Más allá de la silla: el verdadero rol del diseño

Dis. Jorge Wahbeh

El diseño ha comenzado a ocupar un lugar más visible en la conversación pública, en los espacios culturales, en los medios, en los emprendimientos y en las discusiones sobre ciudad, industria y cultura material. Esa presencia es valiosa, porque contribuye a reconocer una disciplina que durante mucho tiempo ha sido entendida como accesoria, decorativa o secundaria. Sin embargo, esa mayor visibilidad también exige una revisión crítica: con demasiada frecuencia, el diseño sigue siendo presentado desde una imagen reducida, asociada casi exclusivamente a sillas, mesas, lámparas, objetos decorativos, espacios fotografiables, piezas de autor y superficies bien acabadas.

Nada de eso está mal. Una silla puede ser un extraordinario ejercicio de diseño. Una mesa puede condensar decisiones técnicas, productivas, ergonómicas, culturales y materiales. Una lámpara puede ser una síntesis sensible entre función, atmósfera, tecnología y lenguaje formal. El problema no está en diseñar sillas, mesas o lámparas. El problema está en creer que eso basta para representar lo que el diseño es. El problema aparece cuando una disciplina compleja, estratégica y profundamente transformadora queda reducida a una vitrina de objetos deseables.

El diseño de producto, y más ampliamente el diseño industrial, tiene una historia íntimamente vinculada con los objetos. Sería ingenuo negarlo. La modernidad del diseño se construyó, en buena medida, a través de objetos que transformaron la vida doméstica, el trabajo, el transporte, la comunicación y la cultura material. Muchas sillas, lámparas, utensilios, electrodomésticos y piezas de mobiliario han sido verdaderos manifiestos de una época. Han expresado nuevos materiales, nuevos modos de producción, nuevas ideas sobre el cuerpo, la vivienda, la industria y la vida cotidiana. Pero una cosa es reconocer la importancia histórica del objeto y otra muy distinta es reducir todo el campo del diseño al objeto aislado.

Hoy, el diseño ya no puede entenderse únicamente como la creación de cosas. El diseño contemporáneo trabaja sobre productos, sí, pero también sobre sistemas, servicios, experiencias, procesos, comportamientos, instituciones, territorios y formas de convivencia. El objeto físico es apenas una de sus manifestaciones posibles. A veces el diseño termina en una silla. A veces termina en una aplicación, en un sistema de señalización, en un servicio público, en una estrategia de movilidad, en una red de producción local, en una experiencia educativa o en una manera distinta de organizar la espera en un hospital. A veces el mejor resultado del diseño no es un objeto nuevo, sino una relación mejor construida entre las personas, los recursos y el entorno.

La World Design Organization define el diseño industrial como un proceso estratégico de resolución de problemas que impulsa la innovación, construye éxito empresarial y contribuye a una mejor calidad de vida a través de productos, sistemas, servicios y experiencias. Esta definición es, para mí, fundamental, porque desplaza el centro de gravedad de la disciplina. Ya no se trata solamente de dar forma a objetos, sino de dar forma a condiciones. Ya no se trata únicamente de producir cosas bellas, sino de articular soluciones pertinentes, responsables y sostenibles. El diseño no desaparece cuando deja de ser objeto; al contrario, se vuelve más profundo.

Esta visión también dialoga con autores que han ampliado históricamente el campo del diseño. Richard Buchanan ha planteado que el diseño trabaja con problemas complejos, ambiguos y muchas veces imposibles de resolver desde una sola disciplina. Victor Papanek advirtió sobre el peligro de un diseño puesto únicamente al servicio del consumo, la moda y la obsolescencia. Ezio Manzini, por su parte, ha insistido en que el diseño puede funcionar como herramienta para la innovación social, capaz de activar comunidades, procesos y nuevas formas de organización. Desde estas miradas, el diseñador no es solamente un autor de formas: puede ser también un articulador, un mediador, un facilitador de procesos y un constructor de posibilidades.

Esta discusión se vuelve especialmente urgente en Venezuela. Porque el país no necesita únicamente más objetos. Necesita mejores sistemas, mejores servicios, mejores espacios públicos, mejores escuelas, mejores hospitales, mejores mercados,

mejores formas de señalizar, esperar, moverse, descansar, orientarse, producir y convivir. Venezuela necesita diseño en sus ciudades, en sus pueblos, en sus instituciones, en sus procesos, en sus infraestructuras, en sus barrios, en sus comercios, en sus talleres y en sus formas de relación ciudadana.

Una lámpara puede iluminar una sala. Pero el diseño también puede preguntarse cómo iluminar de manera segura, sostenible y reparable un espacio público. Una silla puede resolver la relación entre un cuerpo y una superficie de apoyo. Pero el diseño también puede preguntarse cómo espera una persona mayor en un ambulatorio, cómo se sienta un niño en una escuela pública o cómo descansa un trabajador informal durante una jornada larga. Una mesa puede ser una pieza hermosa y bien construida. Pero el diseño también puede preguntarse cómo se organiza una comunidad para producir, comer, aprender o decidir alrededor de una mesa. El valor del diseño no está solo en el objeto que entrega, sino en las relaciones que activa.

Por eso, cuando la conversación sobre diseño se concentra excesivamente en el objeto de autor, el mobiliario, la decoración o el espacio fotografiable, se corre el riesgo de comunicar una idea incompleta de la disciplina. No porque esos ámbitos no sean diseño, sino porque no son todo el diseño. Y cuando un país como Venezuela necesita tantas respuestas, tantas mediaciones y tantas inteligencias proyectuales, reducir el diseño a su expresión más visible puede convertirse en una forma de empobrecer su potencial.

La pregunta, entonces, no es si debemos dejar de mostrar sillas, mesas o lámparas. La pregunta es qué más deberíamos estar mostrando. ¿Dónde están los proyectos de diseño para la movilidad urbana? ¿Dónde están las propuestas para mejorar la experiencia de los ciudadanos en los servicios públicos? ¿Dónde están los sistemas de orientación para hospitales, universidades, mercados o estaciones de transporte? ¿Dónde están las soluciones para el calor, la sombra, la espera, el descanso, la accesibilidad, la infancia, la vejez y la discapacidad? ¿Dónde están las investigaciones sobre materiales locales, reparación, reutilización y economía circular? ¿Dónde están los proyectos que conectan diseño, industria, artesanía, tecnología y comunidad?

En Venezuela, esta pregunta tiene una fuerza particular. Nuestro contexto no permite entender el diseño únicamente como lujo, estilo o consumo aspiracional. La precariedad de muchos servicios, la fragilidad de las infraestructuras, la informalidad productiva, la escasez de recursos y la capacidad creativa de nuestra gente hacen que el diseño tenga un campo de acción enorme. Aquí, diseñar no debería significar solamente producir objetos para ser admirados. También debería significar encontrar soluciones posibles dentro de condiciones reales. Significa trabajar con restricciones, activar saberes locales, dignificar oficios, mejorar procesos, optimizar recursos y construir alternativas.

El diseño venezolano tiene una oportunidad inmensa precisamente porque opera en un territorio donde casi todo necesita ser repensado. No desde la ingenuidad ni desde el voluntarismo, sino desde la inteligencia proyectual. Una ciudad con problemas de movilidad necesita diseño. Un sistema educativo que busca renovarse necesita diseño. Una industria que quiere recuperar capacidad productiva necesita diseño. Un país con oficios artesanales vivos necesita diseño. Una economía que busca nuevas formas de valor necesita diseño. Una ciudadanía cansada de malas experiencias cotidianas necesita diseño.

Pero para que eso ocurra, también debemos revisar cómo enseñamos, exhibimos, practicamos y comunicamos el diseño. Esta revisión nos toca a todos los que formamos parte del campo: escuelas, docentes, estudiantes, diseñadores, marcas, medios, eventos, instituciones y empresas. Nos falta todavía ser más conscientes de la amplitud de nuestra responsabilidad. Nos falta mostrar con más fuerza que el diseño no es solo el resultado final, sino también investigación, proceso, contexto, método, impacto y consecuencia.

Si las escuelas forman diseñadores únicamente para producir objetos visualmente seductores, estamos dejando fuera una parte esencial de la disciplina. Si los eventos de diseño muestran principalmente piezas terminadas y no procesos, investigaciones,

fracasos, sistemas, servicios o impactos, estamos construyendo una imagen parcial. Si los medios hablan de diseño solo cuando hay interiores, muebles o tendencias, estamos reforzando una visión superficial. Y si quienes trabajamos en diseño aceptamos esa reducción sin cuestionarla, también somos parte del problema. Necesitamos ampliar el imaginario público del diseño, pero también necesitamos ampliar nuestra propia conciencia profesional.

Ampliar ese imaginario no significa abandonar la belleza. La belleza importa. La forma importa. El material importa. El detalle importa. La calidad del objeto importa. Pero todo eso debe estar al servicio de una pregunta mayor: ¿para qué diseñamos? ¿Para quién diseñamos? ¿Qué problema estamos entendiendo? ¿Qué tipo de vida estamos promoviendo? ¿Qué consecuencias tendrá aquello que estamos poniendo en el mundo? Una silla bella puede ser importante, pero una silla bella, reparable, accesible, producida localmente, ergonómica, durable y culturalmente pertinente es mucho más que una imagen. Es una postura.

El diseño no debería medirse únicamente por su capacidad de generar deseo, sino por su capacidad de generar sentido. No solo por su capacidad de producir objetos, sino por su capacidad de transformar condiciones. No solo por lo bien que se ve en una fotografía, sino por lo que permite, lo que resuelve, lo que conecta, lo que habilita y lo que mejora. La verdadera potencia del diseño está en su capacidad de convertir observación en propuesta, necesidad en proyecto, conflicto en posibilidad y contexto en forma de acción.

Quizás por eso esta incomodidad no debería ser leída como una crítica destructiva, sino como una invitación. Una invitación a ensanchar la conversación. A celebrar los objetos, pero sin olvidar los sistemas. A admirar la forma, pero sin abandonar la función social. A exhibir piezas, pero también procesos. A mostrar diseñadores, pero también comunidades, talleres, industrias, usuarios, instituciones y territorios. A entender que el diseño no vive únicamente en la vitrina, sino también en la calle, en la escuela, en el hospital, en el transporte, en el barrio, en la fábrica, en el mercado y en la experiencia cotidiana de las personas.

Venezuela no necesita menos diseño de objetos. Necesita más diseño en sus problemas. Necesita diseñadores capaces de mirar más allá del acabado, más allá de la tendencia y más allá del objeto aislado. Necesita una cultura de diseño que entienda que una lámpara puede iluminar un espacio, pero el diseño también puede iluminar una manera distinta de vivir juntos.

El futuro del diseño en Venezuela no está solamente en producir más cosas, sino en imaginar mejores condiciones de vida. No está únicamente en diseñar lo que se compra, sino también lo que se usa, se comparte, se repara, se habita, se aprende y se transforma. No está solo en la silla, la mesa o la lámpara. Está en el país que somos capaces de construir cuando entendemos que diseñar no es decorar el mundo: diseñar es asumir la responsabilidad de transformarlo.