



Esta sección, coordinada por la ADP, la Asociación de Diseñadores Profesionales.  
www.adp-barcelona.com

# ADP

Yves Zimmermann  
Diseñador gráfico.

## EL DISEÑO COMO ENFERMEDAD DE LOS OBJETOS

**D**el modo de ser de los objetos Los animales cuadrípedos pasan su vida en la naturaleza, en medio, junto a y rodeados de cosas: árboles, rocas, prados, otros animales, etc. A ellos las cosas les vienen dadas. No las cuestionan ni transforman su entorno. Tampoco fabrican herramientas. El animal bípedo, en cambio, el animal mal llamado racional, pasa su vida en medio, junto a y rodeado de objetos: casas, coches, aparatos, periódicos, televisión, etc. Estos no le vienen dados, los diseña y los fabrica. Es un animal hábil. Su supervivencia depende de objetos; no se le puede pensar sin ellos, ya que no hubiera alcanzado el status de humanoide. La fabricación de objetos, el trato diario con ellos, es parte sustancial de la historia del animal racional en la medida en que es ésta la que hace al hombre ser hombre. Muestra su modo de estar en el mundo y en la historia.

Esta relación es una relación entre sujeto y objeto y se establece físicamente: entre los ojos que lo perciben y las manos u otra parte del cuerpo que lo cogen, lo utilizan, lo manipulan. Los ojos ven los objetos puestos ante ellos, las manos los manejan. La visión y el mano-manejo, en un permanente feed-back de información, se encuentran reunidos en los objetos. Se manejan objetos, porque todo objeto fabricado sirve para lograr algún fin.

Lo que se quiere lograr suele estar fuera del objeto mismo: manejo del coche para llegar a determinado lugar; escancio la botella de vino para llenar la copa; leo el horario de los trenes para conocer las salidas y llega-

das. Leo el periódico para informarme de las barbaridades que suceden en el mundo, y así sucesivamente. Todo objeto es un ser-para. En cambio, un objeto que no sirve para conseguir un determinado fin concreto, práctico, no es un ser-para, sino un ser-en-sí. Por ejemplo, la obra de arte.

Cuando Anaximandro dice que “el hombre piensa porque tiene manos,” es porque las manos son fuente de conocimiento. En el tacto, en el palpar el objeto, en su uso se revela la verdad de lo previamente percibido por la vista. Lo solamente visto podría ser ilusión. Lo tocado es certeza. Pero las manos no sólo tocan, también hacen: objetos, herramientas, vestidos. La mano coge un bastón, un palo, y descubre el arma. También las manos hacen libros, música, poesía. El conocimiento conseguido por las manos en el manejo de los objetos, de lo circundante, es procesado por el cerebro y transformado en información para el continuo y adecuado manejo de los mismos por las manos. Como dice acertadamente Otl Aicher, (Analogico y Digital. Gustavo Gili 2001): “Debido a que la mano puede asir (greifen), el pensar puede también entender (begreifen)”.

En esta unidad de ver-manejar, en el incesante intervenir en y sobre lo circundante, lo real en su sentido más amplio, se configura y adquiere forma humana el entorno.

¿Qué es un objeto? Objetos de tiempos pretéritos expuestos en un museo, adecuadamente contemplados y cuestionados, nos informan acerca del grado de conocimiento que tenían sus hacedores en épocas remotas

del tiempo. Del mismo modo los objetos contemporáneos, adecuadamente contemplados y cuestionados, nos pueden informar sobre la cultura y los hacedores que los produjo. El objeto, por el conjunto de sus atributos materiales y formales, dice de sí y dice de su hacedor y por qué éste, como ser socializado, y de su sentido de lo social, lo haya proyectado así y no de otra manera.

Si enfocamos la mirada a los objetos que hoy se presentan a la contemplación, se observará, desde la amplitud de la visión histórica, que la apariencia, la forma o Gestalt, es ocupación específica de una profesión. Los diseñadores proyectan pero no producen lo que configuran. Los antiguos hacedores de objetos son hoy los proyectadores, los diseñadores. Otorgan en principio la objetualidad a los objetos, su ser, su identidad. En el sentido radical del término, diseñar es un pensar-el-objeto, lo que equivale a pensar su esencia. Diseñar es un pensar en la medida en que es un constante preguntar ¿por qué? ¿para qué? Y la línea que divide la pregunta de la respuesta dibujaría el perfil, la Gestalt esencializada del objeto por proyectar.

### Los objetos y sus enfermedades

Si uno se pregunta acerca de lo que divisa nuestra mirada en lo que a lo objetual de lo circundante se refiere, vemos que la indicada objetualidad, el histórico ser-así de un objeto concreto, está cambiando. Las enormes transformaciones, también en el diseño, que tuvieron lugar a lo largo de la reciente época histórica, permiten tener una

perspectiva que distingue claramente un antes y un después. En otras palabras, la *Erscheinung*, la apariencia de los objetos, su Gestalt, es hoy diferente comparada con antes. Aquí no se está presentando una lamentación sobre un cambio estético de los objetos, sino del pictograma conceptual de los mismos.

Un pictograma informa de algo. Sus rasgos formales son extremadamente esencializados hacia la simplicidad con el fin de que su contenido semántico pueda ser inteligible para todas las razas y culturas que, incluso, tienen otros idiomas y sistemas gráficos de comunicación. Un pictograma cualquiera, por ejemplo, el que dice “hombre,” explicará lo que aquí se quiere decir por esencialización. La representación visual de este concepto “hombre” no indica nada en absoluto sobre las peculiaridades de la figura: de si es guapo o feo; si es joven o viejo; blanco o negro, amarillo o rojo; si está casado o soltero; no informa de nada en absoluto, excepto de que se trata de “hombre”.

El pictograma conceptual es, entonces, la forma esencial de una cosa y que puede expresarse por una única palabra. Muchos objetos que se utilizan a lo largo de la vida de uno, no cambian, o apenas, su pictograma conceptual: por más diseñadores que hayan dibujado infinitas variantes de un tenedor, ninguno ha podido distanciarse de su pictograma conceptual, de lo que define a un tenedor.

Pero es precisamente en este sentido que esta crítica va dirigida a aquellos que, por razones equivocadas y sin excluir la egola-

tría, han modificado los pictogramas conceptuales de ciertos objetos. Ya se sabe: el afán de “innovación” (¡el progreso!), el mercado, los intereses económicos y, también, el querer ser artista, creador y no meramente diseñador, han contribuido de manera sustancial al cambio de muchos aspectos de la vida cotidiana. La diferencia entre el antes y el ahora reside en que los objetos de antes tenían su uso o función escrita en su Gestalt esencial. Esta indicaba su finalidad de uso: por más variadas que pudieran ser sus representaciones, obedecían a códigos, a pictogramas conceptuales establecidos y sabidos y aprendidos por los usuarios.

Los ochenta del diseño son históricos, en el sentido negativo del término, por la ruptura de dichos pictogramas conceptuales. Una lámpara de pie ya no tenía que representar necesariamente esta esencia del pictograma conceptual, sino que uno podía encontrarse buscando una de estas lámparas en una tienda ¡y encontrarse con una palmera!

En la época actual, los objetos no reflejan tanto su ser-para... como su ser-así. Gestualizan. Con sus gestos llaman (o gritan) la atención hacia sí en lugar de señalar la finalidad de su ser-para... Se presentan como hiper-formalizados. Cuando un objeto pasa de ser-para... a ser-así, la forma acusa este cambio: se hiperiza. Estos objetos ya no descansan en su naturalidad de ser-para... Esta hiper-formalización es síntoma de su estarfuera-de-sí. Los objetos padecen, están enfermos de diseño. Lo irónico reside en el he-

cho de que el diseño que, en principio, otorga su ser al objeto, lo desprovee precisamente del mismo al violentarlo e inyectarle una sobredosis de diseño.

---

**Yves Zimmermann** Nacido en Basilea (Suiza), Zimmermann estudió en la Escuela de Diseño de esa ciudad, en la Allgemeine Gewerbeschule Basel. En 1957 se incorporó al estudio de Bill Burtin, el Visual Research and Design, y posteriormente al estudio del arquitecto Ulrich Franzen, ambos en Nueva York. Más tarde trabajó en la Geigy Chemical Corporation de Montreal y Nueva York. En 1961 llegó a Barcelona en calidad de Director de Arte de Geigy y en 1968 fundó su propio estudio de diseño. Entre 1975 y 1988 estuvo asociado con André Ricard, diseñador industrial, con quien creó Diseño Integral. En 1989 nace Zimmermann Asociados y seis años más tarde obtiene el Premio Nacional de Diseño otorgado por la Fundación BCD y el Ministerio de Industria y Energía.

Zimmermann ha sido profesor de las escuelas de diseño Elisava y Eina en Barcelona y ha sido invitado como conferenciante en diversas universidades europeas y americanas. Fue finalista del concurso para la moneda única europea -Euro- convocado por el Instituto Monetario Europeo (EMI) y recibió el Premio Aster de Comunicación 1998-1999. En la actualidad es director de la colección de libros GG Diseño de la Editorial Gustavo Gili y desde 2001 es responsable de la colección de libros Las Islas en Ellago Ediciones.

