

# "El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

Tomàs Llorens

[Transcripción de Sergi Sánchez Chilet a partir de un texto mecanografiado en el que se recogió la conferencia que Tomàs Llorens dio en la Escuela de Artes y Oficios de València el 18 de diciembre de 1985].

Buenas tardes. Esto no va a ser más que una especie de reflexión en voz alta de alguno de los problemas que me he venido planteando durante muchos años en torno al concepto del diseño. Estos problemas me los planteé en relación con la enseñanza del diseño precisamente.

Suponiendo, o partiendo de la hipótesis, que en una institución como esta se tiene que dar por descartada la hipótesis de que el diseño se enseña y se puede aprender, la pregunta que me he planteado durante mucho tiempo y que me sigo planteando es la siguiente: Si el diseño se aprende, ¿qué es el objeto de aprendizaje, en qué consiste, qué es lo que se aprende?

Descartando las nociones de aprendizaje o de enseñanza, digamos más relacionadas con la conducta y centrándonos en una concepción más tradicional y más clásica del aprendizaje de la enseñanza, hay que suponer que lo que se aprende o lo

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

que se enseña es conocimiento. Es un conjunto de objetos de conocimientos y entonces la pregunta con la que he iniciado la reflexión se vuelve a plantear, ya de un modo más preciso. Cuando hablamos de diseño: ¿qué es el objeto de conocimiento? ¿Qué es lo que se conoce?

Aquí la dificultad que yo me planteo, quizá de un modo muy formal y muy escolástico pero que creo que responde también a las dificultades que vive el diseñador en el acto mismo del ejercicio de su actividad, está en que si comparamos el diseño con una disciplina científica más estable o más tradicional, con una disciplina como digamos, la física o por recurrir a un campo bien distinto las matemáticas o por recurrir de nuevo a un campo muy distinto, digamos la historia, en cada uno de estos casos hay un objeto de conocimiento que es asible, tangible, manejable, que se puede percibir, divisar o describir con independencia de la componente subjetiva del sujeto que se adhiere a ese objeto y que lo conoce.

En el campo de la física, independientemente de la componente subjetiva del sujeto cognoscente hay un campo en el que se sitúan unos determinados objetos de conocimiento, los fenómenos físicos. Y lo mismo cabe decir en el caso del conocimiento matemático, en el caso de la geometría. Los objetos de conocimiento son los objetos geométricos, las leyes geométricas. Son objetos en el sentido epistemológico. Y en el caso de la historia pues son los fenómenos históricos, los fenómenos del pasado. En cualquiera de estos casos hay un objeto, como he dicho, independiente de la voluntad y de la intención del sujeto cognoscente.

En el caso del diseño la dificultad estriba en que los objetos, en esta relación epistemológica entre sujeto y objeto, aquello que tendría que ocupar el lugar del objeto, parece precisamente el fruto de la actividad del sujeto: es decir, es aquello que el sujeto hace y esta confusión entre hacer y conocer es en definitiva característico del diseño como disciplina.

Esto es algo que lo separa muy netamente de todas las demás disciplinas científicas, ya que en cualquier disciplina científica el objeto del conocimiento es un objeto hecho, dado con

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

independencia; hablamos de hechos, de hechos o de datos. Es decir cosas dadas o cosas hechas y la acción del conocimiento en todo caso estriba en el carácter de dado y de hecho que tienen estos objetos.

En el caso del diseño también cabe un conocimiento fáctico de este tipo, es decir, cabe un conocimiento histórico, por ejemplo, del diseño en que hay un campo que se conoce, el campo de una disciplina estrictamente epistémica, de conocimiento, que consiste en captar, aprender una serie de objetos de conocimiento, fenómenos, hechos que vienen dados como datos. Pero por muy importante que sea la historia del diseño, por muy próxima que esté a la actividad central del diseñador, no es exactamente aquello que es más específico del diseño como disciplina.

Es siempre algo periférico y que en todo caso supone (aunque este razonamiento puede resultar un poco esquemático, digo, pero creo que como clarificación es necesario), supone que se hayan constituido, que se hayan hecho, que vengan dados de ese objeto, previamente a la operación misma de conocerlo.

Con un enfoque del diseño como disciplina, con un enfoque digamos taxonómico, podríamos llegar a unas consideraciones parecidas, es decir, si consideramos que lo que es específico de la disciplina del diseño como disciplina epistémica o de conocimiento, es el conocimiento de las diversas maneras de hacer las cosas, determinadas cosas, artefactos, esas determinadas maneras serán siempre descripciones genéricas o generales de determinados objetos materiales que ya vendrán dados o hechos. Pero también en este caso, el conocimiento morfológico, taxonómico, de los objetos del diseño se queda en cierto modo como algo exterior a la disciplina misma del diseñar.

Si se quiere, son como máximo el juego de herramientas, la caja instrumental de que puede disponer por ejemplo el cirujano para actuar. Pero entre el conocimiento del instrumental y el conocimiento preciso que tiene el cirujano de lo que debe hacer, de lo que tiene que hacer en un momento determinado, hay una distancia, una diferencia extraordinaria.

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

Me he referido al caso del cirujano y he hablado de un conocimiento de lo que tiene que hacer, de lo que debe hacer. Yo creo que en esto, el cirujano es, en cierto modo, comparable al diseñador, al menos desde el punto de vista de esta dificultad que estoy planteando. Y en definitiva, creo que la dificultad podría plantearse como la dificultad de conocer o de configurar como objeto de conocimiento, aquello que se tiene que hacer, aquello que pertenece al mundo del deber, el deber hacer, el tenerse que hacer, los objetivos, las finalidades al mundo de la concatenación teleológica, en lugar de referirse al mundo del conocimiento fáctico, de conocimiento de lo que es hecho, lo que viene dado, los fenómenos del mundo como algo ya constituido.

El planteamiento de esta dificultad, la oposición entre lo que se ha planteado en términos de una oposición entre aquello que está hecho y viene dado por un lado y aquello que no es pero que tiene que ser o debe hacerse y no viene dado sino que hay que darlo, esta oposición es una oposición clásica, tradicional, una oposición absolutamente irreductible. Y si dentro de la tradición, la filosofía analítica y positivista, esta oposición se ha planteado como así de irreductible y si pensamos o suponemos que realmente esto solo se ve así porque se ve desde el punto de vista de una tradición moderna de filosofía que hoy en día ha perdido su ímpetu histórico y está bastante esclarecido, yo respondería que en cuanto a estos planteamientos tan generales se ha usado un andamiaje conceptual conceptivista para plantear esta dificultad.

El positivismo no es el descubridor de estas paradojas o de estas contradicciones o de estas dificultades. La oposición entre el mundo de lo dado y el mundo de lo que se tiene que hacer es una oposición que realmente es central, en toda la tradición, en toda la historia de la filosofía, que puede remontarse hasta la filosofía griega, que puede encontrarse por supuesto, en Kant.

Y entonces, surge la sospecha de que efectivamente la pretensión de tratar de entender, de comprender epistemológicamente la actividad del diseño, tropieza realmente con una dificultad formidable, lo cual no es malo en

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

sí. Yo creo que precisamente las situaciones que suscitan una mayor fertilidad de pensamiento y de resultados son aquellas que tropiezan con dificultades insuperables. Creo que la historia de la filosofía debe entenderse precisamente así, como la tradición de una forma de ver las cosas, de una actividad intelectual que se plantea frente al mundo como resultado del planteamiento de problemas insolubles.

Habiendo hecho esta referencia a la tradición filosófica, quizá no sea ocioso plantearnos este problema, el problema que he planteado de un modo sistemático, o rebuscar sus raíces de un modo genealógico.

Yo creo que puede servirnos como un buen vehículo hacer un repaso de la historia semántica del término mismo de diseño, de sus fases más importantes.

En castellano, el término "diseño" es una adaptación fonéticamente amorfa, vamos, literal, del término italiano "disegno". En Italia, frecuentemente se utiliza en cambio, el término "design" para referirse a lo que ahora entendemos por diseño en el sentido, al menos en algunas de sus acepciones y en particular, cuando nos referimos al diseño industrial. Lo curioso, es que a su vez, el término inglés "design" es un término relativamente nuevo, es un neologismo, cuyo uso en el sentido éste específico a lo que nos referimos ahora, no se remonta más allá de finales del siglo XVII.

Aparece precisamente en las primeras traducciones al inglés de los tratados clásicos de arquitectura, principalmente y aparece en particular, de un modo ya bastante articulado y muy explícito en la primera traducción inglesa de los cuatro libros de arquitectura de Palladio, hecha por Pompeo Leoni. Design, es el término inglés con que se adapta el término italiano "disegno" dándole un nuevo sentido a un término que de todos modos, ya existía en inglés pero con un sentido totalmente distinto.

En efecto, el término "design" en inglés, antes de esta italianización del contenido semántico del término que transforma este sentido semántico, quería decir algo parecido

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

a lo que en castellano entendemos como designio, es decir, quería decir "intención". Era casi el homónimo para "intención". En Shakespeare, por ejemplo, aparece a veces el término *design* precisamente con esta intención, con este sentido, con este contenido semántico. La italianización del contenido semántico del término se hace precisamente porque se supone que hay un parentesco semántico, en cuanto a lo que se quiere decir y también morfológico en cuanto a la raíz del propio término. Entre el sentido italiano del término "disegno" y este sentido tradicional inglés y europeo en general, de muchas otras lenguas romances del término "designio", *design*, *dessin* en francés, que también en el francés anterior al francés del siglo XVII-XVIII quiere decir intención o plan preconcebido, — este matiz es importante— ya que el término de intención, en su significado más puro, más estricto, no va más allá que la incidencia de la voluntad, del deseo sobre la realidad, marcado como una punta, como una dirección, un sentido en esa realidad. Eso es lo que queremos decir con "intención".

En cambio, el término *design* inglés o "dessin" francés, implica eso pero algo más que eso también. Implica casi un programa o al menos un plan. El término "design" se puede traducir muchas veces por el término castellano, en su sentido actual, en el término plan.

Los designios de la Divina Providencia son los planes de la Divina Providencia algo que indica, no solamente una dirección en el tiempo sino también las etapas de desarrollo de esa intención coordinadas de modo tal que permitan llegar al final, a la meta, al *telos*.

Dada esta acepción del término *design* o "dessin" o "designio", un significado que en cierto modo también aparece aunque en época anterior, en el término italiano "disegno", todavía se suscita la duda de cómo y por qué acaba por sobreponerse, por juntarse como afín como queriendo cuasi decir la misma cosa que lo que los tratadistas italianos que son traducidos a otras lenguas europeas durante el siglo XVII llamaban diseño, ya que en principio, y en la mayor parte de los casos, el término italiano "disegno" se debe traducir por lo que en castellano llamamos dibujo, que es o el objeto o la actividad

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

que corresponde a ese objeto, que es un objeto muy concreto desde un punto de vista material, es el dibujo como trazado de una figura sobre un soporte, sobre un papel típicamente, el recorrido del trazo del carbón sobre la hoja de papel.

¿Qué hay de común o que puede haber de común entre el dibujo y el diseño, entendiendo como plan, intención, designio? Yo creo que alguna aclaración respecto a este problema podemos encontrar en, precisamente, el cuerpo textual, el cuerpo de textos que nos ha planteado y que nos ha permitido plantear el problema. Es decir, el de los corpus de los tratadistas italianos del arte y de la arquitectura, de la edad del humanismo.

En este contexto, en este corpus teórico, en efecto se encuentra el término "diseño"; no se usa solamente como equivalente del término "dibujo" sino como en muchas ocasiones acompañado de unas connotaciones que lo aproximan a este significado, al que me he referido cuando me refiero al parentesco entre designio, plan, programa, por un lado y diseño en el sentido de dibujo por otro lado. Por ejemplo, cuando Vasari, en las vidas de los artistas, en la introducción se refiere al diseño, dibujo, como padre de todas las bellas artes, entendiéndose naturalmente las bellas artes visuales: pintura, pintura al fresco, escultura, relieve, etc., parece que está refiriendo a una observación simplemente pedagógica, propedéutica, de decir, bueno, si quieres ser un buen pintor, primero aprende a dibujar.

Esto es una norma muy común en toda la tradición clásica: si quieres ser un buen arquitecto, primero aprende a dibujar. Parece que no es suficiente para garantizar la importancia teórica que Vasari concede a este principio que ocupa, dentro de la exposición de motivos, del cuerpo de lo que es la introducción a la vista de los artistas, un poco el papel de una teoría del arte. Y en el centro de esta teoría del arte se encuentra esta consideración, esta norma que hace del diseño, del dibujo, el padre de toda actividad artística.

Y efectivamente, hay otros ejemplos, pero me limitaré a citar a Alberti, que un siglo antes que Vasari plantea ya un sentido muy preciso un sentido muy concreto para el término diseño

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

y que permite entender como el concepto normal del término como dibujo. Se funde y se amplía con este concepto mucho más amplio que parece incluir el concepto de intencionalidad, el concepto de plan o programa mediante el cual se llega a un determinado telos, a una determinada finalidad. En efecto, en varios pasajes del tratado de arquitectura de Alberti y precisamente cuando se habla del papel del arquitecto, aquello que define de un modo más característico la función del arquitecto es su capacidad de diseñar. Y en otro pasaje, cuando habla de los edificios, de las obras arquitectónicas, dice que en todo el edificio hay que separar el diseño de la materia, la idea de su realización material.

Cuando habla en estos términos, está claro que no se refiere a diseño en el sentido estrictamente descriptivo, como cuando se habla de dibujo, porque la realización, la idea y la realización material se oponen de un modo mucho más radical, sobre todo en el contexto de todo un planteamiento filosófico neoplatónico como el de Alberti o influido, teñido de neoplatonismo, se contraponen de un modo mucho más fuerte de lo que se contrapone el dibujo como hoja de papel, como objeto material del edificio, como objeto material también, ambos son objetos materiales. Y, sin embargo, está claro que el sentido más descriptivo del término del dibujo está también presente en la mente de Vasari.

El tratado *De re aedificatoria* fue escrito primero en latín, antes de ser traducido al italiano y el término latino que usa Alberti para este concepto, que luego en italiano traduce *disegno* es el término "delineamentum" que, vamos, es de hecho una especie de latinización, neologismo latino, para el término de dibujo en el sentido descriptivo del término dibujo, trazar las líneas que definen o describen algo.

Bien, esto es un poco los datos que nos da este pequeño recorrido histórico a través de las variaciones, de las mutaciones y de las correspondencias semánticas en cuanto al siguiente significado del término diseño.

¿Qué es lo que podemos deducir de este recorrido? Yo creo que la oposición entre idea y ejecución material o el resultado de

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

una actividad material, esta oposición que hemos encontrado en Alberti, nos da una clave muy valiosa para comprender la naturaleza de la dificultad que se plantea frente al diseño como disciplina, como disciplina epistémica o del conocimiento.

Quisiera hacer una observación respecto a esto. He indicado que Alberti, cuando piensa en este concepto del diseño, él probablemente de un modo espontáneo puesto que era italiano parlante maternal, se plantea el pequeño problema técnico al momento de escribir, de cómo traducir esto al latín. Utiliza un neologismo, o un término que en todo caso no se encuentra o no forma parte del acervo del latín clásico, "delineamentum"; es casi un término ligeramente torpe, un término científico, o de aspecto científico.

¿Qué quiere describir, con su propia morfología aquello a que se refiere, al objeto que se refiere? ¿Por qué? Bien, yo creo que puede ser útil a partir de la idea, de la hipótesis, de que si Alberti se plantea esto como un neologismo es porque en cierto modo tiene una cierta conciencia de que aquella realidad a la que se refiere con ese nombre es una realidad nueva, históricamente nueva, o que al menos él no encuentra muy bien cómo encajarla en el mundo de los contenidos conceptuales de toda cultura clásica que él, por otra parte, conocía muy bien.

¿Y qué es lo que hay de nuevo en este concepto que se plantea a mediados del siglo XV en los albores del desarrollo del humanismo? Yo creo que lo que hay de nuevo es precisamente la ruptura que separa el programa humanista respecto del mundo medieval. Y esa ruptura, si me permitís ahora describirla de un modo brutalmente esquemático, radica fundamentalmente en la secularización de la idea de providencia divina o destino que ya no son algo totalmente exterior a la acción del hombre. El curso de la historia ya no se concibe como algo exterior o determinado por factores agentes exteriores a la vida del hombre y empieza a concebirse como dependiendo de la propia acción del hombre.

En otros términos, la situación nueva, el clima cultural e incluso más específicamente epistémico en que nace ese contenido al que se aplica el nombre de diseño, es el clima

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

en que aparece en modo concreto la idea de progreso en la historia de la humanidad y aparece la creencia de que es posible y deseable mejorar la suerte del hombre mediante su acción y más concretamente mediante su acción organizada de un modo público, en esta tierra, en este mundo. Este es pues el contexto, digamos cultural, en que aparece el contexto de diseño.

Por otra parte, la dificultad que he planteado al principio como una dificultad epistemológica, como una dificultad de saber a qué se refiere, qué es lo que conocemos cuando hablamos de conocimiento de diseño, que es el diseño como disciplina, como contenido epistémico, esta dificultad deriva de la manera como se plantea ya en la propia tradición humanista esta creencia en el progreso y en la relación entre conocimiento y progreso, particularmente la relación entre conocimiento científico y progreso.

Por decirlo de un modo muy breve y de nuevo también esquemático, la dificultad deriva del hecho de que la relación entre conocimiento y progreso se plantea en un contexto epistemológico global derivado de la tradición filosófica, en concreto de la tradición platónica o neoplatónica, porque precisamente el conocimiento y todos los contenidos de la conciencia aparecen polarizados entre la noción de la idea, el mundo de lo ideal y la noción de la experiencia, la noción del dominio de lo fáctico, el dominio de los hechos y en donde progresivamente todas aquellas disciplinas todos aquellos desarrollos epistémicos, todos aquellos desarrollos de conocimiento que se generan a partir del programa histórico humanista de la fe en el progreso, el desarrollo de las ciencias experimentales a partir de finales del siglo XVI, a lo largo del siglo XVII, su floración durante el siglo XVIII.

Todos estos desarrollos epistémicos aparecen siempre tributarios, son siempre tributarios en cuanto a su propia posibilidad de desarrollo, tributarios de una progresiva reducción de horizontes o de ambición. Es decir, aparece como si se confirmara en esta evolución del programa del humanismo occidental una especie de ley de equilibrio por la cual sólo sería posible avanzar en el conocimiento científico en

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

la medida en que se restringiera el campo de lo conocido.

En cierto modo esto se corresponde con un hecho bien conocido en cuanto al desarrollo de las propias disciplinas científicas, de las propias técnicas, que refiriéndonos al campo de la arquitectura, por ejemplo, los avances que se producen en la medida en que se puede hablar de un progreso, en cuanto a los conocimientos transmitidos por la arquitectura, transmitidos por la enseñanza y en la enseñanza de la arquitectura o en el aprendizaje de la arquitectura mejor dicho.

A través de los tratados, una vez superamos ya la codificación que marca el período de los años 1570-1590, los avances progresivos que se realizan en el siglo XVII, en el siglo XVIII, aparecen tributarios de una progresiva reducción del ámbito de intervención del arquitecto. A finales del XVII, a comienzos del XVIII, las aportaciones que se hacen al dominio del conocimiento arquitectónico son aportaciones estrictamente técnicas y especializadas. El dominio de la estereotomía, de la piedra, el dominio de la arquitectura militar, de las construcciones hidráulicas. Siempre pues, campos especializados.

Lo decía simplemente como una ilustración de esta especie de principio de equilibrio al que me he referido, por lo cual parece que solamente podía hacerse efectiva como quien cobre un talón o un cheque, esa esperanza en el progreso que animaba a los fundadores, a los animadores del programa humanista a finales del siglo XV y del siglo XVI, que solamente podía hacerse efectivo, esa especie de talón girado sobre el futuro, en la medida en que uno aceptara una tasa de descuento importante, en la medida en que uno restringiera las aspiraciones. Y en ese proceso de restricción, como se formuló muy claramente ya en el momento de la crisis de la ilustración en el siglo XVIII, el proceso subyacente en esa restricción es un proceso que ha conducido finalmente a esa separación absolutamente radical entre el mundo del *telos*, de la perfección, si se quiere un mundo de lo deseado, los objetos del deseo, los objetos de la intención los objetos de la voluntad, por un lado, y los objetos del conocimiento científico por otro lado, como objetos radicalmente separados y la actividad que

"El clima cultural en que nace el diseño es el mismo en que aparece la idea de progreso"

conduce o que relacione al sujeto con un dominio y con el otro como actividades no solamente separadas sino incompatibles, como por ejemplo en la formulación ya positivista a finales del siglo XIX, a comienzos del siglo XX, en donde la condición previa y necesaria y casi única para poder describir un conocimiento científico es la exclusión de toda componente teleológica o de intención o de deseo en la circunscripción. En la medida en que esta separación radical en cierto modo implica una cancelación o una anulación de esa esperanza original que había formulado el programa humanista. El programa humanista parece llegar aquí a una especie de autocontradicción, de autonegación.

Yo creo que la dificultad, para volver al principio de estas reflexiones, la dificultad que tenemos para concebir esta separación, cómo se imbrican estos distintos aspectos del concepto del diseño es una dificultad que deriva en definitiva de que somos en cierto modo prisioneros de este planteamiento de dicotomía absoluta y de oposición radical entre el mundo de lo hecho y el mundo de lo que se debe hacer. Esto es todo.