



Vilém Flusser, *Filosofía del diseño, la forma de las cosas*, traducción de Pablo Marinas, Madrid: Síntesis, 2002, 176 pp.

## Con los anteojos de Flusser

GRACE ALEXANDRA MATEUS ROJAS

*Estudiante de Maestría en Diseño  
Universidad Nacional de Colombia,  
Bogotá*

Vilém Flusser nació en Praga, actual capital de la República Checa, el 12 de mayo de 1920. Vivió en una época enmarcada por el terror, el abuso de poder y la persecución política; al pertenecer a una familia de origen judío, tuvo que huir de Praga y escapar a Londres con su novia Edith Barth, luego de la invasión Nazi. Sufrió en carne propia los desastres de la Segunda Guerra Mundial; la muerte de sus familiares (sus padres, sus abuelos, su hermana) en campos de exterminio en Alemania, tuvo que experimentar la llegada a ciudades desconocidas como Londres y Sao Paulo para salvar su vida. Radicando su lugar de residencia en Sao Paulo, donde se estableció con su futura esposa Edith Barth. En Sao Paulo,

Flusser alternó sus estudios de Filosofía iniciados en Praga con su trabajo en el sector industrial, donde llegó a desempeñarse como gerente en una fábrica de transformadores electrónicos.

Desde 1967 Flusser dictó conferencias en universidades norteamericanas y europeas. En 1972 se traslada a Merano, Italia. En Europa publica diversos artículos en periódicos y revistas, abordando temáticas como la transición entre la sociedad industrial a la sociedad postindustrial, los cambios sociales provenientes del desarrollo de la tecnología y el sentido de la realidad y la cultura.

El 27 de noviembre de 1991 el autor fallece a los 71 años en un accidente automovilístico, luego de dictar una conferencia sobre el tema “cambio de paradigma”, cuando por fin pudo regresar a su ciudad natal después de 50 años de tener que huir, por causa de la guerra.

Todas las experiencias y los continuos cambios y retos que enfrentó, como el profundo dolor por la pérdida de sus seres queridos, su trabajo en el sector industrial, el desarrollo de la tecnología y los avances en el campo de la cibernética, sin duda marcaron fuertemente su posición ante el mundo y lo llevaron a plantear varias de las reflexiones que examinaremos a continuación:

El texto que comentamos permite apreciar los profundos cuestionamientos del autor sobre la sociedad actual y su proyección al futuro, por medio de las conexiones que él establece entre los campos del diseño, el arte y la industria. Flusser implementa así una visión holística en sus reflexiones para poder comprender el mundo actual con los avances industriales y tecnológicos.

En cuanto a su estructura, el libro presenta un total de 23 capítulos que, en forma crítica, exponen los argumentos del autor sobre el acto de diseñar, vinculándolo con los campos del arte y la industria. Desde el arte se hace referencia a la poética que

está detrás de la mirada del diseñador y desde la industria se analiza el cambio que vivió la sociedad en el desarrollo de las herramientas, las máquinas y los aparatos.

A lo largo del texto, el autor propicia serios cuestionamientos sobre los modos de pensar y actuar de toda la humanidad y, aunque es claro que genera profundas reflexiones sobre el papel ético del diseñador en capítulos como La guerra y el estado de las cosas; capítulo 3, La mirada del diseñador; capítulo 5 y ¿Ética en el diseño industrial?, capítulo 11, promueve también reflexiones en el lector sobre el papel ético de cada uno de los miembros de la sociedad.

De forma particular, dentro de los interrogantes suscitados por Flusser, es importante comentar la siguiente reflexión, con relación a las personas que resultan involucradas en el diseño de un arma: Por supuesto, el diseñador quien la crea, quien conoce que la finalidad última es hacer daño, matar. Pero también participa la persona que la ensambla, el operario, el industrial, así como el vendedor y el comprador. En definitiva, es una cadena donde todos resultan comprometidos, conocen las consecuencias y son igualmente responsables por la vida de otro ser. Y es a este tipo de reflexiones a las que permite llegar el texto, en este caso el autor plantea de forma directa el problema ético que está detrás de la creación, de la comercialización y compra de un arma. Se comprende entonces, cómo la lectura no solo está dirigida a diseñadores, sino también a académicos, industriales, ingenieros, artistas y a todo aquel que se interesa por comprender y reflexionar el mundo actual y el futuro que se avecina.

Respecto al lenguaje utilizado por el autor, se observa como Flusser hace uso de la ironía con la finalidad de remover fibras e incitar a reflexiones.

Recurre, además, a frases sugestivas para inquietar, provocar y estimular al lector. Él mismo afirma que no hay nada más sutil que interpretar las expresiones que tienen un único sentido. Al respecto, es preciso mencionar cómo a lo largo de los capítulos emplea expresiones poderosamente inquietantes, como las que se refieren a continuación: “Le hemos descubierto el truco al eterno (loado sea su nombre), le hemos robado sus recetas de cocina y ahora cocinamos incluso mejor que él”<sup>1</sup>. Frase, utilizada por Flusser en el capítulo 5 titulado La mirada del diseñador. El autor emplea la anterior afirmación al mencionar el desarrollo de espacios virtuales, pero esta frase, a su vez, se convierte en el desencadenante de varios interrogantes. Como los que se enuncian a continuación:

¿Será que el ser humano tendrá siempre la capacidad de diferenciar la realidad de la ficción? Cuando se está inmerso en espacios virtuales ¿qué se puede considerar real? ¿Seremos capaces de controlar la virtualidad que estamos creando? Y si después ya no estamos conformes con lo que se considera real y queremos estar más tiempo en el mundo ficticio: ¿Empezarán a cambiar nuestros valores, nuestras prioridades?

Otra de las afirmaciones poderosamente inquietantes, empleada por el autor, que se encuentra en el capítulo 1, titulado Acerca de la palabra diseño, es la que se refiere a continuación: “El diseñador es un conspirador malicioso que se dedica a tender trampas”<sup>2</sup>.

Al leer esto, el lector puede llegar a preguntarse: ¿Por qué el diseñador es un conspirador? ¿Qué está conspirando? ¿Por qué es malicioso? ¿Qué clase de trampas le tiende a la sociedad? ¿Qué es lo que tra-

ma el diseñador? ¡Auxilio! ¿Qué se propone? Interrogantes desencadenados como consecuencia de la frase sugerente de Flusser, y es que en el texto se puede observar a un filósofo invitando a filosofar, a debatir, a cuestionar, a plantear una postura, a no estar de acuerdo con su punto de vista. Incluso, a enojarse con él mismo por sus palabras. Pero todo esto hace parte de un juego que busca generar controversia, incitar al debate, plantear una conversación con el lector. Invitándolo, además, a ver más allá de lo físico, de lo que es evidente con los sentidos naturales. A esta aproximación del arte y la técnica el autor la llama “ficción filosófica”. Para entender el significado de la “ficción filosófica” se implementará el siguiente ejemplo en relación con el acto de fotografiar:

Para capturar una imagen el fotógrafo no se limita a obtener un botón, a ejercer una acción o aplicar su conocimiento técnico. Por el contrario, es libre de decidir, de moverse, de encontrar una expresión, de dejar fluir sus sentimientos, materializándolos en el instante en el cual decide tomar la foto. Justamente, la idea principal del texto es que el diseño, el acto de designar, de proyectar, de intuir, está llamado a establecer un puente entre el arte y la técnica, de esta forma quien se haga llamar diseñador podrá ser reconocido por su gran sentido humanista, por ser un individuo responsable de sus actos, ético, interesado por la sociedad, quien actúa motivado por la razón y el corazón.

Dentro de los comentarios críticos sobre el texto, es importante mencionar que, así como existen opiniones compartidas con el autor respecto a la responsabilidad moral de la sociedad frente al diseño de objetos creados para destruir y la preocupación por la dependencia tecnológica, no se llega a un total acuerdo con sus puntos de vista. Esta divergencia se genera cuando el autor plantea la posibilidad de diseñar menos bien de lo que se

<sup>1</sup> Flusser, p. 46.

<sup>2</sup> Flusser, p. 24.

puede al momento de idear una herramienta de corte, como un cuchillo. Según Flusser los cuchillos podrían elaborarse para que pierdan el filo de forma gradual. Pues, argumenta, que si son muy buenos para lo cual fueron diseñados, en este caso, cortar, una persona se puede lastimar. Pero difiero de Flusser, el problema no radica en hacer bien o mal un objeto, el diseñador siempre debe hacer bien lo que proyecta, debe estar en total capacidad de diseñar un cuchillo que no le cause daño al usuario, ahí radica su propuesta de diseño. Frente al texto cabe mencionar que no presenta ilustraciones. Sin embargo, estas no hacen falta, las palabras de Flusser y la imaginación del lector pueden darles vida a las situaciones planteadas en el texto. En relación con los títulos, se puede afirmar que al autor le gusta divertirse, jugar con los significados y usos de los términos. En algunos de los títulos se emplean palabras cortas, como Ollas, (capítulo 19); La cama (capítulo 23) o Alfombras y tapices (capítulo 18). Existen otros donde no da pistas sobre su contenido, como la no cosa I (capítulo 16) y la no cosa II (capítulo 17). Hay otros, como el capítulo 9, titulado El diseño, un obstáculo para eliminar obstáculos (capítulo 9) o La palanca contraataca (capítulo 7), donde hace uso de palabras sugestivas que incitan inmediatamente a la reflexión. Pero también se pueden encontrar otros títulos más poéticos como: La mirada del diseñador (capítulo 5). Finalmente, vale la pena resaltar cómo también se hace uso de títulos que plantean preguntas abiertas como ¿Ética en el diseño industrial? (capítulo 11) y ¿por qué tabletean las máquinas de escribir? (capítulo 10).

En relación con las notas al pie se pueden encontrar en la sección final de varios de los capítulos, las cuales fueron utilizadas por el traductor del texto (Pablo Marinas) para dar a conocer el

significado en alemán de varios de los términos que utiliza Flusser.

Cada uno de los 23 capítulos fue escrito a manera de ensayo, donde el autor hace presente su postura crítica, manifestando su opinión frente al diseño, la industria y la sociedad. Aunque no hace uso de la primera persona, sí se involucra en las afirmaciones que plantea.

Antes de finalizar, se hace extensiva la invitación a todos aquellos lectores inquietos, ávidos de interrogantes, a sumergirse en el mundo de este texto con una actitud abierta a sorprenderse y controvertir, a no desanimarse ante la ironía, estén preparados para iniciar el debate, dense la oportunidad de controvertir.