

# El infierno de Flusser tiene pocos demonios y muchos diseñadores

## Resumen

En este texto se recrea un infierno imaginado por Vilém Flusser, aquel donde no tienen tiquete de entrada demonios, solo diseñadores. Para ello, inicialmente se expone la relación del diseño con una tendencia apocalíptica señalada por el propio autor, condición proveniente de una popular obsesión modernista por el alcance de un supuesto progreso. En un segundo momento, entendiendo que los diseñadores crean puentes entre técnica y arte, se problematiza el estado de los trayectos que el diseño, en cuanto actividad proyectual, construye entre dicho infierno y un purgatorio conocido como realidad social. Finalmente, a modo de conclusiones, se analizan las contribuciones de Flusser para pensar un diseño que no solo produzca objetos, imágenes y espacios, sino un diseño que burle, responsablemente, las construcciones naturalizadas y las creencias sobre lo que significa diseñar.

Juan Sebastián Ospina  
Álvarez

Magíster en Diseño y Creación Interactiva. Grupo de Investigación Cultura Visual e Educação. Goiânia, Brasil.  
Correo electrónico:  
diseno.sebas@gmail.com

Alice Fátima Martins  
Doctora en Sociología. Grupo de Investigación Cultura Visual e Educação. Goiânia, Brasil.  
Correo electrónico:  
profalice2fm@gmail.com

Recibido: Abril 2015

Aprobado: Octubre 2015

Palabras clave:  
Diseño, técnica, tecnología,  
progreso, Vilém Flusser,



## Flusser's hell has few demons and many designers

### Resumen

A hell imagined by Vilém Flusser, where demons do not have an entrance ticket, but designers do is presented in this article. To do this, the relationship between design and an apocalyptic trend pointed by the author as a condition coming from modern popular obsession because of the scope of a pretended progress, is presented initially. In a second stage, upon the understanding that designers build bridges between technique and art, the state of the paths that design builds as far as projectual activity is concerned, between such hell and a purgatory known as social reality are presented. Finally, by way of conclusion, Flusser's contributions to think a design that, beyond producing objects, images and places, also can be a design that mocks responsibly the naturalized constructions and beliefs on what it means to design are analyzed.

## O inferno de Flusser tem poucos demônios e muitos designers

### Resumo

Neste texto se recria o inferno imaginado por Vilém Flusser, aquele onde não têm tíquete de entrada os demônios, só os designers. Para isto, num primeiro momento se expõe a relação do design com uma tendência apocalíptica sinalada pelo próprio autor, condição decorrente de uma popular obsessão modernista pela obtenção de um suposto progresso. Depois, entendendo que os designers criam pontes entre a técnica e a arte, discute-se o estado dos trajetos que o design consegue construir entre esse inferno e o purgatório. Finalmente, para concluir, são analisadas as contribuições de Flusser para pensar um design que não só produza objetos, imagens e espaços, mas também um campo que engane, responsavelmente, as construções naturalizadas e as crenças sobre aquilo que significa desenhar.

Palavras chave:  
Design, técnica, tecnologia,  
progresso, Vilém Flusser,

## Conociendo a Flusser

En este artículo de carácter reflexivo usamos como metáfora de discusión el infierno en el que vivió el filósofo Vilém Flusser, un infierno del cual trató de huir, pero un infierno que nunca dejó de perseguirlo y que por medio de imágenes, objetos y espacios le recordaba que proyectar era un verbo que no siempre atendía necesidades reales, ni mucho menos era usado para garantizar la integridad de las sociedades modernas.

De ese modo, compartimos algunas discusiones apuntadas por el filósofo Vilém Flusser en relación al campo del diseño, las imágenes, la comunicación humana, las ideas de progreso y reflexiones en torno al papel del diseño en las sociedades, nuestras inconformidades con algunas tendencias actuales de la disciplina y cuestionamientos que nos conducen a preguntarnos: ¿De cuál diseño hablaba Flusser? ¿Cuál innovación social nos ofrece actualmente el diseño? ¿Cómo es el infierno que Flusser imaginó?

Nos acercamos a la obra de Flusser por medio de nuestros programas de formación de pregrado y posgrado, específicamente en las asignaturas de teoría general de la imagen y cursos relacionados con imágenes digitales. Ensayos como “Acerca de la palabra diseño” (Flusser, 2002), el cual discurre sobre el término diseño, trajeron consigo, para nosotros y nuestros compañeros, innumerables dificultades a la hora de entender y seguir el “juego” lingüístico con el que el autor presenta sus indagaciones sobre la disciplina. Los apuntes “pesimistas” e “irónicos” del filósofo en este escrito, así como en muchos otros, generaron reacciones encontradas entre los estudiantes que iniciábamos lecturas sobre diseño y teoría de la imagen.

A partir de otros textos suyos como *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia* (1985), *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação* (2007), *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*

(2008), entre otros, aumentaron significativamente nuestras curiosidades por comprender el pensamiento de este autor que no se restringe al contexto de las imágenes técnicas, el diseño, la cultura digital, sino que se amplía para pensar la condición humana en un escenario condicionado por la tradición euro-occidental que enmarca el cambio del siglo XX al XXI. Su propuesta conceptual es un llamado de atención para percibir que vivimos en la actualidad, tal como ya ocurrió en otras épocas, una crisis cultural que demanda más responsabilidad en el uso y producción de imágenes, solicitando cuidados en los modos como nos comunicamos con los otros y las maneras como diseñamos.

El Flusser que conocimos con esos primeros textos, hoy ha ganado un nuevo carácter que lo ubica más allá del entendimiento de los dispositivos electromecánicos y las imágenes técnicas. Sus lecturas nos permiten considerar la atomización de los sujetos, sus identidades, su relación con “el mundo real” y “el mundo codificado” (Flusser, 2007), la creación de dispositivos, el uso de artificios, entre otras cuestiones presentes en su obra. En este artículo, sin la intención de legitimar el binarismo cielo/infierno, nos preguntamos qué nos aporta ese panorama, por momentos desolador, con el que el autor se refería al campo del diseño. Ahora bien, queremos advertir que no existirán respuestas concretas para las interpelaciones planteadas, por el contrario, establecemos más interrogantes que le permitan a quien lee este artículo imaginar, en un sentido flusseriano, cómo era el infierno que vivió el filósofo y qué relación tiene con los días actuales.

## Un progreso apocalíptico

Una de las principales nociones que permeaba las discusiones de Flusser era *el progreso*, este filósofo colocaba en duda las doctrinas progresistas y se preguntaba: ¿Cuál es el precio que las comunidades deben pagar al experimentar procesos de

modernización y automatización? ¿Cuál es el impacto de disciplinas “modernistas” como el diseño en la vida de los sujetos? ¿Qué deben hacer los humanos para deshacerse de la maldad de estas corrientes? Resaltamos que así como estas indagaciones, existen otras más que el filósofo colocaba cuidadosamente en las entrelíneas de sus textos.

Cuando este pensador checo vivía en São Paulo, después de huir de la ocupación nazi en su natal Praga, una de las situaciones que menos le gustaban era ser indagado sobre su percepción acerca del progreso. Para él, dicho concepto era una falacia que alienaba los pueblos y conseguía que todos inclinaran la cabeza para ser bendecidos por un capitalismo salvaje y sin piedad. Desde una posición que puede ser considerada por muchos como *outsider*, Flusser se resistía a usar los aparatos computadorizados más avanzados para los años 70 y 80, pues consideraba que en su antigua máquina de escribir podía continuar discerniendo sobre la comunicación humana. Aunque sus textos sean más conocidos por su “teorización” sobre las imágenes, advertimos que su mayor preocupación era el intercambio de informaciones en el mundo contemporáneo.

118

Ahora bien, tal como justificamos anteriormente, es a partir del diseño que vamos a trazar caminos entre las preocupaciones que tenía Flusser en relación a este campo y la actualidad de esta disciplina que aparece, comúnmente, unida al avance y al progreso. Para iniciar, resulta interesante conocer la visión que el autor tenía del diseño, definición inacabada y versátil de acuerdo con el contexto donde ella es utilizada. Por lo anterior, a lo largo del texto fijaremos algunos apuntes sobre este campo, el cual en palabras de Flusser (2002) sería ese “espacio intermedio” donde el arte y la técnica se sobreponen con la intención de crear las vías para las nuevas culturas.

Cuando el autor hace referencia a la técnica, nos coloca frente a los mecanismos que nosotros, seres humanos, usamos para optimizar las supuestas falencias de

nuestros cuerpos a la hora de desarrollar diversas tareas, por ejemplo escribir/dibujar, exigiendo así la creación de artefactos como lapiceros, reglas, transportadores, etc. Al respecto, nos preguntamos si no eran textos/imágenes las inscripciones que los primeros humanos, al menos los datados por la historia, realizaron en las rocas y árboles impregnando sus dedos con tintas naturales. De igual modo, nos cuestionamos si las tablas digitalizadoras no son paredes de roca readaptadas por las empresas comercializadoras de productos de la llamada última tecnología.

Como es posible percibir, todas estas discusiones implican, de algún modo, que recapitemos sobre un progreso que avanza sin consentimiento. Basta pensar en los computadores que hace una década eran llamados modernos y en los cuales se hubiera podido escribir este mismo artículo, pero que por cuestiones de mercaduría ya aparecen obsoletos. Con lo anterior, no pretendemos colocarle al nombre de Flusser una etiqueta de *nostálgico del pasado*, sino por el contrario destacar su interés por examinar las mudanzas socioculturales derivadas de los cambios que ocurrían día a día, década tras década y siglo tras siglo a partir del uso de tecnologías no siempre digitales.

Para no perder de vista el foco de nuestro texto, la visión que trae Flusser sobre el diseño y nuestras consideraciones al respecto, es importante que continuemos estudiando los preceptos de este filósofo checo sobre la palabra diseño, aquella que nos demandó diversas lecturas en años anteriores y que aún lo hace llevándonos a otro estadio de reflexión que se acompaña de diversas lecturas sobre cultura, comunicación y estudios de la cultura visual. Estos textos nos han instigado para pensarnos en cuanto productores y consumidores de visualidades, investigadores que usamos técnicas artesanales e industriales para producir superficies-imágenes cargadas de significados.

El diseño que estudió Flusser, autor destacado por ser también un gran lingüista, puede ser examinado desde dos perspectivas, como sustantivo y como verbo. En el

primer abordaje nos encontramos frente a nociones como: intención, plan, proyecto, propósito, conspiración malvada, tarea maliciosa, entre otras (Flusser, 2002), todas ellas palabras popularizadas y usadas en la actualidad para casi cualquier acción cotidiana: diseño de sonrisa, plan de trabajo, proyecto de vida, etc. De otro lado, cuando el diseño es pensado en cuanto verbo las posibilidades no se agotan y *diseñar* se transfigura en: fingir, proyectar, engañar, burlar, etc.; la mayoría de estos verbos pareciera tener un carácter negativo y es por eso que consideramos que Flusser imagina/construye un infierno donde muchos diseñadores ocupan el lugar de demonios.

Esos demonios también llamados diseñadores tienen como principales armas de maldad *los artificios*, es decir, el uso de máquinas y estrategias mecánicas que permiten burlar tanto las leyes naturales como las culturales, tal es el caso del diseño industrial y visual. Estos otros diablos caminan de la mano con los modelos capitalistas y terroristas que las sociedades, en convenio con los medios masivos de comunicación, crearon para quienes habitaban y habitan un mundo cada vez más codificado y moldeado a partir de imágenes artificiales o técnicas (Flusser, 2007). Dicha situación hace que cada día haya en el purgatorio más reflejo del infierno que del cielo, en otras palabras, cada vez hay más artefactos visuales que obstruyen la visibilidad del firmamento y cada vez salgamos menos de nuestros lugares de hábitat o empleo para contemplar las imágenes de ese mundo que fue la génesis del *mundo codificado*.

En los ensayos que componen el libro *O mundo codificado: por uma filosofia do design e da comunicação* (Flusser, 2007), el autor profundiza sus discusiones sobre los objetos, las construcciones y los códigos, estos últimos tornándose el pretexto por medio del cual el autor nos confronta frente con un mundo que está pautado en los puntos, puntos que crean códigos, códigos que permiten que aparezcan imágenes, imágenes que existen a partir de la energía eléctrica, realidades imaginadas que nos alejan de los primeros gestos de abstracción y nos limitan al uso

de teclas y visualización en pantallas. Ahora bien, aunque los diseñadores no deben cargar con todo el peso de esta tendencia atomizadora, podría ser responsabilidad de ellos y ellas comunicar, solucionar y operar a partir de tecnologías no siempre de punta y menos dañinas, entender la interacción como un gesto que también ocurre entre humanos y no exclusivamente entre humanos y máquinas.

En palabras de Flusser actualmente vivimos una vida más artificial, cuando él utiliza este concepto envuelve tanto la valorización de objetos triviales como la sustitución de la interacción con los elementos naturales por la inmersión en simulacros de mundos virtuales (Flusser, 2007). Al mencionar dicho reemplazo no hacemos alusión necesariamente a la idea de cibernética desarrollada a finales del siglo pasado, pues como señala Sibila (2005) la relación con la tecnología digital amplía nuestra presencia en el ciberespacio y en el mundo analógico, lo cual no implica fatalmente una hibridación corporal con máquinas. De este modo, nuevas experiencias de lo visible se crean y se recrean para “dotar” a los humanos de las características que ese supuesto progreso solicita de ellos.

No nos cabe duda de que también fueron y serán demonios aquellos diseñadores que crearon objetos de tortura y de guerra. Flusser, seguramente nos apoyaría en este posicionamiento con mayores motivos –pues su familia fue asesinada y torturada con objetos diseñados para la milicia–. Él discutía sobre máquinas, textos e imágenes, pero siempre a la luz de su experiencia de vida. Sus reflexiones sobre el diseño las iniciaba desde la vinculación de este campo con la guerra militar y en la contemporaneidad, por ejemplo, con la guerra de las informaciones. Con tono irónico, como siempre solía escribir Flusser (2002), apuntaba lo siguiente:

[...] los diseñadores de los misiles son demasiado buenos tipos, pues dichos objetos no sólo matan bien (lo que, por otra parte, se supone deben hacer), sino que también provocan el lanzamiento de otros misiles, que terminan matando a los usuarios de los primeros. (p. 38)

Resaltamos que los misiles que hoy deberían preocuparnos no solo son los lanzados desde los aviones y que destrozan casas y sujetos, sino también aquellos lanzados desde computadores en forma de mensajes que mutilan ideas y legitiman los regímenes de verdad sobre aquello que los centros de poder político, económico y cultural desean que aprendamos y asumamos como realidad (Flusser, 2007). No obstante, la guerra no es la única génesis de ese diseño contaminado que aquí imaginamos. A través de soluciones para las necesidades primarias y principalmente para las secundarias nos han vendido la idea de un diseño que nos hace “progresar”, sin tiempo para preguntarnos el precio que debemos pagar por ello. Ese mundo progresista también hace que aparezcan antivalores que estimulan el individualismo y el diseño de objetos innecesarios.

Los cánticos de idolatría que se escuchan en el infierno de Flusser son financiados, entre otras áreas, por el diseño y hablan sobre: fe ciega en lo que los artificios hacen con la naturaleza, fe ciega por tanta imagen luminosa, fe ciega de que lo antiguo es sinónimo de pérdida, fe ciega en el progreso que hace creer que quien se une a él hace parte del equipo de los vencedores, entre otras. Los opresores, noción usada por Benjamin (2005) para denominar los centros/entidades/sujetos que consideran tener la verdad absoluta de las situaciones, parecen ser familiares de los diseñadores, no de todos, pero sí de ese grupo que finge, proyecta, burla, engaña a la naturaleza y al otro para que haga parte de esa religión llamada capitalismo (Benjamin, 2013).

### ¿Cuáles puentes? ¿Cuáles purgatorios?

Como mencionamos anteriormente, el diseño según Flusser crea puentes entre el arte y la técnica, es un lugar intermedio donde se toman importantes y crueles decisiones sobre el presente/futuro de la humanidad. Pareciera que en la actualidad todo pasa por filtros de planificación, de proyección, por planes de implantación,

en otras palabras, todo se diseña; sin embargo, no siempre de manera consciente ni tampoco inocente. De acuerdo con el propio Flusser (2002):

La palabra *diseño* ha adquirido la posición central que hoy tiene en el discurso común porque (y probablemente tengamos razón al hacerlo) estamos empezando a perder la fe en el arte y en la técnica como fuentes de valores. Porque estamos empezando a atisbar el diseño que se esconde detrás de todo ello. (p. 27)

Infiriendo del pensamiento de Flusser (2007), los puentes que tiende el diseño visual, por ejemplo, exigen gestos de imaginación, visualización de estrategias para que las imágenes sean producidas y consumidas. Existen de ese modo puentes para conectar los consumidores de objetos diseñados con los centros capitalistas y puentes que conectan unas sociedades con otras, estos con un impuesto de intercambio que se refleja en las desventajas que normalmente traen consigo los procesos de interculturalidad. Lo anterior hace eco con la tesis de García Canclini (2007) quien indica que “en el conocimiento representativo generado por las artes y por las industrias culturales se advierte con mayor evidencia la complejidad de articular lo diverso y las asimetrías de la interculturalidad” (p. 41).

Al respecto, Flusser (2002) apuntó que “la cultura a la cual el diseño podrá allanarle mejor el camino será aquella que sea consciente de que es embustera” (p. 25), por ello aparecen en nuestras sociedades problemáticas como la obsolescencia programada, la cual consiste en diseñar objetos con una corta vida útil que garantice la futura venta y circulación de supuestas versiones mejoradas de esos objetos. Usando una analogía del propio Flusser, esos diseñadores que tienen la tarea de pronosticar el futuro de un objeto son casi *profetas* y tienen la capacidad de convocar creyentes para llevarlos desde ese purgatorio llamado contemporaneidad a su infierno conocido como consumismo. Esa mirada al futuro de los diseñadores que hacen parte de este grupo está apoyada en aparatos como los computadores, futuro que es confiado a dichas máquinas que funcionan con el mismo calor de las calderas del infierno.

Constantemente escuchamos hablar de ética en el diseño y en muchos otros campos, una ética que parece preocuparse por ese infierno ayudado a construir por un diseño malintencionado; sin embargo, dicha ética nos deja solo a puertas del purgatorio, pues más allá de las letras no aparecen ni las acciones ni muchos ángeles que puedan rescatarnos de ese fuego infernal, así como lo hacía el *Angelus Novus* de Paul Klee (1920) mencionado por Benjamin (2005) en sus tesis sobre el concepto de historia.

Consideramos a Flusser un ángel que con pocas alas se preocupó por tender puentes y ser gestor de mecanismos de salvación para los “oprimidos”. Tanto la pintura de Klee como el filósofo checo se movían sobre ruinas y con las pocas fuerzas que les quedaban, después de las emboscadas de las guerras de poderes, intentaron no desaparecer sin dejar por lo menos cuestionamientos que aún susurran en los alrededores de ese purgatorio al que pocos diseñadores han podido llegar para dejar atrás el fuego atroz del infierno que ellos mismos han ayudado a instituir.

Otra situación que nos lleva a percibir que el diseño está cada vez más preso en ese infierno imaginado por Flusser y que aquí imaginamos, es la actual tendencia de vincular al diseño con programas de innovación social, proyectos que han tergiversado la idea de “lo social” y se dedican a dotar con aparatos tecnológicos a las comunidades que necesitan mucho más de estrategias de cooperación que de máquinas en sus entornos. Para ejemplificar esta situación recurrimos a la corriente del llamado *design thinking*, metodología que muchas veces es aplicada como una receta que no atiende a las necesidades de los contextos donde es aplicada.

En palabras de Bitencourt da Silva (2014), la innovación social se confunde fácilmente con medidas comerciales y no con propuestas humanas, verdadera esencia de un diseño con sentido social. Retornando al pensamiento irónico de Flusser, las personas de “buen corazón” son *antidiseñadores* y por ello las cuestiones sociales son olvidadas por una sociedad progresista que requiere urgentemente

*estados de excepción* (Benjamin, 2005) que admitan el ingreso de ángeles al infierno que Flusser imaginó, el cual sin ser real tampoco es ficticio.

Afortunadamente no todo es ruina, el pensamiento flusseriano ha dejado rastros en algunos diseñadores que se incomodaron con el fuego del infierno, tal es el caso de Margolin & Margolin (2012), quienes enfocan sus preocupaciones por el verdadero sentido de un diseño social y a través del cual provocan a otros diseñadores a involucrarse en “entornos sociales, bien como parte de un equipo multidisciplinar o individualmente para observar y documentar necesidades sociales que puedan satisfacerse con intervenciones de diseño” (p. 69). Esta invitación resulta en gran medida para atacar ese infierno que vivimos y que se evidencia en la relación estrecha diseñador-dispositivos, hecho que hace que este profesional se olvide del contacto con el otro u otra. Al respecto, Meygide (2003) y Fontana (2003) también alertan sobre la necesidad de una toma de consciencia que los diseñadores deberían vivir, pues el diseño no solo implica factores de uso sino también factores simbólicos que afectan a esos terceros llamados consumidores, usuarios o participantes.

Adicionalmente, Flusser (2008) consideraba que los puentes que el diseño y la comunicación visual pueden establecer entre el arte y la técnica, entre los humanos y los mensajes, son amenazados por las crecientes producidas por el tecnocentrismo, la automatización y la homogeneidad discursiva. Si pensamos en esos tres últimos conceptos, no es difícil avistar cómo nuestra existencia es una constante intimidación, un infierno con puertas que todavía requieren ser abiertas para que muchos diseñadores huyamos de esa disciplina llamada diseño que poco a poco se ha ido contaminando y entorpeciendo el verdadero sentido de proyectar.

Pocos diseñadores han conseguido abrir las puertas para escapar, estos ahora habitan el purgatorio y desde allí observan un cielo cada vez más pequeño y un infierno cada vez menos imaginado y cada vez más “real”. Parece que ese infierno

es una pesadilla que muchas veces llega hasta nosotros en forma de artefactos visuales, visualidades que nos condicionan para consumir y engrosar las listas de turistas hacia progreso, un camino de vuelta al fuego del infierno que nos torna simples informantes y funcionarios de máquinas (Flusser, 2008). La provocación de Flusser para salir de ese infierno es un manifiesto que, a partir de lo visual y el análisis de campos como el diseño industrial, pondera una revolución ética, política y estética.

Dejar de ser *víctimas coloridas* (Flusser, 2007) era otras de las ideas emancipadoras del autor, por momentos parece que somos deslumbrados por los píxeles, las imágenes técnicas y los mundos que estas consiguen crear y hacernos imaginar. Este mundo superficial, es decir, aquel basado en las imágenes que aparecen en las pantallas, paredes, papeles, etc., es casi un infierno que no nos permite ver más allá y que hace que su fuego incinere archivos valiosos por el simple hecho de no tener materialidad digital.

Parece también que en ese infierno existen fuerzas/élites que hacen que las imágenes se tornen homogeneizadoras de los sujetos, resulta interesante para esos centros moldeadores que todos parezcamos el mismo tipo de funcionario y no usemos nuestra propia capacidad de imaginar. De lo anterior se deriva el hecho de que vivamos en un infierno que se apoya en el diseño para determinar lo que está siendo y lo que va a ser, un infierno que nos condiciona para ser lo que esos centros de poder quieren que seamos, infierno que no permite que aprovechemos lo que podríamos ser y hacer.

Los purgatorios que nos ofrecen las sociedades actuales solicitan entrar en ellos pagando el precio de ser llamados *outsiders*, sentir la presión de caminar por un camino recto en dirección al progreso y, en caso de no caer en esa tentación, desviarse para recorrer largos pasajes con múltiples curvas que permiten a esos viajeros reconocer el sentido de una verdadera comunicación basada en

el intercambio justo y transparente. Estos purgatorios, creados por una variante más consciente del diseño, se convierten en espacios donde las “almas buenas” circulan en un trance constante para definir su futuro. En ellos es necesario que sus habitantes dirijan su mirada hacia esos espacios intermedios entre el arte y la técnica, es decir, hacia el verdadero sentido del diseño y que además valoren la opinión del “usuario” que es realmente quien demanda soluciones simples para vivir en sociedad.

### Flusser, un diablo disidente que no se equivocó

Flusser, con el pesimismo derivado de su historia de vida, con su visión desesperanzadora debido a la forma como tuvo que salir de su país y la forma en que murieron sus familiares, veía en las máquinas y en las estrategias, herramientas tanto útiles como peligrosas, reconocía que por detrás de cada acción existía un plan que no siempre correspondía a un proyecto portador de beneficios. Los misiles, los cuartos de tortura y hasta los mismos computadores, todos ellos hijos de la guerra y del diseño industrial estremecían a Flusser. Aunque no percibamos lo anterior por la propia velocidad de la sociedad de la (des)información, pasamos a vivir otra guerra, la batalla de quién más amigos tiene en sus círculos sociales digitales, quién opera mejor un *software* de edición de imágenes, quién burla la seguridad de los circuitos de la red mundial de computadores, entre otros.

Flusser no se equivocó cuando se atrevió a decir que nos tornamos funcionarios de los aparatos tecnológicos, basta observar una reunión social y cómo en ella opera principalmente la comunicación digital por encima de las interacciones tradicionales basadas en la palabra hablada y en el lenguaje corporal. Aún teniendo la oportunidad de vivir los espacios de manera física, muchas personas prefieren hacer recorridos en espacios digitales, ni que decir de la experiencia de ir a un concierto y enfocar la atención exclusivamente en el video que está siendo grabado por la cámara de un teléfono celular.

Flusser anhelaba un diseño fuertemente vinculado a los circuitos culturales y no simplemente a los circuitos comerciales, un diseño que fuera cielo de soluciones verdaderas y no un infierno cómplice de un consumismo salvaje disfrazado de progreso. Este filósofo de las comunicaciones se preocupaba por esos puentes que el diseño no siempre consigue construir, pues el abismo entre técnica y arte parece cada vez más profundo y hace que los diseñadores se mantengan en uno de los extremos por miedo a cruzar.

Las complejidades apuntadas por Flusser nos llevan frente a estados desoladores, pero al mismo tiempo nos provocan para levantarnos y pensar en nuestras propias producciones. No hubo equívoco cuando este filósofo checo colocaba en duda la nobleza y condición generosa de los diseñadores, él no olvidaba ni se enorgullecía con la malicia que existía y persiste en el diseño que atiende pedidos principalmente comerciales. La malicia del diseño primero se ocupó en burlar las leyes naturales, pero luego burló, de manera autoritaria, otros campos como los culturales y sociales.

Cabe recapitular que nuestra intención con este texto, tal como lo hacía Flusser en muchos de sus ensayos, no es destruir ni atacar al diseño, al contrario, buscamos exagerar la realidad de esta disciplina para declararnos culpables y así conseguir idealizar un diseño que camine de la mano con otros campos del conocimiento, pues recordemos que el diseño nace interdisciplinar y no simplemente como coadyuvante del área comercial. Uno de los motivos por los cuales el diseño todavía permanece en el infierno que aquí imaginamos, a partir de los postulados de Flusser, es un entendimiento limitado de la propia disciplina. En repetidas ocasiones la ausencia de puentes estables deja al diseño de un extremo meramente estético o del otro lado funcional, hecho que repercute en la ausencia de mensajes, objetos y espacios eficaces. Margolin & Margolin (2012), al respecto, consideran que:

El diseño es entendido muy a menudo por el público como una práctica artística que produce deslumbrantes lámparas, muebles y automóviles. Así es como se presenta generalmente por los medios de comunicación y los museos. Una de las razones por las que se carece de apoyo para los servicios de diseño social es la falta de investigación que demuestre cómo un diseñador puede contribuir al bienestar humano. (p. 68)

Flusser no escribía sobre un diseño social, sin embargo entre líneas podemos percibir su preocupación por un diseño basado en el sujeto, en el humano que necesita soluciones básicas y no aquellas necesidades creadas por el uso de otras supuestas soluciones aportadas por el diseño. En otros términos, el filósofo imaginó un panorama sin futuro, un presente tomado por las malicias de los centros que legitiman el progreso sobre la comunicación humana.

Cuando Flusser (2002) expresa lo siguiente: “¿Todo se puede diseñar?”, realmente ambicionaba colocarnos frente al diseño en cuanto verbo, una acción que requiere un planeamiento serio y despojado de maldad, un plan que incluya al otro, que trabaje con tecnologías independiente si estas son tradicionales o alternativas, que proyecte soluciones y que nos ayude a salir de ese infierno que en este texto usamos como metáfora para mostrar una realidad aguzada.

Flusser tampoco se equivocó al decir que nosotros los diseñadores no somos santos (Flusser, 2002), ni cuando decía que todos podíamos ser diseñadores, pues burlar la naturaleza y las situaciones artificiales hace parte de nuestras tareas diarias. Ahora bien, cuando se trata de comunicar, la malicia no debería ser una directriz, pues al compartir imágenes y textos condicionamos modos de ver y establecer diálogos con los repertorios de los otros.

Innovación social, diseño social, *design thinking*, diseño centrado en el usuario, entre otras corrientes que han surgido en los últimos años, parecen ser purgatorios que todavía huelen al azufre del infierno del progreso y que necesitan de reformas para tornarse puentes hacia un cielo que aparece como una esperanza para la

comunicación humana. Una vez fortalecidos esos puentes, sobre ellos podrán transitar artistas, comunicadores, productores de imágenes, usuarios, participantes y sujetos conscientes de que puedan ser llamados nuevamente *diseñadores*. Debemos tener cuidado y la plena consciencia de que el diseñador no es un santo, como diría Flusser, pero tampoco debemos dejar que sea el ayudante preferido de ese demonio llamado “señor progreso”. El diseño debe ser un puente y posibilitar tránsitos entre disciplinas, sujetos e informaciones.

## Referencias

Benjamin, W. (2005). Teses sobre o conceito de história. En M. Löwy, *Walter WB: aviso de incêndio: uma leitura das teses “Sobre o conceito de história”*. (J.-M. Gagnebin, Trad.). São Paulo: Boitempo.

\_\_\_\_\_. (2013). *O capitalismo como religião*. São Paulo: Boitempo.

Bitencourt da Silva, S. (2014). A inovação social como um tipo de inovação na conexão entre coisas que não se definem elas próprias como sociais. *IV Seminário de Ciências Sociais Aplicadas. Desenvolvimento Socioeconômico: Uma abordagem interdisciplinar*. Santa Catarina: UNESC - Universidade do Extremo Sul Catarinense.

Flusser, V. (1985). *Filosofia da caixa preta: ensaios para uma futura filosofia da fotografia*. São Paulo: Editora Hucitec.

\_\_\_\_\_. (2002). *Filosofía del diseño. La forma de las cosas*. (P. Marinas, Trad.). Madrid: Editorial Síntesis.

\_\_\_\_\_. (2007). *O mundo codificado. Por uma filosofia do design e da comunicação*. (R. Cardoso, Ed., & R. Abi-Sâmara, Trad.). São Paulo: Cosac Naify.

\_\_\_\_\_. (2008). *O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade*. São Paulo: Amablume.

Fontana, R. (2003). Reflexiones sobre la compleja relación entre el arte y el diseño. En A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. España: Gustavo Gili.

García Canclini, N. (2007). El poder de las imágenes. Diez preguntas sobre su redistribución internacional. *Estudios visuales. Ensayo, teoría y crítica de la cultura visual y el arte contemporáneo*, 4, 36-55.

Margolin, S., & Margolin, V. (2012). Un “modelo social” de diseño: cuestiones de prácticas e investigación. *Revista Kepes*, 8, 61-72.

Meygide, R. (2003). Diseño y arte: materia de reconocimiento. En A. Calvera (Ed.), *Arte ¿? Diseño. Nuevos capítulos en una polémica que viene de lejos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Sibila, P. (2005). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. (1a ed.). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Cómo citar este artículo:

Ospina, J. S., & Martins, A. F. (2015). El infierno de Flusser tiene pocos demonios y muchos diseñadores. *Revista Kepes*, 12, 113-131. DOI: 10.17151/kepes.2015.12.12.6