

por Editorial Dunken. Próxima presentación en la Feria del Libro 2006 en Buenos Aires.

* Licenciada en Publicidad U.N.L.Z. Postgrado en Marketing Estratégico U.N.L.Z. Formación en Grafología Científica. Docente de diversos seminarios y ponencias sobre Grafología Publicitaria. Profesora de Comercialización. Docente U.C.E.S. en la carrera de Licenciatura en Publicidad. Cátedras: Publicidad y Técnicas de Comunicación Directa. Asesora en imagen de marcas. Autora del libro "*Secretos de marcas, logotipos y avisos publicitarios. Simbolismo gráfico, espacial y cromático*", recientemente editado.

¿Qué es el diseño hoy? (ro87)

Diagrama Triádico del Diseño: Una alternativa a la dicotomía forma-función.

Andrés Parallada*

Durante el siglo pasado, la dicotomía forma-función fue la herramienta conceptual que diseñadores y teóricos utilizaron para explicar la actividad profesional denominada diseño. Actualmente estas categorías conceptuales parecerían haber perdido gran parte de su vigor original. El concepto de forma-función ha cumplido con su ciclo vital, una herramienta conceptual que debe ser sustituida. En la actualidad, la obsolescencia de dicha dicotomía parecería unánime, tanto en lo referido a su aplicación en el mundo académico como en lo vinculado a la actividad profesional. Sin embargo, dicha unanimidad no habría dado paso aún a la creación de nuevos conceptos que sirvan como fundamento para responder a una pregunta tan sencilla como aparentemente difícil de responder: ¿Qué es el diseño hoy?

Es en tal sentido que en el presente trabajo se expondrá sintéticamente una nueva herramienta conceptual denominada *Diagrama Triádico del Diseño*, con la cual nos aproximaremos a encontrar una respuesta tentativa a la pregunta original del título.

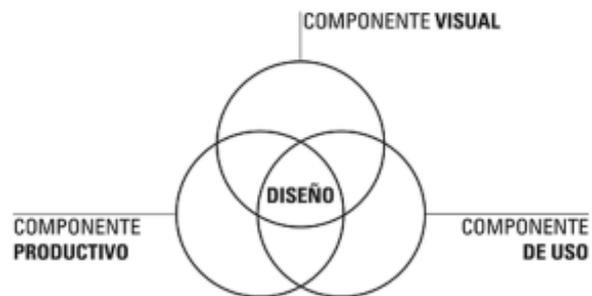
Es posible que existan quienes consideren que ya no es posible agregar nada nuevo a la intrincada tarea de buscar una definición o una explicación que describa en qué consiste la tarea de diseñar. Sin embargo, consideramos que este debate no se encuentra cerrado aún, y que de la riqueza de esta discusión depende en gran medida la consolidación del diseño como disciplina autónoma en el futuro cercano. A su vez, a partir de este tipo de debate es que deberían surgir las acciones tendientes a optimizar los planes de estudio de las escuelas de diseño o los planes de difusión del diseño, por citar sólo dos ejemplos concretos de aplicación de este debate.

La dicotomía forma-función fue desarrollada originalmente por el arquitecto estadounidense Louis Sullivan en su libro *El edificio alto considerado artísticamente* de 1896. Es al propio Sullivan a quien se le atribuye la hoy legendaria frase "form follows function". Este modelo teórico explica el fenómeno del diseño basándose en

conceptos derivados de las teorías biológicas de Charles Darwin, en auge durante la segunda mitad del siglo XIX. A diferencia del modelo teórico basado en la dicotomía forma-función, el modelo triádico aquí presentado toma como referencia la teoría desarrollada por el filósofo estadounidense Charles S. Peirce, cuya principal obra puede ser ubicada desde fines de la década de 1860 hasta su muerte en 1914, y en particular su concepto de trinomio: a. primeridad, b. segundidad y c. terceridad, derivado de la tradición lógica griega, y que permitiría comprender nuestra realidad de un modo integral.

El concepto de trinomio de Ch. S. Peirce trasladado al ámbito del Diseño implicaría la creación de tres nuevas categorías conceptuales que nos permitirían comprender la actividad de diseñar de un modo novedoso, lejos de los límites del reino de la forma-función. Es así que, el *Diagrama Triádico del Diseño* propone dividir el amplio fenómeno del *Diseño*, no en dos, sino en tres grandes categorías, o áreas de conocimiento: a. lo visual; b. lo productivo y c. el uso.

De este modo, el Diseño, en su acepción más amplia, tendría como objetivo articular estas tres grandes esferas de conocimientos y sintetizarlas en un proyecto único. Cada una de estas categorías estaría integrada a su vez por una serie de disciplinas de las cuales el Diseño se nutre para avanzar en su tarea de proyecto.



De acuerdo a este modelo, un Diseñador no sería tanto un profesional encargado de definir una forma a partir de una serie de funciones, de las cuales no se determina su jerarquía o interrelación, sino que se trataría de un profesional cuya principal habilidad consistiría en comprender, dado un campo específico de acción, cuáles son los tipos de interacciones que se establecen entre estas tres esferas de conocimiento: El lenguaje visual, el universo productivo, y el entorno de uso que la sociedad espera de un determinado objeto y que incidencia tienen estas interrelaciones durante el proceso de diseño en relación al producto final.

* Diseñador Industrial. Centro de Diseño Industrial. Ministerio de Educación y Cultura, Montevideo, Uruguay.