

Concluyendo este análisis prospectivo desde una posición de formador, podría decir que el mundo seguirá siendo un espacio en el que las naciones pugnarán por obtener ventajas económicas por bloques. En este marco, sea cual sea el agrupamiento o bloque que integre nuestro país, su poder negociador será acotado y no logrará sortear las barreras comerciales que otros impongan (cumplimiento de estándares de calidad, valor agregado, higiene o sistemas de producción). Parece claro, entonces, que el objetivo es prepararse para sortear estas barreras. Algo que se logrará sólo con formación y técnica. En este panorama, el diseño puede y debe ser visto como una actividad que, responsable y profesionalmente, genera valor agregado. Logrando un aumento de la calidad y una mejora de los sistemas de producción, esta disciplina se vuelve una herramienta necesaria para generar propuestas diferenciadas en la búsqueda de negocios específicos y novedosos.

En tal sentido las universidades jugarán un rol fundamental: Formar profesionales para estos desafíos. La flexibilidad y adecuación permanente de sus planes de estudios acompañarán los cambios del entorno asegurando oportunidades para su comunidad académica. Los productos agro-industriales, textiles, derivados forestales, de la minería y de servicios demandarán diseño aquí y en la región, en formas que, tal vez hoy desconocemos, pero sabemos que estarán presentes. Desde la Universidad ORT nos proponemos brindar la formación necesaria para conformar una sociedad de emprendedores, de egresados con capacidad de llevar adelante sus propias ideas. Porque estamos convencidos de que, en ese estado de madurez de la profesión, los diseñadores deben estar preparados para ser empresarios de sí mismos.

* Ingeniero de Sistemas en Computación. Decano de la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay. Catedrático de Nuevas Tecnologías.

Epistemología y diseño (a047)

Notas críticas para una aproximación a la ciencia del diseño

Aurelio A. Horta Mesa*

La experiencia inteligente del hombre es el diseño. Inferir sobre la condición intelectual de su praxis es un asunto de absoluta prioridad tanto para la enseñanza superior que exige de un estudio generalizador de su campo de producción / creación como para el ubicuo agente de su práctica social. Una elemental resolución acerca del objeto de conocimiento del diseño presupone una concreción de estrategias, proyectos y visiones de muy variada índole que trascienden la autorreflexión o el planteamiento teórico a un asunto de máximo interés para la actuación común de la sociedad contemporánea. La universidad es reclamante de esta focalización; así una aproximación a la naturaleza o método de refracción social del diseño debe partir de una descongelación

de sus particulares modos representativos y funcionales, al cabo, pertinencia de su franca autonomía crítica que resuelva de una vez su convivencia dialógica con la institución arte, así como con el obligado trasunto tecnológico de la industria; tres paradas implícitas de un problema epistemológico principal que alcanza en la investigación una premisa entre sus determinantes frentes de actuación profesional.

Desde Gutenberg y la imprenta, pasando por las primeras exposiciones universales en Viena, Filadelfia o París hasta la *Bahaus*, y llegando hasta los ordenadores, los procesos del diseño han significado imperativos para la competencia económica, el bienestar social y el ejercicio político. Su impresionante regencia junto a un acelerado cambio en el *tempo* y experiencia global de la práctica social -revolucionaria más allá de los grandes centros urbanos, estratos sociales o políticas económicas-, son razones que en poco menos de un siglo han definido emergentes las causas y conceptos acerca de la necesidad, el gusto o el *fashion*, por encima de una urgencia en la indagación acerca de sus variantes e invariantes en los modos de apropiación e influencia social del diseño. En particular, una teoría en construcción del diseño debe argüir e integrar aquellos espacios y productos pertenecientes al simulacro periférico donde la innovación y el éxito no siempre se corresponden con una lógica de ciclo de vida ni con las reglas de un desarrollo demográfico en tanto indicadores de cambios en la apreciación, consumo o disfrute de la sociedad. Un ejercicio crítico sobre el método en el diseño significa para el investigador, abstraerse del criterio de unidades que el arte había descrito para su análisis, y trazar redes teóricas capaces de mapear sistemas, contextos y territorios de valor. El último modelo de teléfono móvil o la pantalla plana del televisor, más allá de su contrastación con productos de su misma clase, desencadenan una refuncionalización y experiencia social que traspasan los dominios disciplinares y estrictamente teóricos del diseño industrial, la comunicación visual o el interiorismo. En sus mediaciones sociales, una vez superado su trato con el arte, la artesanía o las manufacturas, el campo establecido por los *design studies* sintonizan una cultura del diseño, legitimaria de sociedades replicantes de mixturas, márgenes y economía global, al punto, protagónicas de un multiculturalismo también de su producción de objetos, imágenes, edificios, campañas publicitarias u otros, a los que se suman un sinnúmero de servicios con técnicas desplazadas de oficios tradicionales, y por supuesto de su distribución y consumo. Los estudios teóricos del diseño filtran de manera transversal los bordes profesionales que reclutan la experiencia de otros sistemas de creación y producción para revelar una crisis de vacíos o entropías curriculares presente en sus estancos académicos. El conocimiento del diseño exige una capacidad de generalización al mismo tiempo imposible de alcanzar si no parte de lo específico del *diseño en sí*. De este modo, lo concreto del movimiento de un personaje animado o la carga estructural en un edificio con bóvedas o bien la luz en una imagen fotográfica, constituyen rasgos particulares que aluden a especificidades categoriales de composición, luz y ritmo. Ninguno de estos

diseños atomizados concluyen un criterio duro sobre el audiovisual, la acústica o la luz en la imagen artística; sin embargo, entendidos desde sus específicas zonas de desarrollo, verifican premisas de valor que tanto el diseñador digital, el arquitecto o el fotógrafo pueden (re)considerar y asumir. Esta emergente tarea de validación y contrastación estimulan el espíritu crítico y exigen una postulación intertextual sobre la idea / concepto del proyecto.

La distinción del diseño en los procesos ideológicos del pensamiento suele caracterizarse de manera preferencial como consenso metodológico. Si bien las escuelas de pensamiento no son más que una demostración acertada de una supuesta regularidad de la verdad, es en el diseño donde estas corrientes suelen presentarse de manera más evidentes por la fuerza de sus ideas convertidas en imaginarios simbólicos. ¿Acaso la autenticidad del diseño no significa un mito cultural? Toda la historia de la visualidad desde la aparición de la fotografía hasta el video constituye una estela de argumentos míticos de la cultura, entiéndase también de la memoria. El impacto comercial, artístico, tecnológico y finalmente social de un film como *Titanic*, propició en su momento un fuerte sentimiento de solidaridad; aquella terrible tragedia humana fue a su vez una increíble tragedia económica. A la par de sus triunfos artísticos, la película exhibió una proeza del diseño digital determinante para su éxito, y del que formaba parte muy solapadamente un creciente sentimiento de inseguridad personal y social de proporciones tan horribles como las que ocasionó el desastre del aparente e invencible trasatlántico. El mito cultural del film entronizaba una cara de la cultura del diseño, pero aún más, describía un serio capítulo sobre el mito de su rutina y el carácter de emergencia de su naturaleza.

* Universidad Veritas, San José, Costa Rica.

Estrategias metodológicas en el modelo educativo de la escuela de Diseño Industrial de la UBB (a048)

Patricio Morgado Uribe*

Así como la Escuela desarrolla su labor formativa en aspectos sociales y productivos, actúa en un tercer frente netamente conceptual, que se refiere al método de conocimiento que va a particularizar la forma de estudio y creación de conocimientos en todas las materias contenidas en su malla curricular. Se trata de *la observación*, método de aproximación e investigación de los casos y problemas que se abordarán y que llevarán a formular propuestas de diseño a los estudiantes desde el inicio de los estudios hasta su etapa de titulación. La observación, podría ser definida como un método de conocimiento, en tanto permite, desde un modo perceptual, desvelar en progresiva profundidad, aspectos esenciales de un determinado problema, que no pueden ser abordados sólo desde el saber objetivo y documentado. El conocimiento que se genera desde la observación ofrece siempre un ángulo nuevo para pensar y

desde el cual resolver de un modo original (porque atiende a un origen) un problema de diseño, pero adecuado y pertinente al caso específico. Este conocimiento subjetivo, cuya construcción radica en el sujeto y aflora en su lenguaje, se genera fenómeno-lógicamente en la experiencia. Es personal y único, sin embargo cobra sentido en su comunicación, en el diálogo.

De esta forma, con la observación asumida como eje principal de la reflexión de los problemas del diseño, se desarrolla como una voluntad, un estilo de relación social que caracteriza a la comunidad de la Escuela. Esta, se ha basado en la confianza y el respeto mutuo, permitiendo el diálogo abierto y franco sobre las cuestiones del diseño, que permea todas las actividades que involucran a alumnos y profesores y que cobra principal expresión el ámbito del Taller.

Cada tarea que desarrollamos en la actividad docente está orientada de algún modo por la misión que hemos plasmado en un escrito común. Nuestra escuela fue concebida detrás de un planteamiento acerca de este modo efectivo de adquirir conocimiento (observación) entendiendo que esa forma implica a la experiencia como fuente de todo saber y que todo saber se demuestra en el hacer correctamente.

La observación se justifica ante la existencia de preguntas. Así, las asignaturas, de modo general se generan formulando grandes preguntas en la disciplina. Sus contenidos son elegibles por el profesor en la medida que ellos lleven hacia la construcción de posibles respuestas a dichas preguntas. De esta manera, el profesor y los alumnos se involucran juntos en la tarea de investigar y conocer caminos posibles que den respuestas creativas.

*Arquitecto Mg. Director del Departamento de Artes y Tecnologías del Diseño Industrial, UBB.

Estrategias para la innovación (a049)

Oscar Aguirre*

El presente trabajo es la evolución de un conjunto de reflexiones objeto de estudios presentados en el Congreso Mercosur Design -Identidad y Diversidad- el 8 y 9 de diciembre de 2004. Capítulo: Estrategias para la Innovación.

Presentar reflexiones sobre el tema en quince minutos requiere de síntesis. A modo introductorio definiremos el enfoque de estrategia e innovación que presentamos en nuestra ponencia, registrada en el presente artículo: Entendemos por innovación, "la capacidad del ser humano de generar novedad". Esta definición sintetiza el sentido creador como un potencial inherente a todos donde lo nuevo solo tiene el valor que los hombres le atribuyen.

Existen dos tipos de innovación, una es la "innovación radical", que aportan en esencia las ciencias duras y que son llamadas así porque no tienen antecedente, o su causa o efecto sobre la vida y el planeta son irreversibles o muy difíciles de revertir. La fusión atómica o