
«Recuperando la Proyectualidad»

Conferencia Magistral dictada
en el VIII Congreso Internacional de Diseño Forma 2015
La Habana, junio de 2015.

GUI BONSIPE

PUSE AL TÍTULO DE LA CONFERENCIA EN COMILLAS, pues no es una formulación mía, sino surgió en una conversación reciente con Tomás Maldonado sobre fenómenos de la banalización y trivialización del diseño, y la necesidad de **RE-ENFOCAR EL DISEÑO A LA DIMENSIÓN PROYECTUAL**, al proyecto concreto ligado a la industria, la tecnología y sobre todo las ciencias.

No presentaré un panorama sistemático o una narrativa homogénea sobre la multifacética situación del diseño actual, sino una serie de **FLASHES SOBRE EL ARCHIPIÉLAGO COMPLEJO DEL DISEÑO**, incluso sobre el crecimiento del rol de la **CREATIVIDAD** – un término tan venerado por la profesión que ha dado motivo a inventar una nueva clase social, la «clase creativa» (*creative class*), y términos tales como «ciudades creativas» (*creative cities*), «ciudades de diseño» (*design cities*), «talleres creativos» (*creative factories*), «ciudades inteligentes» (*smart cities*) – síntoma de una sloganización del lenguaje del urbanismo y del diseño.

Uno de los temas de mis reflexiones es la relación entre **DISEÑO Y LAS CIENCIAS**. Enfocar esta temática me parece apropiado considerando el hecho de que la sociedad actual viene caracterizada como una **SOCIEDAD DE CONOCIMIENTOS** (*knowledge society*) en la cual uno de los campos prometedores de nuevas actividades es el diseño de conocimientos (*knowledge design*). Me refiero particularmente a la exploración de la **VISUALIDAD**, es decir el dominio no-discursivo (entre otros con medios digitales) como instrumento del dominio cognitivo, cuyo

potencial para procesos cognitivos la inteligencia proyectual puede explorar.

A parte de esta temática enfocaré las influencias a las que el diseño, la actuación profesional y la enseñanza han sido expuestas en el marco la **GLOBALIZACIÓN**, y específicamente del programa socio-económico-financiero del **NEOLIBERALISMO** hoy en día hegemónico que se instaló en la mayoría de los países de la región y Europa a partir de los años 1970, y con particular fuerza en la década del los 1990.

En 1973 se publicó un documento por parte de la ONUDI en Viena que identificaba al «**DESARROLLO**» con industrialización, e **INDUSTRIALIZACIÓN** con **PRODUCCIÓN DE HARDWARE**, es decir productos físico-materiales – objetos de consumo, instrumentos de trabajo, objetos de uso público y bienes de capital¹. Por eso el diseño industrial fue caracterizado como instrumento para el desarrollo. No se mencionó la comunicación visual. No se vislumbraba en aquel momento el poder y el peso que la **INDUSTRIA DE LOS MEDIOS** iban a adquirir. Por eso, si hoy en día un gobierno encarara la formulación de un programa de desarrollo tendría que dar la misma importancia al sector de la comunicación, es decir de los medios en forma de televisión, prensa e internet, y con eso incluir los indispensables aportes del diseño de comunicación visual.

Tres años más tarde en el año 1976 el Royal College of Art in Londres organizó un congreso con el título

¹ Bonsiepe, Gui. *Design for industrialization*. Vienna: UNIDO United Nations Industrial Development Organization, 1973.

«**DESIGN FOR NEED**» – Diseño para Necesidades². La decisión de enfocar esta temática socio-política fue en parte motivada por las inquietudes de la rebelión estudiantil del 1968. El debate reveló una disconformidad con el rol del diseño en la sociedad de consumo. Se preguntaba cómo atender aquellas necesidades localizadas en una zona más allá del mercado. Puede ser leído como una defensa del diseño contra la acusación de ser nada más que un instrumento para acelerar la circulación de mercaderías con efectos ambientales y sociales negativos. Además puso la temática del diseño en los países periféricos en discusión que por falta de un mejor término en aquel momento se llamó con un aire de condescendencia «países en desarrollo».

.....
² Blicknell, Julian and Liz McQuiston, eds. *Design for need: The social contribution of design: an anthology of papers presented at the symposium at the Royal College of Art, April 1976*. London: Pergamon Press, 1977.

³ Lewkowicz, Javier. «El nudo gordiano del desarrollo.» Página 12, 1 de junio 2015. <http://www.pagina12.com.ar/diario/economia/2-273947-2015-06-01.html>. Acceso: 2 de junio 2015.

Ya dos décadas anteriores países latinoamericanos habían comenzado a fomentar el **DESARROLLO INDUSTRIAL** con la inclusión del diseño industrial para superar las limitaciones del rol del comercio exterior caracterizado por la exportación de *commodities* sin valor agregado, es decir materias primas como granos, madera, minerales, petróleo, carne, café, azúcar... – productos constitutivamente sin componente proyectual, sin diseño. Cito un ejemplo actual muy instructivo de la Argentina: «El precio promedio de las exportaciones argentinas de manufactura de origen industrial (MOI) es de 806,58 dólares por tonelada y el costo promedio de las importaciones es de 2020,09 dólares por tonelada³.»

En programas de cooperación técnica se incluyeron servicios de diseño industrial para el mercado interno y para exportación. Pero prevaleció una interpretación **TECNICISTA** y **ECONOMICISTA DEL CONCEPTO DESARROLLO**, según la cual en primer lugar se trataba de aumentar el PIB – Producto Interno Bruto. No era muy claro el destinatario final del desarrollo y quien se iba a beneficiar con el desarrollo. Menos claro aún era como el diseño iba a poder contribuir para reducir desigualdades sociales y reducir la pobreza. Además, no se preguntaba por el contenido específico del desarrollo que era marcado por valores culturales occidentales.

Hoy la situación ha cambiado. Se comenzó a ver que hay **CULTURAS QUE TIENEN OTRA IDEA DEL «DESARROLLO»**. Por ejemplo, comunidades que ven afectado y perturbado su territorio por la construcción de una carretera, no consideran la posesión de un teléfono celular, de unas zapatillas de marca global y un televisor plano como indicador del «desarrollo». Sospechan con razón que el motivo para construir en su área una carretera consiste menos en beneficiarlos con los bondades del «desarrollo» que en tener acceso a recursos naturales en su región, transportarlos y exportarlos.

En aquel tiempo de los años 1970 no eran tan visibles los efectos colaterales negativos de la industrialización sobre el ambiente como ahora. La actual innegable y creciente **CRISIS ECOLÓGICA** lleva a poner en duda la validez de un sistema de producción y de con-

sumo que – según algunos críticos – ya está mostrando su inviabilidad. No se trata de un ecologismo alarmista y apocalíptico, sino de un proceso que pone en evidencia que el concepto «**ECOLOGÍA**» ES UN CONCEPTO PROFUNDAMENTE POLÍTICO, como lo es también el concepto «sustentabilidad».

Noemi Klein en su último libro *Esto lo cambia todo – El capitalismo contra el clima* presenta una lista de datos preocupantes respecto al planeta que obligan a los diseñadores pensar en cual manera ellos como profesionales pueden aportar a reducir los efectos negativos de un paradigma del desarrollo, de la producción y del consumo cada vez menos sostenible. Muy probablemente habrá que inventar otro sistema de producción y consumo, lo que constituye un enorme desafío para la imaginación proyectual. Algunos proponen una **POLÍTICA DEL DESCRECIMIENTO** (*de-growth*) que difícilmente convencerá a los países periféricos.

En la Suiza se experimenta con lo que se llama la **SOCIEDAD DE 2000 VATIOS** – hoy en día el consumo promedio mundial es 6000 vatios – para reducir la emisión de CO² a 1 tonelada por año por persona. Este valor pretendido corresponde a 17500 KW por año equivalente al consumo de 1700 litros de gasolina por persona por año⁴.

Hasta el comienzo de la década de 1970 el paradigma de la industrialización fue la industria organizada según principios fordistas. En la industria fordista

es la **PRODUCCIÓN** la que ocupa un lugar estratégico y destacado en la **CADENA DE CREACIÓN DE VALOR** (*value creation chain*). Se producen grandes series en escala para reducir los costos, con elementos estandarizados, es decir se fabrica productos idénticos. En cambio, con la **INDUSTRIA POSTFORDISTA Y COGNITIVA** como se la llama ahora, comenzó instituirse un nuevo paradigma. La producción pierde su rol dominante que se traslada a la innovación como factor crucial y dominante en la cadena de creación de valor. Simplificando podemos constatar: en vez del énfasis en el hardware, ahora énfasis en el software. La lógica de la reproducción cede a la lógica de la innovación, la lógica del trabajo manual cede a la lógica del trabajo inmaterial. Esta transición es posibilitada, entre otras, por la expansión de la tecnología digital con los programas CAD-CAM y las impresoras 3D. Estos programas pueden sugerir una idea errada que un *rendering* es diseño lo que definitivamente no es. El *rendering* es una visualización de alto grado de iconocidad o fotorealismo, de hiperrealismo lo que hace confundirlo con un proyecto. Pero no resuelve la substancia del proyecto, es decir los detalles constructivos, de unión, de los encuentros de los materiales y mucho menos aspectos de la producción.

Los programas CAD-CAM y las máquinas controladas por este software llevan a pasar de la producción seriada de lo idéntico a la producción variable, que se basa en el «*objectile*» – un algoritmo definido como una función paramétrica que puede determinar una variedad infinita de objetos, todos diferentes, pero

⁴ <http://2000-watt-gesellschaft.net/5.html>.
Acceso: 2015_JUN_11.

similares ⁵. Esta tecnología permite la adaptación a la demanda (*on-demand customization*) y explica entre otras la **PROLIFERACIÓN DE VARIANTES FORMALES DE LOS PRODUCTOS**. Ya no se consume lo idéntico: se consumen las diferencias (o por lo menos la ilusión de la diferencia) ⁶.

En lo que se refiere al **RECONOCIMIENTO SOCIAL**, el diseño disfruta actualmente de un status ambivalente. Hoy en día el término «diseño» está en pleno auge: por un lado, es festejado en los medios, por el otro lado es descartado como nulidad efímera. Cito de paso la formulación sarcástica de un escritor sobre los productos de *design*:

«La plusvalía de estos objetos consiste en ser decorados con el nombre de su autor.[...] Lo que ellos llaman creatividad, es una amenaza.[...] Debe imaginarse el infierno como un lugar completamente amueblado por diseñadores ⁷.»

En contra de este ejemplo negativo podemos observar que el uso del concepto «diseño» se expande de tal manera que se habla de una **«ECONOMÍA ESTÉTICA»** en la cual el diseño avanza al status de una «economía del diseño» (*design economy*) – cierto, «diseño» entendido en un sentido bastante genérico y hasta vago, pero caracterizado por una fuerte semiotización de los objetos. En la economía del diseño, los **SIGNOS** ensombrecen a la materialidad, al substrato de los productos, asumiendo un rol protagónico; y esto hasta tal grado que a veces la dimensión del uso, la utilidad de un producto parece ser tratada como si fuera un

mal necesario, un residuo apenas tolerado, ni hablar de la palabra **«FUNCIÓN»** usada como espanto-pájaros para almas sensibles. La función es un concepto incómodo pues implica la pregunta por el **SENTIDO DE UN ARTEFACTO** material o semiótico, es decir requiere pensar sobre un producto. Levantar esta pregunta no está en el interés de las fuerzas poderosas del status quo. Surge la pregunta: cómo se establece si un producto tiene sentido, si un producto hace sentido? Hasta el momento se delega la respuesta a estas preguntas a la institución del mercado y sus protagonistas. Supuestamente es el mercado quien «decide». Pero no es la fuerza anónima del mercado, sino son determinados y fuertes intereses que forman al mercado.

De las inquietudes expresadas en el encuentro de 1976 no quedó prácticamente nada en la fase actual del capitalismo llamado **NEOLIBERALISMO** que comenzó a ocupar una posición hegemónica en los años 1990. Se caracteriza por un panegírico del mercado y una insaciable transferencia de los valores de propiedad social y de los bienes comunes a la propiedad privada. El sector público, el espacio público fueron paso a paso desmantelados. En el lugar del Nosotros, en lugar de la solidaridad, se instaló el Yo, el egoísmo e individualismo.

Paralelamente a este proceso se expandió una corriente de pensamiento etiquetada con el término **«POSTMODERNISMO»** ligado al nombre de Jean-François Lyotard con su famosa condescendiente

⁵ Carpo, Mario. *The alphabet and the algorithm*. Cambridge MA / London: MIT Press, 2011, p. 40.

⁶ Foster, Hal. *Recodings – Art, Spectacle, Cultural Politics*. New York: The New Press, 1985, p. 171.

⁷ Enzensberger, H.M. *Herrn Zetts Betrachtungen*. Berlin: Suhrkamp, 2013.

formulación (publicada al fin de la década del 1970) respecto a lo que llamó la descomposición (o la muerte) de las grandes narrativas del esclarecimiento con sus promesas de emancipación, desarrollo y progreso, es decir las utopías que – entre otras – habían fomentado el desarrollo del diseño. Según la postura postmoderna las utopías político-sociales son consideradas como anacrónicas y hasta absurdas⁸. Esta postura es intrínsecamente quietista, cementando el status quo. Pues renunciar a la **UTOPIA** significa una entrega a los poderes del status quo, significa abdicar al futuro, significa abdicar a la posibilidad de definir y construir su propio futuro.

No me permito un juicio sobre los representantes del **POSTESTRUCTURALISMO** tales como Derrida y Foucault. Para el campo de diseño y la teoría del diseño y de la arquitectura aportaron más confusión que claridad con la tesis de que el mundo es un texto, que la realidad no existe, que solamente existen interpretaciones. Esta postura está opuesta al materialismo de lo concreto y abrió las puertas para especulaciones sobre el diseño sin base empírica, soslayando los fundamentos de la proyectualidad misma.

De la influencia de una corriente filosófica para la interpretación del diseño paso a la **RELACIÓN ENTRE DISEÑO Y CIENCIAS** para las cuales el diseño durante décadas era un no-tema. Esta indiferencia ha cedido lugar a tal entusiasmo por «diseño» que uno puede ser tentado a afirmar – parafraseando a Antonio Gramsci – que todos los seres humanos son diseñadores, pero

vale la pena tomar en cuenta que **NO TODOS CUMPLEN LA FUNCIÓN SOCIAL** del diseñador⁹. Conviene mantener presente esta diferencia, pues de otra manera se fomentaría la desprofesionalización del diseño.

La **ENSEÑANZA DEL DISEÑO**, ha sido criticada reiteradamente por científicos como Donald Norman. El escribe: «Muchos problemas implican aspectos sociales y políticos complejos. Por eso los diseñadores deben transformarse en científicos del comportamiento. [...] La educación del diseño debe separarse de las escuelas de arte y arquitectura y pasar a las facultades de ciencias e ingenierías¹⁰.»

Tengo mis reservas contra la interpretación del diseñador como científico del comportamiento, pero concuerdo con la afirmación que la enseñanza del diseño se halla en un estado preocupante. Tampoco estoy convencido que con la mudanza de la educación de diseño a las facultades de ciencias e ingenierías se resuelvan los impasses de la enseñanza del diseño. Pues es el paradigma de enseñanza que prevalece en estas facultades que está en crisis y no sirve como modelo para la práctica de la enseñanza en general, y la enseñanza del diseño en especial.

Una de las trampas para la **RELACIÓN ENTRE DISEÑO Y CIENCIAS** consiste en la aplicación esquemática de criterios de evaluación que pueden ser validos, útiles y justificados para otros campos de acción, pero que son menos adecuados y hasta contraproducentes y nocivos para el diseño.

⁸ Lorey, Isabell, and Klaus Neundlinger, eds. *Kognitiver Kapitalismus*. Wien: Turia & Kant, 2012.

⁹ Gramsci, Antonio. *Philosophie der Praxis - Eine Auswahl*, ed. Christian Riechers. Frankfurt a.M.: S. Fischer Verlag, 1967, p. 409.

¹⁰ Norman, Donald, «Why design education must change». http://www.jnd.org/dn.mss/why_design_education.html. Acceso: 2015/05/20.

Esto se puede ver, entre otros, en aquellos programas de calificación académica que se rigen por un enfoque tradicional rígido aceptando como resultado de una tesis exclusivamente un documento en forma de un texto de 80.00 hasta 100.000 palabras y no aceptando el equivalente de un esfuerzo cognitivo en forma de un proyecto. Diseño sin proyecto es como medicina sin la práctica de curar. Si se corta o restringe la componente proyectual de una tesis escrita, se puede correr el riesgo de desvirtuar el diseño y en el peor de los casos, llevar a una **ATROFIA DE LA COMPETENCIA PROYECTUAL** en los programas de diseño que se transforman en programas en las cuales se habla sobre el diseño, pero en los cuales no se hace diseño, y mucho menos se enseña diseño. En vez de un doctorado genérico del diseño, sería más oportuno usar el término **DOCTORADO DE PROYECTO**. Con esto se crearía un inequívoco criterio para calificar la competencia proyectual de una persona, pues de esto se trata. Un título genérico de doctor que sirve en primer lugar como distintivo académico no es un indicador inequívoco de la competencia proyectual/profesional de un diseñador.

Dentro de la tradición académica occidental es comprensible la insistencia en un documento discursivo – las universidades surgieron de los monasterios –, pero como es sabido, el diseño no se agota *en*, ni se capta *con* recursos discursivos, pues el proyecto se materializa en forma no-discursiva en un artefacto material o semiótico para la práctica cotidiana. Diseño puede ser muchas cosas, pero definitivamente

diseño no es un texto. Y dicho sea de paso, diseño no es arte.

A esto se agrega otra característica del diseño, es decir la participación constitutiva de la dimensión estética. En las ciencias discursivas domina – en diferencia con las **CIENCIAS «DEL OJO»** o «de la mirada» – una **TRADICIÓN ANESTÉTICA** según la cual todo lo que no es ciencia o tecnología es relegado al mundo del arte creativo y con esto circundado de una nube de lo misterioso exento de explicación.

Es sintomático que las innovaciones fundamentales en la enseñanza del diseño en el siglo XX han sido producidas en instituciones autónomas en las cuales el diseño existía por derecho propio y no como anexo al arte, ciencia o tecnología aunque tiene lazos con ellos tres. Estas instituciones disfrutaron – por un tiempo limitado – la libertad para poder experimentar porque no eran aplastadas por el peso de la burocracia académica. Ya que el proyecto tenía – y tiene – a lo sumo una existencia tolerada en el sistema tradicional con su división tripartita de ciencia, tecnología y arte, incluyendo arquitectura, habrá que inventar una nueva universidad organizada por otros criterios que los existentes, habrá que concebir y crear una **UNIVERSIDAD DE PROYECTO**, o por lo menos una institución independiente.

El científico es responsable por la **CALIDAD COGNITIVA** de una investigación, el diseñador en cambio es responsable por la **CALIDAD PROYECTUAL** de un artefacto

material o semiótico que indefectiblemente incluye un aspecto estético – estético no entendido como instanciación de lo bello sino como algo que es vivido a través de los sentidos, lo que es vivido sensorialmente. Es esta faceta del diseño que lleva a veces a asociar el diseño al mundo del arte, o del arte aplicado – hoy en día un concepto obsoleto. De la similitud de los fenómenos nunca se debe inducir la similitud de las causas.

En lo que a las formas de enseñanza y aprendizaje se refiere, la enseñanza tradicional llevada a cabo mediante la **TRANSMISIÓN DE CONOCIMIENTOS**, ya hace tiempo ha sido cuestionada. Es el mérito de la facultad de medicina de la Universidad McMaster que en los años 1970 substituyó la enseñanza de disciplinas y transmisión de conocimientos por un programa orientado a la solución de problemas, es decir adoptó una forma de enseñanza característica de los programas de disciplinas proyectuales tales como diseño de comunicación visual, diseño industrial y arquitectura para enseñar a médicos. Este paso es tan prometededor que en el futuro posiblemente será aceptado para toda la enseñanza universitaria.

.....
¹¹ Este enfoque fue elaborado e implementado bajo la dirección Silvia Fernández, 2010 en La Plata, y posteriormente presentado en varios encuentros (São Paulo, Belo Horizonte, Mendoza, Misiones).

Cito algunos modestos ejemplos de un programa de diseño para alumnos del primer año recién entrados a la facultad ¹¹. Frente a la desmotivación de los estudiantes la docente de historia de arquitectura abandonó la presentación tradicional de la secuencia histórica que comenzó con la arquitectura egipcia, por el enfoque orientado por problemas: presentó a los

alumnas/alumnos el tema desde la «monumentalidad». Otra docente que enseñó comunicación oral y escrita, presentó el problema «silencio» con sorprendentes resultados: un grupo de alumnos llevó un mimo a la clase, otro grupo tomó el silencio institucional con ejemplo en una biblioteca, otro el silencio interior. En un curso de la historia del diseño los alumnos tenían que realizar una pequeña investigación, buscando un producto e investigar su desarrollo, es decir los alumnos producían conocimientos en vez de quedarse en el rol de meros consumidores de información. Para realizar estos trabajos era indispensable contar con las posibilidades abiertas por las redes digitales de información.

Después de una fase de **TECNO-EUFORIA** respecto a los medios digitales, sobre todo las redes de la generación web 2, y las redes sociales tales como Facebook y Twitter, que supuestamente fomentan la democracia, menciono brevemente una iniciativa no-afirmativa del status quo. Me refiero al open source design, para el cual el sistema operacional Linux sirve como paradigma. Es sorprendente ver que en la época del fundamentalismo del mercado y de la propiedad privada *ad ultranza* surge un fenómeno como Linux que no es propiedad de nadie y en cuyo desarrollo miles, decenas de miles de programadores participan gratuitamente. Linux es un desarrollo colectivo, fuera del patrón del mercado y de la propiedad privada. Es tentador pensar en replicar esta experiencia en el mundo de los artefactos físicos y trans-físicos. Pero no conozco ejemplos

exitosos para este enfoque en el campo del diseño industrial y de la comunicación visual.

En el campo de la arquitectura se publicó en 2011 el **MANIFIESTO OSARC** (*Open Source Architecture*) que se puede leer como despedida del arquistar, del arquitecto estrella¹². Pero queda por ver si este ensayo de repensar la práctica proyectual en arquitectura llega más allá de la fase declaratoria de buenas intenciones – una pregunta que lleva al rol de la teoría del diseño.

Prefiero no usar el término «**TEORÍA DEL DISEÑO**» porque «teoría» evoca automáticamente su supuesta contraparte y hasta oposición en forma de la práctica del diseño. Prefiero usar el término «discurso de diseño» o «**DISCURSO PROYECTUAL**» que es menos categórico.

Discursos oscilan entre un **POLO HEGEMÓNICO-CONVERGENTE** y un **POLO HEGEMÓNICO-DIVERGENTE**. Cumplen una función apaciguante o una función antagonista, irritante. Decidirse por una u otra función queda obviamente al criterio de cada participante del discurso proyectual sobre todo en la fase histórica contemporánea imbricada con fuertes componentes restaurativos del **CONTRA-ESCLARECIMIENTO**.

En lo que se refiere a los aspectos políticos de la actividad proyectual, se concentran en una pregunta no fácilmente de responder: Contribuye el proyecto a la consolidación de relaciones hegemónicas o alberga un **POTENCIAL DE EMANCIPACIÓN**? No es un secreto que la **ACTIVIDAD PROYECTUAL EN LA PERIFERIA** que se orienta a superar la fase histórica limitante de exportador de *commodities*, y que resiste al poder hegemónico de los medios construyendo espacios alternativos diferentes de los aglomerados de medios, no coincide – y no puede coincidir – con los intereses geopolíticos hegemónicos del status quo. Por eso, proyectar en la Periferia para la autonomía puede ser – y enfatizo: puede ser – un acto de resistencia, de auto-confirmación, un acto de invención de un componente de la cultura material y semiótica propia, un acto – aunque mínimo – de consolidar la segunda independencia. Contra la globalización homogeneizadora que es la globalización de los poderes de los poderosos, habrá que colocar – similar a la desobediencia epistémica¹³ – la desobediencia proyectual, pasando del «**DISEÑO DE LOS INDIGNADOS**» al «**DISEÑO PODEMOS**», en otra palabra «**DISEÑEMOS**».

¹² Ratti, Carlo. *Architettura Open Source*. Torino: Einaudi, 2014.

¹³ Mignolo, Walter. *Desobediencia epistémica – Retórica de la modernidad, lógica de la colonialidad y gramática de la descolonialidad*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, 2010.