

En este capítulo se incluyen 39 Comunicaciones Académicas enviadas especialmente para ser parte de Actas de Diseño. Ver índices al final de este capítulo por autor y por título. Más información en www.palermo.edu/congreso_actas

La historia como proceso personal

José María Aguirre (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 35, pp. 39-42. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: diciembre 2021

Resumen: Para aprender la historia de nuestras disciplinas necesitaremos de un compromiso, además de una metodología, para encariñarnos y reconocernos en ella desde el propio proceso vital como individuos partes de una familia, un barrio, un pueblo, una región, una cultura, un país, un continente, una civilización, un mundo... Es entonces que planteamos un inicial recorrido, a la inversa de aquel modo tradicional de revisar la historia, tan presente en el nivel primario y secundario de nuestra educación formal; ya no entonces desde el pasado hacia el presente sino desde nuestro hoy, como prisma que ausculta las propias raíces culturales hacia el ayer. En ese marco y en nuestra primera práctica de taller la consigna –para estudiantes y docentes– es bucear en cada hogar buscando aquel objeto que perdura desde hace décadas acompañando el proceso histórico familiar.

Palabras clave: Historia - análisis - crítica - fruición - sistema - inactualidad - didáctica.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 42]

1. Introducción

El principal objetivo de nuestra asignatura (Nos referimos aquí a la materia Historia del Diseño Industrial I, carrera de Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba (FAUD, UNC) es el aprendizaje de la historia de nuestra disciplina, el diseño industrial. La Historia es un proceso sistémico y, como tal, complejo. Para aprenderla y (pretender) enseñarla necesitaremos de algunas herramientas para el abordaje de esa complejidad, lo que requiere entonces de una metodología que nos permita analizar críticamente al producto histórico que tenemos en frente; en definitiva, nuestro objeto de estudio. Este producto no se encuentra solo sino inmerso en una realidad cultural también compleja, también sistémica. Frente a ese cúmulo de dificultades, ¿cómo proceder para este difícil reto que es el aprendizaje y la enseñanza de la historia del diseño industrial?

Bien, además de la mencionada metodología necesitaremos de un compromiso, tanto de los alumnos como de los docentes a cargo, para encariñarse con la historia, reconocerse en ella desde el propio proceso vital como individuos, como parte de una familia, un barrio, un pueblo, una región, una cultura, un país, un continente, una civilización, un mundo, una época...

Es entonces que planteamos un inicial recorrido a la inversa del aquel modo tradicional de revisar la historia, tan presente en el nivel primario y secundario de nuestra educación formal. Ya no entonces desde el pasado hacia el presente sino desde nuestro hoy, como prisma que ausculta las propias raíces culturales hacia el pasado.

2. Historia y Diseño como sistemas

En ese marco y en nuestra primera práctica de taller propuesta a nuestros alumnos, la consigna es bucear en cada vivienda buscando aquel objeto que perdura desde hace décadas acompañando el proceso histórico familiar. Llamamos a este primer trabajo práctico M.O.M.A. (Mi Objeto Más Antiguo), en obvias referencias a la sigla utilizada por los norteamericanos para la museología del arte moderno, tan impregnada de objetos caros a la historia del diseño industrial. Pero volvamos a nuestros objetos familiares analizados. En algunos casos, puede que estos conserven su función práctica inicial y por la que fueron originalmente adquiridos (un reloj, por ejemplo), pero en la mayoría se guardan como mudos testigos de un ayer muchas veces añorado. Se hace necesario que esa mudez se convierta en amena charla y el objeto –a su manera– hable.

Los objetos usuales, en la medida en que son el medio de una relación entre los hombres, son también desde esta perspectiva simbólicos. La mejor prueba es que muchas veces son objeto de reglas de utilización, de educación, de uso, que no tienen nada que ver con su estricta funcionalidad, pero que definen un estilo de relaciones entre generaciones, entre sexos, entre posiciones sociales: se colocan los cubiertos, adelantan las sillas: hay hábitos de mesa y códigos de vestir. Universalismo y particularidad: en todas partes hay códigos de buena conducta, de educación, y en objetos cuya utilización es sometida a códigos; pero no son en todos los lugares los mismos códigos ni exactamente los mismos objetos (Augé, 2000).

La posibilidad de mirar al pasado familiar se muestra a nuestros alumnos, en principio, como una sistémica complejidad histórica. En textuales palabras de José Ortega & Gasset (2001) la historia es ese “sistema, el sistema de las experiencias humanas, que forman una cadena inexorable y única; de aquí que nada pueda estar verdaderamente claro en historia mientras no está toda ella clara”. Ahora bien, siendo obvio que la historia como hecho completo (y complejo) no puede abarcarse jamás en su entera dimensión, una perspectiva sistémica será entonces fundamental para su comprensión. Pero la mayor dificultad aparece cuando pretendemos que nuestros estudiantes adviertan esa enorme complejidad desde particularidades que le son totalmente desconocidas (ejemplo paradigmático es el sillón Club diseñado por Breuer en la Alemania de 1925), siendo que el mayor capital cognitivo que poseen nuestros estudiantes viene de la mano de sus propias particularidades regionales o locales; mejor hasta familiares. Como afirma Augé, no todos los códigos conductuales son iguales a partir de culturas diferentes. Cómo es que pretendemos entonces que nuestros estudiantes aprehendan la historia como hecho global si no recuperan antes las raíces de aquella porción de códigos propios de su proveniencia. Ese capital, ese acervo, puede presentarse como espejo, como modelo a escala, como referencia para comprender las intrincadas interretroacciones entre objetos y sujetos dentro de la cultura. Su familia será un modelo de la macro sociedad; su casa –o mejor la de sus abuelos– será un modelo de su terruño o patria; sus parientes actuarán a modo de los viejos actores sociales e informantes calificados; los documentos familiares –fotografías, cartas, recuerdos en general– harán las veces de archivo histórico; finalmente, los objetos representarán una escena de la cultura material, facilitando la observación de las relaciones sistémico funcionales y sistémico simbólicas. Esta posibilidad de comparación entre su casa hoy y los documentos que muestran su casa en el ayer será un primer paso para la comprensión del proceso histórico como constructor de cultura, como moldeador de sociedades y sus pautas (o según Augé, códigos) de conducta, a la hora de hacer uso de los objetos domésticos.

2.1. Historia y Diseño como sistemas inactuales e irreales

Dice Jean Piaget (1966) que la mejor expresión del pensamiento en su máximo nivel de desarrollo es la operación inactual. Sumado esto a la afirmación de Baudrillard, podemos decir sin temor a yerros profundos que, en análisis histórico crítico y en proyectación, necesitamos operar no solamente de modo inactual sino también irreal. La irrealidad y la inactualidad son terrenos permanentemente recorridos por el diseño y la historia, porque sus objetos de estudio están siempre por fuera del hoy y su circunstancia. Analizando históricamente hipotetizamos sobre el ayer; proyectando lo hacemos igualmente sobre el mañana.

2.2. La historia como proceso personal

Optando para el análisis histórico crítico por un objeto antiguo en su seno familiar, al sujeto se le facilita la comprensión de la complejidad simplemente porque

es propia componente de ella. Podrá profundizar en las comparaciones que resulten de indagar sobre las prestaciones funcionales originales que motivaron su adquisición, con las prestaciones simbólicas actuales que motivan su conservación; porque de seguro es muy probable que el producto elegido ya no funcione prácticamente, sino que solo permanezca para simbolizar el pasado, para atar nostálgicamente con otros momentos que son necesarios de retener como grupo social. Hay objetos en nuestro entorno material que juegan el rol de verdaderos monumentos recordatorios; a modo de estatuas ecuestres, o Cristos en la cima de los montes, nombres de calles y fachadas antiguas, nuestros cuadros, portarretratos, viejas soperas y crucifijos nos recuerdan qué cosas hicimos, cuándo las hicimos y en dónde las hicimos; quiénes y por qué somos como somos.

El objeto funcional es ausencia de ser. La realidad malogra la regresión hacia esta dimensión (perfecta) de la cual basta con proceder para ser [...]. El objeto funcional... rico en funcionalidad y pobre en significación, se refiere a la actualidad y se agota en la cotidianidad. El objeto mitológico, de funcionalidad mínima y significación máxima, se refiere a la ancestralidad, o incluso a la anterioridad absoluta de la naturaleza. En el plano vivido, estas postulaciones contradictorias coexisten en el interior del mismo sistema como complementarias (Baudrillard, 1968, 1997).

Todo aquello que hicimos y somos como grupo social –aunque ya no lo hagamos o seamos de igual modo– se presenta de manera más clara en esas contradictorias vinculaciones entre función y significación; y estas contradicciones pueden resultarnos muy útiles en el aula-taller para entender el porqué de las funciones en los objetos hoy: ya no planchamos con braseros, ya no hablamos con teléfonos de “discar”, ya no miramos televisión en blanco y negro, ya no molemos café ni taladramos manualmente, ya no dibujamos planos con plumines, ya no nos iluminamos a kerosene, ni tomamos fotografías en películas para revelar, ya no nos abanicamos. Pero el revisar esos hechos, esos códigos, esos actos, nos permite compararlos con el hoy, con los códigos comportamentales a la hora de usar ropa planchada, telecomunicarnos, tomar café instantáneo, dibujar (¿alguien dibuja ya?), e iluminarnos o ventilarnos.

2.3. Cuatro momentos para una misma charla. Tres por tres... diez

El elegir como primer acercamiento a la historia de nuestra cultura material a un objeto del entorno familiar nos aporta además otra enorme ventaja: casi seguro contamos con él físicamente. La gran ayuda de contar con un producto histórico es que tenemos en frente a un pedazo de la cultura material del pasado; algunos pasados son más cercanos, otros más lejanos, pero todos pretéritos al fin. En muchos de los casos esos objetos se muestran como únicos testigos de aquellos tiempos, y no se cuenta en principio con mucha más información para arrancar con un análisis histórico crítico válido. Nuestra metodología busca solo presentarse como una *ayuda memoria* que

cuide no se olviden aquellos datos mínimos necesarios para comenzar a armar la trama que permita sostener nuestro trabajo de búsqueda.

La estructura del método busca articular con las cátedras troncales del nivel I en particular y del resto de la carrera en general, en función de la tríada conceptual Sujeto-Objeto-Ambiente, como modo de que los alumnos adviertan que nuestro abordaje de la cultura, a la hora de analizar críticamente al producto histórico, es en esencia el mismo que se utiliza en los ejercicios de proyectación que se encaran en los talleres de diseño industrial. De esta manera, a la hora de los necesarios debates entre estudiantes y docentes, contaremos con una trama conceptual básica y común para comprender a ese complejísimo sistema que es la cultura.

En nuestro método son casi siempre tres las posibilidades de acceso al corazón de la crítica, ya que cada uno de los tres conceptos estructurantes básicos cuenta con tres subconceptos a su vez y que permiten profundizar en la definición de estos mismos:

(i) En primer término está frente a nosotros el objeto oferente, porque nos ofrece una función, y que en el mejor de los casos es parte de nuestro presente aún, porque contamos con él físicamente: podemos tocarlo, sopesarlo, estudiar sus proporciones; nos arroja una catarata de aquellos datos sensoriales que nuestros sentidos reciben y decodifican sistemáticamente en razón de una cultural percepción del producto. Brillor, matices, colores, texturas nos dicen muchísimas cosas que morfológicamente captamos. De acuerdo a esos datos podremos inferir su materialidad; es decir, materiales y procesos tecnológicos detrás de esas palpables características. Es en este caso la tecnología, como ciencia decodificadora, la que nos permite entender sistemáticamente esa data, y que es preciso anclamos en aquellos disponibles recursos productivos tanto naturales, como humanos y científicos con que contaba aquella cultura, en aquel espacio y tiempo históricos. Ese objeto queda amalgamado por necesidades y funciones de una trama de pautas de uso, propias estas de sujetos culturales. Finalmente este producto fue parte de una trama de mercado, inserto en ella desde un fijado precio que lo ubicaba referencialmente en razón de estratos sociales, calidad de vida y posibilidades o no de acceso a él como bien. Son entonces todas estas variables de análisis las que nos permiten ya asomarnos a un perfil de sujeto usuario o fruidor.

(ii) ¿Y qué nos aporta este sujeto como variable al análisis crítico? Primero que nada una necesidad cubierta por la oferente función. Nuestro objeto de estudio es además percibido por el sujeto a través de sus sentidos y, al ser esta percepción un hecho cultural, habrá entonces comprometida y de por medio una expresión a ser analizada. Del mismo modo, el sujeto ha usado o usa de ese objeto, pero nos interesa una profundidad mayor en el análisis buscando llegar al nivel de fruición, de verdadero disfrute; mucho más teniendo en cuenta que se trata de un objeto significativo para el grupo familiar. Esa significación profunda puede llevarnos a indagar sobre pautas de uso que en el pasado ayudaron a amalgamar una cultura que queremos aquí rememorar, y que ubican

referencialmente a nuestro objeto dentro de la trama histórica sistémica en razón de un valor cultural, asignado por aquel sujeto histórico.

(iii) De la correlación entre las variables analíticas del sujeto y del objeto surge naturalmente la definición del ambiente, como marco estructurante, pero la definición de un ámbito propio a un producto histórico a analizar se inicia básicamente cruzando dos dimensiones fundamentales: la espacial y la temporal. La primera, como lugar genérico de pertenencia, es una mezcla entre cultura y naturaleza, ambas componentes de ese mismo ambiente, una más subjetiva, la otra más objetiva. En cuanto al tiempo como variable, la historia nos ofrece un proceso diacrónico sobre el que se asienta un corte sincrónico preciso. Es entonces que cultura, naturaleza y tiempo histórico se presentan como tres variables que nos permiten claramente diferenciar una “Córdoba en 1950” de una “Tucumán en 2005”, o de una “París en 1900”. Ya nos aproximamos a una definición de universo cultural específico, a partir del manejo de estas tres variables tan complejas y que necesariamente deben ir apoyándose sobre los resultados, por el cruce de las variables de los dos primeros ejes: (a) De cruzar función y fruición pueden asomar las pautas de uso; (b) de vincular materialidad y percepción podemos acercarnos a la idea de aquellos recursos simbólicos y productivos del pasado cultural analizado; y (c) de las posibles relaciones entre precio monetario y valor cultural quizás inframos una idea de mercado en aquel momento histórico, como red vinculante de una trama de bienes y servicios sostén de la vida de todo grupo social organizado.

(iv) Como cierre digamos que la comprensión del nivel de complejidad que tiene nuestro método como manera de abordar a la cultura, se refuerza con la idea de llevar el esquema de los cuatro ejes a las tres dimensiones. En este caso un tetraedro, formado por cuatro triángulos equiláteros, representando a estos tres momentos del análisis: el del objeto, el del sujeto y el del ambiente, que se apoyan sobre el cuarto y base de la figura, la cultura como universo. La construcción y representación tridimensional de nuestra metodología de análisis histórico crítico nos permite ahora explorar otro nuevo nivel de relaciones posibles, aunque dejaremos esa exploración para futuros trabajos. Aparece finalmente esa base como nuestra cuarta instancia, solo como momento para la necesaria síntesis y la re-unión de las piezas analizadas en los primeros tres ejes. Este cuarto momento es el universo cultural como unidad y diversidad simultáneamente, porque la cultura no puede sino reconocerse como un todo, al igual que esta manera inspirada por Clío de espiar hacia el pasado, a la que llamamos historia.

Referencias bibliográficas

- Aguirre, J. (2013). *Diseño. Enseñanza, aprendizaje & egoaxialidad*. Córdoba: Ed. FAUD UNC.
- Agosto, F., Aguirre, J., et al (2012) Aproximaciones a un aporte metodológico de Historia del Diseño Industrial I. *Actas de Diseño*, 13. Ed. UP, Buenos Aires, pp. 33-38.

Augé, M. (2010). El diseño y el antropólogo. *Experimenta* n° 32. Barcelona: Ed. Experimenta.

Baudrillard, J. [1968] (1997). *El sistema de los objetos*. Madrid-México: Ed. Siglo XXI.

Morín, E. (2002). *La cabeza bien puesta*. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión.

Ortega & Gasset, J. (2001). *La historia como sistema*. Madrid: Ed. Bibl. Nueva.

Piaget, J. (1966). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Ed. Psique.

Abstract: In order to learn the history of our disciplines we will need a commitment, as well as a methodology, to become attached and recognized in it from the life process itself as individuals in a family, a neighborhood, a town, a region, a culture, a country, a continent, a civilization, a world... It is then that we set out an initial journey in the opposite of that traditional way of revising history, so present in the primary and secondary level of our formal education; not then from the past to the present but from our today as a prism that listens to our own cultural roots towards yesterday. In this framework and in our first workshop practice the slogan –for students and teachers– is to dive in each home looking for that object that has lasted for decades accompanying the family historical process.

Keywords: History - analysis - criticism - fruition - system - inactuality - didactics.

Resumo: Com o propósito de aprender a história de nossas disciplinas, precisa-se de compromisso, além de uma metodologia, para nos reconhecer nela desde o processo vital como indivíduos parte de uma família, um bairro, um povoado, uma região, uma cultura, um país, um continente, uma civilização, um mundo.. É então que se planeja um percurso inicial, à inversa de aquele modo tradicional de revisar a história, tão presente na educação formal, já não então desde o passado até hoje senão desde nosso presente como prisma que indaga as raízes culturais até o passado.

Neste enquadre e em nossa primeira prática de oficina a consigna, para estudantes e docentes, é aprofundar em cada família procurando aquele objeto que perdura desde faz décadas, acompanhando o processo histórico familiar.

Palavras chave: história - análise - crítica - fruição - sistema - didática.

(*) **José María Aguirre.** Arquitecto - Universidad Católica de Córdoba. Magister en Docencia Universitaria - Universidad Tecnológica Nacional (FRC). Profesor Titular (Dedicación Full) Historia del Diseño Industrial I - FAUD - UNC. Profesor Adjunto a cargo Diseño Industrial III A - FAUD - UNC. Coordinador carrera Diseño Industrial (hasta el año 2014). Curso de Nivelación para el ingreso a la FAUD. Director del proyecto de investigación "Aproximaciones a una metodología para el aprendizaje y la enseñanza del análisis histórico crítico del producto de diseño". Proyecto "B" SeCyT UNC período 2014-2015. Miembro del Consejo Asesor del Centro de Investigación en Diseño Industrial Córdoba, FAUD UNC.

Proyecto 22: hábitos para el aprendizaje del color en diseño

Actas de Diseño (2021, diciembre),
Vol. 35, pp. 42-46. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: julio 2018
Versión final: diciembre 2021

Germán Alonso Arturo Insuasty (*)

Resumen: Abordar el estudio del color en diseño supone un reto desde el punto de vista de la enseñanza - aprendizaje, la información encontrada sobre el color es abundante, sin embargo gran parte de los estudios realizados que se encuentran disponibles provienen de fuentes europeas y norteamericanas. Algunas veces esta información no es aplicable a Latinoamérica. La presente ponencia pretende compartir una experiencia significativa en el proceso de enseñanza del color en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño en Colombia durante los semestres A del 2015, 2016 y 2017.

Es importante desde la academia encontrar nuevas formas para comprender, analizar y enseñar los conceptos fundamentales del color, como elemento constitutivo de la profesión del diseñador. Esta experiencia muestra una metodología aplicable al proceso de enseñanza, fundamentada en un soporte teórico que delimita una serie de fases para la generación de artefactos gráficos.

Palabras clave: Diseño - Color - Enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 45-46]

1. Introducción

El presente artículo plantea la posibilidad de estructurar desde la conceptualización del color y la forma, una me-

todología que permita abordar la enseñanza del color en estudiantes de diseño, que proponga rutas de aprendizaje desde la experimentación.