

Si convertimos la adaptabilidad en la virtud más importante que puede desarrollar un diseñador, corremos el riesgo de renunciar a la posibilidad de que el Diseño contenga también un espíritu y un propósito emancipador, o peor aún, al Diseño mismo.

## APORÍA #0 LA TRAMPA DE LA INCERTIDUMBRE EN EL DISEÑO

Textos - Dier Romillo  
Diseño - Edu Moratinos

Es muy habitual relacionar el Diseño con su alta capacidad para gestionar y crear soluciones en contextos de alta incertidumbre. La dificultad por comprender el presente, nuestra sociedad en su conjunto o el propio mercado en particular ha posicionado la práctica profesional del Diseño, debido principalmente a su propio carácter para investigar y plantear soluciones de forma abductiva, como lenguaje y mecanismo óptimo de las organizaciones para poder desenvolverse y relacionarse con un mundo denominado por algunos y algunas como VUCA o Postnormal. No es casualidad que otras disciplinas y campos de estudio como por ejemplo la Prospectiva, el agilismo o el Data Science hayan entrado en simbiosis con nuestra práctica profesional en los últimos años.

Hasta aquí todo bien... Pero, ¿qué trampa esconde para el Diseño la noción de incertidumbre? ¿Cómo está pudiendo afectar a nuestra práctica profesional?

Si sabemos tan poco como se dice sobre nuestro presente y menos aún sobre nuestro futuro, es lógico que se nos invite como diseñadores y diseñadoras a saber interpretar los cambios que se producen en nuestro entorno para luego crear o adaptar productos y servicios de la manera más rápida y precisa posible. En este sentido, desarrollar capacidades y habilidades de adaptación o integrar nuevas herramientas y metodologías en nuestro proceso de trabajo que nos ayuden a ello, puede resultar en ciertos aspectos muy positivo. ¿Quién quería diseñar de espaldas al mundo y desatendiendo sus cambios continuos? Sin embargo, si convertimos la adaptabilidad en una de las virtudes más importantes que puede desarrollar un diseñador o una diseñadora, corremos el riesgo de renunciar a la posibilidad de que el Diseño contenga también un espíritu y un propósito emancipador o peor aún, al Diseño mismo. Según Nigel Cross, el Diseño consiste en transformar situaciones existentes en situaciones preferibles, pero si, por el contrario, lo único o lo más virtuoso que podemos hacer es adaptarnos, todo diseño o toda situación preferible será en el fondo una mera apariencia de cambio, todo diseño será pura repetición, una mera aceptación de lo que hay o nos es dado disfrazado eso sí de novedad y originalidad.

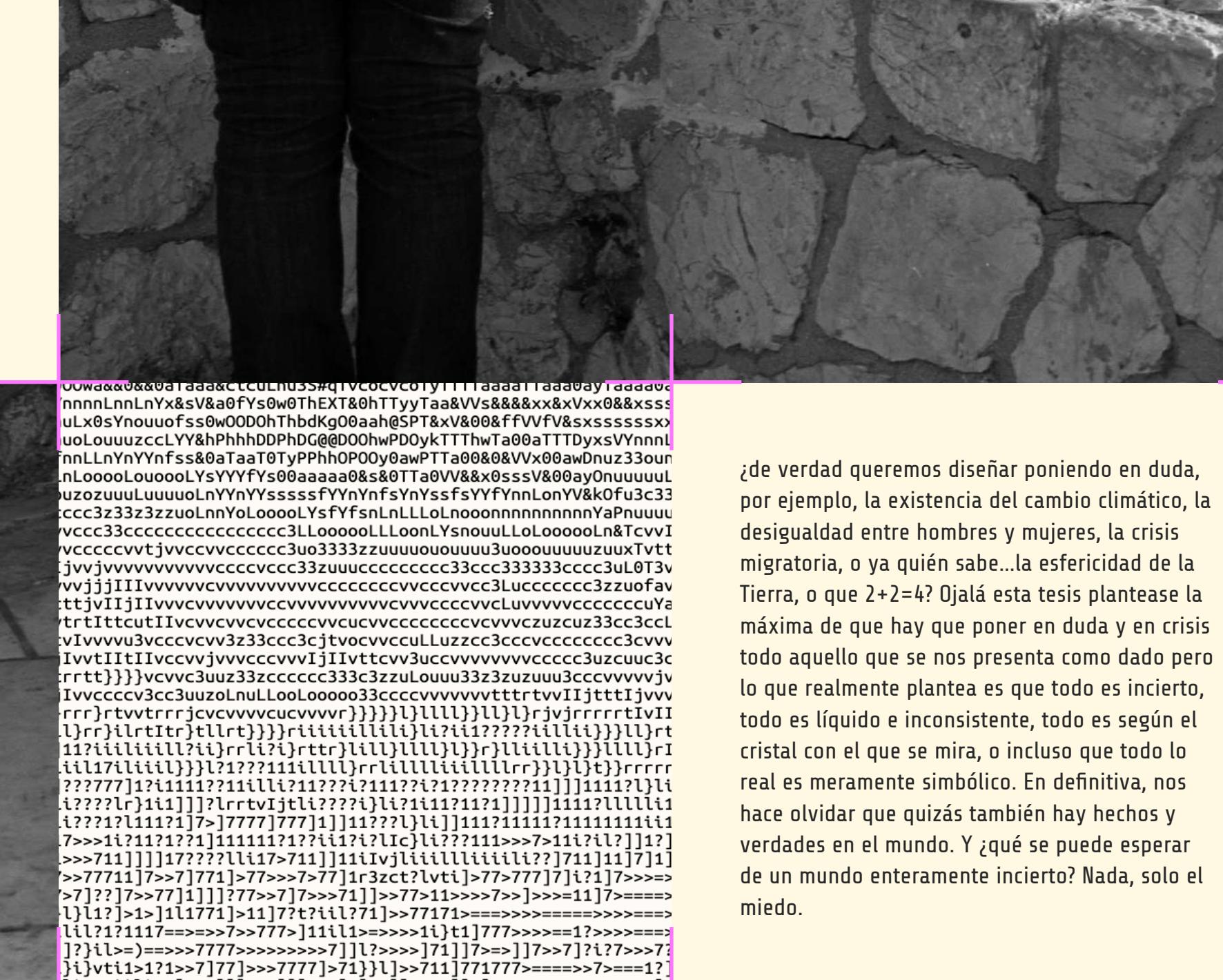
Ahora bien, esto no es todo, el problema de la incertidumbre esconde algo más peligroso si cabe: pensar que lo único cierto es la incertidumbre (Stephen Crook). Solo hay que pasearse por Médium, acudir a algún evento/conferencia en torno al Diseño o dejararse caer por algún curso de Design Thinking para darse cuenta que los diseñadores y diseñadoras hemos lamentablemente comprado esta tesis posmoderna. No negamos su carácter evocador, ni que decir de lo bien que puede quedar enmarcada en la pared de un estudio de Diseño, pero tampoco podemos olvidar lo qué significa: la convicción de que la única certeza es que en el mundo no hay certezas. Dejando a un lado su propia contradicción y las consideraciones filosóficas de corte ontológico y epistemológico,

El problema de la incertidumbre esconde algo más peligroso si cabe: pensar que lo único cierto es la incertidumbre.

Tal vez la práctica profesional del Diseño necesite, por lo tanto y al menos hoy por hoy, hacerse cargo del problema que plantea la incertidumbre. Por un lado, creando y construyendo espacios en nuestro día a día, en nuestros proyectos, en nuestro propio proceso de diseño, que interrumpan el movimiento continuo de la adaptación, impidan el regreso de la tiranía de Cronos y posibiliten la elaboración de nuevos imaginarios. Y por otro lado y al mismo tiempo, empezando a hablar y a visibilizar precisamente en esos mismos espacios, un mundo salpicado al menos de verdades y de hechos que merezcan nuestro compromiso y afectación más encarnada para luego situarlos en el centro de nuestros proyectos de Diseño.

Porque el problema no es que no sepamos cosas. De hecho, el mundo está bien iluminado, tenemos materia prima factual de sobra para empezar a transformarlo. El verdadero drama del diseñador es que creyéndose estar en el sitio donde se producen los cambios y dedicándose además a una actividad profesional fundamentada en la transformación de la realidad, puede hacer muy poco. Una impotencia que reside por tanto en el hecho de que nuestra propia profesión se ha vuelto nuestro propio problema. Hablemos menos de incertidumbre para empezar a hablar más de impotencia. Dejemos en parte de gestionar la incertidumbre para empezar a atravesar la impotencia.

El verdadero drama del diseñador es que creyéndose estar en el sitio donde se producen los cambios y dedicándose además a una actividad profesional fundamentada en la transformación de la realidad, puede hacer muy poco.



Y de verdad queremos diseñar poniendo en duda,

por ejemplo, la existencia del cambio climático,

la desigualdad entre hombres y mujeres,

la crisis migratoria, o ya quién sabe... la esfericidad de la Tierra, o que  $2+2=4$ ? Ojalá esta tesis plantease la máxima de que hay que poner en duda y en crisis todo aquello que se nos presenta como dado pero lo que realmente plantea es que todo es incierto, todo es líquido e inconsistente, todo es según el cristal con el que se mira, o incluso que todo lo real es meramente simbólico. En definitiva, nos hace olvidar que quizás también hay hechos y verdades en el mundo. Y ¿qué se puede esperar de un mundo enteramente incierto? Nada, solo el miedo.

brecha.xyz