

Aportes de la Historia de los Objetos a la pedagogía del Diseño Industrial

Fernando F. Gandolfi

Arquitecto UNLP: Profesor Titular de la cátedra Historia del Diseño Industrial. F.B.A. Director de Programa de Investigaciones en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo U.N.L.P.

María del Rosario Bernatene

Diseñadora Industrial U.N.L.P.
Profesora Adjunta Cátedra Historia del Diseño Industrial F.B.A.
Investigadora F.B.A.

Pablo M. Ungaro

Diseñador Industrial U.N.L.P.
Jefe de Trabajos Prácticos Cátedra Historia del Diseño Industrial F.B.A.
Becario de Perfeccionamiento U.N.L.P.

Roxana Garbarini

Diseñadora Industrial U.N.L.P.
Ayudante Diplomado Cátedras Panorama Histórico Social del Diseño Industrial e Historia del Diseño Industrial F.B.A.
Auxiliar de investigación F.B.A.

Resumen

El problema básico de la pedagogía del Diseño Industrial está referido a la escisión del hacer con el pensar.

Esta escisión tiene una historia dentro del pensamiento occidental, que es necesario superar.

La investigación sobre Objetos de Uso Cotidiano en el Ambiente Doméstico de la Argentina se propone como espacio de reflexión y análisis sobre la propia experiencia y la del entorno familiar, barrial y regional, en la interrelación con las tecnologías.

En el presente trabajo se explicitan las razones por las que se seleccionaron las categorías de análisis teórico para la aplicación en el campo de los objetos.

Con este planteo se espera contribuir a la construcción de nuevos puentes entre el pensar y el hacer del Diseño Industrial.

Breve historia de una división

«La división es absoluta: por un lado tenemos el mundo del hacer, diseñar y dar forma a objetos e imágenes, mientras por el otro tenemos el reino del conoci-

miento, del estudio de los significados, la expresión, el valor y el análisis de las estructuras categóricas del mundo. Y estos dos mundos no se hablan entre sí. Necesitamos ajustar nuestros diseños cada vez más a los fines humanos y ecológicos.

El requerimiento de que comprendamos el mundo de los objetos, y que incluso comprendamos lo que significa ser capaces de fabricar objetos, cada día se vuelve más importante. Desde esta perspectiva, la separación del mundo de las ideas y el diseño, del pensar y el hacer, aparece como un capricho histórico del que no podemos más permitirnos el lujo.» (Clive Dilton en su artículo «Ideas» de la revista Industrial Design. Febrero 1992)

Clive Dilton sintetiza una preocupación básica y recurrente de todos los pedagogos en Diseño Industrial: la de articular el hacer con el pensar, conjunción mucho más abarcadora que lo que se entiende por la unión de la teoría con la práctica. Algo que pareciera obvio, y que en otras disciplinas no aparece como asunto en cuestión, en diseño no lo es. Pero Dilton se equivoca al considerar-

lo un “capricho histórico”, ya que esta escisión viene de lejos, es heredera de una antigua tradición de pensamiento. Ya para Platón y Aristóteles el ideal humano se asociaba al conocimiento de la verdad, de la estructura del cosmos y la geometría de sus leyes. Los griegos despreciaban la actividad mecánica. El arte de la política, la guerra o el discurso eran más importantes que otras actividades. El hombre que trabaja, que se ensucia las manos y transpira sobre objetos concretos no era hombre libre sino esclavo. Y sólo comenzó a cambiar su prestigio a partir del surgimiento de las cofradías de constructores de catedrales en el gótico, los gremios y las sociedades secretas del Medioevo (Dios= el supremo constructor).

No obstante, el saber de los oficios, con sus reglas de habilidad y el conocimiento de algunos fundamentos geométricos y naturales continuó divorciado de la construcción de las bases científicas para entender el mundo físico. Este otro saber circulaba a través de los teólogos de los monasterios que recibían los aportes de los sabios Averroes, Avicenas y las traducciones de Aristóteles y luego por las Universidades.

En disidencia con la opinión de Maldonado¹, el intento de los sabios del Renacimiento por unificar el saber no fue suficiente, a pesar de que Leonardo da Vinci fue quizás el modelo de diseñador más completo y cercano al de nuestros días.

La epistemología moderna se construiría con Descartes, Newton, Galileo, los Enciclopedistas, Kant....

A partir de la Revolución Industrial, más allá de que algunos

inventos parecieran ser ejemplos de la unidad de los saberes, tal escisión no se superó: las leyes del mundo físico por un lado, las reglas de habilidad por el otro. La mayoría de los primeros inventos (autómatas, máquinas de hilar) surgieron a partir de horas y horas puestas en el intento por mejorar instrumentos y máquinas anteriores, en la observación y experimentación de taller, con escasa noción de los fundamentos físicos.

El abismo comienza a cerrarse en la ingeniería de los siglos XVIII y XIX, y en el diseño recién a partir de la Bauhaus, pero más específicamente en ULM : *“el funcionalismo se ha convertido en el portavoz de la epistemología moderna aplicada a los objetos, casi como si la ideología de la función fuese el lenguaje básico del objeto técnico, la prosa de las formas del mundo de la técnica”*.² Hay que aclarar que nos referimos al funcionalismo ideologizado del s. XX, conceptualmente distinto de las tradiciones funcional-mecanicistas de siglos anteriores.

Pero los diseñadores no lo sabían. Inscribieron el proyecto tecnológico *“dentro de los fundamentos de la epistemología moderna, del modo en que la filosofía de la época de la revolución científica mira el mundo físico”*. Una tradición que *“proviene de la Crítica de la Razón Pura de Kant, donde adjudica a la razón tecnológica una especie de género cognitivo, una región local del continente llamado ‘conocimiento científico del mundo’”* en el correcto decir de Carmagnola.

No lo sabían no por falta de capacidades, sino que aún no estaban dadas las condiciones epistemológicas de visibilidad

para advertir claramente las filiaciones. Maldonado fue quizás el que más conscientemente realizó este viraje.

Pero la mayoría de los diseñadores desconocían las filiaciones ideológicas y filosóficas de las cuales provenían.

En la apertura de visibilidad surgida a partir de la irrupción de la Historia Conceptual ya no es más posible presumir de autonomía ni justificar la ignorancia de las raíces conceptuales. Toda producción sería da cuenta de las categorías desde las cuales mira el mundo y orienta la creación y la producción.

Hoy mismo, los alumnos se asombran al conocer los antecedentes filosóficos, ideológicos y políticos de la proyectación de cualquier objeto, desconocen las tradiciones de pensamiento ligadas a determinadas corrientes y también son más proclives a considerar -como Dilton- de “caprichos” a las alternativas de decisión sobre cada producto.

A lo sumo, están dispuestos -por la educación anterior- a asumir la influencia de los contextos sociales y económicos en la proyección de los objetos, pero no los contextos intelectuales, el marco de ideas previas que también posibilita su surgimiento.

¿Cómo se efectiviza el pensar en nuestros talleres ?

A pesar de las variantes personales y de ejercicios de experimentación, básicamente se asienta sobre cuatro recursos pedagógicos de uso recurrente. La siguiente enunciación no tiene un orden jerárquico ni temporal, (a veces se trabajan todos los recursos a la vez):

- Análisis de los antecedentes: investigación histórica del objeto o asunto en cuestión a diseñar (cambios tipológicos, invariantes).
- Análisis cartesiano y/o estructuralista del objeto a diseñar (partes constitutivas, vínculos, dimensiones, etc.)
- Análisis de otras respuestas dadas al mismo problema en otros medios productivos. Investigación que se lleva a cabo generalmente a través de bibliografía específica del rubro, folletos de producción actual y revistas extranjeras.
- Programa de requisitos a cumplir. Estrategias para el desarrollo del producto. Evaluación previa de los posibles impactos. Estudio de las significaciones comprendidas en el producto.

Todos estos recursos se han mostrado útiles y necesarios. Quizás, en los '90 hemos comenzado a sentir más acentuadamente la demanda por introducir mecanismos de acción poética, lúdicos y desestructurados, pero aún no se han reunido nuevas formulaciones con fundamento teórico.

La investigación sobre "Objetos de Uso Cotidiano en el Ambito Doméstico de la Argentina" surge a partir de la intención de abrir un nuevo espacio de indagación histórica que aporte el puente entre el pensar y el hacer, a través del enriquecimiento del primer punto (el análisis de los antecedentes), que es por donde generalmente se entra al problema y comienzan las averiguaciones. Este nuevo espacio se basa fundamentalmente en el aprovechamiento de la propia experiencia, la experiencia familiar y local en el uso y apropiación de los objetos tecnológicos, a través de registros gráficos hechos por los propios diseñadores y el uso

de fuentes orales vivientes.

De esta manera se detecta un saber que habitualmente no se registra como tal y que el alumno y la sociedad traen consigo: un saber que deviene de interactuar la relación con la tecnología, el particular aprovechamiento que hacemos de ella y el marco de sentido que contribuimos a generar a su alrededor.

Es en lo cotidiano donde se produce el encuentro -siempre original y renovado- entre políticas productivas y comerciales, apropiación de las nuevas tecnologías, formación de nuevos valores y cambios en las conductas sociales.

El objetivo final de estos estudios es la producción teórica aplicable a futuros proyectos de lugares habitables, objetos y comunicaciones. *"Si vamos a preguntarnos por la relación entre conocimiento y 'saber' histórico y la acción de 'proyectar', afrontemos el problema de la 'utilidad' del saber histórico con respecto a la praxis de la proyectación."*¹³

Análisis de las categorías

El título de la investigación (Objetos de Uso Cotidiano en el Ambito Doméstico de la Argentina) no es una mera síntesis, resume algunos de los paradigmas teóricos de la proyectación moderna alrededor de los cuales se centra nuestro quehacer.

El alcance del presente trabajo se reducirá a fundamentar la importancia de estas categorías en relación al análisis de diseño industrial, y las razones por las que fueron elegidas.

En una etapa posterior, estas categorías han sido aplicadas al

análisis de objetos específicos del entorno hogareño: calefones, radios, máquinas de coser, heladeras, muebles, estufas y aparatos de ventilación y aire acondicionado, confirmando su validez.⁴

Nos saltaremos por un momento la noción de Objeto para comenzar con Vida Cotidiana.

En primer lugar hay que decir que el auge de las investigaciones históricas referidas a la vida cotidiana (la escuela francesa de G.Duby y P. Ariès) surge como una necesidad frente a los vacíos dejados por las historias generales y las historias político-económicas. Importantes acontecimientos de la vida humana, como la alimentación, la vida de las mujeres, la forma de criar a los niños, la vestimenta, el equipamiento doméstico, usos y costumbres quedaban sin narración bajo estas perspectivas.

Vida cotidiana

En Sociología de la Vida Cotidiana, la húngara Agnes Heller, discípula de G. Lukács, busca encontrar algo más que la interrelación entre el mundo económico y social y la vida humana.

En esta esfera "heterogénea" -las funciones histórico-sociales carecerían de interés si la vida cotidiana fuera una esfera homogénea- Heller encuentra las condiciones de reproducción del hombre "particular". Este particular nace en un mundo con condiciones sociales concretas y ante todo *"debe aprender a 'usar' las cosas, apropiarse de los sistemas de usos y de los 'sistemas de expectativas'(...) dentro de instituciones*

concretas". No todos acceden a las mismas cosas pero todos deben tener un mínimo de capacidad práctica para poder sobrevivir.⁵ En nuestras sociedades complejas no se puede estar en relación con la totalidad y cada vez es más restringida nuestra área de comprensión, de adaptación y de apropiación. El resto es un mundo extraño. Por consiguiente hay un choque o conflicto entre el saber cotidiano y el especializado. La instrucción de la escuela debiera proporcionar habilidades cognitivas necesarias para desempeñarse en lo cotidiano pero la especialización de las tecnologías dejó estos saberes atrás.

Es en la vida cotidiana donde se transmite el "saber como": que hace al modo en que deben ser hechas las cosas, como un conjunto de normas "a la mano". Por lo pronto cada artefacto impone el saber de cómo debe ser tratado, limpiado, renovado, arreglado.

Puede ser que el saber cotidiano acoja ciertas adquisiciones científicas pero no constituye saber científico, no desarrolla teoría (episteme = "saber porqué"), por lo que este estadio debe ser hecho por el diseñador. Si con el Diseño Industrial queremos trascender el saber de lo cotidiano y el de los oficios, de las meras habilidades y las opiniones, debemos trascender el saber de la "doxa" y avanzar en la constitución epistemológica.

La psicóloga social argentina Ana Quiroga también identifica con Heller que es en la vida cotidiana donde se da la articulación del hombre *con el tiempo y el espacio*.

"La vida cotidiana tiene un

centro espacial que es la casa y un ritmo temporal dado por la sucesión de momentos", dice Heller, donde cada uno busca la regulación del ritmo propio.

Quiroga también trata de descubrir lo que aparece como "natural" y está culturalmente constituido. Esto se lleva a cabo interpellando los hechos, lo banal, lo incuestionable. Y determina tres áreas de la cotidianidad: el trabajo, vida familiar y el tiempo libre.

Como derivaciones de estos estudios sociológicos aparecen más tarde nuevas áreas de especialización: **Calidad de Vida**, viene ligada a una reflexión superior sobre la Vida Cotidiana, como categoría medible y constatable, necesaria para diagnosticar la adaptación del equipamiento social a nuestras expectativas de confort y seguridad, donde lo feo, incierto, inaccesible, riesgoso e imprevisible deben ser reducidos.

En **Tecnología de lo Cotidiano** estudiamos el peso de las Tecnologías en la conformación de nuestra vida cotidiana. Pero tal relación es biunívoca, pues cada pueblo o región hace un particular aprovechamiento de las mismas. Justamente, las tecnologías proponen un "lenguaje" sin fronteras, pero cada grupo "habla" o hace "hablar" a esas tecnologías de diferente manera.

El arquitecto argentino Cesar Pelli permanentemente aclara que sus torres son diferentes según sea el entorno geográfico y cultural donde se levanten. Esto se anticipa al temor -no ya sobre las torres mismas- sino a su proliferación. Expresa el temor de que el paisaje de Praga se torne idéntico al de Manhattan o Hong Kong. Justamente, nuestros diseños se

instalan en esa tensión: entre prácticas y tecnologías homogeneizantes y la necesidad cultural de que no todo se vuelva homogéneo.

Por otra parte, esta disciplina estudia el impacto ambiental y humano de las nuevas tecnologías, grados de incidencia en la contaminación doméstica, urbana y atmosférica.

Objeto. Distinción entre "cosa", "objeto", "artefacto", "mercancía" y "fetiche".
Relaciones entre "Objetos de uso" y "obras de arte".

Cosa es, sin más, todo lo dado. Para Aristóteles era un "lugar" dentro del universo natural del cosmos. El conocimiento era informado por la cosa, y por lo tanto no es separable de lo sensible. "*Modesta es la cosa*", dice Heidegger.

¿Por qué habría de ser necesario diferenciar "cosa" de "objeto"? Porque para que el "objeto" se constituya como tal, requiere de una operación de pensamiento que, en una primera instancia separa al sujeto del objeto y en una segunda, el objeto necesita ser "emplazado" y puesto delante del sistema de representaciones moderno para ser captado y comprendido por el sujeto.

Luego de Heidegger⁶, **Objeto** es todo aquello que para existir necesitó de ser producido (por un sistema de conocimiento) y necesita de la percepción para "ser visto". Puede ser independiente del sujeto, pero no es autónomo pues no se sostiene solo, sino que depende de la representación.

Si el prefijo "ob" designa: estar enfrente y sostenido como condición indispensable de todo

representar, el "sub" designa al hombre como lo que sostiene, como conciencia y fundamento de los objetos. De esta relación emana la noción de que el hombre - como soporte- no necesita nada para ser, no necesita de nadie que lo sostenga: ni Dios, comunidad, cultura, mito o arte. El "yo" fundamenta la comprensión del mundo físico.

Esta operación de pensamiento no fue intrascendente en la historia del pensamiento occidental. No sólo marca las diferencias claves con el pensar medieval sino que fue la condición de pensamiento necesaria para inaugurar la Modernidad y es la llave para la posterior constitución de la estructura psicológica del burgués moderno, que permitió el desarrollo del individualismo y la competencia individual, indispensables para la Revolución Industrial.

Pero, por esta misma vía también se llega a la inversa: a la constitución de la identidad personal a partir de los objetos que el individuo porta y lo rodean, devolviéndole su propia imagen. Aquella subjetividad que se centra en la posesión de objetos que funcionan como espejos o sistemas de identificación.

En síntesis, entendemos Objeto como lo traído a presencia mediante producción y representación, por un Sujeto que se considera su fundamento. Los sistemas de representación constituyen un modo de producción y de apropiación de los entes, y por consiguiente, su rol no puede ser entendido como neutro dentro de los sistemas de proyectación.⁷

La Técnica Moderna -siempre según Heidegger- concibe al ente desde la utilidad, desde el ordena-

miento o comando de lo que es necesario apoderarse.

Características del Objeto Moderno serían: estar disponible para el consumo y ser reemplazado de antemano / estar a disposición de ser acumulado (stock) / ser reemplazable, ser sustituible.

A partir de la separación Sujeto-Objeto y el surgimiento de la epistemología, la temporalidad y la técnica moderna, se rompe la unidad Hombre - Mundo que había caracterizado las relaciones del hombre con la Naturaleza hasta el Medioevo y en las culturas precolumbinas. El hombre se separa de lo natural (ya no es más su hermano, su hijo o su igual), se coloca en el lugar de fundamento, y se atribuye un rol de superioridad, que fue indispensable para el dominio y explotación de los recursos naturales, para la apropiación de la naturaleza en el propio beneficio.

En tanto y en cuanto esta relación no sea cambiada es muy difícil que los emprendimientos ecológicos den algún resultado que sea algo más que comercial.

Aún es necesario distinguir **Objeto de Artefacto**. Luego de superada "*la distinción Kantiana entre objeto de uso y objeto de arte como pertenecientes a clases ontológicamente distintas*" (Carmagnola) y abandonar la concepción de la belleza como secundaria e inútil del rol de la ciencia y la tecnología - movimiento que sucede luego del Pop, entre los '60 y los '80 - irrumpe en el campo del diseño la noción de arte-facto: "hecho con arte", para poner fin -desde el lugar privilegiado del lenguaje cotidiano- a los interminables debates sobre la relación

Diseño-Arte y por fin asociar el conocimiento con la sensibilidad.

Manzini⁸, no hace más que institucionalizar este cambio en el campo teórico, a partir de la constatación de cuatro evidencias: *estamos ante un entorno feo / lo bello parece haberse esfumado de la cultura material / la categoría de lo útil no es tan evidente / dentro de la categoría de lo útil hemos agregado lo bello*.

Maldonado no contrapone de manera rígida los objetos de uso a las obras de arte, pero insiste en que proponen experiencias distintas.

Carmagnola contestará que a partir de Duchamp y del Pop Art y más concretamente luego de los '80, se produce un corrimiento: el objeto de arte es un objeto cualquiera, el arte invade lo cotidiano promoviendo una estetización de la realidad y el fin de la dictadura que significó concebir a los objetos de conocimiento como distintos de los objetos de placer.

Para el diseñador también será útil distinguir entre **Objeto y Mercancía** ya que en esta última se impone al Objeto su rol como productor de ganancia, riqueza económica por sobre el de riqueza y calidad humana y cultural.

Por último, también distinguiremos en los Objetos su rol como **Fetiches**: aquellos objetos de alto contenido simbólico, que valen más por lo que remiten, por lo que parecen ser, que por lo que son y que, a veces, otorgan una prestación compensatoria que tiene que ver con el goce y el deseo sexuales. A veces tienen la fuerza de un amuleto o talismán o evocan a un dios.

Ambito Doméstico

El ámbito doméstico empezó a identificarse como tal y como objeto de estudio, a partir de su diferenciación con el ámbito laboral.

Maldonado cita⁹ que a W. Benjamin le molesta la naturaleza intencionadamente alternativa del ambiente privado respecto del de trabajo. Extremadamente contrastante. *“El hombre privado exige al interior ser acunado en sus propias ilusiones.”*

El Movimiento Moderno intentó regular el uso de los espacios habitables, quitándoles todo vestigio de interior burgués, de morada y de refugio, con diseños de carácter pedagó-

gico y una serie de elementos mínimos de democratización del confort. *“Incluso quiso instituir un modelo de cultura material doméstica”* admite Maldonado.

En las últimas décadas se ha producido un giro en el diseño de los espacios domésticos para evitar su vivencia como lugares de trabajo (recordar las cocinas semejantes a laboratorios, ordenadas según la racionalidad de la eficiencia taylorista) trocando en paisajes que nos conectan con el placer, la evocación y lo memorable.

“El uso y disposición de los objetos tanto como de los espacios habitables está íntimamen-

Notas

1 Maldonado, Tomás. *El diseño industrial reconsiderado*. G. Gili Barcelona 1993 Pág. 20 Allí Maldonado considera *“que pensadores, científicos, arquitectos y artistas como G. Galilei, F. Bacon y antes de ellos, hombres como L. B. Alberti, P. Della Francesca, L. de Vinci, J.L. Vives, G. Agricola y W. GilLert abren la vía hacia la superación de la tradicional oposición entre el saber práctico y el saber teórico, entre el saber técnico y el saber científico.”*

2 Carmagnola, Fulvio. *El alma de los objetos*. Revista Experimenta Nº 7 pág. 55

3 Iglesia, Rafael: *El diseño como Problem solving* Edición para la Carrera Docente de la FADU-UBA 1995.

4 Conclusiones de las investigaciones fueron expuestas en Seminario de Posgrado FBA_UNLP 1997 y publicaciones de la Cátedra Historia del Diseño Industrial.

5 Heller, Agnes. *Sociología de la Vida Cotidiana* Ediciones Península. Barcelona 4ª edición 1994 *“Las mujeres de determinadas épocas y capas debían aprender costura, ya que de otro modo no podían desarrollar su función de mujeres”*. Pág. 23

6 Heidegger, Martín. Conferencia *“La cosa”, “La pregunta por la técnica”, “Hacia la pregunta del Ser.”*

7 Para ampliar este tema ver Doberti, Roberto, *El dibujo sistemático*. Summarios Nº 107

8 Manzini, Ezio. *“Artelactos”* Experimenta Ediciones Madrid 1992

9 Maldonado, Tomas *El futuro de la Modernidad* Op. cit Pág. 121 *“en el universo escéptico del interior burgués. Un universo encerrado en un “estuche” (...) la percepción de la “diversidad de las cosas” impide la comprensión de las cosas. No hay ya objetos, dado que hay tantos, Quedan únicamente las huellas que dejamos en ellos. El interior no es únicamente el universo, sino también la custodia del hombre privado(...) En los forros y cubiertas, estuches y custodias se imprimen las huellas de los objetos de uso cotidiano. Del mismo modo, el inquilino imprime sus huellas en el interior de la casa y nace así a investigación policiaca, que sigue en concreto esas huellas.”*

10 Brik O., (1888-1945)-citado par Maldonado - sería el ideólogo de esta concepción. Ver *El diseño industrial reconsiderado*. Op. cit.Pág. 92

te relacionado con la Institución familiar y las instrucciones para el uso que tal institución establece () En el espacio doméstico se entrecruzan una lógica de la estructura familiar, una lógica de la estructura habitable, el ordenamiento que impone la arquitectura y la lógica de los vínculos de propiedad. A veces coinciden y a veces hay conflictos.”

El estudio simbólico de los espacios domésticos y su distribución afecta el diseño de los objetos que estarán allí asignados, por lo que se vuelve necesario conocer cómo se implementan las nociones de confort, higiene, descanso, orden, etc.

Estas relaciones encuentran su lugar de estudio bajo la deno-

minación de “*Cultura Material Doméstica*”. “*Se refiere a la cultura de los objetos físicos creados y fabricados por los hombres en su práctica productiva o simbólica*”, aclara Maldonado. Disciplina desprovista en la actualidad de los alcances prorevolucionarios que le dieran origen en la Unión Soviética de 1920¹⁰, es el área de la Antropología Cultural que debió finalmente ocuparse del mundo de la producción industrial aplicada al uso cotidiano.

De aquí se puede desprender la alta incidencia del Diseño Industrial en la configuración de la Cultura Material Doméstica y la proyección cultural de los objetos de uso cotidiano.
