



Economía Creativa

ISSN: 2395-8200

economia.creativa@centro.edu.mx

Centro de diseño, cine y televisión

México

Breña Sánchez, María Angélica Matilde
Una genealogía del uso para los estudios de diseño en América Latina
Economía Creativa, núm. 11, 2019, Mayo-Octubre, pp. 61-93
Centro de diseño, cine y televisión
Ciudad de México, México

DOI: <https://doi.org/10.46840/ec.2019.11.04>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=547564913005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

María Angélica Matilde Breña Sánchez

Una genealogía del uso para los estudios de diseño en América Latina

Una genealogía del uso para los estudios de diseño en América Latina

María Angélica Matilde Breña Sánchez | Centro de diseño, cine y televisión, México.

mbrenas@centro.edu.mx

Fecha de recepción: 06 de abril de 2018 | Fecha de aceptación: 25 de julio de 2019

Resumen

A partir de la revisión historiográfica de los estudios profesionales del Diseño se expone el origen de la concepción de usuario como axioma de sus métodos de producción y de sus discursos imperantes: estrategia, emprendimiento e innovación. Para el estudio crítico de este marco de pensamiento se consideran los postulados filosóficos de Bolívar Echeverría, particularmente, sus teorías Universalismo concreto y *Ethos* histórico con el objetivo de comprender la función del valor de uso en la reproducción de las culturas y las cuatro formas como éste se gesta en las sociedades contemporáneas siempre en relación con el valor de cambio. Hacia el cierre del artículo, ambos análisis confluyen en la problematización de la enseñanza y la investigación del diseño en América Latina. En suma, se trata de un experimento especulativo que toma referencias de las ciencias sociales para reflexionar sobre el rol y la responsabilidad de las disciplinas creativas como agentes sociales, mostrando, a la vez, el potencial de las referencias iberoamericanas en el estudio de las problemáticas y de los usuarios de la misma región. La consideración de fuentes ajenas al campo del diseño se realiza con el deseo de resolver los dilemas que su práctica profesional presenta más, este acercamiento se realiza hasta el punto en que resuelve tales incertidumbres sin ahondar a profundidad en los corpus y las discusiones de esos otros campos de conocimiento. Se plantea como experimento por hacer uso de conceptos

y constructos intelectuales con una visión transdisciplinar, pero con el reconocimiento de la necesidad de crear formas particulares de investigación propias del mundo del diseño.

Palabras clave | historiografía, valor, cultura, estudios de diseño, investigación, Bolívar Echeverría

A genealogy of the use for design studies in Latin America

Abstract

From the historiographic review of the professional studies of the Design, the origin of the user conception as an axiom of its production methods and its prevailing speeches is exposed: strategy, entrepreneurship, and innovation. For the critical study of this framework of thought, Bolívar Echeverría's philosophical postulates are considered, particularly his concrete Universalism and historical Ethos theories to understand the function of the value of use in the reproduction of cultures and the four forms such as this one. It is developed in contemporary societies always to the value of change. Towards the close of the article, both analyzes converge in the problematization of design teaching and research in Latin America. In brief, it is a speculative experiment that takes references from the social sciences to show on the role and responsibility of creative disciplines as social agents, showing, at the same time, the potential of Latin American references in the study of problems and users of the same region. The consideration of sources outside the field of design is made with the wish to solve the dilemmas that your professional practice presents more, this approach is carried out to the point where it resolves such uncertainties without delving deeply into the corpus and discussions of those others knowledge fields. It is proposed as an experiment to make use of intellectual concepts and constructs with a transdisciplinary vision, but with the recognition of the need to create particular forms of research typical of the world of design.

Keywords | historiography, value, culture, design studies, research, Bolívar Echeverría

Copyright

Centro de Diseño y Comunicación, S.C.© 2019. Este es un artículo de acceso abierto distribuido según los términos de la Licencia de Atribución de Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0), que permite la descarga, el uso y la distribución en cualquier medio, sin propósitos comerciales y sin derivadas, siempre que se acredite al autor original y la fuente.

La idea de lo que es “dar forma” que prevalece aquí no es sólo diferente de la europea, o contraria a ella; es sobre todo ajena a ella. Lo es porque implica una elección de sentido completamente divergente de la suya, que subraya la continuidad entre lo humano y lo Otro.

Bolívar Echeverría

A lo largo de la historia del Diseño¹ como disciplina formal, el marco crítico que ha guiado su evolución y su reflexión ha tenido origen en el mundo anglosajón europeo y americano, consolidándose como epicentro del que emanan las directrices, los discursos, los métodos y su deliberación, a pesar de tratarse de una práctica universalmente difundida (Breña, 2017). La consideración de las problemáticas, las historias y las particularidades en torno al diseño de los países periféricos, es excepcional, menos aún se toman en cuenta las disertaciones, aportaciones o referentes críticos de estas regiones.

El predominio del pensamiento anglosajón en la práctica y la investigación del diseño, propicia la ignorancia y el desinterés sobre la propia historia y reflexión del diseño y la implementación de propuestas de desarrollo y de metodologías de trabajo, tanto en el ámbito educativo, como en el profesional, que discrepan de las cualidades sociales y culturales de esas ‘otras’ regiones.

Ante este panorama una de las tareas de los países periféricos en torno a las disciplinas relativas al Diseño y los procesos creativos es doble. En una línea es necesario reconocer las historias y las particularidades culturales relativas a la práctica creativa mientras, de forma paralela, ampliamos nuestros marcos críticos de análisis, interpretación, desarrollo e implementación de los procesos de creativos. Ambas líneas de estudio exigen la consideración y conocimiento de los aportes de las Ciencias Sociales y Aplicadas al estudio de los fenómenos subjetivos, culturales,

¹ “El uso de la palabra Diseño, con mayúscula, refiere a la institucionalización del diseño como disciplina formal y profesional, en cambio, utilizo la minúscula, diseño, cuando aludo a su práctica como cualidad constitutiva del ser humano, tratándose así de una habilidad recurrente en toda clase de actividades” (Breña, 2017).

sociales y tecnológicos de estas regiones por tratarse de estudios que se aproximan a las condiciones propias de desarrollo y formas de ser y comprender el mundo.

Sobre esta lógica, el presente trabajo es un ejercicio experimental, esencialmente reflexivo que a partir de la revisión histórica de la investigación del diseño y del pensamiento del filósofo latinoamericano Bolívar Echeverría, pone en cuestión los discursos actualmente dominantes en torno a la innovación, el emprendimiento y la estrategia. Entre la historiografía del diseño y los modelos de interpretación de la cultura de Echeverría, es posible dimensionar el potencial de las disciplinas creativas en nuestra región, así como el cuestionar marcos de pensamiento que, si bien actualizan y problematizan la práctica de la disciplina, lo hacen con perspectivas y alcances acotados al centro generador de discursos y de visiones de futuro.

Aunado a ello, por tratarse de un campo de estudios con apenas 100 años de historia, los diseñadores y sus investigadores han dedicado sus esfuerzos a la búsqueda de modos y contenidos con los cuales formalizar y legitimar la profesión a nivel de estudios superiores. Durante el siglo XX, incorporó formas de enseñanza y proyección características de las disciplinas que le dieron origen: la ingeniería, la arquitectura y el arte, tratando, a la vez, de marcar sus diferencias con respecto a ellas y, por tanto, su imperiosidad. En cambio, desde la primera década del siglo XXI se consolida el interés por sus particularidades cognoscitivas y su valor epistemológico ampliándose significativamente el espectro de temas y dimensiones humanas que le atañen. No obstante, la formalización de su investigación ha enfrentado constantes obstáculos por la naturaleza prospectiva de su conocimiento que se distingue de la investigación fenomenológica de las Ciencias Sociales y la investigación factual de la Ciencias Aplicadas y Naturales.

Actualmente, las disciplinas creativas se hallan en la búsqueda de formatos alternos de investigación que por su rigor y pertinencia resulten académica y socialmente válidos y enriquecedores (Fallan, 2010).

Con este propósito en mente, este texto retoma dos líneas discursivas alternas para reflexionar sobre la condición de la investigación y la práctica del Diseño en la actualidad; por un lado, la genealogía del diseño relativa a la epistemología de la modernidad, y por otro, el pensamiento filosófico de Bolívar Echeverría sobre el devenir de las culturas en el siglo XX. De él, se exponen los aspectos relevantes de sus argumentaciones para comprender la posición desde la que desarrolla las dos teorías filosófico-antropológicas que se plantean útiles para el análisis del diseño: *ethos* histórico y Universalismo concreto. La tercera parte del artículo entrevera ambas líneas para dilucidar algunas cualidades de la formación de diseñadores / investigadores en América Latina.

Motivaciones de la enseñanza del Diseño

El origen de la disciplina del Diseño se halla inscrito tanto en los cambios propiciados por la Revolución Industrial en las formas de producción y de consumo, como en la imposición del pensamiento racional e ilustrado para la regulación de las dinámicas sociales y de la relación hombre/naturaleza, esto es, la formación de diseñadores es un fenómeno urbano propio del pensamiento moderno, lo que, de sí, le imprime cualidades que se contraponen a formas premodernas de organizar la vida. La más relevante de ellas y sobre la que se argumenta el presente análisis, es la asimilación incondicional de la valorización del valor de cambio por sobre el valor de uso en el pensamiento y los hábitos del diseñador (Manzini y Coad, 2015).

En la introyección de esta lógica que se arraiga en los diseñadores desde su formación, se distinguen tres generaciones de pensamiento con claras diferencias sobre los propósitos y el quehacer del diseño. La primera de ellas despunta con la fundación de la Bauhaus en 1919, con una visión socio-cultural de las actividades

del Diseño al perseguir la democratización de utensilios y mobiliario que prestaran las condiciones para una vida más funcional.

La segunda generación resulta de la transformación política y económica al cabo de la Segunda Guerra Mundial, los cambios que esta propició despertaron un interés especial en las maneras cómo los diseñadores planean y proyectan, así como en la sistematización de su actividad entre los procesos de producción, por tanto, se trata de un periodo que se caracteriza por el estudio de los métodos del diseño con el interés de implantar el rigor científico en sus procesos y en la recreación y proliferación del mundo artificial. En 1966 se funda en Gran Bretaña la *Design Research Society*, que hoy en día marca, junto con los centros de investigación de Estados Unidos (*Carnegie Mellon, Stanford, Harvard y MIT*), las líneas de investigación del campo.

La tercera generación de los estudios del diseño despunta en la década de los ochenta con la consolidación de la tecnología digital entre las dinámicas urbanas. Los cambios que esto supuso, en términos de producción y consumo, llevó a reconsiderar las formas cómo el conocimiento se genera, se aplica y se divulga, obligando a los distintos campos de estudios a transitar por procesos de actualización que, en el mejor de los casos, se sustentan en la autocrítica y la reflexión (Cross, 2007). Entre estas condiciones, las prácticas y los aportes del Diseño y de las actividades creativas no han dejado de ser objeto de interés para la Pedagogía y las Ciencias Sociales, mientras las academias dedicadas a su enseñanza e investigación promueven procesos de creación de mayor alcance que se enfocan en la experiencia y el uso de las materialidades (tangibles o intangibles) con la intención de comprender la complejidad de la intervención del pensamiento de diseño en cuanto agencia cultural, problematizando con ello, la inserción del diseñador en las actividades económicas y en la reproducción de la cultura. Este giro de carácter reflexivo suele asociarse a la emergencia del mundo postindustrial que obligó al Diseño a dejar atrás su interés exclusivo en el mundo objetual.

Las diferencias epistemológicas entre estas tres generaciones tienen sus causas en las condiciones político-económico-sociales de cada periodo, de ahí que sea importante ahondar brevemente en ellas.

Para la segunda mitad del siglo XIX, la diversidad y el desarrollo de la producción industrial era tal que se torna necesaria la participación de un agente entre los procesos de producción que fuera capaz de planear y proyectar productos de acuerdo con las demandas de los empresarios y las restricciones impuestas por la misma maquinaria, así como de trazar la línea de producción optimizando recursos y tiempos de fabricación. Para ello, este agente debía tener un buen conocimiento de los procesos productivos de algún sector industrial, de los materiales que el mismo requería y de cierto sentido estético para ofrecer productos que, pese a su radical innovación técnica, resultarán atractivos para la próspera burguesía. Eventualmente, hacia finales del mismo siglo, los gobiernos de Inglaterra, primero, y Alemania, después, consideraron conveniente la formación de personas que cubrieran tal perfil, sin embargo, no fue sino hasta la conclusión de la Primera Guerra Mundial cuando se fundara la Bauhaus, escuela que devino un hito en la historia de la enseñanza del diseño por sus principios democratizadores, contenidos especializados y formas innovadoras de enseñanza.

La constitución de la Bauhaus en la ciudad de Weimar en 1919 fue, sobre todo, una acción de carácter político en tanto se trató de la alianza entre el primer gobierno democrático de Alemania, empresarios industriales, instituciones educativas y docentes de diversos oficios y profesiones (arquitectos, artistas, artesanos e ingenieros) quienes tuvieron en común el deseo de establecer una forma nueva de comprender la relación entre los distintos sectores e intereses de la sociedad, y del rol que en ello juega la producción de objetos y del entorno urbano (Margolin, 2009). En estos términos, los principios que guiaron las actividades de la escuela fueron el enaltecimiento de la actividad creadora y la libertad individual a través de la experimentación y el estudio riguroso de las técnicas y los materiales, en pos de la unidad y la coordinación de las artes en la realización

de proyectos arquitectónicos². Por su parte, el gobierno y los empresarios esperaban la instrucción de personas que coadyuvaron en la planeación de muebles y objetos para entonces optimizar los procesos de producción industrial y alentar, así, el crecimiento económico. Sobre este esquema de intereses es apreciable cómo es que se confrontaban visiones de vida de muy distinta naturaleza durante el periodo de la historia europea en el que estaba en juego la instauración de nuevas formas de gobernar, de socializar, de pensar y de construir con base en la racionalidad y postura política que lograra eventualmente imponerse.

Durante los 14 años de actividad de la escuela, no cesaron de generarse a su interior posiciones dispares en cuanto a la que debía ser la formación del diseñador, la articulación de la matrícula, los contenidos de las asignaturas y las configuraciones didácticas, lo que implicó confrontaciones y escisiones, pero también un constante debate y búsqueda de alternativas. Es un hecho que, además de instaurar los fundamentos de los estudios en diseño que imperaron durante el siglo XX, la Bauhaus también revolucionó la práctica pedagógica al alentar la inclusión de sectores sociales a los que se les negaba la posibilidad de estudiar, así como formas activas, no coercitivas, de enseñanza (Buchanan, 1999).

De esta manera, la Bauhaus se configuró como un referente estético por haber transformado las maneras de concebir los objetos y de interactuar entre ellos, dando cauce a los estilos que prevalecieron en el interés del pensamiento moderno del siglo XX (funcionalismo, estilo internacional, *gutte form*, *steamline*) que, en suma, fueron impulsados tanto por empresas, como por organismos de orden gubernamental a través de un discurso centrado en el desarrollo económico de las naciones sobre la lógica de la línea de progreso instaurada con era industrial. De esta forma las escuelas de Arquitectura y de Diseño coadyuvaron en la configuración de una estética oficial que no necesariamente respondía a las necesidades, a los afectos o a la esfera semántica de las comunidades.

² El término 'arquitectónico' refiere a la maestría y el dominio de las técnicas para la construcción, en cuanto capacidad humana, del mundo artificial, por tanto, no refiere en exclusiva la proyección de espacios o edificaciones.

Con el ascenso del Partido Nacional Socialista al gobierno alemán, la Bauhaus cierra sus puertas en 1933 y varios de sus miembros, maestros y estudiantes, emigran a otros países de Europa y a Estados Unidos. Su llegada a América marca el inicio de la formación de diseñadores en dicho continente con la inauguración de *The New Bauhaus* (1937) a instancias de la Asociación de Artes e Industrias de Chicago o de *Black Mountain College*³ (1933) en Carolina del Norte, ambas con la visión que había guiado el programa de la primera escuela alemana, es decir, el cruce de las artes y las ciencias en los procesos, esencialmente racionales, de planeación y proyección, pero con especial atención en el conocimiento de los materiales y las técnicas de manufactura, a la par de una particular sensibilidad artística durante los procesos de construcción del mundo artificial. No obstante, la primera de ellas al cabo de un año se transformaría en la *School of Design* que eventualmente quedará adscrita al Instituto Tecnológico de Illinois (IIT) bajo el título de *Institute of Design*. Desde entonces, se ha enfocado en las técnicas y los métodos de diseño para la resolución de problemas indeterminables por su complejidad, tratando de estrechar los lazos con las escuelas de negocio sustentadas en la innovación y el emprendimiento.

El pensamiento de diseño como objeto de estudio

*El mundo que vacila es el de la modernidad, el de la confianza en una cultura
que enseña a vivir el progreso como una anulación del tiempo, a fundar
el territorio en una eliminación del espacio,
a emplear la técnica como una aniquilación del azar*
Bolívar Echeverría

³ *The Black Mountain College* no incluyó, propiamente, programas de diseño, no obstante, la índole de sus estudios y de su pedagogía, además de la inclusión de Josef Albers y de Richard Buckminster Fuller, en su cuerpo docente, fueron factores que influyeron significativamente en la formación de diseñadores y del estilo *Beat* de principios de la década de los 50, el cual no sólo es el primer movimiento de contracultura de cara al *American Way of Life*, sino que, al igual que este, implica toda una propuesta de formas de ser, de estar, de color, de vestirse, de actuar, de pensar, apoyándose unas de las otras, configurando así todo un *ethos*.

Tras la experiencia de la Segunda Guerra Mundial y a diferencia del periodo de entreguerras, cuando el diseño había sido concebido como una actividad social y democratizadora, los años cincuenta marcan el inicio de una segunda corriente del quehacer del diseño que sería delineada por el dominio norteamericano en cuanto a cuestiones políticas y económicas, al oeste del Atlántico, mientras al este, Alemania se enfoca en la estética y la práctica al requerir, de manera urgente, reinstaurar valores de convivencia e impulsar el crecimiento de su economía. Entre estos intereses, el *establishment* estadounidense reconoce y enaltece la capacidad logística que el diseño había mostrado durante la guerra dando pie a la investigación de métodos de gestión, operación y toma de decisiones en los cuarenta, y de técnicas creativas en la década de los cincuenta. En cambio, la *Deutscher Werkbund* (Asociación Alemana del Trabajo), con el apoyo del gobierno de la nueva república de Alemania Occidental, recurre al diseño y a los valores sociales de la Bauhaus para la construcción de un nuevo orden cultural, “la *Werkbund* basó su cruzada cultural en la reactualización de los objetos de la vida diaria enraizándose en la tradición humanista de la época anterior al nazismo; en ello identificó al diseño como el último refugio incorrupto del idealismo alemán y se esforzó denodadamente en proteger la dimensión moral del funcionalismo con respecto del pasado nazi y del presente norteamericano (Betts, 2007).

Entre ambas posturas, el diseño se configura como un medio más de desarrollo, adecuado para promover el crecimiento económico al propiciar el consumo con productos que alientan los valores relativos a la distinción, la eficiencia y la sistematicidad. Entre estas circunstancias sería fundada en 1955 la Escuela Superior de Diseño de Ulm. Esta, propuso el funcionalismo radical como el medio y el fin de la práctica del diseño para el desarrollo de sociedades más racionales, operativas, útiles y equitativas, por este motivo subestimó el valor la estética para la comprensión del uso y los usuarios e insistió en enfocar la formación de los estudiantes hacia la lógica industrial con contenidos de matemáticas, análisis de conjuntos y sistemas, ergonomía y economía (Betts, 2007). No obstante, hacia 1964, Ulm fue también la primera institución en tomar una posición crítica

sobre la idea de homogeneizar las sociedades a través del funcionalismo, a partir de entonces comenzaría a reconocerlo como un estilo más entre muchos otros. Ulm marca la pauta de la investigación que imperara en la década de los setenta para la sistematización y complejización de métodos de diseño adecuados para la solución de los proyectos que hasta entonces había enfrentado la profesión, pero, más aún, para la reconducción de los problemas indeterminables que las sociedades contemporáneas enfrentan.

Durante este mismo periodo, a diferencia de su investigación, la práctica profesional del diseño era algo distinta, se atiene a las políticas de obsolescencia programada para incentivar el consumo, interviene en la promoción de tendencias de moda y contribuye en la organización y gestión de empresas, en paralelo con la construcción de la estética modernista que las políticas de posguerra persiguen consolidar.

Con la década de los ochenta inicia lo que ahora se reconoce como era postindustrial debido a los cambios estructurales que las tecnologías digitales ocasionaron, entre ellos, las formas de pensar y generar conocimiento. En el caso del Diseño y su investigación, despunta un giro reflexivo como reacción a la intención del periodo anterior de rigidizar científicamente los procesos de trabajo. En esta encrucijada Nigel Cross propuso, en clave epistemológica, el reconocimiento de la actividad de diseño como una tercera vía de construcción de conocimiento que se distingue ontológicamente de las Ciencias y de las Artes, pero en la cual convergen cualidades de estas dos formas de conocimiento (Cross, 1999). El pensamiento de diseño conjuga de manera particular la coherencia y racionalidad de las ciencias con la intuición y autodeterminación de las artes al articular las habilidades cognoscitivas sobre el imaginario, más que sobre la razón causal, debido al ejercicio de proyección a futuro que constantemente debe ejercer sin dejar de lado las exigencias y restricciones que la materialidad impone.

En cuanto a lo praxeológico, el interés se centró en comprender las cualidades de la articulación de la práctica del diseño entre los procesos de producción y de consumo con el propósito de refinar sus procedimientos. De esta línea, surgió eventualmente el título de *Design Thinking* con el que se hace referencia a nuevos métodos de diseño que, mientras amplían el espectro de las problemáticas que la profesión atiende, incorporan técnicas de investigación de las Ciencias Sociales para un conocimiento más profundo de los retos (Cross, 2001). Esta condición llevó a organizar de forma distinta las etapas de los procesos, privilegiando más la estrategia y toma de decisiones que el dominio técnico para la expresión y representación de propuestas. A la vez, la atención de los diseñadores dejó de focalizarse en lo objetual y amplió sus competencias al diseño intangible de servicios y experiencias. Por estos motivos, la reflexión preliminar de los procesos de diseño se ha enfocado en el usuario, en tanto sujeto concreto, problematizando sus necesidades, sus hábitos de uso y su importancia en el devenir de los recursos y los objetos, e identificándose como figura operativa, pero multidimensional que no puede ser reducida al factor de funcionalidad. Como consecuencia de ello, se abrieron líneas de investigación que eventualmente se categorizaron como diseño emocional, diseño interactivo o diseño centrado en el usuario siendo, hoy en día, tal su importancia que este último se ha tornado en el axioma de la profesión. De este marco de pensamiento, ha surgido el concepto usabilidad que, por su cercanía al concepto de valor de uso, cabe aquí analizar.

A raíz de la introducción de la tecnología digital en nuestras vidas y con ella de la proliferación de programas de cómputo y de aplicaciones, surgió el concepto de usabilidad entre ingenieros y programadores para hacer referencia a “la medida⁴ de la calidad de la experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema” (Guía digital, 2017). O bien, “...grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso” (Guía digital, 2017). Ambas definiciones suponen que el sentido del término está en la operatividad instrumental de los objetos; en ninguna de ellas, este factor es contemplado como variable importante en los procesos de reproducción cultural.

⁴ Propongo las cursivas para enfatizar el objetivo primordial del concepto de usabilidad.

A la par, otra de las líneas de investigación de mayor importancia ha sido el diseño sustentable, que se enfoca en la relación del ser humano/naturaleza al problematizar la administración de los recursos materiales, considerando tanto su origen, como su reintegración en los procesos de producción de acuerdo con criterios que alienten la sustentabilidad.

Estas nuevas categorías de Diseño muestran cómo ha cambiado el juicio sobre el que la profesión era ordenada. Originalmente, su práctica se clasificaba por los objetos a diseñar, dividiéndose en industrial, gráfico, textil o de moda. En la actualidad, debido a la centralidad del usuario y de los factores humanos, más que el objeto, se privilegia el enfoque con que se resuelve el diseño, este determina, en buena medida, las técnicas y métodos de los procesos de pre y configuración para su desarrollo y concreción (Granés, 2011).

Finalmente, en conjunción con las líneas anteriores, los Estudios Culturales del Diseño, de carácter fenomenológico, exaltan la ubicuidad de la práctica y de los productos de diseño comprendiendo su quehacer como una actividad interpretativa y mediadora entre los seres humanos y entre el hombre y su entorno. Sobre esta lógica, investigan su incidencia en términos semánticos y culturales en el devenir de las sociedades y plantean alternativas para la construcción de una representación social que reconozca la importancia de la actividad a partir de una profesionalización más depurada.

Para la realización de un meta-análisis sobre estas tres generaciones en tanto antecedente de los discursos actuales del diseño y de su potencial para recrear la materialidad y, con ello, las formas de vida, recurro al pensamiento de Bolívar Echeverría, lo que exige un quiebre radical en la línea histórica hasta ahora ilustrada para ahora exponer los principios de su trabajo filosófico y dos modelos de análisis que del mismo resultaron. Encuentro útil la obra de este filósofo latinoamericano por su interés en dilucidar el concepto de cultura y esclarecer la forma como ésta se reproduce, cuestión sobre la que elaboró un riguroso conjunto

de teorías que aclaran lo imbricado y paradójico de la realidad, por medio de conceptos y articulaciones que hacen viable la visualización tanto del origen, como de las cualidades estéticas y epistemológicas de distintas formas de reproducción social. El objetivo último de este cruce de ideas es exponer, como ya se mencionó antes, las causas por las sistemáticamente sobreponemos el valor de cambio sobre el valor de uso, cuando la investigación del diseño busca abrir nuevos caminos de estudio y proyección para atender las necesidades primordiales de segmentos de la población que tradicionalmente no eran objeto de su estudio a través de los discursos de diseño universal, diseño participativo y diseño social, de ahí que se trate de conceptos sobre los que habría que deliberar.

Teorías sobre las formas de reproducción social

*La sacralización de la tecnología ha contribuido a expulsar el ‘imperio de las cosas’ del mundo de la investigación y a reforzar la división entre tecnología y cultura.
Clive Dilnot*

Los estudios filosóficos de Bolívar Echeverría se centraron y profundizaron en la obra completa de Karl Marx, como este, Echeverría fue un filósofo netamente materialista lo que explica la premisa fundamental de cualquiera de sus teorías, esta suscribe la primacía de los procesos de producción y de consumo como sustrato de cualquier tipo de manifestación humana, desde lo más nimio, hasta el propio lenguaje como actividad de máxima abstracción y complejidad. Cualquier expresión humana es parte y resultado de esta doble dinámica por la que transitan las actividades intersubjetivas, pues, entre el ser productor y el ser consumidor se desenvuelve toda *praxis*⁵ del ser humano como fenómeno constitutivo de la realidad, en la que se engarzan los recursos materiales con

⁵ Por *praxis* se ha de entender la trascendencia, a través del pensamiento crítico, a un punto de vista objetivo, de lógica científica, sobre la actividad práctica del hombre. “Sólo así pueden unirse conscientemente el pensamiento y la acción [...]. Sin trascender el marco de la conciencia ordinaria, no sólo no es posible una verdadera conciencia filosófica de la *praxis*, sino tampoco elevar a un nivel superior –es decir, creador– la práctica espontánea o reiterativa de cada día” (Sánchez Vázquez, 1967).

las habilidades humanas recreando permanentemente el mundo y encauzando la vida; en ello, las formas se reconfiguran por “la recíproca penetración de naturaleza externa y *praxis* humana” (Gandler, 2007). Para entender esta dinámica, Echeverría prestó especial atención al concepto de valor de uso o forma natural de reproducción social que, en tanto refiere a la naturaleza humanizada, alude a los procesos de interacción hombre/naturaleza y de transformación de las condiciones de vida conforme las necesidades se hacen manifiestas, incorporando lo aprendido (tradiciones) con posibles soluciones alternativas, propiciando en ello un movimiento, una recreación de la cultura.

El interés de Echeverría en el valor que guardan las cosas con las que resolvemos nuestra vida, tanto subjetiva, como intersubjetiva, fue motivado por su posición crítica en torno a la imposición de una línea universal de progreso por medio del sistema capitalista como modo imperativo para solventar la escasez y propiciar el bienestar social. A la vuelta de los 250 años de haberse esbozado tal promesa con la instauración del movimiento ilustrado, y aun considerando los avances tecnológicos alcanzados, resulta patente la incapacidad de este sistema para alcanzar tales objetivos. El deterioro de las naciones latinoamericanas y su impotencia para un crecimiento equitativo da motivo a su propuesta filosófica la cual parte de un posicionamiento netamente anticapitalista sin dejar de reconocer, a la vez, la globalización y el dominio del sistema de mercados sobre cualquier otro orden de vida, por lo que se aboca a desentrañar las maneras⁶ cómo el hombre moderno enfrenta las inconsistencias y contradicciones⁷ que el capitalismo genera. De esta disertación, sobre la que se detuvo por varios años, emanan las teorías de Universalismo concreto y de *Ethos* histórico que tienen como eje medular y dinamizador de cultura al concepto de valor de uso.

⁶ Como ya se ha dejado ver, para Echeverría el valor de uso equivale a las formas naturales de reproducción social, no obstante, para evitar confusiones entre el campo del diseño para el que el término forma refiere a lo visible y palpable de los objetos o la materia (causa formal: figura), utilizaré para el desarrollo de los argumentos los términos maneras o modos para hacer referencia al comportamiento o acciones, de carácter inconsciente, con el que se desenvuelve la vida.

⁷ Suele destacarse la contradicción entre la plusvalía y el trabajo proletario, pero Marx también hace alusión a la dinámica contradictoria entre el valor de uso y el valor de cambio, contradicción que a decir de Stefan Gandler es el nódulo central de la filosofía de Echeverría. Dicha contradicción, meramente capitalista, se gesta entre la vida social, en tanto proceso de trabajo y de disfrute referido a valores de uso, y el imperativo actual de la reproducción de la riqueza o acumulación de capital a través de la valorización del valor de cambio.

A diferencia de otros teóricos, también materialistas, que centraron su atención en lo ideológico y lo intelectual, Echeverría se enfocó en el mundo de la cotidianidad, del comportamiento y de las prácticas sociales, es decir, el mundo del ser inmediato que se halla resolviendo su día a día en medio de su entorno social. Este enfoque hace de su filosofía un instrumento teórico propicio para el análisis propuesto porque concuerda con la *praxis* del diseño que se caracteriza por ser de naturaleza empírica, pues, aun cuando es, y debe ser, una práctica racional, proyectiva y deliberada, se trata de una actividad que se gesta en medio de la acción, de manera iterativa, de cara a las restricciones y potencialidades de cada situación.

La profundidad de pensamiento de Echeverría en torno al valor de uso motiva la reflexión sobre los propósitos y los métodos utilizados en los procesos de planeación y proyección del diseño, debido a que es durante tales procesos que se juega la recreación del mundo artificial a partir de alguna concepción de la relación hombre/naturaleza. A diferencia de la noción de valor de uso que él desarrolla, y que se explica más adelante, el Diseño centra su atención en la usabilidad del objeto a diseñar, reduciendo esta problemática a la experiencia y satisfacción de uso de los productos, pues, si bien prima el interés por subsanar las necesidades de los usuarios, este interés se centra en la viabilidad de uso de los objetos y en las preferencias de los usuarios –cualidad netamente subjetiva– más que en los efectos de la satisfacción de tales preferencias. Además, parece no haber límites en cuanto al tipo de encargo que el diseñador puede enfrentar, más aún, cuando éstos regularmente proceden de empresarios y productores cuyo principal interés es el valor mercantil de los productos. Por este motivo, hasta la década de los noventa, los métodos de diseño trataban al usuario como una variable más entre los factores de ubicación (espacio-tiempo), destino (causa final) y economía (recursos monetarios, técnicos, humanos y materiales), con el inconveniente de que los procesos de prefiguración solían estructurarse a partir de usuarios modelo creados de forma ideal por los clientes (empresarios) del diseñador. De ahí que no fuera sino hasta entonces cuando comenzara a hablarse del usuario, ya que anteriormente sólo eran consideradas las demandas del “cliente”.

Con esta visión del ejercicio del diseño, prevaleció el enfoque en el objeto, en los materiales, en la funcionalidad y en la producción, sin que aspectos relativos a la interioridad: la manera como las personas nos vinculamos a través de los objetos, los afectos que los mismos promueven o las motivaciones y expectativas implícitas en su uso, fueran tema de interés, así como tampoco aquellas cuestiones que aludieron a factores externos a la propia manufactura: origen y producción de las materias primas, tipos de recursos o sustentabilidad. De hecho, el espectro de vida del producto se reducía a su uso, ignorándose sus antecedentes, así como las consecuencias de su desecho o su posible reutilización.

En oposición, el concepto de valor de uso sobre el que Echeverría elaboró su pensamiento filosófico articula estas cuestiones, pero también los impactos que la producción y la transformación propician, tanto para las comunidades, como en la naturaleza. “Mientras en las situaciones precapitalistas la formación de la estructura era simple, en la época capitalista es doble y, por tanto, compleja: no obedece únicamente al condicionamiento “natural” a partir de lo étnico e histórico, sino que se somete a un condicionamiento “pseudo-natural”⁸ que proviene de la organización económica constituida en una segunda naturaleza” (Echeverría, 1984).

Se trata, entonces, de una supraestructura de segundo orden que “se establece como una fuente autónoma de determinación –de súper-determinación– de la figura concreta de la sociedad” (Echeverría, 1984). En el caso de las sociedades contemporáneas esta superdeterminación es la imposición del valor de cambio por sobre el valor de uso, lo cual condiciona toda concepción de la realidad, relación entre personas (agentes), producción de bienes y servicios, preferencias estéticas, e, incluso, condición de posibilidad de comunidades enteras; todo ello, como resultado de la convicción en la línea universal de progreso impuesta por el universalismo abstracto de la mentalidad colonizadora. En oposición a esta visión de la realidad, Echeverría desarrolla la teoría del Universalismo concreto con la que abre la posibilidad de aceptar e imaginar formas alternas de organización social.

⁸ “Natural”, entre comillas, por tratarse, en realidad, de procesos culturales y “pseudo-natural” en tanto se percibe como consecuencia ineludible y propia de la evolución de las sociedades.

Teoría del Universalismo concreto

*Cada vez se vuelve más evidente que la humanidad del “hombre en general”
sólo puede construirse con los cadáveres de las humanidades singulares*
Bolívar Echeverría

El postulado del universalismo concreto es vital para comprender el planteamiento del *ethos* histórico, pues se trata de la premisa que propone Echeverría para el estudio de las diferencias culturales por fuera de la jerarquización de las naciones sobre la línea de progreso impuesta por el universalismo abstracto que el racionalismo europeo echó a andar con sus políticas colonialistas. Este supone una noción ideal y genérica de “hombre” que no tiene atributos, ni es contingente, lo que justificaría la imposición de políticas homogeneizadoras que tienen por objetivo el desarrollo de una economía global, basada en la unificación tecnológica del proceso de trabajo a escala mundial. De acuerdo con esta lógica los países más industrializados reportan un mayor índice de Producto Interno Bruto (PIB) y, por añadidura, son los más avanzados, motivo por el que el PIB se tornó en el criterio central para medir el estado de satisfacción de las necesidades de las poblaciones, cuando, en realidad, sólo indica el índice de la valorización del valor⁹. Siendo así, no es posible derivar de él la satisfacción de algún tipo de necesidad dado que ello depende íntegramente de la correlación entre los valores de uso y las políticas sociales de cada país.

El primer término del sintagma universalismo concreto hace alusión a lo que sí es universal en el hombre en tanto ser social, esto es, “la capacidad común de todos los seres humanos para generar signos” (Gandler, 2007, p. 373) y, con ello, la de producir y consumir todo tipo de cosas, desde simples objetos materiales

⁹ Tanto Bolívar Echeverría como Stefan Gandler, de acuerdo con *El Capital* de Marx, utilizan el término *valor*, sin adjetivos, por sí solo, para hacer referencia al concepto de valor de cambio. Únicamente hacen la precisión del tipo de valor cuando aluden al valor de uso. En el presente texto, de aquí en adelante, el uso del término valor será de acuerdo con estos autores.

hasta complejos sistemas abstractos. En yuxtaposición, se hallan los modos particulares y concretos de cada cultura para recrear su orden social a través de sus valores de uso. En tanto estos guardan un significado, no necesariamente inteligible, configuran, junto con el lenguaje de cada comunidad, la dimensión semántica de las culturas.

Con esta idea en mente y a partir de la teoría semiológica de Ferdinand Saussure, Echeverría se enfoca en el significante que conlleva todo acto de producción y todo objeto producido. Este doble sentido del universalismo concreto de Echeverría, reconoce los alcances y las limitaciones de la materialidad y la condición humana como claves delineantes de nuestra experiencia y nuestra expresión, pero, paralelamente, también contempla el valor que las formas y las cosas guardan para las identidades culturales. Entre ese juego entre lo universal y lo concreto, Echeverría abre un espectro de libertad en el que los valores de uso son el código y las convenciones que guían nuestro comportamiento. Así, el universalismo concreto posibilita la diversidad implícita en el modelo del *ethos* histórico, misma que Echeverría categoriza en cuatro maneras básicas de vivir el mundo contemporáneo.

Ahora bien, para el estudio del *ethos* histórico es relevante tener en mente que ninguno de estos cuatro *ethei*¹⁰ se opone a la lógica capitalista que “sistemáticamente tiende a destruir todos los valores de uso” (Gandler, 2007) sino son, *de facto*, modos capitalistas de lidiar con las contradicciones del sistema para tornar, en la medida de lo posible, “vivable lo invivable” (Marx, 1975). Con base en este modelo, se analizan en el presente texto las implicaciones de la investigación del diseño realizada en el mundo anglosajón que hoy en día domina las maneras de percibir, vivir y reproducir el mundo. De igual forma, con los cuatro *ethei* es posible reconocer las formas de reproducción entre las que el diseño se gestó, hacia finales del siglo XIX, para incentivar el sistema mercantil, así como se torna viable identificar el perfil cultural que demarca las tendencias y las doctrinas actuales del Diseño.

¹⁰ Forma plural de *ethos*.

Teoría del *Ethos* histórico

“La lengua que yo tengo”, dice Cortés en sus Cartas, sin sospechar en qué medida es la ‘lengua’ lo que lo tiene a él
Bolívar Echeverría

Cada uno de los cuatro *ethei* identificados por Echeverría, es asociable a alguna cultura por lo que pueden ubicarse en zonas geográficas, sin embargo, para él era importante que no se entiendan como regionales. De igual forma, pese a partir de la teoría marxista, saca de la discusión el tema de la lucha de clases sociales y se enfoca en el análisis de la modernidad contemporánea que se afirma como la única posible. En oposición a ésta, Echeverría considera que la modernidad realmente existente no es la única que existe en realidad, sino, es la que domina. Desde la perspectiva de dominio, no se ve con buenos ojos la presencia, o la posibilidad, de otras modernidades, por lo que la modernidad realmente existente niega lisa y llanamente su existencia y no cesa de reprimir, en la práctica, cualquier otra variedad de modernidad (Gandler, 2007) reafirmando reiteradamente el proyecto impuesto por el universalismo abstracto.

La definición concreta del *ethos* histórico a partir la cual Echeverría desarrolla cada una de las cuatro modalidades (Tabla 1), estriba en “el conjunto de usos, instituciones sociales, formas de pensar y actuar, herramientas, formas de producción y consumo de los valores de uso que hacen posible vivir como ser humano o como sociedad en las relaciones capitalistas de producción, en verdad inhumanas, sin tener que inventarse continuamente una solución al problema que resulta de esas relaciones” (Gandler, 2007, p. 381).

A un nivel estructural, lo que distingue a un *ethos* de otro es su posición existencial con respecto a los tipos de valor, por lo tanto, la forma de vivir y de relacionarse con el valor de cambio y el valor de uso son las coordenadas que dictan el perfil de cada uno, sin que ninguno de ellos deje de responder a la cosmovisión del *ethos* de la modernidad que radica en el sacrificio del valor de uso en provecho del

Tabla 1. Las cuatro modalidades del *ethos*

	Niega la contradicción entre los tipos de valor	Afirma la contradicción entre los tipos de valor
Privilegia el valor de cambio	<i>Ethos Realista</i> Valorización del valor de cambio a través de las fuerzas productivas, ambos son una y la misma cosa. Respeto el valor de cambio	<i>Ethos Clásico</i> No se identifica con la subordinación del valor de uso al valor de cambio, pero lo acepta y asume por su efectividad como algo inevitable. Se distancia del valor de cambio
Privilegia el valor de uso	<i>Ethos Romántico</i> El capitalismo es vivido como la expresión más elevada de los valores de uso, se asume como necesario. Desconoce la contradicción	<i>Ethos Barroco</i> Lleva la contradicción a un segundo plano imaginario en el que pierde su sentido y se desvanece y en el que el valor de uso puede consolidar su vigencia pese a tenerla ya perdida. Es una constante puesta en escena. Participa en la contradicción

Fuente | Elaboración propia.

mañana de la producción mercantil en aras de un perpetuo progreso. La posición con respecto a ello puede ser, en primera instancia, de negar la contradicción capitalista entre el valor de cambio y el valor de uso, de ser así, se expresa de dos maneras: ya sea por reconocimiento al considerarla parte del proceso natural de la historia humana (*ethos* realista), o por desconocimiento al no ver la contradicción (*ethos* romántico). La segunda posibilidad es aceptar la contradicción, que, a su vez, tiene dos maneras de expresión: el distanciamiento en tanto lo percibe trágicamente inevitable (*ethos* clásico), o bien, la actitud participante al no ser capaz de visualizar otra forma de organización social (*ethos* barroco) (Gandler, 2012).

El reflexionar sobre estas maneras de vivir la realidad existente en el campo del Diseño, implica hacer visible una serie de condiciones y de factores que, pese a cruzar nuestra *praxis* de principio a fin, no suelen ser tema de reflexión (Sánchez Vázquez, 1967). Porejemplo, en el mundo del diseño, existen los productos, no las mercancías, esta simple variación en el lenguaje conlleva el desconocimiento de la dualidad de los valores implícitos en ellos. Al ignorar la correlación de la doble faz de la mercancía (valor de uso y valor de cambio), el diseñador

difícilmente asume responsabilidad sobre la estetización¹¹ sin sentido a través de la exaltación de la imagen y las sensaciones, especialmente, del entorno urbano donde impera el mundo artificial.

***Ethos* histórico y su expresión en el Diseño**

Como deja ver la historiografía de la profesionalización del Diseño, el fortalecimiento del fascismo, a la par de la consolidación del libre mercado hasta el actual neoliberalismo, propiciaron que la práctica del Diseño desdeñará los principios propuestos en su fundación, limitándose a consolidar su posición entre los procesos productivos industriales y gráficos, de acuerdo con las necesidades de los empresarios y las demandas del mercado. En términos de Echeverría, este desempeño lo explica el perfil del *ethos* realista que identifica la posibilidad de creación con la acumulación del capital, negando así la contradicción existente entre los dos tipos de valor. De hecho, para el *ethos* realista, el capital potencial, cuantitativa y cualitativamente, los procesos de reproducción social-natural, dado que el desarrollo de fuerzas productivas y la valorización del valor de cambio, son una y la misma cosa, por tanto, la doble faz de la mercancía se trata de un binomio indivisible en tanto el valor de cambio se percibe como una consecuencia natural de la evolución técnica y civilizatoria del hombre. “A este *ethos* elemental lo podemos llamar realista por su carácter afirmativo no sólo de la eficacia y la bondad insuperables del mundo establecido o “realmente existente”, sino, sobre todo, por la imposibilidad de un mundo alternativo” (Echeverría, 2009).

En cuanto a lo que respecta al campo del Diseño, tal declaración puede constatarse con la ausencia de la investigación, el debate o la deliberación en torno al humanismo, la condición humana o el modelo de hombre sobre el que se estructura la enseñanza de la disciplina o desempeña la profesión. Ninguna de estas interrogantes son temas sobre las cuales se delibere, ya que se dan por hecho.

¹¹ El *esteticismo* refiere la predilección por la forma y la sobrevaloración de la apariencia por encima de los hábitos y los usos relacionados a los objetos.

A diferencia de la actualidad en la que predomina el *ethos* realista, en la Alemania de Weimar cuando se instauran los principios y objetivos del diseño, y cuando la adscripción a una corriente política, sino que, a un partido político, era imprescindible, la mayoría de los docentes y los directivos de la Bauhaus eran abiertamente socialistas o comunistas que anhelaban instaurar un régimen social más incluyente y democrático. Por esta razón, su posición y sus acciones pueden identificarse con el *ethos* romántico que, en oposición al *ethos* realista, privilegia el valor de uso. En él,

la valorización aparece plenamente reductible a la “forma natural”. Resultado del “espíritu de empresa”, la valorización misma no sería otra cosa que una variante de la realización de la forma natural, puesto que este “espíritu” sería, a su vez, una de las figuras o sujetos que hacen de la historia una aventura permanente, lo mismo en el plano de lo humano individual que en el de lo humano colectivo. Mutación probablemente perversa, esta metamorfosis del “mundo bueno” o “natural” en “infierno” capitalista, no dejaría de ser un “momento” del “milagro” que es en sí misma la Creación. Esta peculiar manera de vivir con el capitalismo, que se afirma en la medida en que lo transfigura en su contrario, es propia del *ethos* romántico (Echeverría, 2009, p. 447).

Aunque el *ethos* romántico pondera el valor de uso, vive su posición en rebeldía ante la actitud que dignifica abiertamente el valor de cambio, pero, lo hace negando la contradicción del modo capitalista de producción, sobre la convicción de que es posible la inversión jerárquica de los valores, sin con ello contravenir al propio sistema. En oposición a esta noción, Echeverría demuestra que esta alteración es técnicamente inviable dado que el modo capitalista de reproducción de la riqueza social requiere, para afirmarse y mantenerse en cuanto tal, una insatisfacción siempre renovada del conjunto de necesidades sociales establecido en cada caso. [...]. Por ello, la tarea primordial de la economía capitalista es reproducir la condición de existencia de su propia forma: construir y reconstruir incesantemente una escasez –una escasez ahora artificial– justo a partir de las posibilidades renovadas de la abundancia (Echeverría, 2009, p. 415).

El *ethos* romántico busca en las fuerzas de renovación de la abundancia, vulnerar la reproducción del sistema sin darse cuenta de que, en realidad, lo fortalece al acelerar la diversificación de la producción. Este es el *ethos* que podría explicar la confianza del diseñador en su capacidad de emprendimiento, así como algunos matices del marco existencial sobre el que se encuadran ciertos lineamientos de la investigación del diseño.

Los dos *ethos* que faltan por describir son aquellos que sí reconocen la existencia de la contradicción, pero ninguno de ambos opone una franca resistencia al asumir que no cabe la posibilidad de construir la realidad sobre otro modelo de organización social.

Para el *ethos* clásico lo establecido parece intransformable, la actitud dominante aquí es la del cumplimiento trágico del proceso social determinado más allá de la subjetividad humana. En [él], lo existente no es glorificado, ni sus contradicciones son escondidas a escobazos bajo la mesa, como ocurre en el *ethos* realista y en el romántico, pero toda rebelión (más radical) es tenida por insensata (Echeverría, 2009, p. 415).

Por tanto, el *ethos* clásico entraña la imposibilidad de cambiar el curso de las cosas. Su manifestación en la modernidad se detecta por “el distanciamiento y la ecuanimidad de un racionalismo estoico”, con los que toda “actitud en pro o en contra de lo establecido, que sea una actitud militante en su entusiasmo o su lamento”, le parece “ilusa y superflua” (Echeverría, 2009, p. 415).

En tanto se trata de un *ethos* que no le encuentra sentido a la oposición, tiende a ser progresista y a fijar su atención en los fines, sin exaltar los medios. Fines que alienta y con los que puede comprometerse cuando conllevan la promesa del bienestar y progreso.

Los tres *ethei* hasta ahora descritos delinean los ejes esenciales del pensamiento actual del Diseño, dígase: la estrategia, el emprendimiento y la innovación, respondiendo, respectivamente, a las cualidades de cada uno de ellos (realista, romántico y clásico). De cara a ellos, se halla el *ethos* barroco que Echeverría identifica en la cultura latinoamericana y que, como tal, es útil para valorar la importación de la investigación del diseño por parte de las academias de los países de América Latina.

El *ethos* barroco es esencialmente paradójico, en sí mismo y sobre una misma estructura social se encuentran, no sólo formas de existencia por demás diversas, sino también el traslapamiento, en alguna medida contradictorio, de interpretaciones, normas, convenciones y creencias sobre los hechos y las prácticas, lo que exige la modulación del comportamiento sobre marcos que no se restringen a lo moral o a lo legal, sino a la contingencia, a las condiciones dadas en las que los participantes, el entorno, la posición personal, las relaciones implícitas y las consecuencias posibles, son sopesadas incesantemente de forma “natural”, a partir de la interiorización de toda una variedad de códigos que corresponden a la diversidad de maneras coexistentes. Maneras que no necesariamente empatan, en todo caso se acoplan, dejando intersticios o rangos de libertad sustentados en una incertidumbre, siempre latente, que exige cierto estado de alerta para desempeñarse de acuerdo con las circunstancias, con los elementos y los signos que en la misma convengan.

Como el arte, el *ethos* barroco es ornamentalista, histriónico, inmediatista y sensual, pero también, extravagante, rebuscado y artificioso. Psicológicamente, es ritualista, prescriptivo, formalista y esotérico, cualidades que lo encauza y lo contienen, a la vez. El primer conjunto de adjetivos subraya el aspecto improductivo o irresponsable respecto de la función del arte; el segundo, su lado transgresor o deformador respecto a una forma “clásica”, y el tercero, su tendencia represora de la libertad creativa (Echeverría, 2005, p. 490).

El *ethos* barroco que a lo largo de la historia se ha manifestado bajo muy distintas circunstancias, conlleva, siempre, la confrontación de “propuestas antagónicas de forma para un mismo objeto: una progresista y ofensiva, que domina sobre otra, conservadora y defensiva, a la que, sin embargo, no puede eliminar y sustituir y en la que debe buscar ayuda ante las exigencias del objeto que la desbordan” (Echeverría, 2005, p. 573).

De esta disparidad surgen de cada posición expresiones que intentan salvar lo propio con apariencias que, a la vez, buscan la conciliación con el absolutamente otro, siempre presente, con el que se ha de convivir y subsistir, más por seguridad que por convicción, pero, generando, en ello, una mentalidad social habituada a las diferencias, al asombro y al desconcierto; a la yuxtaposición de posibilidades de diversa naturaleza y a la inconsistencia de las apariencias. “El *ethos* barroco no puede ser otra cosa que un principio de ordenamiento del mundo de la vida. Puede ser una plataforma de salida en la puesta en juego con que la vida concreta de las sociedades afirma su singularidad cultural planteándose, al mismo tiempo, como absoluta y como evanescente” (Echeverría, 1997, p. 588).

Echeverría logra identificar y describir la sobreposición de realidades sobre una lógica que no exige, del todo, un orden lógico, coherente y lineal; que capta la necesidad de ir empatando una diversidad significativa de subjetividades, con todo y sus intereses, de acuerdo con las posibilidades y disposiciones¹² presentes en conjunción con cierta noción de reglas y deberes. Sin duda, este no es el marco de pensamiento del que parte la investigación del diseño, ni sobre el que se implementan teorías, métodos y modelos de acción o comprensión de la realidad desde la perspectiva del mundo anglosajón.

¹² En tanto configuraciones (*dispositio*), pero también, en cuanto a actitud abierta y flexible ante la contingencia.

Investigación del diseño... ¿en Latinoamérica o latinoamericana?

El propósito inicial de la conformación en Inglaterra de la *Design Research Society* en 1966, fue ampliar los fundamentos y los conocimientos sobre la práctica de diseño para comprender la participación y el potencial del campo de estudios y, así, optimizar el desempeño profesional de los diseñadores. En Latinoamérica no fue sino hasta la década de los noventa, cuando se habían consolidado ya importantes escuelas de Diseño, que comenzó a ser considerada la todavía incipiente investigación del diseño. Desde entonces, el interés en ella ha consistido en la comprensión y la asimilación de la teorización, los conceptos y los métodos desarrollados en los centros de investigación del Reino Unido y Estados Unidos, especialmente.

El modelo academicista que predomina en las universidades de Latinoamérica no gira, a diferencia de las universidades de tradición anglosajona, en torno a la investigación, ni tienen su énfasis en el desarrollo de competencias para la misma. En oposición, su objetivo primordial es la enseñanza y formación de especialistas profesionales a través de programas de estudio enfocados en asignaturas básicas y optativas relativas a la profesión en cuestión. Esta distinción entre los modelos universitarios dicta, en Latinoamérica, una articulación complicada entre la investigación del diseño y las instituciones dedicadas a la formación de diseñadores, por un lado, y con la práctica profesional de la disciplina, por otro, debido a la ausencia de una formación rigurosa en cuanto a la tipos y técnicas de investigación y sobre los procedimientos, espacios, formas y recursos para el desarrollo apropiado de una investigación del diseño que, de origen, considere las particularidades de su práctica en esta región. En todo caso, esta es enseñada a partir de los modelos y las publicaciones editadas en las universidades de investigación e innovación extranjeras que, aun siendo de gran relevancia para la actualización del campo y de su práctica, son también una vía para la consolidación del universalismo abstracto entre la mentalidad de los diseñadores, lo que lleva a ignorar las condiciones y las necesidades de comunidades de nuestro propio entorno. Y, más cuando la ubicuidad y la sistematización promovidas por la cultura del diseño en las ciudades contemporáneas de todo el mundo

acotan los regímenes de percepción y experiencia, en gran medida al mundo virtual, restringiendo con ello los horizontes de sentido a imágenes prediseñadas y racionalizadas, limitando la experiencia viva de primer orden y, en consecuencia, las capacidades recreativas.

Los *ethos* realista, romántico y clásico exponen los principios y la mentalidad con los que se enfrenta la vida entre el sistema capitalista en Europa y Norteamérica, como tales son elaboraciones conceptuales con las que podemos ampliar nuestra comprensión de la investigación del diseño generada en aquellos países. Desde la publicación de *Designerly Ways of Knowing*, el campo del Diseño ha intentado legitimarse ampliando su corpus de conocimiento a través de una constante deliberación en torno a su agencia, no obstante, tal investigación del diseño opera, también, como una potente vía para la imposición del *ethos* realista más allá de las fronteras de los países dominantes.

En contraste a ello, el *ethos* barroco predominante en Latinoamérica, puede ser, de acuerdo con el universalismo concreto, el marco conceptual para teorizaciones y procedimientos más acordes y pertinentes para enfrentar, a través del diseño, problemáticas que no se reduzcan a la estetización de bienes o servicios con el solo propósito de alentar su comercialización; condición a la que, en buena medida, el diseño latinoamericano ha sido restringido debido al retraso industrial, y a la dependencia de este rubro con respecto a los países desarrollados, cuando la región presenta carencias y problemáticas que la intervención creativa del pensamiento de diseño podría coadyuvar a solventar en concordancia con otras maneras de concebir el mundo y su organización. Para ello, resulta imprescindible pensar y realizar el diseño desde esquemas mentales que trascienden el universalismo abstracto y tomen en consideración modelos alternos que no se reduzcan al emprendimiento y la innovación en tanto vías estratégicas para el desarrollo de negocios como fin último. En oposición a este modelo, el universalismo concreto y el *ethos* histórico de Echeverría, alientan la reflexión crítica sobre nuestro presente, a pesar de la radicalidad y el dominio del sistema

imperante, mientras el pensamiento de diseño, en concordancia con los resultados de su investigación sobre las capacidades cognitivas que la profesión forma, podría imaginar, visualizar, sopesar e intelectualizar alternativas viables que ofrezcan mayores y mejores oportunidades de vida para los múltiples sectores de nuestras barrocas sociedades latinoamericanas.

Agradecimientos

Agradezco profundamente las revisiones y los comentarios que el Mtro. Raúl Torres Maya dedicó a este texto durante su elaboración.

Financiamiento

El autor no recibió financiamiento para la investigación, autoría y/o publicación de este artículo.

Referencias

- Betts, P. (2007).** *The Authority of Everyday Objects. A Cultural History of West German Industrial Design.* Berkeley: University of California Press.
- Breña, M. (2017).** ¿Cómo pensarnos en red?. En Medina, P. (Ed.). *Cuadernos de diseño. Diseño en red*. N. 6. España: IED Madrid.
- Buchanan, R. (1999).** Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4): 3-23. doi: 10.1162/07479360152681056
- Cross, N. (1999).** Design Research, A Discipline Conversation. *Design Issues*, 15(2): 5-10. doi: 10.2307/1511837
- Cross, N. (2001).** Designerly Ways of Knowing, Design Discipline vs. Design Science. *Design Issues*, 17(3): 49-55. doi: 10.1162/074793601750357196
- Cross, N. (2007).** Forty years of design research. *Design Studies*, 28(1): 1-4. doi: 10.1016/j.destud.2006.11.004
- Echeverría, B. (1984).** La forma natural de reproducción social. *Cuadernos Políticos*, 41, 33-46.
- Echeverría, B. (1997).** Identidad evanescente, *Ilusiones de la modernidad*. México: Equilibrista.
- Echeverría, B. (2005).** *La modernidad de lo barroco*. México: Era.
- Echeverría, B. (2009).** ¿Qué es la modernidad? Cuadernos del seminario. Modernidad Versiones y Dimensiones. México: UNAM.
- Fallan, K. (2010).** *Design History, Understanding Theory and Method*. Oxford, UK: Berg Publishers.
- Gandler, S. (2007).** *Marxismo crítico en México: Adolfo Sánchez Vázquez y Bolívar Echeverría*. México: FCE/UNAM/UAQ.
- Gandler, S. (2012).** Reconocimiento versus *ethos*, *Íconos, Revista de Ciencias Sociales*, 43: 47-64.
- Guía digital. (2017).** ¿Qué es la Usabilidad?. Recuperado de <http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad.html>
- Granés, C. (2011).** *Puño invisible: arte, revolución y un siglo de cambios culturales*. Barcelona: Taurus Ediciones.
- Manzini, E. y Coad, R. (2015).** Design in a Connected World. En Manzini, E. (Ed.). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation*. Cambridge, MA, USA: The MIT Press.
- Margolin, V. (2009).** Design in History. *Design Issues*, 25(2): 94-105. doi: 10.1162/desi.2009.25.2.94
- Marx, K. (1975).** El capital. México: SIGLO XXI Editores.
- Sánchez Vázquez, A. (1967).** *Filosofía de la praxis*. México: SIGLO XXI Editores.