

# ¡¿Qué joroba?!

---

Por Mariana Costa

De vuelta de Seminarios FOROALFA 2009, recordé una escena de la película «El Joven Frankenstein» (1974), dirigida por Mel Brooks.

El brillante médico neurólogo (interpretado por Gene Wilder) crea su criatura con la colaboración de su ayudante, —el actor Martin Feldman—, que en el film lleva el nombre de Igor y se caracteriza por su mirada y su *enooooooooorme* joroba. El doctor le dice a Igor que una vez que termine su tarea con su criatura, tendrá tiempo para operar quirúrgicamente su joroba. Igor le responde:

¡¿Qué joroba?!

Múltiples serán las interpretaciones sobre lo escuchado y compartido, durante los dos días de encuentro en los Seminarios FOROALFA 2009. Mi percepción es que existe cierta dificultad para vernos a nosotros mismos como diseñadores. ¡No es fácil ver nuestra joroba y aceptar que nos está jorobando!

## Un mundo contaminado por imágenes

Desde mi perspectiva, no debería sorprendernos la baja calidad progresiva de los isologotipos, que tan claramente mostró Raúl Belluccia en su exposición. Yo me pregunto: ¿Acaso no convivimos con la degradación de elementos más importantes, como el aire, los alimentos, los medicamentos, los objetos de uso, etc.?; ¿y qué podríamos decir sobre la extrañeza y disolución de la política, la cultura, la economía, las relaciones humanas, la desintegración del valor de las palabras y de la verdad...?

Advertir que los enunciados del diseño «son parte de este mundo» es importante, pero para poder hacer algo al respecto necesitamos intentar comprender mejor el contexto. Esto se lograría leyendo y estudiando textos de quienes están pensando este mundo tan complejo de una forma más profunda que nosotros. Evidentemente no alcanzan nuestros saberes para pensar desde diversas perspectivas.

Ya Buda (563 AC-486 AC), lo expresó claramente:

Todo lo que somos es el resultado de lo que hemos pensado; está fundado en nuestros pensamientos y está hecho de nuestros pensamientos.

De la calidad de nuestros pensamientos dependerán nuestras acciones y sus resultados. Mejorar nuestra manera de pensar supone esfuerzo, y es un viaje de ida hacia la pérdida de la ingenuidad. Filósofos, lingüistas, sociólogos, antropólogos, semiólogos, teóricos de todo tipo

—desde diversas posiciones—, construyen conocimientos, como ventanas a otros panoramas. Hay que abrirlas para que entre la luz, incluso si no podemos interpretar lo que vemos a través de ellas, será mejor la duda o la penumbra que la oscuridad de la ignorancia.

Reducir «el hacer diseño» a lo que pueda devenir del talento, la intuición o la casualidad, podrá ser de utilidad para algunos, pero no hará que avancemos conjuntamente en este «oficio» necesitado de formación cultural que Norberto Chaves se encarga de desmitificar tan expresamente al exponer sus ideas.

Acerco este concepto que Jean Baudrillard (1997) nos brinda sobre algunos de los problemas del mundo:

La promiscuidad y la ubicuidad de las imágenes, la contaminación viral de las cosas por las imágenes, son las características fatales de nuestra cultura.<sup>1</sup>

Habiendo leído esto —y teniendo en cuenta que los humanos llevamos ocho millones de años produciendo imágenes—, tal vez nuestra mirada sobre los isologotipos de baja calidad se modifique, llevándonos a pensar alternativas o soluciones. Al menos, deberíamos interpretar que las imágenes ya no cumplen la misma función que hace cuarenta años o más y que nuestro papel de productores de las mismas no puede reducirse a luchar por retenerlas o conservarlas, también tenemos que pensarlas; para contribuir a su mejor adaptación al mundo y sus circunstancias.

Se trata —en mi opinión— de seguir trabajando para elevar la calidad de nuestro pensamiento a fin de encontrar modos de proceder ante el avance de lo que consideramos degradación de las formas gráficas.

## **El tiempo de la reflexión**

Estando en FOROALFA escuché decir a un diseñador: «No reflexionamos porque no tenemos tiempo, hay que trabajar a toda velocidad». Recordé entonces una definición de Paul Virilio (1993), teórico cultural francés; referida a la aceleración:

La rapidez de una especie siempre es para ésta un signo de muerte precoz.<sup>2</sup>

Cada uno en su circunstancia y en la medida de sus posibilidades, puede pensar que tal vez esta supuesta carencia de tiempo está ocultando la propia ignorancia, vagancia o falta de interés por profundizar. Se trata de establecer prioridades.

Además, si respondemos cotidianamente a la aceleración, para poder culparla de nuestra mediocridad, estaremos contribuyendo a «la muerte precoz de la especie», de la que Virilio nos habla. Además, vivir acelerados nos lleva a enfermarnos física y psicológicamente. En palabras de Gastón Breyer:

Dentro de esa escena de caótica movilidad, a velocidades inauditas, inconcebibles para otras épocas, debemos trabajar, comprender, aprender y enseñar.<sup>3</sup>

## Trabajo por delante

Compartí con colegas la mesa de debate referida a la reflexión y la teoría. Concluimos en que es necesario hacerse cargo individual y grupalmente de reflexionar sobre el diseño en su contexto, sobre la enseñanza, sobre los aspectos deontológicos profesionales y —como nos confirmó la exposición de Fernando del Vecchio— revisar todo lo que nos falta para comprender al Diseño en el marco del mercado actual.

Cada uno de los espacios que tenemos disponibles puede ser un ámbito para debatir y reflexionar; realizando una profunda autocrítica sobre nuestro perfil y las acciones concretas a realizar para contribuir a elevar la calidad de nuestros pensamientos, de nuestra práctica profesional en diversos ámbitos y de las relaciones e intercambios de los que somos capaces.

Es una maravilla tener tanto trabajo por delante.

Publicado el 17/10/2009

- 
1. BAUDRILLARD, Jean  
1972. *Pour une critique de l'économie politique du signe* (Paris: Gallimard). Traducción castellana de Aurelio Garzón del Camino, *Crítica de la economía política del signo* (México: Siglo, 1974).  
1987. *L'autre par lui-même* (Paris: Galilée). Traducción de Joaquín Jordá. *El otro por uno mismo* (Barcelona: Anagrama, 1988).
  2. VIRILIO, Paul  
2003. *El arte del motor. Aceleración y realidad virtual* (Manantial, Buenos Aires). Traducción de Horacio Pons del original: *L'art du moteur* (París: Galilée, 1993).
  3. Gastón Breyer, *La Heurística del Diseño* (Revista Summa, 1978).

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606  
<https://foroalfa.org/articulos/que-joroba>

