

Reflexiones en torno al Diseño Industrial

Gabrielmoabro



Reflexiones en torno al Diseño Industrial

Gabrielmoabro



Moabro, Gabriel Oscar

Reflexiones en torno al diseño industrial / Gabriel Oscar Moabro. - 1a ed
volumen combinado. - La Plata : Gabriel Oscar Moabro, 2020.

Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-987-86-4782-1

1. Diseño Industrial. I. Título.

CDD 745.2

ÍNDICE

Introducción.....	2
Teoría y práctica.....	4
Imagen y palabra.....	16
Concepto y percepto.....	35
Diacronía y sincronía.....	43
Excelencia y relevancia.....	52

INTRODUCCIÓN

Podría decir que este libro es accidental. Me sucede habitualmente, que comienzo a redactar algunos pensamientos que merodean la profesión. No decido de manera consciente sobre qué asunto reflexiono, solo aparece. Surge de situaciones que me suceden en el trabajo, de mi ejercicio docente y de charlar con colegas, las lecturas también resultan disparadoras.

Al final es la escritura la que me ayuda a poner algo de orden a lo que pienso. Y lo que pienso no lo considero absoluto...simplemente es lo que pienso y el lector puede no coincidir y desatar su propio enfoque...y me parece estupendo que así sea. Con el correr de la escritura, se fueron constituyendo los binomios que han pasado de un estado mental a formar parte de algo más estructurado.

El libro se compone de cinco binomios. El primero, **teoría y práctica** tiene un enfoque desde lo curricular proponiendo que se reflexione el currículo de la disciplina. En **imagen y palabra** expongo la relación que se manifiesta, una como complemento de la otra, adoptando una relación simbiótica. El tercer binomio, **concepto y percepto**, partiendo de la definición de G. Deleuze he intentado relacionarlo con el entorno objetual. **Diacronía y sincronía**, dos términos que habitualmente se utilizan en la historia y trasladé a la mirada que tengo sobre la manera de pensar el Diseño Industrial. Por último, **excelencia y relevancia** intenté pensar estos dos términos en relación con la teoría social del diseño y cómo se han afectado luego de 150 años.

Dedicado a mis hijos:

Andrés: un luchador, un ganador cada día

Luisiana: una personalidad que se impone

y mi compañera y madre:

Celia: Su generosidad me sigue asombrando.

1



“... la creatividad puede ser entendida más correctamente como una capacidad superior y no habitual de encontrar soluciones innovadoras y no banales a los problemas proyectuales a partir de un bagaje de conocimientos fatigosamente adquiridos.”

Medardo Chiapponi. Cultura social del producto. Nuevas fronteras para el Diseño 1999.

TEORÍA y PRÁCTICA en DISEÑO INDUSTRIAL

Intentar reflexionar sobre la teoría y la práctica en el Diseño Industrial indefectiblemente nos introduce en la cuestión del *curriculum*. Si pensamos en este como "un programa de actividades" diseñado de forma que los alumnos alcancen ciertos objetivos (Oliver 1965) estamos en presencia de una dimensión institucional (De Alba 1995) lo que representa una "declaración de intenciones". Cuando pensamos la práctica, en tanto dimensión didáctico-áulica, puede ocurrir que aquello que teorizamos en la práctica no se pueda llevar adelante en su totalidad debido a innumerables factores. La incertidumbre (P. Jackson, 2012: 79) que se pueden manifestar en sus distintas formas y que tienen que ver con cuestiones físicas (espacio, tiempo, cantidad de alumnos, etc.) hace que el escenario de la acción en el aula sea distinto del escenario que imaginamos cuando redactamos nuestro programa.

Podría existir una disonancia entre lo que pensamos y consideramos como necesario y la forma en que tratamos de llevarlo a cabo, o sea entre la teoría y la práctica de la enseñanza. En palabras de Shirley Grundy un enfoque "conceptual" y "uno cultural". El primero refiere a las acciones en la enseñanza, que constituye la planificación de un proyecto; el segundo refiere a los ocurre en el aula durante la enseñanza del diseño y a "las valoraciones que, como profesionales y docentes, hacemos sobre lo que vale la pena hacer y vivir dentro del aula" (D. Salinas 1997), perspectivando la acción en el aula como "construcción social". El *curriculum*, en tanto dimensión cultural, social, política y económica, (dimensión social amplia) adquiere la categoría de campo y como tal se presenta como un espacio de "luchas" en donde se ejerce "poder" que depende de las relaciones de fuerzas de los distintos grupos.

Si el *curriculum* en tanto un proyecto que da sentido y coherencia a una oferta educativa, en nuestro caso el Diseño Industrial...¿qué modelo de racionalidad se impone en la enseñanza de nuestra disciplina y cómo es la relación teoría - práctica?

Henry Giroux define la racionalidad como:

"un conjunto específico de asunciones y prácticas sociales que mediatizan la forma en que los individuos o grupos se relacionan con el resto de la sociedad. Bajo cualquier forma de racionalidad existe un conjunto de

intereses que definen y cualifican la forma en la forma en la que uno refleja el mundo. Se trata de un elemento de gran importancia epistemológica. El conocimiento, creencias, expectativas y bases que definen una racionalidad dada condicionan y a su vez se encuentran condicionados por las exigencias en las que vivimos. La noción de que cada experiencia sólo toma sentido específico desde un modo de racionalidad que le confiere inteligibilidad es de crucial importancia.

El mismo Giroux distingue tres tipos de racionalidad en materia educativa: A) la racionalidad técnica, B) la racionalidad hermenéutica y c) la racionalidad emancipatoria. Veamos algunas características de manera sucinta.

A) Racionalidad técnica: También se la conoce como enfoque empírico - analítico o tradición positivista. El conocimiento se produce a través de la observación y la medición de hechos. La teoría se confirma para intervenir en la praxis. La práctica es el objeto de la teoría. El conocimiento se concibe "libre de valores", o sea que es descrito de una posición neutral. La teoría es universal y se limita a describir los hechos . El mundo es concebido como un sistema de variables en donde la realidad es cuantificable.

B) Racionalidad hermenéutica: Llamada también enfoque simbólico. Existe un rechazo hacia un único método. La práctica no es independiente de los hombres, sino que se trata de una

"construcción" que se realiza a través de los significados y símbolos que los hombres comparten en interacción. El acto educativo es un acto social y es una unidad de interpretación entre dos o más personas. El ser humano es activo. El conocimiento no es neutral, son relativos a los significados de los seres humanos en interacción. La teoría no es universal, es una teoría clarificadora, iluminadora y articuladora que intenta comprender la práctica. La teoría se reflexiona desde la práctica.

C) Racionalidad emancipatoria: Nombrada como perspectiva crítica. Se presenta como una alternativa crítica para superar la antinomia de las dos perspectivas anteriores. El hombre aprende en interacción con otros sujetos educándose en tareas socialmente significativas de trabajo crítico y colaborativo. La finalidad de la teoría crítica es comprender valores y acciones con el fin de cambiar el mundo (Popkewitz). La teoría no es libre de valores, existe un compromiso con el cambio. Procura elaborar explicaciones y conocimientos que contribuyan a resolver problemas prácticos. surge un momento positivo y constructor.

El siguiente cuadro resume las tres racionalidades

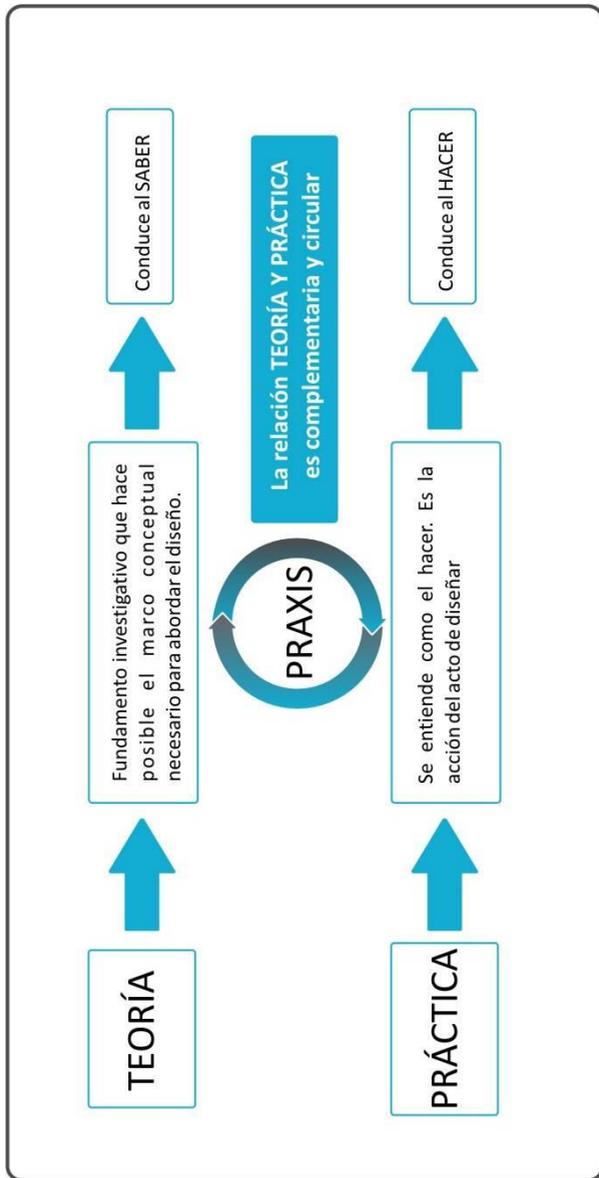
	Empírico-analítica	Hermenéutica	Crítica
Realidad	Es medible, libre de valores, es observable, es objetiva. Las variables se analizan en forma independiente. Es estática.	Subjetiva. Se focaliza en los patrones de conductas e intereses que movilizan alguna acción social.	Es dinámica. Hay que comprenderla y dar respuesta. El protagonista es consciente de su acción. El tipo de explicación de la realidad que ofrece la ciencia no es objetivo ni neutral, obedece a un determinado interés humano
Finalidad de la teoría	Explicar fenómenos o eventos y predecir sucesos. Se limita a describir relaciones entre los hechos.	Sirve de apoyo para a práctica. Es un instrumento de análisis, de formulación de hipótesis y verificación.	Comprender las relaciones entre los valores, intereses y acciones con el objeto de ir cambiando el mundo, no solo describirlo
Métodos	Se basan en la observación, experimentación y cuantificación. Método hipotético deductivo.	Pluralidad de métodos (Rechazo método científico).	Estudio de campo, observación, entrevistas. Praxis: Reflexión y acción.
Relación teoría / práctica	La teoría antecede a la práctica. Existe supremacía de la teoría sobre la práctica. Teoría separada de la práctica.	Teoría y práctica es complementaria y circular.	Existe una dialéctica entre teoría y práctica. La práctica modifica la teoría y viceversa.
Conocimiento científico	Es libre de valores, neutral, universal. Convertible en números, cuantificable. Es objetivo	Se produce (no se descubre). Es intersubjetivo. Está cargado de ambigüedad. Existe relatividad situacional.	Se apoya en el pensamiento social, valores, juicios e intereses para integrarlos en una concepción de la ciencia social. No es libre de valores. Existe compromiso.

Generalmente las escuelas de diseño centran su enseñanza en los talleres, en ellos se desarrolla una dinámica

de aprendizaje que puede incluir desde la relación maestro / discípulo hasta las relaciones intersubjetivas / intrasubjetivas (Vigotski). La enseñanza del diseño encierra una paradoja (Schön 1992: 93,) de Mazzeo y Romano (2007:63):

"Solo puede aprenderlo formándose a sí mismo, y solo puede formarse a si mismo comenzando por hacer lo que aún no comprende"

Esto ubica la enseñanza de las carreras proyectuales más cerca de una racionalidad hermenéutica o emancipatoria que de una tecnocrática en donde la teoría y práctica se complementan, el conocimiento se produce de manera intersubjetiva, no hay solo un método sino que el método depende de la realidad indagada (G. Goldstein 2011); esto viene a significar que para formular el marco del problema de diseño debemos interpretar la realidad. Las tres racionalidades están presentes durante toda la disciplina, sin embargo en la praxis del taller la racionalidad tecnocrática queda solapada.



Nuestra disciplina, en tanto hacedora de objetos, debe pensar la relación teoría - práctica teniendo como referente a la "realidad". Esta debería ser hipotetizada, puesta en tensión y "seriamente comprometida" cuando se hace efectiva la relación teoría - práctica. Surgen distintas aristas sobre las cuales abordar la realidad, aunque están íntimamente conectadas:

La realidad como supuesto social,
la realidad como mejora de la calidad del entorno
objetual y
la realidad como mercado.

Estas tres aristas, pueden complementarse o bien pueden confrontar, en tanto uno se posicione y defina que es relevante en cada caso. Nuestra disciplina es grandiosa en cuanto a que es *anisótropa* y una mirada de la realidad posicionándose en el "mercado" podrá ofrecer características distintas que si un sujeto reflexiona la realidad como supuesto social. Lo mismo sucede si reflexionamos el entorno objetual y cómo este impacta sobre los usuarios.

La relación teoría - práctica debería afrontar la enseñanza de la disciplina como un proceso circular de reflexión - acción que posibilite al alumno poder leer el

contexto social, diagnosticarlo y, a partir de este, proponer acciones y objetos tendientes a solucionar una "realidad" problematizada. Como sugiere Alicia Fernández Alba (1971:8) *"Teoría y práctica como cohesión, unidad dialécticamente transformadora"*

La enseñanza de las disciplinas proyectuales pareciera ir de lo simple a lo complejo, de la generalidad a la síntesis. De saberes propedéuticos que deberían tallar en el alumno, la capacidad y las herramientas necesarias para poder incursionar y entrar en ciclos superiores dónde la "realidad" se ajusta y se vuelve más objetivable. Para lo cual, el alumno debería poder contar con herramientas, saberes y valores que le permitan poder decidir cómo posicionarse para poder leer la realidad.

Una enseñanza basada estrictamente en las normas del consumo resultaría en un profesional autómatas y, del otro lado de la moneda, una enseñanza muy generalista, que no tenga en cuenta el mercado, daría como resultado un profesional incompleto. Esto señala, de alguna manera, un poco los extremos. ¿Cómo debemos pararnos -los docentes- frente a los alumnos ante la coyuntura: tecnología - objetos - realidad para enseñar la disciplina? Este cuestionamiento, uno entre tantos, debe reflexionarse y tratarse en la currícula de la disciplina para brindar elementos a los alumnos que les permita afrontarla.

Es esencial que en la **relación teoría - práctica** se aborde la "realidad" desde distintas esferas para que el alumno, en tanto futuro profesional que deberá insertarse en un estructura laboral, tenga herramientas para hacer frente a los problemas de diseño -su trabajo-, permitiéndole poder adoptar distintos ángulos de perspectiva que le den el enfoque que necesita y poder desarrollarse en su campo.

BIBLIOGRAFÍA:

- Baquero, Ricardo (2013): "Vigotsky y el aprendizaje escolar". Editorial Alque. Argentina
- De Alba, Alicia G. (1995): "Curriculum: Crisis, mito y perspectiva" Miño y Dávila Editores. Argentina.
- Edelstein, Gloria (2011): "Formar y formarse en la enseñanza" Paidós. Argentina.
- Fernández Alba, Alicia (1971): "El diseño entre la teoría y la praxis". Publicaciones del Colegio Oficial de Arquitectos de Cataluña y Baleares. España
- Grundy, Shirley (1991): "Producto o praxis del curriculum". Morata.
- Jackson, Philips (2012): "Práctica de la enseñanza" , Amorrortu Editores. Argentina
- Moreno Olivos, Tiburcio (2016): "Evaluación del aprendizaje y para el aprendizaje" Reinventar la educación en el aula. UAM. México.
- Poggi, Margarita (comp.) (1997): "Apuntes y aportes para la gestión curricular" Kapelusz. Argentina
- Schön, Donald (1992): "La formación de los profesionales reflexivos" Paidós. España

2



“En la práctica, “dar forma” a los productos significa, según esta acepción, contribuir a concretizar y materializar en detalle la solución de diversos problemas que se plantean en el ámbito de la cultura material”

Medardo CHIAPPONI. “Cultura social del producto. Nuevas fronteras para el Diseño industrial” 1999

IMAGEN Y PALABRA EN DISEÑO INDUSTRIAL

“Mientras la geometría euclidiana define una línea como una acumulación infinita de puntos estáticos, los manuales de diseño de Klee y Kandinsky describen la línea como un solo punto arrastrado a través de una página: la línea es el rastro del movimiento del artista, un índice espacial o gráfico de un hecho temporal. Similarmente, un plano es el registro dejado por una línea en movimiento.” (Lupton y Abbott, 94)

Acaso, nosotros, en tanto Diseñadores Industriales, no sentimos que el punto, la línea y el plano que son arrastrados por nuestra mano, que describen una trayectoria que puede expresarse mediante alguna ecuación, tienen el noble

propósito de ser útil¹ y percibimos algún sentimiento alentador cuando aquello que a priori era pura intuición, se ha prefigurado y que más luego va racionalizándose mediante algún estudio FEM², para finalmente convertirse en un objeto tangible. ¿Es posible que la imagen que el Diseñador Industrial produce tenga tal efecto?

Pero... ¿Qué es la imagen?

Qué agradable me sigue resultando recordar aquellas frases que han dejado cuño en mí. Existen ocasiones cuando oigo alguna definición, ejemplo o una charla, el oyente (en este caso, yo) realiza alguna reflexión silenciosa de aquello que ha escuchado y no hace más que trasladarlo a su vida, su trabajo, su educación. Efectivamente eso me ha sucedido cuando una profesora dijo que:

“La imagen es un vector de ideas, de emociones y de acciones”³

¹ El término “utilidad” puede adoptar distintas concepciones según la mirada del Diseñador.

² FEM o MEF: Métodos por elementos finitos

³ Prof. Silvia Finocchio.

Abrase fuertemente esa definición e inmediatamente hice una transposición con nuestra disciplina. Un vector es sinónimo de fuerza, no interesa aquí su intensidad, si nos importa la carga simbólica que conlleva el término. Si referenciamos el concepto de imagen con el de segmento no podemos dejar de pensar en su dirección que, como sabemos, está íntimamente ligada al propio ejercicio profesional.

Un boceto, un esquema, una perspectiva isométrica refleja solo una porción de esa idea que está gestándose en nuestro interior. Es la plasmación gráfico de un "magma creativo que se ha puesto en ebullición" (André Ricard 2000: 128)

Por un instante representa un tópico que permite vislumbrar algo que más tarde pueda llegar a convertirse en un objeto tangible.

La emoción está asociada a la imagen. Pensemos que la carga que posee ese dibujo⁴ que hemos realizado puede representar la gratificante síntesis de algo que hemos estado pensando o el frustrante resultado de algo que aún no termina de madurar. Indudablemente, desde el lado del emisor la imagen es portadora de emociones, aún cuando estas no sean percibidas por el receptor.

En tanto síntesis, la imagen moviliza la conciencia (Sontang 1977: 34), despierta reflexiones, conclusiones, interrogantes.

⁴ Dibujo: Para mí representa a todas aquellas manifestaciones gráficas que el DI realiza para comunicar una intención de diseño.

Aunque solo se trate de un simple esquema, debería promover la comprensión del mecanismo que esa imagen representa, si se trata de un dibujo técnico debería conducir a pensar en su manufactura, por citar algunos casos.

¿Está reflexión acerca de la imagen no es demasiado
alentadora?

Sigamos hurgando en las definiciones: Laura Malosetti nos revela en torno a la imagen:

“no lo son sólo las que percibimos con los ojos: hay imágenes mentales, sin cuerpo ni presencia física. Y las hay también literarias, aquellas que crea nuestra mente a partir de la palabra escrita, que no por ello son evanescentes o menos incisivas. Todo lo contrario: las imágenes que crea la mente parecen ser las más persistentes y poderosas. La imaginación es una de las armas más potentes que tenemos los seres humanos para dar forma e imprimir cambios en nuestras vidas e incluso para luchar y sobreponerse a las peores condiciones de existencia”

La referencia a la imagen propone ir más allá del campo puramente pictórico y vincularse con el lingüístico, la palabra produce una imagen mental. Se traspasa lo estrictamente visual para interrelacionarse con los demás

sentidos, constituyéndose en una práctica social. Sin embargo en el fragmento no deja de asombrarme el poder que le atribuyen a la imagen y a la imaginación como instancia previa a la concreción de la misma. O a caso no hemos perfilado y diseñado objetos en nuestra mente.

Iness Dussel sobre la misma dice:

“La imagen, en tanto producción humana, hace suyo lo profundo, lo lejano y extenso para acercarlo a lo inmediato, cercano y específico” (Pág.12)

Así expresado parece un resultado. Exteriorizar el mundo interior del Diseñador Industrial; una síntesis que se refleja en un dibujo, un boceto, esquema, plano y demás. Acercar lo lejano, hacer visible lo oculto supone en quien lo lleva a cabo un proceso interno de síntesis, de decisiones, reflexiones, contradicciones, decisiones... cuyo deber es intentar acercar un pensamiento, una idea, un contorno formal, una silueta, una perspectiva (de un futuro objeto), un mecanismo, un modo de construcción...a un receptor que debería comprenderla y podría llegar hasta emocionarse con lo que la imagen está entregando.

He tomado cuatro fragmentos que aluden a la imagen desde distintos ángulos y no tengo intenciones de anquilosar alguna definición, prefiero mantener la pluralidad, sin embargo como denominador común en las definiciones está el lado subjetivo que la imagen porta en tanto se trata de una producción humana y más específicamente, del Diseñador

Industrial. Puede ocurrir que el ejercicio profesional sostenido en el tiempo tienda a soslayar el aura de ilusión que porta una imagen que hace referencia a un mecanismo u objeto futuro y, que este aspecto quede camuflado en el devenir del proceso de diseño, de la praxis, de propio ajeteo del oficio...pero, elijo conservar la ingenuidad que aún está allí. El carácter objetivo y subjetivo se hallan amalgamados en la imagen, en tanto resultado del acto creativo, el primero como resultado de un proceso racional y respuesta a un problema de la propia práctica profesional y el segundo como movilizador de emociones. En función de esto André Ricard dice:

"El hacer creativo se ejerce así en dos niveles: el de la inspiración y el de la reflexión. Es preciso un sentir intuitivo controlado por la razón y un pensar discursivo guiado por la intuición" (Pág., 105)

La imagen como producción, como interface con el otro, debe ser pensada. Aunque a veces me amarro a lo emocional que desata la imagen, debo preguntarme: ¿La imagen debería estar despojada de toda subjetividad y mostrar de pleno su objetividad? ¿La imagen debería ser un símbolo para una expresión eficaz?

El dibujo, aquello que el DI produce para comunicar una idea, para preconcebir un objeto constituye su lenguaje se constituye en un nexo que intenta unir el presente con el futuro. A pesar de consentir que la prefiguración que el DI realiza conlleva una carga simbólica (que probablemente solo

él pueda sentirla) debo decir que el dibujo, el boceto, esquema u otra manifestación gráfica que permita dar pistas sobre un objeto futuro debería ser una “*expresión eficaz*” para que el receptor pueda establecer los lazos necesarios con el diseñador, su creador; de allí la importancia que adquiere la imagen.

Pensemos la imagen desde:

LA PERSPECTIVA IMAGEN / REALIDAD

La imagen respecto de la realidad, representa un recorte. Nos ayuda a pensarla, pero no la constituye en su totalidad. La fotografía constituye un muy buen ejemplo de esto que digo, podemos llegar a reflexionar sobre una imagen fotográfica pero no podemos constituir la absoluta realidad que acontece.



Si realizamos el intento de narrar lo que acontece en la imagen⁵ podríamos decir que se ven a varias mujeres realizando trabajos relacionados con la industria textil, que ciertas condiciones de trabajos no son adecuadas, se encuentran trabajando sin los espacios adecuados, no se verifica personal desocupado, hasta podemos intuir el período histórico que acontece; sin embargo nada podemos asegurar sobre la ubicación de la fábrica, las horas de trabajo, períodos de descanso y cuestiones contractuales. Aunque sabemos, de la mano de varios textos, de la explotación que la Revolución Industrial ha realizado sobre los trabajadores (especialmente las mujeres y los niños). Como es de notar, la imagen nos cuenta una porción de la realidad.

Lo mismo ocurre cuando realizamos dibujos de algo que necesitamos diseñar, un boceto en perspectiva de alguna propuesta, por ejemplo, no alcanza a contar todo lo que acontece en dicha perspectiva, existen zonas que no se aprecian, indefiniciones, etc. Estamos atravesando un tiempo en donde la imagen está omnipresente, es ubicua, los objetos son interpretados por su interface gráfica y cada vez menos por su morfología, que parece haber convergido odiosamente hacia una figura prismática elemental.

Pensar la imagen desde este enfoque significa construir. Edificar un relato a partir de la imagen, la cual reúne información tanto objetiva como subjetiva y nosotros o el

⁵ <http://www.si-educa.net>

receptor debemos decodificarla. Cuántas veces estamos observando objetos e intentamos construir el relato que explique su funcionamiento, realizar un esquema de fuerzas a partir de una imagen impresa, tratar de componer como sería esa pieza inyectada, su matriz y posterior desmolde a partir de ver un folleto o bien imaginarnos como, la morfología en su interior puede alojar ciertos componentes a partir de observar un objeto. Insisto, la imagen es un recorte de la realidad, en tanto fragmento de un todo, pero debemos reconocer que tiene mucho por decir y, lograr vincular la imagen con la palabra, se constituye como algo necesario para terminar de completar aquello que la imagen no alcanza a decir. He intentado relacionar la imagen con la realidad en donde la palabra forma parte de un relato que el observador construye de aquello que la imagen comunica.

Este no es el único enfoque que existe entre imagen y realidad, también es interesante pensar esta relación tomando a la realidad como aquello que se ha creado en sí mismo, en lugar de aquello que se dice o cuenta; sin dejar de señalar que lo que se ha creado comunica.

Al respecto Jordi Mañá nos dice:

“Imagen y realidad, eidos y morphé, son inseparables en toda construcción. A toda morphé, le corresponde un eidos, a todo concepto, una representación. Así es el hacer creativo del Diseñador”

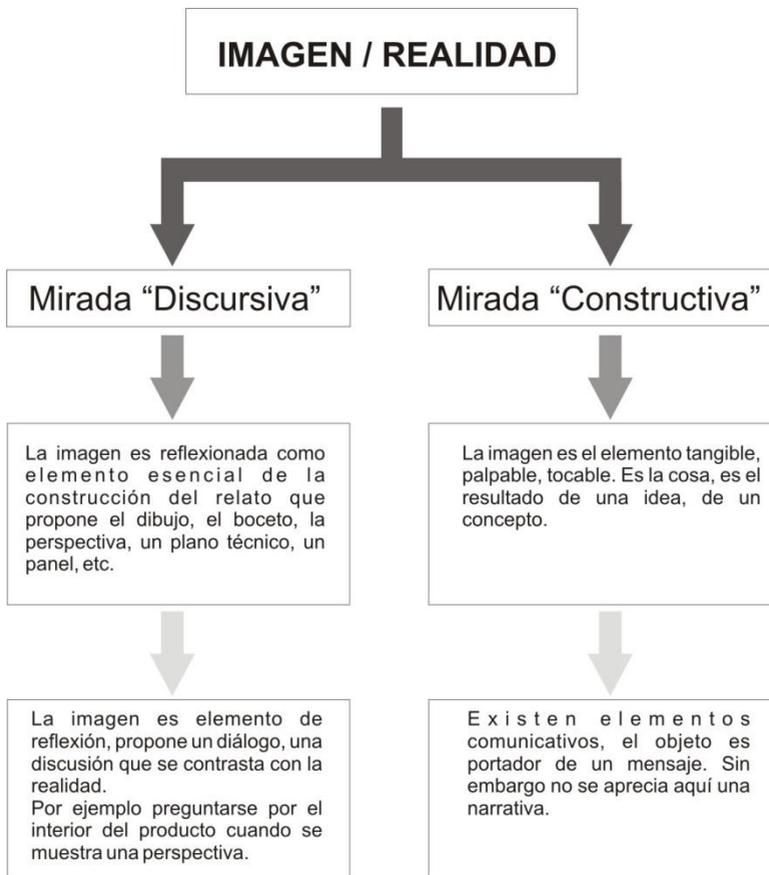
Se podría pensar que existe un esfuerzo por asociar la “forma” a dos instancias. Una a *priori*, podríamos denominarla así, (*eidōs*) en donde se refiere al concepto o idea y otra a *posteriori* (*morphé*), cuando la imagen ha adquirido una existencia real. Aquí la perspectiva tiene que ver con la tangibilidad, con el objeto ya creado, con el pasaje de la idea al objeto. Es el resultado de la idea, pero ¿qué ocurre durante el pasaje del *eidōs* a la *morphé*? ¿cómo es el tránsito de un estado al otro?

Este enfoque constructivista, que supone una transformación, pasar de la idea al objeto es la *praxis* del ejercicio profesional. Para que ocurra lo que Jordi Mañá nos trae en su fragmento es necesario que se produzca una relación dialéctica entre la teoría y la práctica, entre aquello que se piensa y aquello que se prefigura, entre lo que se prefigura y lo que se reflexiona, entre lo que se reflexiona y lo que se vuelve a prefigurar, entre lo prefigurado y lo construido, entre lo construido y reflexionado...

Durante este recorrido, sincrónico y en espiral, la imagen va cambiando, así como mudan los plumajes de las aves, para poder conservar su funcionalidad. Así la imagen que el Diseñador Industrial produce, va adaptándose, modificándose según la necesidad comunicativa que el profesional y el receptor demanden.

Anteriormente asociamos la imagen, pensándola como representación, como portadora de un relato que

describe una realidad, ahora desde esta perspectiva relacionamos a la realidad como el resultado tangible de la imagen. Esto supone una instancia evolutiva, una escalada en el trayecto de la idea al objeto.



Pensemos la imagen desde:

LA PERSPECTIVA IMAGEN / PALABRA

La palabra, en todas sus formas, es un complemento de la imagen. Entre ambas se produce una *relación simbiótica*⁶ que es necesaria para el ejercicio de la profesión y sabemos que aunque nuestro medio es la imagen necesitamos de la palabra para terminar de conformar el mensaje.

Sobre la *simbiosis* entre la imagen y el texto José Rosero dice:

“La tercera categoría sucede en un punto donde la sustracción de la imagen o el texto implica el derrumbe de la narración. La imagen juega el papel de ser también la narración, así el texto escrito complementa lo que la imagen no presenta o viceversa, y la relación se convierte en un contrapunteo de lenguajes.”

El binomio imagen / palabra adopta distintas formas en que la relación *simbiótica* se manifiesta durante las distintas etapas comunicativas del proceso de diseño y del tipo de proyecto que se deba abordar. Nuestra idiosincrasia tenderá a llevar todas nuestras acciones de diseño hacia el campo visual sin embargo la palabra es necesaria porque permite tensar, “aún más, el hilo invisible que une al emisor y al receptor”

⁶ Rosero distingue 5 relaciones dialógicas que se dan entre el texto y la imagen en el marco de lo serían los libros ilustrados

(Rosero 2012). Es sumamente interesante ponerse a reflexionar sobre la manera que la imagen condensa a la palabra constituyendo una composición narrativa de colaboración mutua.

Relacionar nuestra praxis con el género narrativo resulta interesante porque el concepto que se tiene refiere a toda obra que describe un hecho, teniendo al hecho como un acontecer, que puede ser objetivo y subjetivo. Además con la narrativa se hace referencia a un relato. Estrictamente el género posee sus propias características (historia, narrador, discurso y tema) y aquí solo estoy apoyándome en la definición, sin embargo esta simple analogía me aporta el sustrato para sostener que entre la imagen y la palabra debe perdurar una relación que permita comprender el discurso que el Diseñador Industrial propone.

Hablar de “*narrativas*” en la disciplina proyectual, como es el Diseño Industrial es pensar en la imagen atravesada por la palabra y viceversa. Es pensar en un relato que construirá el alumno / diseñador durante el recorrido del proyecto abordado. El relato que se produce permite observar como la imagen va adquiriendo nuevas formas en función de la manera en que se aborda el proyecto, de la etapa del proyecto, de la complejidad y del receptor del proyecto. Si pensamos en una relación simbiótica, de cooperación mutua, la palabra va adaptándose a los requerimientos de la imagen.

La noción de racionalidad⁷, que tanto ha influido en la educación, se refiere “al conjunto de prácticas sociales que median la relación entre un individuo o grupo con la sociedad amplia” (Giroux, 1992). El conocimiento, las creencias, las costumbres, expectativas son elementos que definen a las racionalidades. Llevar esta línea de pensamiento hacia el campo de las racionalidades es tratar de reflexionar sobre las características que va adquiriendo el relato (formado por la imagen en cooperación con la palabra) en función del proceso de diseño.

Aclaración importante: Antes de extenderme en este aspecto es necesario comprender que, desde mi perspectiva, tanto la racionalidad interpretativa como la técnica están presentes durante el proceso de diseño, la diferencia está en que alguna de ellas tiene mayor peso en distintos momentos del proceso. Por otro lado la explicación hace pensar la praxis como un proceso lineal y no lo es, es recursivo y sincrónico, pero a los efectos explicativos es más útil tomar el proceso como etapas evolutivas.

En este sentido es posible pensar que si el proceso de diseño es un camino a transitar y además tiende hacia la convergencia de una hipótesis de solución, entonces podría

⁷ Esta definición es muy sintética. Se habla de tres racionalidades: la técnica, la interpretativa o hermenéutica y la crítica. Este campo ha sido tratado por varios pedagogos respecto de la manera en cada racionalidad influye en el modo de abordar la educación y su posterior resultado.

pensarse que la imagen, la palabra y el relato que producen, recorren un trayecto en el que se puede apreciar el pasaje de la “*racionalidad interpretativa o hermenéutica*” hacia una *racionalidad tecnocrática*”

La racionalidad interpretativa o hermenéutica es una visión que rechaza una concepción unitaria de los hechos de la naturaleza. Existe interés por atender al conjunto de interacciones que se dan en la vida social, es intersubjetiva, las personas son vistas como sujetos activos en la producción de significados, aboga por una pluralidad de métodos entre otras particularidades. Durante el proceso de diseño, se manifiesta una mirada divergente e intersubjetiva, la imagen es afín a dicho momento. Se trata de un momento en donde se construye el problema, se conforma el *brief* y se esbozan las primeras hipótesis. Los cuadros de síntesis, árbol de objetivos, diagramas de flujos de datos, esquemas, cuadro de ponderaciones y bocetos incipientes constituyen una pluralidad de datos que deberán ser interpretados en ocasiones solo por el profesional y, en otras, en grupos. La imagen no es única, como tampoco lo es la palabra que acompaña la imagen y aunque muestre resultados objetivos puede dar lugar a la construcción de distintas narrativas.

En un estadio avanzado del proyecto, en la etapa de convergencia, la interpretación de la imagen y el lenguaje que la sostiene y acompaña están bajo el manto de la racionalidad tecnocrática, cuya mirada es única, objetiva en donde la teoría

antecede a la práctica, es cuantificable. Un ejemplo claro de esto lo constituye la información técnica de una hipótesis de solución.

A modo de cierre

Tenemos absolutamente internalizado que la imagen es nuestro medio de expresión. Lo primero que hacemos cuando tenemos que abordar algún proyecto es agarrar el lápiz. Nuestro reflejo nos lleva a tener que hacer unas líneas, porque nuestro trayecto, la experiencia, la mirada crítica a veces tienen tanta fuerza que sentimos la necesidad de plasmar aunque sea una expresión mínima, que puede consistir en un morfema, un esquema, un gráfico, un diagrama estructural, una macro-forma. Hacer visible lo incipiente. La palabra se hace presente de manera oral o escrita, rápidamente debe confrontar o coadyuvar esa expresión visual.

“En la práctica proyectual, la mano, el lápiz, el papel son en determinado momento verdaderas extensiones periféricas del pensamiento del diseñador” (Sergio López, Fenomenología del producto industrial)

La imagen sostenida con la palabra, en tanto narrativa, va adquiriendo distintas intenciones durante las distintas etapas de un proyecto y durante los distintos ámbitos en donde se da la disciplina. Por ejemplo en el ámbito educativo la narrativa que se pone de manifiesto es distinta de

la que se da durante un trabajo en equipo en el ejercicio profesional. Lo esencial es comprender que la imagen (en mayor medida que la palabra) lo que hace es *“poner en evidencia el pensamiento del diseñador”* (S. López).

Detengámonos a pensar en la variedad de imágenes que el Diseñador Industrial genera durante un proyecto. Haciendo un breve ejercicio puedo enlistar imágenes tales como gráficos explicativos, diagramas de flujos de datos, gráficos porcentuales, esquemas estructurales y organizativos, perspectivas, vistas, renderizados, esquemas de esfuerzos, cortes, planos de producción, de armado, etc; en todas y cada una la palabra interviene de manera particular como complemento de esta. Aún en el caso más evidente y objetivo como puede ser un plano técnico, la palabra que se incorpora contribuye a su interpretación.

BIBLIOGRAFÍA:

- Abad Molina, Javier (2012): "Imagen - palabra. Texto visual o imagen textual". España.
- André Ricard. "La aventura creativa. Las raíces del diseño". Ariel. 2000. España.
- Calvera, Anna (2013): " De lo bello de las cosas" GG. España
- Dussel, Inés y Gutierrez, Daniela (compiladoras) (2006): "Educar la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen". Argentina. Manatíal Ediciones
- Lupton, E. y. Abbot, J. (1994): "ABC de la bauhaus y la teoría del diseño" GG. España.
- Ricard, André (2000). "La aventura creativa. Las raíces del diseño". Ariel. España.
- Rosero J. N. (2010): "Las cinco relaciones dialógicas entre el texto y la imagen dentro del libro ilustrado. Colombia.
- Sontang, Susan (1977): "Sobre La fotografía". Alfaguara. España.

3



“Proyecto de productos industriales siempre significa proyecto de formas de conductas del usuario.”

Bernd Löbach – Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales. Ed. GG – 1976

CONCEPTO Y PERCEPTO

¿Hay una conexión?

Para Gilles Deleuze los conceptos son herramientas de trabajo para el pensamiento y que su creación obedece a una necesidad: "la de poder pensar cosas que necesitan ser pensadas".

Deleuze refiere el término a su campo argumentando que "la filosofía crea conceptos" y diferenciándose de otras disciplinas como la ciencia que crea o extrae prospectos, el cine que crea bloques en movimiento y el arte que crea bloques de líneas, colores, sensaciones.

En este marco si aceptamos que el concepto es una herramienta que nos ayuda a pensar un problema entonces podría asociarse a esta noción la idea de que el concepto constituye un vector del pensamiento del diseñador.

Por su parte, el percepto sería como haber alcanzado un grado de excelencia en el producto artístico por el cual éste se

volvería perdurable y trasciende al artista...incluso a la totalidad de la obra.

En un esbozo por llevarlo hacia la esfera del diseño industrial podría definir al percepto como un conjunto de sensaciones que permanecen y sobreviven a quien la experimentan.

¿Cuándo es posible que suceda ese acontecimiento - *mágico*- que Deleuze ha denominado percepto?

Sin entrar en una clasificación de los usuarios, pregunto: ¿estamos preparados para interpretar los objetos según dicha concepción?. Por otro lado el mundo objetual está tan saturado de objetos -*chirimbolos*- que si decido ver el vaso medio lleno, pienso "por fortuna existen Diseñadores Industriales que harán las cosas más bonitas, más funcionales, duraderas...etc". Pero si me encuentro en un estado de total nihilismo digo "que nuestra disciplina se ha ido al demonio, llena de objetos sin valor, sin que los usuarios tengan tiempo de apreciar el objeto".

Debo reconocer en mi un estado de ambivalencia, entre el poder emancipador del diseño y la servidumbre a un sistema. Los objetos son necesarios para realizar una acción de forma más precisa, más eficiente, sin esfuerzos...pero también son mercancías destinadas a completar la rueda del capitalismo. Eso me sucede cuando pienso en el hacha "vipukierves" (*hacha de palanca*) de Heikki Kärnä y cuando veo en la vidriera un

abrelatas eléctrico para el hogar (aunque su desarrollo tiene ya varias décadas)...sigo prefiriendo alardear mi destreza con el abrelatas mariposa.

Tengo recuerdos...la licuadora en un rincón de la mesada, exhibida como un trofeo. Cuando me hacía un licuado, un ruido infernal se apoderaba de la casa, denotaba su poder como si todo lo que estuviera metido allí indefectiblemente se trituraba...luego el silencio. Mi mamá retiraba la tapa y caía en el vaso el tanpreciado licuado. El aparato del infierno se limpiaba y volvía a su lugar de privilegio como si hubiera sido exorcizado. Mi mamá estaba feliz con su aparato ruidoso. Yo mismo suelo apreciar los objetos en su uso. Mi bandeja de discos de vinilos es un ejemplo. La propia secuencia de uso demanda la atención de los sentidos y quizás eso sea lo que promueve que aprecie ese objeto.

El acto de percepción proviene de la interacción. Al accionarlo, al usar el objeto...el nos devuelve información...el asiento de una silla es dura, la licuadora es ruidosa, la copa es frágil, Ese objeto me hace acordar a...

La interacción con los artefactos ha cambiado, las interfaces digitales han cobrado importancia constituyéndose en el acento del objeto, relegando muchas veces a la propia morfología a un segundo plano.

Pero...¿Cuándo sucede ese acontecimiento que Deleuze ha llamado percepto y que está asociado a las sensaciones o será

como describe Donald Norman en su libro "Diseño emocional" que primero sucede aquello que nos agrada a la vista y luego esa impresión se ve reforzada si su uso es efectivo y es a partir de allí, al converger los momentos de Norman (visceral - conductal -reflexivo), que el percepto aparece?

O habrá que esperar a que la historia entre en el juego y haga de las cosas cotidianas algo memorable para nosotros, de la misma manera que ha intervenido en tantos objetos. Las personas no andan por ahí prestando atención a cuanto artefacto se le cruza y menos aún con aquellos que son cotidianos. Sería demasiado utópico que las personas adquieran el hábito de contemplar objetos porque eso demandaría deseo y tiempo que no tenemos.

Sobre este punto Donald Norman dice:

"En primer lugar, que el objeto debe ser rico y complejo, capaz de dar lugar a una interacción sin fin entre los diversos elementos. En segundo lugar, quien mira debería poder tener tiempo preciso para estudiar, analizar y considerar la riqueza de un intercambio de este tipo, pues de lo contrario la escena pasa a ser un lugar común."

Nuestra vida corre y no nos queda espacio (y no hacemos tiempo) ni para la contemplación, ni para la interacción. Ya no interesa lo que sucede adentro, se podía intuir algo de lo que sucedía allí, se pretendía que sean eternos y eso se veía en el trato con el objeto, ahora... no hay tiempo y quizás tampoco

necesidad de todo eso⁸. El internet de las cosas lo hace por nosotros, hasta nos habla y nos cuenta cómo va quedando el arroz mientras lo ejecuta y nos dedicamos a otra tarea, ignorando al objeto pero "Haciendo del Hombre civilizado un esclavo de lo superfluo" (A. Ricard 2000, 158)

En esta cuestión hay que distinguir las cosas que se utilizan, de las que ocupan un lugar destacado como objeto de colección ya que éstas últimas al pasar a dicha categoría pierden su status de cosa útil, despojándolo de su función práctica para convertirlo en un "objeto pasión" como señala Jean Baudrillard (1969,99).

Volviendo al tema del percepto y su posible conexión con el concepto no considero que exista un hilo invisible que conecte al usuario con el diseñador. Podría ser que este vínculo se constituya en objetos con diseño de autor o en aquellos en donde la historia haya intervenido convirtiéndose en objetos destacados como lo son algunos mobiliarios de Bauhaus o Eames que han superado la prueba del tiempo y aún se siguen comercializando.

"Para que algo dé placer a lo largo de toda una vida, es preciso que tenga dos componentes: La habilidad del diseñador para proporcionar una experiencia intensa y rica, y la habilidad de quien la percibe"

⁸ No pretendo ser reduccionista... no solo la variable tiempo es la culpable del modo en que interactuamos con los objetos.

Y si hubiera algo que conecte al usuario con el diseñador considero que sería el reconocimiento de un uso eficaz del objeto.

BIBLIOGRAFÍA:

- Baudrillard, Jean (1968): "El sistema de los objetos" SXXI editores.

Cherniavsky, Axel (2007) : "Filosofía del arte y arte filosófico en Gilles Deleuze". *Revista: Instantes y Azares. Escrituras Nietzscheanas*; No 4-5

- Diagrama, Camilo : "La filosofía: una pedagogía del concepto" aproximación al pensamiento de G. Deleuze y F. Guattari.

- Norman, Donald A. (2005): "El diseño Emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos" Paidós. España.

4



”Proyectar significa tomar decisiones, habiendo hecho previamente previsiones y realizado conciliaciones entre tendencias de efectos opuestos”

Pablo Tedeschi: “Proyecto de máquinas” Editorial EUDEBA

DIACRONÍA SINCRONÍA

de la diacronía del proceso a la sincronía de la praxis

Ferdinand de Saussure (Suiza 1857 - 1957) considerado como el padre de la lingüística moderna, ha desarrollado estos términos para comprender el estudio de la lengua desde dos perspectivas.

En el campo de la lingüística, *diacronía* se refiere al estudio de la lengua a través de la historia. *Sincronía*, por su parte, se refiere al estudio de la lengua en un determinado momento. Observa la lengua desde un punto de vista estático, realizando un corte temporal que le permite determinar cuáles son las pautas que en ese momento estructuran la lengua. Para la historia, un análisis diacrónico sería estudiar los hechos a través de su eje temporal, en cambio un abordaje sincrónico sería

observar los hechos en un momento dado, en la simultaneidad, en coexistencia con otros hechos.

Pero...

¿Qué tiene que ver esto con el diseño?

¿Cuál es la relación de estos términos utilizados en la lingüística, con nuestra actividad?

¿Cómo deben pensarse estos conceptos desde la praxis del diseño industrial?

Nuestra praxis, en tanto actividad proyectual que está signada por el propio proceso de diseño, supone un abordaje diacrónico. Una etapa sigue a la otra. El estudio de un caso, la definición del problema, sus hipótesis de solución, la elección y su posterior documentación o materialización dan una idea de trayectoria que discurre desde lo abstracto a lo concreto, de lo general a lo particular...intuye un avance. Y eso es así. Sin embargo una confusión que puede presentarse es que este "trayecto" sea como transitar dentro de un túnel y no una ruta para el diseñador industrial.

¿Por qué?

Un "túnel" constituye un espacio reducido para el tránsito, para cualquier lado que dirijamos nuestra mirada siempre habrá algo que impida observar más allá, tener una mirada amplia, ancha, solo podemos ver hacia adelante...El recorrer una ruta es observar hacia delante, hacia los laterales, hacia arriba, es tener una mirada horizontal, significa observar el paisaje mientras realizamos nuestro trayecto proyectual.

Y...¿Cuál es nuestro paisaje?

El diseño, la praxis...aquello que subyace en un boceto.

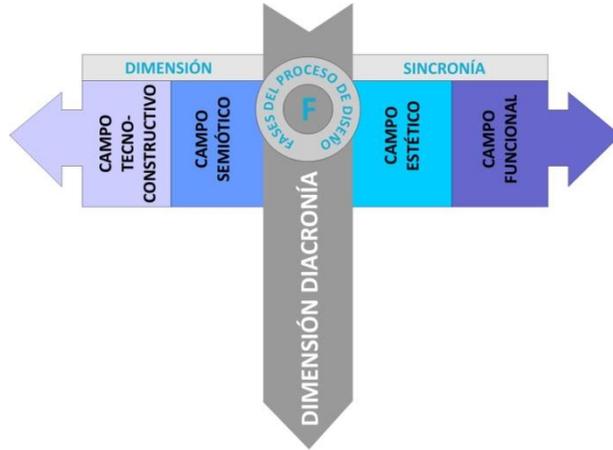
Siempre digo a mis alumnos que "nunca menosprecien un dibujo aunque se vea simple...porque detrás de un dibujo puede haber un principio físico, matemático, una expresión formal, un principio moral, una innovación, una nueva costumbre. Un dibujo es una síntesis de pensamientos con múltiples aristas"

El recorrer una ruta es diseñar con una mirada sincrónica, horizontal, mientras avanzamos en nuestro proyecto. Sería una equivocación, desde ésta perspectiva, que digamos: *voy a diseñar varias alternativas morfológicas, luego selecciono y veo como se fabrica*. Eso es lo que hay que evitar, un abordaje diacrónico. Adquirir una mirada sincrónica nos ubica en una perspectiva amplia. Es pensarse en el acto de diseñar con una mirada periférica.

Alfonso Zamora Pérez ha trabajado sobre estas dimensiones en el Proceso de Diseño. Colocando a la dimensión *sincrónica* como un corte transversal y estático, y a la *diacrónica* como un corte longitudinal y dinámico del proceso de diseño.

Un boceto, un croquis o un esquema, que sale de la mano del diseñador, tiene la fuerza como para contener la sincronía de los campos necesarios que deban abordarse en un proyecto. Reconocer estas dos dimensiones significa hacer visible un modo de abordar la praxis durante el proceso de diseño. La diacronía, en tanto actividad proyectual, está ampliamente desarrollada, su bibliografía es incontable y la historia ha demostrado (al menos es mi perspectiva) que no ha habido cambios desde la división del trabajo. Por su parte, la dimensión sincrónica, asociándola al Diseño Industrial, es un concepto relativamente nuevo que ubica al proyectista en una horizontal, o circular -si se prefiere- con una mirada periférica hacia los distintos campos.

Esquema representativo de la relación entre la dimensión
diacrónica y sincrónica



Una contradicción aparente:

La práctica proyectual parece, por su peso específico introducirnos en una contradicción. La diacronía con la que ha sido gestada nos induce en una secuencia vertical de sucesos que pareciera que nuestra actividad se constituye en un ritmo de trabajo que supone una acción seguida de otra. Esto, en tanto práctica proyectual, puede ser un síntoma de confusión si pensamos que el diseño solo es una secuencia en un programa de actividades. Nuestra forma, nuestra mirada, nuestras acciones deben ser sincrónicas, horizontales, amplias. No podemos, no debemos separar forma de tecnología, forma de función, forma de mensaje, forma distribución, forma de ecología, etc.

Considero que la "aparente contradicción" puede rastrearse en las entrañas mismas de la enseñanza de la

disciplina proyectual. Pensemos en aquellas materias que tienen la enorme responsabilidad de reunir en un *curriculum prescripto* primero, y en uno *real*, más tarde, los contenidos disciplinares de otras materias o áreas. Es allí donde la didáctica debe convertirse en un instrumento de acción para que la diacronía del proceso de diseño no enmascare a la sincronía de la praxis.

Cada línea trazada en un boceto pone en juego todas las esferas que operan en el diseño, modifica el sistema de valores. El dibujo, expresión del diseñador que denota un conjunto de decisiones repercute en el contexto, el cambio dependerá de la coyuntura de dicho contexto y representa un *momentum* en la diacronía del proceso. En "la forma" (cualquier manifestación gráfica que dé indicios de la solución a un problema planteado), se concentran todos los estados de los elementos que constituyen el contexto de la sincronía⁹. Christopher Alexander sostiene que "consiste en un esfuerzo por un ajuste entre la forma y el contexto", la forma asociada a la solución y el contexto asociado al problema enmarcado en la dimensión sincrónica. Reflexionemos: bocetamos una hipótesis de solución ¿qué sucede si duplicamos el espesor de una pieza para enfatizar alguna zona?, ¿cómo repercute una modificación que pertenecen a la dimensión estética en las otras?...Cada "jugada" de diseño repercute en todo el sistema.

⁹ El contexto de la sincronía no es único, se conforma según los lineamientos del proyecto. Hace varias décadas atrás la cuestión ecológica no era tomada en cuenta.

Diacronía - Sincronía coexisten la primera como cadencia de acciones inscriptas en un proceso de diseño, la segunda como contexto que reúne las dimensiones más relevantes del problema de diseño. Una no anula a la otra, ambas persiguen el mismo fin: "crecer en la espiral hegeliana del conocimiento" para alcanzar la solución al problema planteado...el objeto de diseño industrial. Es necesario promover una pedagogía que instrumente el pensamiento de diseño basado en la sincronía de las dimensiones que constituyen el contexto del problema.

BIBLIOGRAFÍA:

- Alexander, Christopher (1966): "Ensayo sobre la síntesis de la forma" Ediciones Infinito. Argentina.
- Zamora Pérez, Alfonso (2002): "Diacronía y sincronía en el proceso de diseño".
- Zamora Pérez, Alfonso (2011): "El diseño industrial como doble división del trabajo"

5



...”diseñar es concebir un sistema intencional de acciones capaces de transformar objetos concretos de forma eficiente para conseguir un objetivo que se considera valioso.”

Miguel A. Quintanilla. Tecnología: un enfoque filosófico 1988.

EXCELENCIA Y RELEVANCIA

Excelencia y relevancia ó excelencia versus relevancia son y serán dos miradas que siempre han atraído discusiones en el seno de las disciplinas. De manera excesivamente sucinta considerar algo dentro de los cánones de la excelencia es indicador de que sobresale por su originalidad, que abre nuevas aristas de investigación, que la investigación es profunda, etc. La consideración sobre la relevancia viene dada cuando atiende a un fin social, cuando se puede verificar un impacto positivo a corto y mediano plazo.

Históricamente han alzado la voz quienes piensan que los lineamientos en política científica debieran ser de excelencia y a la vez relevante; paralelamente surgen voces que sostienen que esto se trata de una disyunción y no de una conjunción.

La Universidad, en tanto principal generadora de conocimiento, está en crisis permanente debido a la relación que se manifiesta entre los recursos asignados, la matrícula creciente y la dedicación docente. Excelencia / relevancia entran en tensión debido a estos factores.

El campo del conocimiento vive una lucha permanente, ¿qué es considerado de excelencia en la comunidad científica?, ¿lo relevante para la sociedad puede adquirir cánones de excelencia?, ¿quién determina que es lo que se debe investigar?

La excelencia en la industria es habitual que se lo relacione con el concepto de mejora continua. Ha llegado a convertirse en sinónimo de excelencia, pensado como “estrategia de gestión cuyo objetivo es que la organización satisfaga de una manera equilibrada las necesidades y expectativas de los clientes, de los empleados, de los accionistas y de la sociedad en general”

Excelencia / relevancia son dos conceptos abstractos que pueden adquirir una relación de tensión o sinergia. El campo del conocimiento es un ejemplo de esto. En un orden menor, nuestra actividad no es ajena a esta cuestión.

¿Nuestra actividad, como productora de objetos industriales intenta responder a reglas y cánones de la industria y sus estándares?

A través de la historia han constituido distintos contrapuntos. El valor asociado a cada término a variado. Si nos remontamos hacia los años 1850 aproximadamente, más precisamente a la famosa exposición realizada en Inglaterra, era evidente notar que la premisa en torno a lo relevante era mostrar el poder la máquina como instrumento emancipador, como portador de la "nueva belleza"; sin embargo la calidad estética de los objetos era "abominable". Si asociamos el concepto de excelencia con el de belleza debemos intuir que entre estos dos términos había una relación de absoluta tensión. Tal es así que ha desatado posturas ideológicas de público conocimiento en exponentes notables como William Morris, Adolf Loos, Ruskin, Van de Velde y tantos otros.

Especialmente John Ruskin (1819-1900) y William Morris (1834-1896) considerados por Gert Sellaer como los fundadores de la *teoría social del diseño*. Ambos con fronteras en común frente a la inexorable presencia de la industrialización, aunque Morris se definió políticamente como comunista y Ruskin como demócrata. Se podría decir que los dos han hecho responsable a la "técnica moderna" de la situación social y de la "monstruosidad estética".

G. Sellaer (1975:70) deja constancia sobre el papel de Morris en la historia del Diseño Industrial:

[,]"Morris lega una herencia a todos los diseñadores de la posteridad, a saber, la de un concreto compromiso social del que el diseñador no puede eximirse

moralmente, ni siquiera en el marco del poder existente"

Es evidente que para ambos el advenimiento de la máquina no respondía a lo que ellos concebían como concepto de excelencia y relevancia. Sin embargo reducir el posicionamiento solo a la calidad objetual que quería imponerse sería un error de mi parte. Ambos convivían en un entorno socioeconómico incipiente que cambiaría por completo nuestras vidas.

Pero...¿Qué sucede luego de 150 años con el legado de Morris sobre el compromiso social del que el diseñador no puede eximirse? Digo...¿Es responsabilidad de los diseñadores, que nos encargan un trabajo y que intentamos dar la mejor respuesta a un pedido definir lo que sería la excelencia y relevancia para nuestra disciplina? O, son organismos del Estado los que deberían debatirse para abordar políticas sociales del diseño que contribuya a construir con bases sólidas un marco ético y moral, con orientación normativa, en el que la excelencia y relevancia encuentren su "forma".

El Estado, en tanto organizaciones relacionadas con el diseño, en tanto instituciones supraestructurales deberían evaluar, no la praxis (eso ya se hace), sino el impacto de un objeto en la comunidad. Eso podría ser un inicio para establecer el marco que dé forma a estos conceptos. ¿Cómo afectaría eso a la relación Industria - Estado? Por otro lado, de hacerse daría lugar a una *teoría crítica del Diseño Industrial* y

más aún: ¿Se podría ir en contra de los intereses dominantes que legitiman la aparición de determinados objetos? ¿Sería posible cuestionar el imperativo capitalista? O será tan apodíctico como sugiere G. Sellar (1975: 105)

"... el diseñador puede creer tanto como quiera en la calidad del diseño, en la elevación del valor de uso o en el interés del usuario, pero en realidad estará subsumido a intereses completamente diferentes"

La función del objeto finalmente es "*ser vendido*" [respondiendo así a un programa de ventas], y cabe preguntarse cuánto queda en ese "*ser vendido*" de aquello que el diseñador a tomado para enfocar el diseño. Será que en el imperativo "*ser vendido*" subyacen lineamientos científicos impuestos por las políticas de consumo de países dominantes Oscar Varsavsky decía en 1969:

"Esta distribución del esfuerzo científico está determinada por las necesidades del sistema. La sociedad actual, dirigida por el hemisferio Norte, tiene un estilo propio que hoy se está llamando "consumismo". confiesa tener como meta un bienestar definido por la posibilidad de que una parte cada vez más grande de la población consuma muchos bienes y servicios siempre novedosos y variados.

Producción masiva y cambiante en la medida estrictamente necesaria para hacer anticuado lo que ya se vendió y crear una nueva necesidad de comprar,

es la ley de la sociedad...Al mismo tiempo está obligada a imponer gustos, costumbres y valores homogéneos a toda la clientela potencial: la humanidad..."

Surge la inquietud: ¿Cuál es el rol de la Universidad, como generadora del capital cultural, científico y tecnológico de un país? ¿Sería posible, desde la óptica del Diseño Industrial, conformar una triángulo: Industria - Estado - Universidad?

Podrán encontrar una frontera común entre el conocimiento y la producción que permita establecer los conceptos de excelencia y relevancia para que puedan satisfacer el triángulo; o tendrán imperativos diferentes. Varsavsky, nuevamente pone en tensión la esfera científica:

"La investigación y sus aplicaciones dejan de ser aventuras creativas para transformarse en una inversión rentable que figura en la cuenta de capital de las empresas con su etiqueta masificadora..."

Pienso en la Universidad y en una relación con los medios productivos como estrategia de mejora de procesos pedagógicos y de la vinculación con el medio laboral, sin embargo puede darse que lo que es relevante para la Universidad no lo sea para la Industria y eso torna compleja la relación, trayendo a la luz las dos posturas que han marcado posiciones eternas en el seno de la Universidad. Por un lado los que defienden la "ciudadela universitaria" contra cualquier tipo de contaminación que provenga del exterior, cuidando de ésta

manera la libertad de investigación. Qué investigar, cuándo, dónde publicar, dónde se aplica el conocimiento...son cuestiones que se definen en el interior de la Universidad en un intento por denotar la autonomía. Excelencia y relevancia se piensan desde el interior y responden a lineamientos de la comunidad científica nacional e internacional. La otra postura, es de aquellos que apoyan "la cooperación" entre en "campo" universitario y el productivo. ¿Quién define lo que se debe investigar? El campo universitario, en tanto un espacio social de acción y de influencia en el que confluyen relaciones sociales determinadas, un espacio de lucha; no solo debe resolver sus litigios hacia el interior de la comunidad, sino que lo debe hacer hacia el exterior. ¿Podrá aceptar que "lo relevante" en la investigación lo decida el "campo productivo"? Y...qué hay de la excelencia, estará determinada por los estándares de la industria?

Ambos casos parecen estar en un círculo donde el "perro se muerde la cola", ya sea defendiendo la libertad de investigación que se verá determinada por la aceptación y publicación de *papers* en revistas y por lineamientos de investigación definidos por grandes firmas que subvencionan los costos de la investigación con intereses propios y que serán publicados en las mismas revistas y revisados por la misma comunidad. A todo esto:

¿Qué ha pasado con el oficio del diseñador?

Desde la concepción del Diseño Industrial la praxis ha tomado un camino distinto al de la teoría del diseño. Excelencia y relevancia parecían compartir una esfera común tanto en la teoría como en la práctica del diseño. Con la evolución de la industria y el sistema económico la práctica del diseño comenzó a tener otros imperativos distintos de las metas ideológicas de finales de SXIX y principio del SXX. Excelencia y relevancia, dos términos complejos de definir y que a veces tienden a confrontar comenzaron a ser definidos por la industria y no por otro sector de la superestructura como el Estado o asociaciones de Diseño por citar un ejemplo.

Desde mitad del siglo pasado parecen coexistir dos esferas del diseño. La primera es el diseño de autor, en donde el profesional, dada su condición, tiene la posibilidad de imponer ciertas pautas en el diseño. El diseñador es una "marca" y su nombre le permite introducir ideas y procesos de fabricación distintos de la estandarización. Lo que a la postre también representa una estrategia de marketing, para el imperativo "*ser vendido*". El ejemplo más claro es la firma Alessi o Magis (ambas de origen Italiano) que ha adoptado como estrategia la contratación de diseñadores de renombre. Los objetos ofrecidos por la firma son vistos como objetos de "distinción" para el poseedor cuyo mensaje es leído por aquellos que son afines al entorno. La segunda pertenece a los diseñadores "anónimos" cuyo trabajo está por detrás del objeto y al cual pertenecen la mayoría de los diseños. ¿Cómo se definirían los conceptos de excelencia y relevancia para

estos dos campos del diseño? Algo en común comparten, el fin del objeto es venderse y bajo ese imperativo los conceptos de excelencia y relevancia para cada esfera del diseño es distinta. Siguiendo la línea de pensamiento Penny Sparke, dedicada a la historia del Diseño, en referencia a los imperativos de la industria podemos pensar que si lo relevante es "*ser vendido*" a partir de los '70 y como estrategia de marketing aparece, lo que la autora, denomina como una "división de gustos" entre los productos.

"El resultado de lo que esencialmente era una estrategia de marketing fue una división de gustos entre productos que llevaban asociado el nombre del diseñador y productos que no" (P. Sparke: 2016: 191)

A modo de cierre

Los conceptos de excelencia y relevancia, para nuestra disciplina, son términos abstractos que han adoptado distintas concepciones a través de la historia del Diseño Industrial. A principios del siglo pasado, con una industria en gestación, aunque no se pensaba en términos de excelencia o relevancia, podríamos pensarlos como ideología en la concepción de los objetos ante una ruptura con el pasado. Ante el avance de la industrialización el entorno sociopolítico y económico ha ido modificando la noción de los términos,

acercándolo más a la industria como estrategia de marketing y alejándolos de una concepción ideológica respecto de una teoría crítica del diseño. En este sentido cabría preguntarse: ¿El "*capitalismo*" ha erosionado el carácter ideológico del diseño?

Es posible que excelencia y relevancia sean términos relativos y estando alejados de una ideología del diseño, pregunto si es menester de las Universidades en conjunto con organizaciones de diseño pensarlos de manera que puedan volver a constituirse en ideológicos y acercar la teoría crítica a la praxis del diseño; o será que el diseñador, como desde hace tiempo ya, se "*acomoda*" a las definiciones que la industria le confiere a esta dupla, convirtiéndose (siguiendo a Buaman) en un "profesional líquido" .

BIBLIOGRAFÍA:

- García Olmedo, Francisco (2014): Excelencia vs relevancia en I+D: una falsa antítesis.
- OIE: Organización de Estados Iberoamericanos (2012): Ciencia, tecnología e innovación para el desarrollo y la cohesión social Programa iberoamericano en la década de los bicentenarios. España.
- Selle, Gert (1975): "Ideología y Utopía del diseño. Contribución a la teoría del Diseño Industrial" GG. Barcelona.
- Sparke, Penny (2016): "Diseño y Cultura una introducción. Desde 1900 hasta la actualidad". GG. España.
- Tenti Fanfanti, Emilio (comp.) (1993): "Universidad y Empresa". Miño y Dávila. Argentina.
- Varsavsky, Oscar (1969): "Ciencia, política y cientificismo". Centro Editor de América Latina. Argentina.

