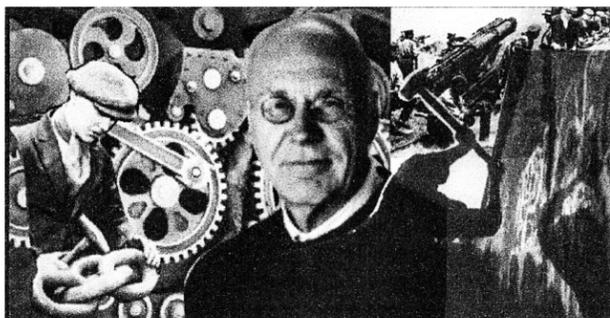


EL FUTURO DEL TRADICIONAL DISEÑO INDUSTRIAL

Por: Laura Juliana Bernal Larrotta

Para desarrollar la relación entre **cosa, objeto, diseño** y la concepción latinoamericana de estos tres conceptos en la disciplina, se partirá de la explicación de cada una de estas ideas. Primero están las cosas, según Heidegger son entes creados por el ser humano, entes constituyentes del entorno, estas tienen función, se pueden usar. Digo primero porque el concepto de objeto, como se entiende en el diseño, solo aparecería hasta 1917 con la Bauhaus; objeto es aquello que tiene carácter material, inanimado que puede ser conocido y percibido por las personas.



La idea de diseño es un poco más complicada por la mutación que ha sufrido a lo largo de la historia, pero en mi opinión, por ahora esta es una buena definición “**Diseño** es la habilidad humana de dar forma y hacer ambientes que tengan la capacidad de satisfacer nuestras necesidades y dar sentido a nuestras vidas”.

“Design is the human capacity to shape and make our environments in ways that satisfy our needs and give meaning to our lives”

JOHN HESKETT

Después de la Segunda Guerra Mundial se afirmó el modo de ver el **diseño** desde la producción industrial, para la década del cincuenta esta visión seguía vigente, el discurso proyectual como lo llama Gui Bonsiepe, giraba alrededor de temas de productividad, racionalización y estandarización. Todo esto concretado de manera ejemplar por el Fordismo. El **diseño** estaba al margen de la administración y la gestión porque es un fenómeno que va más allá de las categorías tradicionales. En el proceso aparecen problemas para el diseño, como entenderlo desde el punto de vista ingenieril, lo que conduce a juzgar el diseño industrial como un elemento cosmético. Esta concepción inscribe al diseño en el campo de lo superficial, lo marginal y lo no serio.

Definición de John Heskett 2002, traducida por Laura Bernal

En la década de los sesenta, el diseño industrial alternativo le apuntó a una nueva cultura del producto que utiliza las posibilidades proyectiles de la economía planificada con fines sociales (Bonsiepe, 1993), lo que se denomina como socialismo real. El objetivo era ser una sociedad de consumo y no del consumismo sin embargo la proyección y la innovación quedaron como procesos extraños.

En los setentas aparece el tema de la tecnología apropiada y se comenzó a criticar la idea de la Gute form (buena forma). Aparece la idea de la disciplina proyectual autónoma y se fundaron centros de formación. Es en este momento cuando se impulsó el **diseño industrial** para el tercer mundo, se argumentó la necesidad y posibilidad de un diseño industrial propio. Esta necesidad se debe al efecto disgregante de la industrialización, los países se pueden clasificar en países centrales y en la periferia más allá del producto interno bruto. Se hacía evidente que los problemas del diseño industrial se daban principalmente por dos factores: primero los relacionados con la naturaleza sociopolítica y segundo por temas de carácter técnico y profesional. En esta década se dio en Latinoamérica un cambio en la actividad, pasó de ser informal a estructurada pero se desarrollaría más en el ámbito académico y en menor medida en el industrial.

Para los ochentas el **capitalismo** había arrasado con todo, nuevamente las cuestiones de estilo y forma dominaban la escena, el diseño debía en primer lugar procurar diversión. Sin embargo los noventas llegaron con

otra perspectiva, se dio por primera vez lugar a la compatibilidad ecológica y a la gestión empresarial. Se comenzó a hablar de desarrollo sostenible, se estableció una relación entre las tecnologías apropiadas y el desarrollo orientado hacia las necesidades de los diferentes países.



Entonces el **diseño** aparece como un fenómeno teóricamente inexplorado a pesar de que está presente no solo en la vida cotidiana sino también en la economía. Aún con todos los cambios de pensamiento que se han dado a lo largo del desarrollo de la disciplina, el diseño no tiene fundamento. Aparece entonces el teórico y docente de diseño, Gui Bonsiepe quien nos presenta siete tesis sobre el diseño, que dada su relevancia detallo a continuación:

- 01 Es un dominio que se puede **MANIFESTAR EN TODOS LOS CAMPOS** de la actividad humana.
 - 02 Está orientado hacia el **FUTURO**.
 - 03 Hace referencia a la **INNOVACIÓN**. El **ACTO PROYECTUAL** trae al mundo algo nuevo.
 - 04 Está referido al cuerpo y al espacio, sobre todo al **ESPACIO VISUAL**.
 - 05 Apunta a la **ACCIÓN EFICAZ**.
 - 06 Lingüísticamente está anclado en el ámbito de los juicios.
 - 07 Se dirige hacia la **INTERACCIÓN ENTRE** el usuario y el artefacto.
- (BONSIEPE, 1993)

Bonsiepe, como teórico propuso un esquema ontológico del diseño, del que ya hablaremos pero primero desarrollemos la idea de cosa y objeto para poder entender el esquema.

En palabras de Heidegger, las **cosas cosean** y son *coseadas*, lo que quiere decir que tienen función y son **diseñadas**; aproximan a través de la proximidad, es decir a través de la usabilidad. La idea de objeto introducida por la Bauhaus trae consigo la noción de diseñador. Los **objetos** implican tener una experiencia actual o una experiencia evocadora a través de la memoria y por supuesto también tienen uso. En este punto es importante distinguir entre los **objetos** y los

objetos de contemplación, si bien estos últimos son arte, carecen de función distinta a la contemplativa.

La posibilidad de que el hombre use algo, implica accesibilidad y que sea entendible. A partir de esta premisa desglosaremos el esquema ontológico del **diseño**. Como especifica Bonsiepe el esquema está compuesto por tres ámbitos:

- 01 Un **AGENTE** social, un usuario que desea cumplir una acción.
 - Una **TAREA** que se quiere ejecutar.
 - 02
 - 03 Un **ARTEFACTO** que necesita el **AGENTE** para realizar la **ACCIÓN**.
- (BONSIEPE, 1993)

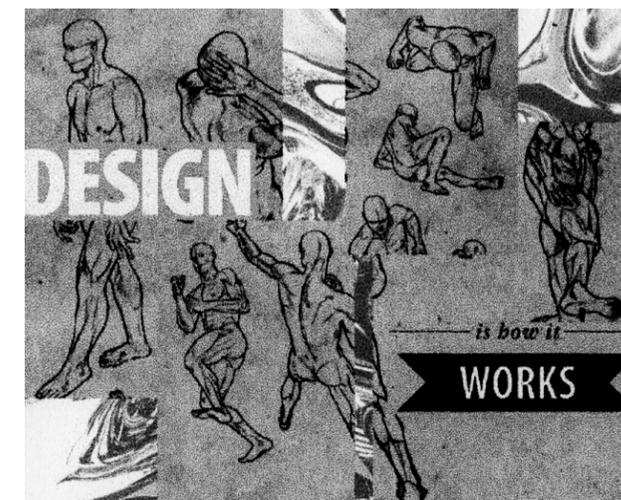
Esos tres elementos se conectan entre sí gracias a una interfaz que posibilita al usuario acceder al instrumento que permite ejecutar la tarea u acción, para lo cual fue diseñado el objeto u otras soluciones y aplicaciones como interfases que permitan acceder y utilizar la información. También transforma los objetos en productos, transforma la simple existencia física en disponibilidad, en el sentido Heideggeriano.

La interfaz se convierte entonces en el factor constitutivo del artefacto, sin este factor no existirían. Entender el ámbito constitutivo da al diseño industrial una legitimación material

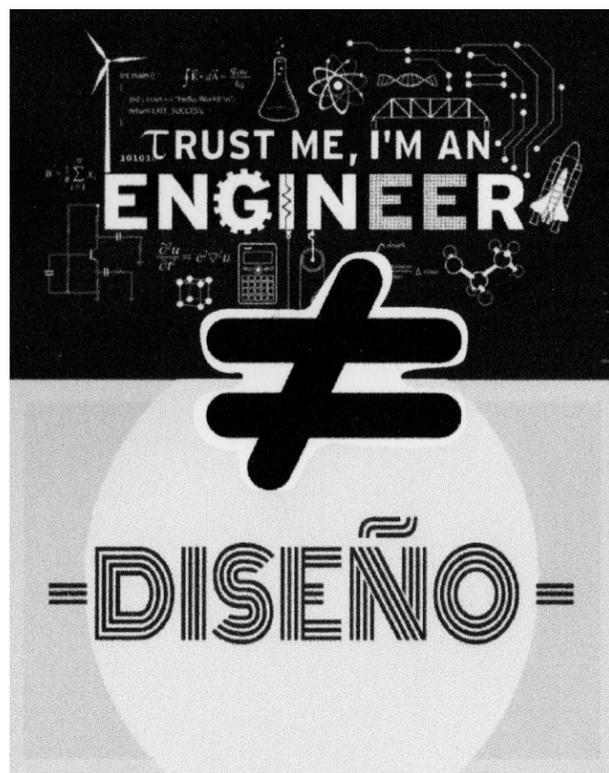
inobjetable con relación a interpretaciones que quieren orientarlo exclusivamente hacia la dimensión formal y estética. (Bonsiepe, 1993).

La interfase como la llama Bonsiepe, hace viable el carácter que como instrumentos tienen los objetos y las aplicaciones. Es así como los objetos dejan de ser sólo un artefacto y se convierten en productos para ejecutar tareas por parte de un usuario. En suma, la interfaz es un espacio en el que se articula la interacción entre el usuario, la herramienta u objeto que utiliza para lograr un objetivo a través de una acción. La definición tradicional de diseño industrial hace referencia a los conceptos de forma, función y estilo pero la idea de interfaz abre todo un nuevo espectro.

El **diseño** es un accionar que se hace cargo de las necesidades de los usuarios, su objeto consiste en conectar los artefactos al cuerpo humano. Los artefactos o productos son inventados, proyectados, fabricados, distribuidos adquiridos y usados para hacer posible una acción y es la interfaz la que hace posible esa acción y que sea eficaz.



Sin duda, conforme lo indicado por Bonsiepe, la interfaz es un tema fundamental en el diseño, es a través de ésta que se esclarecen las diferencias entre ingeniería y **diseño** como disciplinas generadoras de proyectos. Los diseñadores se concentran en el uso de los **objetos** y herramientas como en su funcionalidad, para la integración de artefactos a la cultura cotidiana. Su centro de interés se encuentra en la eficiencia sociocultural. Entonces el diseño industrial se convierte en la búsqueda de coherencia entre diferentes discursos.



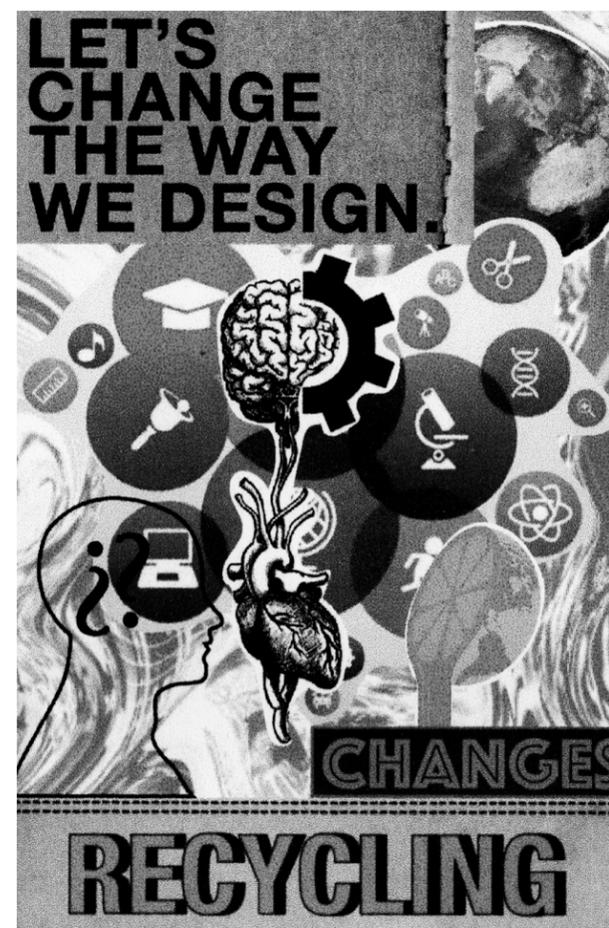
Teniendo en cuenta todo el transcurrir histórico de la disciplina, vemos como la aparición de escuelas y teóricos producen un cambio en los conceptos. Pareciera entonces que debido a las implicaciones sociopolíticas se afectará el diseño industrial y por tanto afectará su desarrollo y futuro en la periferia.

Que las **cosas** y **objetos** tengan uso y funcionalidad en muchos casos no implica que sean útiles, por eso es tan importante pensar en la interfaz, en la unión entre el agente, la acción y la herramienta. Alejarse de la definición tradicional de diseño industrial ya no parece una elección sino una necesidad.

Una necesidad que responde al momento histórico en el que vivimos, la era de la producción en serie terminó. La proliferación de **cosas** y **objetos** ha traído consigo grandes problemas. Desde hace años las personas se dedicaron a desarrollar **cosas** y los diseñadores objetos, su producción en serie llevó a la acumulación desproporcionada de esas cosas y objetos que ni siquiera son valoradas por su función sino por su forma y estética. Las dinámicas sociales también se han visto afectadas, porque en algún punto del camino, con el ánimo de atender las necesidades de los usuarios los diseñadores comenzaron a inventar y crear nuevas necesidades. Y hay otro problema aún más grande, la sostenibilidad, consecuencia del exceso de cosas que hay en el mundo. Lo que nos lleva a necesitar un compromiso con el medio ambiente.



El problema medioambiental global dado por la falta de recursos es sin duda una de las causas principales de que el **diseño** industrial cambie. Como se ha hecho énfasis, la era de la producción en serie debe quedar en el pasado, el planeta necesita que se adopte esta postura. Actualmente modelos y planteamientos que tienen como primer punto al planeta están cogiendo fuerza. Ya no es raro hablar de ecodiseño, diseño sostenible, economía circular, y de planteamientos como cradle to cradle (de la cuna a la cuna). El diseño debe actuar como mediador entre diferentes disciplinas y campos. Debe ser capaz de crear realidades a través de la interfaz, debe definir realidades y estilos de vida. Debe ser gracias a la capacidad de análisis, de investigación y de ordenar ideas que de forma y cargue de significado artefactos, dispositivos, mediadores y objetos.



El diseño es una red que une a las personas con su entorno y con las actividades que realizan. Debe apuntarle a articular las interacciones entre el cuerpo, la herramienta y el objeto de acción. Lo más importante es que actualmente esto no se da solo a través de **cosas** y **objetos**.

El mundo en los últimos años ha venido cambiando a un ritmo acelerado, el diseño debe tener la capacidad de adaptarse al cambio y convertirse en un ente transformador. La disciplina y nosotros los diseñadores debemos encontrar la identidad del diseño industrial en nuestro contexto.

Como se ha dicho, las implicaciones políticas y económicas son relevantes para el diseño industrial, han afectado y afectan el desarrollo de esta disciplina en países como Colombia, y los de la periferia como diría Bonsiepe. Saber de la historia del **diseño** y de los problemas anteriormente expuestos, con relación a las necesidades creadas y a lo sostenible nos pone en un punto en el que sabemos donde estamos parados. Ya no podemos recaer en el problema estético formal o si la función antecede a la forma o al contrario.

Hemos visto que a través de la historia la discusión alrededor de este tema no ha permitido que la disciplina estructure una base teórica. Por eso sabiendo todo lo anterior es necesario mirar hacia el futuro parados en que las interfases pueden no ser un **objeto** y que plantear correctamente la interacción entre el usuario, la herramienta y la actividad es una de las salidas que el mundo nos está pidiendo.

Por último, los países de la periferia, América Latina y sus diseñadores deben buscar su propia identidad y dejar de intentar parecerse a los países centrales, los procesos históricos, políticos y económicos que sufren son completamente diferentes; sus culturas son diferentes, aun en un mundo globalizado; por esta razón se requieren cosas diferentes, siempre teniendo como norte lo que requiere el planeta, porque contrario a la visión antropocentrista que se sigue teniendo, nosotros, los humanos no podemos sin el planeta. Como diseñadores industriales no debemos olvidar que para encontrar nuestra identidad en el **diseño industrial** debemos trabajar en mayor medida.



BIBLIOGRAFÍA

01 La modernidad y el diseño

<https://www.youtube.com/watch?v=ARzpHzVUW7s>
<https://www.youtube.com/watch?v=53Z4FhfL49A&list=PL-MqSMS8mXi2XUuVde-7TWekQfRhTqhSpo>
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=14&id_articulo=5427
http://www.academia.edu/31848187/La_modernidad_en_el_dise%C3%B1o
https://es.wikipedia.org/wiki/Arte_moderno

Laura Juliana Saldaña

02 Burguesía, capitalismo y diseño en EEUU, latinoamérica y Europa

Laura Daniela Parra

03 El futuro del tradicional diseño industrial: *relación cosa - objeto - Diseño*

Heidegger, Martin (1954). La cosa
Bonsiepe, Gui (1993). Del objeto a la interfase. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Laura Juliana Bernal

04 El tiempo que no espera a nadie

Diego Gil