, congelado en un entorno frío. Pero como éste es el único que tenemos, nos interesa conocerlo. Se lo somete a pruebas, a dictámenes. Esto es lo que resulta: lo que sucede no es modificable en sus puntos culminantes, no lo es mediante la virtud y la decisión, sino únicamente en su decurso estrictamente habitual por medio de la razón y la práctica.

Hoy como nunca, el arte es necesario para reconstruir la plenitud de este hombre descuartizado, «reducido y congelado». Tanto Benjamin como Adorno y Horkheimer hacen suya la expresión de Valéry respecto de la esencia del arte:

Lo que denomino «gran arte» es, en una palabra, el arte que reclama despóticamente para sí todas las capacidades de un hombre, y cuyas obras son de una clase que todas las capacidades de otro hombre se sentirán llamadas y se deberán combinar para poder entenderlas.

Esto nos sitúa en las antípodas de lo que caracteriza a la cultura prefabricada, el arte entendido como un artículo de consumo.

## LA EXPERIENCIA ESTÉTICA VERSUS LA DISOLUCIÓN DEL INDIVIDUO

La experiencia estética que da vida a este «gran arte» se nos presenta hoy como radicalmente contraria a la tendencia homogeneizadora del mundo contemporáneo antes mencionada, la que impulsa la disolución del individuo y de todo cultivo de la singularidad. Porque «experiencia estética» quiere decir encuentro de singularidades dentro de lo universal: una vivencia singular mediante la captación intuitiva de formas que tienen una fuerza expresiva de arraigo y alcance universales, y que han estado forjadas en la fragua de otra existencia singular; los elementos formales y simbólicos, de carácter universal, forman una red que permite el intercambio expresivo entre los individuos.

El arte entendido de esta manera difícilmente se identifica con la práctica habitual del diseño, y queda muy lejos de lo que se pueda decir del diseño industrial. Pero conviene hacer algunas observaciones: a) no hay «gran arte» sin un espacio de libertad y de comunicación, que permita el conocimiento de las obras artísticas y su confrontación con la cotidianidad; b) de la degradación de la cotidianidad en nuestros días, producida por la masificación manipulada, son responsables todos los agentes sociales que intervienen en su consumación; la lucha contra esta degradación tiene que implicar necesariamente a los diseñadores; c) el diseñador puede ser más o menos artista, tener más o menos imaginación, pero hay que exigirle una formación humana y técnica adecuada para llevar a cabo esta tarea; esto implica sentido crítico, capacidad de diferenciación, intercambio, criterio, especialmente *criterio estético*; y, finalmente, d) un criterio estético incluye una concepción de la persona y de la sociedad.

## ESTÉTICA Y FORMAS DE VIDA: ¿FORMAS DE VIDA O VIDA DE FORMAS?

Ya el pensamiento antiguo era consciente de que toda realidad requiere concretarse en unas formas y, por lo tanto, que no hay ser sin

forma. Pero, a lo largo de la historia del pensamiento, la cuestión se ha planteado de diferentes maneras, de las que destacaré dos: 1) la forma como envoltura o figura externa de la realidad (incluso llega a tener el sentido negativo de un velo ocultador de lo que hay detrás de ella, como si fuera una manifestación degradada o fallida de lo que se enajena en ella); 2) la forma como expresión de una realidad internamente ligada a ella; esto quiere decir que la figura y lo que resulta configurado son elementos dinámicos e interdependientes de un mismo proceso. Las muchísimas implicaciones de esta última idea, en lo que respecta al mundo humano, no se han podido explicitar suficientemente hasta nuestro siglo, con el desarrollo de los estudios sobre lenguaje, formas simbólicas y modelos sociales.

A partir de esta idea podemos considerar la vida humana como un complejo en el que las formas condicionan las posibilidades de existencia y la configuran, un proceso de transformaciones y de despliegues de las formas, caracterizado por la diversidad y la vinculación comunitaria. Cada persona concreta su existencia según unas formas de vida, unas costumbres o esquemas de conducta que encuentra a su alrededor o que se le presentan como modelos. Estas formas no agotan las posibilidades de existencia, son sólo concreciones parciales de ella, pero configuran un conjunto de relaciones que afectan al ser del individuo.

Los padres del diseño moderno pretendían transformar la sociedad y los individuos con la ayuda de un cambio general de las formas del entorno humano. No estaban del todo errados en cuanto a la fuerza y trascendencia de esta transformación. Pero, precisamente por eso, su «revolución de formas» no se ha producido.

En las sociedades occidentales, actualmente las más ricas, se ha creado el concepto de «calidad de vida» y se cree poder satisfacerlo cuantitativamente; pero a cada paso se hace evidente que no hay calidad de vida sin la impregnación profunda de lo estético en el cuerpo social y en los productos que genera. La pretensión de convertir la estética en un conjunto de formas que «maquillen» y embellezcan la miseria (entendámoslo en un sentido amplio) contribuye a la degradación general. A veces parece como si se quisiera amoldar a los ciudadanos a una vida vacía, rodeada de formas brillantes, a un ámbito de consenso general de voluntades nulas, a un espacio de lo universal sin particular; si esto fuera posible la humanidad desaparecería como tal, ya que se habría llegado a la reducción de la estructura de la realidad humana a un solo elemento, se habría «plegado» la pluridimensionalidad en unidimensionalidad.

## EL DISEÑO COMO CREACIÓN Y ORGANIZACIÓN DE SISTEMAS

Teniendo en cuenta esta situación, el anuncio de que en un futuro próximo el diseñador devendrá organizador de sistemas, puede producir escalofríos, pero conviene también entrever las posibilidades que abrirán las nuevas formas de trabajo y de participación social.

La postura de N. Cross es optimista porque, entre otras cosas, parte de la aportación decisiva del diseño actual a la solución de problemas sociales y personales: hay un «diseño responsable», con protagonistas importantes como Papanek, que se está preocupando de las personas con impedimentos físicos, de las necesidades masivas de los países subdesarrollados. Papanek afirma que

hoy se necesitan, globalmente, más lámparas de aceite y de otro tipo que antes del descubrimiento de la electricidad, porque ahora hay más gente viva y sin luz eléctrica que toda la población mundial en la época de Thomas Edison,

etcétera. Una vez más, en el campo del diseño como en otros, se hace evidente que se producen muy diversas orientaciones y aplicaciones de la actividad, con resultados que merecen consideraciones diferenciadas, por lo cual las descalificaciones o apologías globales no se adecúan a la realidad.

Cross une la idea de *diseño de sistemas* con la de *diseño participati-*