

¿Existe un diseño moral?

cuadernodelesideas.press/existe-un-diseno-moral/

June 22, 2015

Al contrario de la ética, que busca valores universales, la moral es cultural y, por lo tanto, circunstancial. Así, es complicado que nadie pueda hablar sobre moralidad sin pretender ejercerla desde el ámbito que sea. El de la moralidad —y consecuentemente, la inmoralidad o la amoralidad— es un terreno en el que se puede aprender, pero las lecciones no admiten dictado, son consecuencia de una acción, de una reflexión personal.



Blood pack of Santaclaus. Lee Kiseung 2007.

La ética es algo que puede comprobarse, demostrarse, o exigirse, mejor que comentarse. O es o no es y poco más hay que decir. Por eso, si tuviéramos que hacer una lectura ética del diseño ¿qué productos quedarían dentro y cuáles más allá de la línea que establece ese juicio?

Si se entiende el diseño como “el arte útil” lo inútil sería automáticamente apartado por inmoral. Y cuánto perderíamos. Todo lo superfluo desaparecería. Y, ya saben, lo superfluo es un término relativo. Tan relativo y manipulable que puede llegar a confundirse con lo básico. El último gobierno parece convencido de que la atención sanitaria es un extra para los ciudadanos españoles. Los anteriores han valorado como superflua la educación de los contribuyentes cada vez que la han recortado. Eliminar lo superfluo no sirve.

Volvamos al diseño. Si fuese la función la encargada de dictaminar la moralidad de un objeto nos sucedería lo mismo: reduciríamos cada tipología a un único valor (de uso, en este caso). El escenario sería de supermercado de país comunista, es decir: de tienda vacía. Eso en el mejor de los casos: cuando diésemos con una pieza inmejorable. En

realidad, solo con función no solo perderíamos en emoción o comunicación, acabaríamos por perder ideas, perspectivas, intereses, diferencias y puntos de vista. Desde un mismo punto de vista el mundo es siempre el mismo.

Probemos con la justicia. ¿Qué es, qué sería, un diseño justo? ¿Que tenga una relación justa entre la inversión del fabricante y el coste que paga el consumidor? ¿Dónde queda entonces el diseñador en esa definición? ¿Incapacitado para hacer un diseño justo? ¿Podría ser justo un diseño oportuno, que llega a tiempo para solucionar problemas? ¿Es la fregona un diseño más justo que la esponja para lavar un suelo a mano? ¿Qué hace más justos los diseños? ¿Que la vida de las personas mejore? ¿El coche? ¿El televisor? ¿Puede el diseño corregir que la mejora de unos sea la pérdida de otros?

Tal vez la ética, la moralidad o la justicia de un diseño sea un asunto privado. Salvo cuando una producción afecta, o daña, a terceros, los productos establecen relaciones personales con los consumidores: de servicio, de ilusión, de obsesión, de perdición, de iluminación, de incentivo, de aspiración, de apoyo, de ayuda, de estorbo, de indignación, de identidad o de recuerdo.

Que dure, que sirva, que esté bien hecho, que aporte, que mejore nuestra vida, que nadie tenga que sufrir para que uno pueda disfrutar, que su existencia no termine con la de otros o empeore el futuro de los que vendrán después de nosotros es lo mínimo que deberíamos exigirle a un producto. Y ¿cuántas veces lo hacemos? Como para hablar de moralidad y diseño.

He aprendido a valorar los diseños que entusiasman, los que contagian ilusión a la gente (y no hablo de piezas biomórficas coloreadas, hablo por ejemplo de Dieter Rams al mando de Braun), los diseños que pueden contarse como una historia. No tanto porque la tengan como porque la propongan. Es el caso de Curro Claret diseñando desde la calle, con las ideas, los materiales y las personas que encuentra en la calle. Curro Claret diseña poniéndose en la piel del otro. Ha hecho de la necesidad ajena una cantera de ideas. Siempre pienso, y le digo a Curro, que debe de dormir muy tranquilo. Es difícil creer que alguien no hace nunca trampa. Pero Claret lo demuestra. Él empieza a trabajar donde las trampas ya están hechas.

Más allá del trabajo de Curro Claret, más allá del rigor de Dieter Rams entusiasmando una empresa, al contrario de lo que se proponían los modernos, la vida enseña que muchos diseños que realmente cambian las cosas, no pretendían cambiarlas: llegaron sin empujar, proponiendo en lugar de revolucionando. Como moral práctica infalible a la hora de diseñar, queda el consejo de Miguel Milá: que acompañe y no moleste. Vamos, que se haga notar ayudando. Piensen en los clásicos españoles: la fregona, el palillo o la aceitera anti-goteo.

Con la arquitectura se puede decir lo mismo. Y también se puede discutir.

Si t'ha agradat aquest article i vols rebre informació dels pròxims que publiquem, envia'ns el teu nom i el teu correu electrònic.

He llegit i acceptat les condicions establertes en l'[avís legal i política de privacitat](#).

Anatxu Zabalbeascoa

Periodista e historiadora. Escribe en el diario El País sobre arquitectura y diseño. En ese medio, es autora del blog Del Tirador a la ciudad. Ha firmado libros como, The New Spanish Architecture (Rizzoli, Nueva York, 1992), Vidas construidas (Biografías de arquitectos) (Gustavo Gili, Barcelona, 1998), Las Casas del siglo [...]

[Llegir més](#)

