

# Reflexiones para una renovación de la experiencia de diseño

Francisco Pérez Cortés\*

Por diferentes motivos las actividades artísticas y de diseño han sido tradicionalmente concebidas, como el extremo opuesto de toda conceptualización. Los artistas y algunos diseñadores hasta se enorgullecen en decir que su trabajo se desarrolla al margen de cualquier esfuerzo reflexivo. La teoría, como algunos le llaman, sólo ha merecido su indiferencia.

Un descuido de los conceptos asumido de manera natural y una incapacidad de la teoría para adquirir un sentido más productivo, ha sido la característica principal de la relación entre la creación del diseño y su posible fundamentación teórica. La situación sin embargo debe cambiar para beneficio de todos. Luego de la rápida declinación de las tendencias formalistas de la postmodernidad y toda vez que ya no es posible utilizar los viejos modelos y criterios del pasado, el artista y el diseñador se encuentran ante un doble dilema: ¿cómo recuperar lo anterior sin volverse objeto de la crítica? y ¿qué sigue después de la postmodernidad? La situación es paradójica porque todavía no se sabe lo que se quiere, pero hay ya un acuerdo tácito sobre lo que no puede ser en adelante. Decía Roland Barthes, ser moderno después de todo, es saber con precisión "lo que ya no es posible".

Probablemente en esta ocasión, como sucede en los periodos de derrumbe del espíritu y del quehacer humano, una alternativa de solución consista en un trabajo de refundamen-

tación de las diferentes disciplinas. Preguntarse sobre los fundamentos de cada una de ellas e ir más allá de las distintas soluciones que han sido elaboradas en los últimos años es una tarea que está presente en los diferentes campos del pensamiento y de la producción humana. Problematizar, re-interrogar sobre el origen, las bases, los soportes de la creación artística y el diseño, tomando en cuenta las experiencias más recientes, es una tarea que debemos realizar en la búsqueda de nuevas expectativas.<sup>2</sup>

Paradójicamente, una refundamentación de las actividades artísticas y de diseño depende en buena medida de un trabajo de conceptualización en el sentido más amplio de la palabra. No se trata de hacer Filosofía o Teoría del Diseño en abstracto, sino de que el diseñador reflexione sobre su propia práctica, para adaptarla de mejor manera a las necesidades de nuestro tiempo. Volver a las preguntas elementales, re-descubrir los fundamentos, desempolvar viejos recursos luego de la puesta del sol postmoderno, es una condición necesaria para la renovación de la producción plástica. Ante la crisis indiscutible de la formalización, es preciso que el diseño y las artes se preocupen por la renovación de sus contenidos y de sus mensajes. La conceptualización, el restablecimiento de las ideas, de los propósitos, de los esquemas y criterios de producción, son algunos de los caminos a seguir para la renovación

integral de las actividades profesionales.<sup>3</sup>

## La era de los epílogos

La vida cultural del hombre desde hace algunos años ha entrado, se dice, en una etapa de derrumbe y desintegración. Los que han sido calificados erróneamente como viejos valores y viejos principios declinan de manera vertiginosa y todavía no se encuentran aquellos que vendrán a sustituirlos.<sup>4</sup> En su lugar no hay sino sólo esfuerzos de deconstrucción. El fin de los lenguajes, de los discursos, de los signos, los textos autorreferenciales, son las características de nuestro tiempo. La muerte de los absolutos y luego la del hombre como tal que hoy se pregona, ha hecho posible que los compositores hablen del fin de la música y los artistas del fin del arte. Estamos en la era de los epílogos.

El mundo se dice ahora, no tiene ya sentido y desde luego, las obras del hombre tampoco. Las obras ya no tienen razón de ser y son sólo nuestras lecturas las que le imprimen una significación de manera artificial. Las intenciones del autor no importan en lo más mínimo, sólo cuentan las diversas significaciones que imponemos a las obras con nuestras lecturas deconstructivas. Es el mundo de lo indecible, del intercambio transparente de los sentidos, es el mundo de lo particular y lo diferente.

El antiguo ideal de la creación universal ya no tiene lugar en este mundo. Nos encontramos más bien en un tiempo débil de la historia: tiempo de transiciones rápidas, de pérdida de los objetivos, de pérdidas de la realidad y de su sentido. Tiempo no sólo difícil de vivir sino difícil de comprender y explicar, en el que todo declina y llega a su fin. Tiempo de pérdidas, de borraduras y desapariciones en el que designar lo indesiguable se ha convertido en una tarea condenada, por supuesto, al fracaso.

Época en la que el sentido se ha perdido y con él, las fronteras entre lo público y lo privado, el presente y el futuro, el fin y los principios, el arte y el diseño, el diseño y el dibujo o la fotografía. Época en la que todo es descrito por sus fines: el fin de una era, de la civilización tradicional, las utopías, la política, las clases sociales, el campesinado, la familia, el individuo, la realidad y su imagen. Reino de la simulación y del vacío en el que todo se deshace: las jerarquías, el derecho, la cohesión social, la justicia.<sup>5</sup>

Es en medio de estas condiciones donde surgen las preguntas de siempre: ¿qué es el acto, el proceso creativo?, ¿cómo desarrollar ahora el proceso de diseño?, ¿qué tipo de diseño se necesita hoy día?, ¿con qué principios, sobre qué bases formales y técnicas? Vuelta a los problemas de siempre, a los problemas del origen y del comienzo de las cosas, esa es la consigna de la época. Sin caer en la rehabilitación de periodos anteriores, este esfuerzo de refundamentación de las disciplinas debe plantearse objetivos muy precisos: búsqueda de nuevas coherencias para nuestro trabajo de diseño, dotar de nuevos sentidos al quehacer profesional, restablecer el significado de nuestras producciones. En esta época que favorece el paso a los extremos, es preciso buscar los puntos de equilibrio en el que producir formas y objetos siga teniendo sentido para las necesidades del presente. Sólo de esta manera recobra su significado una realidad que hoy cada vez nos resulta más inadmisiblemente e indescifrable. Realidad que hoy sabemos tiene que ser más plural, más

abierta y en transformación permanente. De ahí la inutilidad de establecer nuevas normas limitrofes.

No es cuestión en este momento de elaborar otras coherencias generales, ni de restaurar viejos modelos universalmente válidos, más bien se trata de llevar a cabo un proceso de refundamentación a partir de la pluralidad de experiencias artísticas y de diseño con las que hoy se cuenta. Es cada una de esas experiencias la que debe restablecer su coherencia, en términos de su carácter individual y su responsabilidad colectiva.

Hoy es preciso dar un sentido más plural a nuestra realidad, sobre la base de una coherencia más responsable de nuestras experiencias individuales. Esa búsqueda de experiencia no es otra cosa sino el establecimiento de un sentido más preciso de nuestras experiencias diversas. Restablecer el sentido y la coherencia de los esfuerzos particulares es una tarea primordial. Dar un nuevo sentido a las ideas, a la existencia, a las obras, a los lenguajes polisémicos, a los discursos sobre el mundo puede ser un buen punto de partida. No precisamente para crear nuevos absolutos sino para llevar a cabo un trabajo de humanización, que tanta falta hace a nuestras experiencias profesionales.

Poner en forma, dar una organización a nuestras ideas e intuiciones fundadas es en gran medida la tarea que corresponde. No se trata de restaurar una vieja coherencia general y monolítica, sino de aprovechar la multiplicidad de experiencias con que contamos, a través de una reorientación de sus significados y sus sentidos. El objetivo es dar una mayor consistencia al trabajo del diseñador, en medio de una cultura que se derrumba y se nos deshace en las manos.

Sin sorpresas, sin invenciones fugaces, sin sobresaltos espectaculares, es preciso llevar a cabo un paciente trabajo de refundamentación de los diferentes campos del diseño. Refundamentación que hasta cierto punto depende, como hemos visto, de un trabajo de cuestionamiento profundo de las disciplinas, tomando como base nuestras viejas preguntas: ¿cómo di-

señar?, ¿con qué propósitos?, ¿a partir de qué códigos?, ¿con qué recursos teóricos, técnicos y metodológicos? Este trabajo de problematización de sí que cada diseñador realiza por su parte, lo definiremos más adelante como una nueva experiencia de diseño. Experiencia que ponga un límite a la simulación y al desenfreno en que nos encontramos.

Retomar pues a los problemas de siempre, re-interrogar la historia de las disciplinas, buscar nuevas coherencias y nuevos sentidos al trabajo individual y colectivo, es parte de este trabajo de reorganización de las experiencias de diseño de acuerdo con las necesidades de nuestro tiempo. Ni creacionismo, ni espontaneísmo, ni estética normativa son caminos a seguir en una época de ausencias y vacíos que acaban por vanalizar todo acto creativo. Cuando todas las obras en que se expresan el corazón y la sensibilidad son reconocidas inmediatamente como diseño, el diseño no existe más. Son más bien simulaciones artísticas y de diseño que acaban deshaciendo a una y otra. Orden canibal en el que todo es amalgama y provocación al rechazo, es en lo que se puede convertir el arte y el diseño de nuestro tiempo. Cinismo acomodaticio que se alimenta de una visión caótica y fragmentada de la realidad, en donde lo único que tiene importancia es lo transitorio, lo fugitivo, lo efímero. Ambigüedad satisfecha que reivindica el exceso como un derecho y que rompe con toda visión unitaria, en nombre de una creatividad abstracta convertida en única fuerza productiva. Hasta se nos dice que hoy día es posible vivir tranquilo y sin problemas en un mundo sin explicaciones. Reino del desencantamiento y del pesimismo radical, en donde el punto de partida es la aceptación tácita de una degradación del tejido social.

### **Experiencia artística y de diseño**

La refundamentación de la disciplina y de los quehaceres profesionales tiene un punto de partida, que es el hombre. Lo primero que se debe refundamentar es al hombre mismo que diseña, aquél que ejerce su libertad creadora en un

campo de trabajo determinado. No es el diseño el que habla en el hombre sino el hombre quien habla y se relaciona con sus semejantes y con el mundo a través del diseño. A ese trabajo de refundamentación del hombre que diseña con respecto del mundo y de sus semejantes, le llamaremos en adelante una experiencia de diseño.

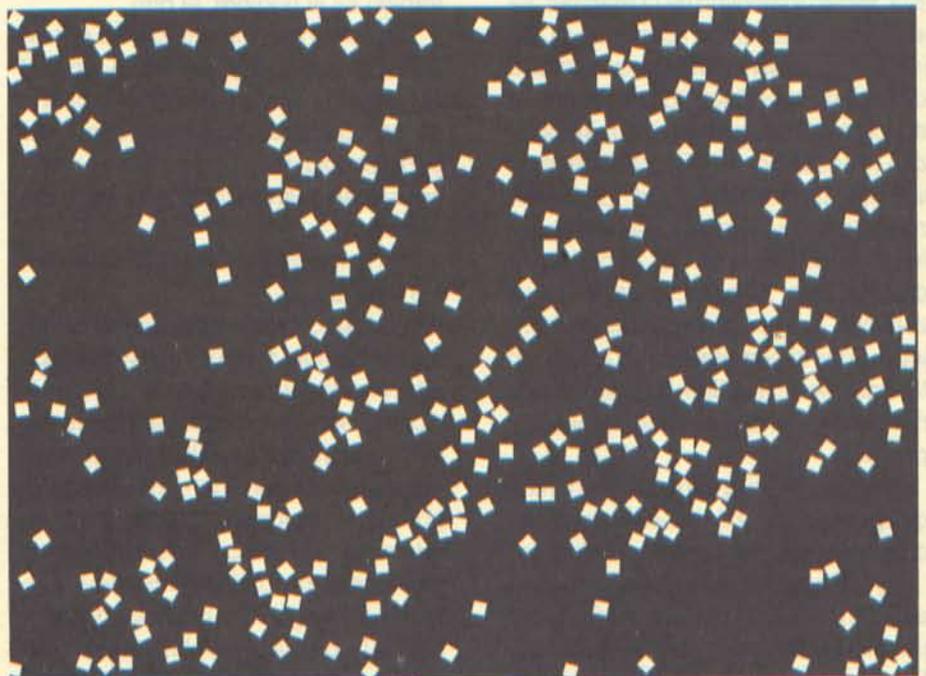
La experiencia del diseño es aquel proceso mediante el cual la persona refundamenta, revitaliza y revalora no solamente su quehacer profesional, sino toda su existencia en un momento histórico determinado (porque el mundo también se lo demanda). Experiencia le llamamos, porque a través de un esfuerzo reflexivo de tipo integral, el hombre que diseña define y actualiza sus objetivos personales y sus compromisos sociales, su quehacer profesional y sus capacidades creativas, de acuerdo con las necesidades de su época.<sup>6</sup> De esta manera el diseñador interroga y hace suya la situación del diseño, la situación social en la que vive, revalora o redefine sus capacidades personales y se da una nueva alternativa de trabajo. No crea o deduce algo de la nada, sólo actualiza, reorienta o refuerza su quehacer profesional, de acuerdo con la situación del momento. Esa experiencia es una operación que se repite constantemente en la persona con más o menos intensidad, de acuerdo con las condiciones en las que vive.

Hablamos de experiencia porque se trata de un esfuerzo con carácter integral, que condiciona no sólo al diseñador sino antes que nada a la persona, quien a través de aquélla busca dar un nuevo sentido a su existencia, sus ideas y su quehacer profesional. La experiencia de diseño se lleva a cabo en los dos grandes niveles de la persona: en sus ideas y en sus acciones, en sus conceptos y en sus actos. Es un trabajo de re-codificación de los pensamientos y los quehaceres del hombre, que de esta manera organiza integralmente su existencia. Así como en otras disciplinas se habla de la experiencia del hombre (antropología, sociología), de la experiencia de razón (filosofía), así nosotros queremos hablar de la experiencia artística y de diseño.<sup>7</sup> En los

hechos, el diseñador realiza tal vez no de manera sistemática esta experiencia, desde el momento en que reflexiona sobre su propia práctica, sólo sugerimos ahora que esta operación se realice desde una perspectiva más integral y con mayor consistencia (es ahí donde otras disciplinas le pueden proponer elementos de reflexión al diseño). El hombre antes de ser *homo sapiens* (esto sólo después llega a serlo) es *homo faber*, es un hacedor de ideas, objetos, es un hacedor de sí mismo. Porque no es un ser dado de una vez y para siempre, requiere a cada momento dar un sentido y una organización a su existencia según la realidad que le rodea. El hombre sólo piensa como parte de un hacerse a sí mismo y por eso su tarea fundamental consiste en organizar sus experiencias vividas y pensadas en una unidad plural (la persona siempre es varios individuos) que le permita tener un control (dar orientación) a su existencia. Únicamente así el individuo deviene humano, creativo en el sentido pleno de la palabra y capaz de entrar en relación con los demás: "la experiencia del hombre sólo es humana haciéndose lenguaje". En esa experiencia de diseño se conjuga la libertad creativa, la búsqueda de coherencia y el proceso de diseño que habrán de convertir al hom-

bre en diseñador. El hombre y su trabajo son factura y esfuerzo por dar vida y volver objetivo al conjunto de sus capacidades individuales. Al recorrer esta experiencia que no se puede conocer más que en el recorrido mismo, el diseñador va más allá de su sensibilidad, de sus conocimientos y habilidades y propone objetos de diseño con una significación siempre nueva, siempre suya. Tal vez en eso radica su capacidad creativa: detectar necesidades, formular problemas de diseño, conocer soluciones anteriores, proponer nuevos caminos y transformar esas soluciones a partir de una búsqueda tanto en sí mismo, como en el mundo y en el trabajo de los demás.<sup>8</sup>

Hacer que la sensibilidad de la persona no se limite al campo de lo sensible, sino que acceda a la constitución de un lenguaje particular de diseño mediante la apropiación real de los materiales, los códigos y las técnicas con las que trabaja el diseñador, es el propósito más elevado de la experiencia de diseño. Se reconquista así la capacidad creativa de la persona a través del esfuerzo de reflexión que realiza sobre su propia práctica, al mismo tiempo que se va más allá de lo inmediato en un proceso que engloba todas las ideas y las vivencias del diseñador, quien a su vez cobra cuerpo



junto con sus objetos. En ese proceso el diseñador se hace a sí mismo y comparte esa factura con los demás bajo la forma de objetos. El diseñador sólo existe en y a través del acto de diseñar y ese diseño depende de un proceso que la persona reorganiza a cada momento, al producir objetos, conceptos, lenguajes, estructuras, etcétera.<sup>2</sup>

Por medio entonces de la experiencia de diseño, el diseñador transforma la materia y la realidad sobre la que trabaja, nos presenta una expresión singular de lo que vive y piensa y da cuerpo a formas y objetos que en lugar de sólo reflejar al mundo, se convierten por sí mismos en un mundo distinto en el cual el espectador o el usuario renacen.

### Caracterización de diseño

Luego de las experiencias que hemos visto desfilar recientemente ante nuestros ojos, es preciso señalar, al menos en sus rasgos fundamentales, eso que podrían ser las características del diseño de nuestro tiempo. Sólo nos referiremos a algunas de esas características y a un cierto tipo de diseño.

La creación individualista arrancada de las entrañas más recónditas del diseñador ha perdido credibilidad, de la misma manera que la creación normativa, reflejo inmediato de la realidad, ha sido completamente abandonada. Ni intuición genial ni conciencia colectiva de su tiempo, el diseño de hoy requiere encontrar otros caminos que restablezcan el equilibrio entre su carácter individual y su sentido social. El diseño requiere descubrir nuevos senderos por los cuales conducir la experiencia creativa que le caracteriza. Nuevos caminos, nuevos procedimientos y objetivos que le permitan ir más allá de un formalismo sin sentido, de una estética normativa o de una abstracción incomprendible.

Son tres en mi opinión los elementos que pueden servir de base a una refundamentación del campo de diseño:

1) Un restablecimiento de la relación entre el contenido y la expresión de los productos. Sin descuidar los aspectos formales y técnicos, es preciso que el

diseñador revitalice esa parte de su trabajo que se relaciona con el contenido (las ideas contenidas) de sus obras. Definir con precisión las ideas, las nociones, los conceptos que el diseñador habrá de materializar en sus objetos es hoy la condición para devolver su sentido a una producción que debe ir más allá de las formas. Una conceptualización clara en ese sentido, es el primer paso del proceso de diseño.

2) El restablecimiento del carácter útil y funcional del diseño. A diferencia del arte, el diseño es la respuesta siempre a una necesidad. El comienzo de la práctica del diseño es en todos los casos una demanda concreta.

3) El diseño debe ser un medio para establecer cierto tipo de relaciones del hombre consigo mismo, con los demás, con la naturaleza y con el orden comunitario. Desde ese punto de vista, el diseño como cualquier otra actividad del hombre, es una práctica inseparablemente ligada al problema de la alteridad (la relación con el otro). En la medida en que transporta mensajes, elabora objetos para satisfacer necesidades humanas, crea espacios habitables para el hombre, etc., el diseño es un medio de solución de relaciones vitales para las personas. Es preciso que el diseñador reconozca que el punto de partida y el punto de llegada de su trabajo es el hombre, el otro.

De estos tres elementos, se puede concluir que el diseño es la unidad orgánica de una expresión sensible y de un contenido espiritual, que sirve para dar solución a un problema o a una necesidad planteada por la vida del hombre.

a) *No se diseñan objetos ni artefactos sino ideas*

El diseño es una actividad del espíritu del hombre que expresa y satisface a través de formas, objetos, construcciones, etc., una necesidad humana. Es una actividad espiritual que permite dar respuesta a una demanda concreta por medio de formas, figuras, objetos, artefactos, construcciones. No se diseñan cosas u objetos sino ideas que tienen por origen una necesidad humana. Es la idea la que cobra cuerpo o se expresa en un diseño, no lo contrario.

Por este motivo, el restablecimiento de la relación entre una forma o expresión y un contenido (una idea del diseñador) es condición fundamental para la satisfacción de algunas necesidades del hombre. Dar prioridad al aspecto formal en detrimento de las ideas que expresan la necesidad humana es salir del campo de diseño y adentrarse en los terrenos del arte, del dibujo o de cualquier otra cosa. Si no se tiene una idea y un concepto claro de lo que se quiere hacer o decir en el campo del diseño, no es posible dar respuesta efectiva a la demanda concreta. Al restablecer esa relación primordial, se lleva a cabo el primer momento del acto creativo, se devuelve al diseño una visión conjunta de su trabajo, se libera también su potencia creadora y se reconquista su espontaneidad por medio de un control sobre el proceso que produce las obras.

A través de la operación conceptual que lleva a cabo el diseñador, se puede dar expresión concreta a una idea y a una demanda específica. Como en el arte, de esta manera el diseñador le da cuerpo a una idea, sus objetos se vuelven la representación sensible de esa idea, la forma sensible de un contenido espiritual.

Mediante este esfuerzo reflexivo, el diseñador hace suya la necesidad humana, determina o se apropia de los materiales con los que cuenta, da un sentido preciso a su trabajo formal y técnico y responde efectivamente a una demanda específica.

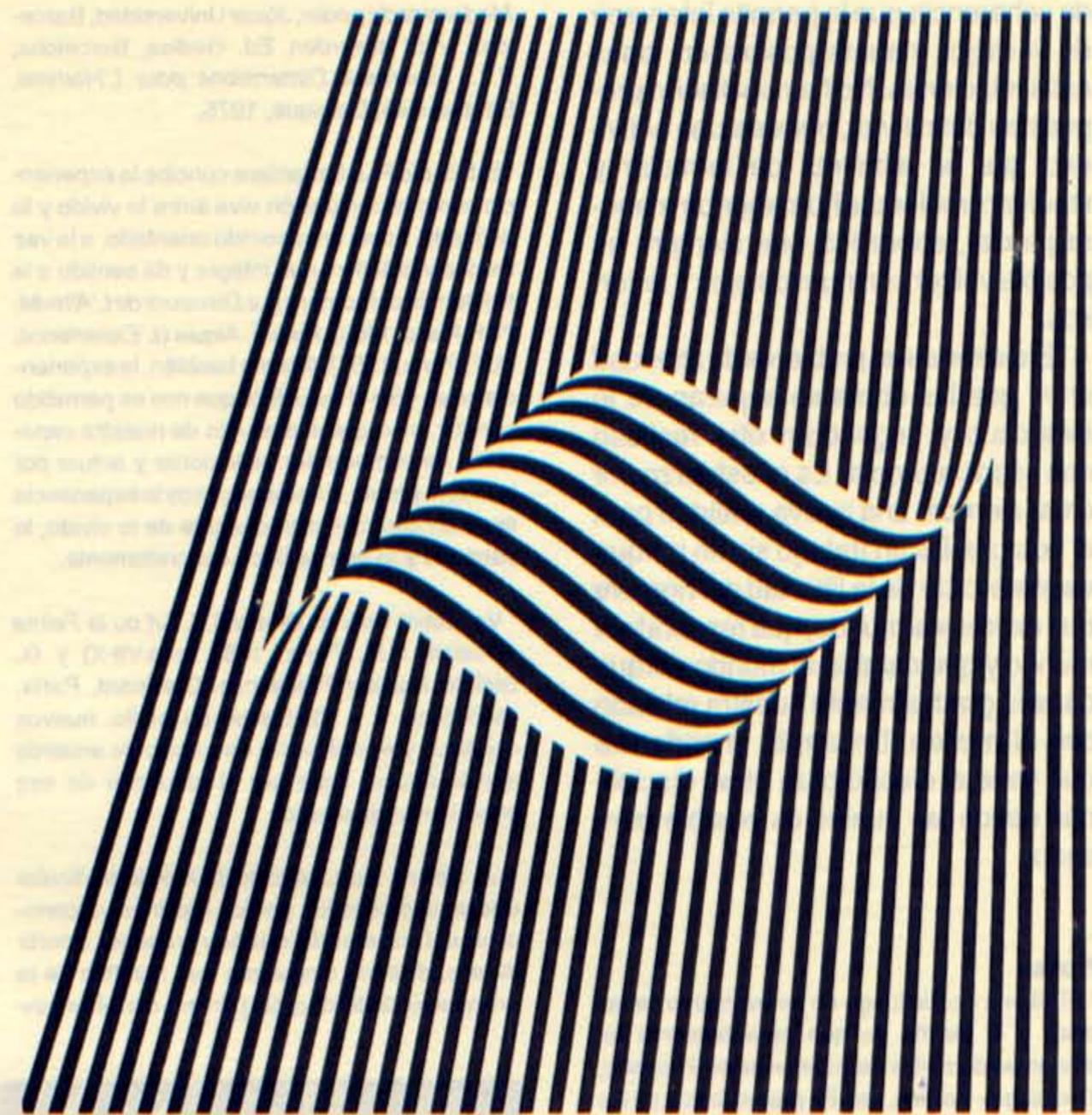
b) *El diseño sólo existe como acto de diseñar*

Hemos dicho que a diferencia del arte, el diseño tiene por fundamento una demanda concreta. Lo que esto significa es que el primer paso del diseñador es la detección de una necesidad y la formulación de un problema de diseño. Sin importar el mensaje, el objeto o la estructura que se pretende elaborar, el diseño es un proceso a través del cual se da respuesta a una demanda del hombre. Se puede decir que además de su carácter artístico, estético, el diseño tiene un sentido inmediatamente práctico y funcional. Está siempre determinado por una serie de factores que le condicionan y dan for-

ma, en la medida en que se relacionan con el uso que se le va a dar. La funcionalidad es parte integrante del objeto de diseño y está presente como criterio a todo lo largo de su proceso de realización.

Se puede decir que el hombre nunca está satisfecho con lo que la naturaleza hizo de él. Quiere siempre ir más allá de lo que ya es y transformar permanentemente su naturaleza. El hombre rechaza siempre su naturaleza y es eso lo que le convierte en un ser actuante. Su esencia no es teórica sino práctica, de lo que se desprende que es un ser que no siempre sabe lo que quiere, pero que sí sabe con bastante precisión lo que no quiere.<sup>10</sup> Busca siempre autotranscenderse, ir más allá de sí, transformar su naturaleza y la naturaleza que le rodea de tal modo que a sus necesidades las convierte en arte, en cultura: a su alimentación la convierte en arte culinario, a su espacio vital en arquitectura, no le basta la convivencia con su pareja ni llegar a poseerla, quiere además que su pareja le ame. El hombre pues, por esencia transforma la naturaleza y en esa transformación el diseño tiene una función importante. A través del diseño el hombre transforma su mundo y se transforma a sí mismo, sobrepasa su naturaleza y la vuelve cada vez más humana. Por eso el diseño se ha convertido en un trabajo de mediación indispensable para la transformación íntima del hombre. Puro instrumento de mediación del devenir del hombre, el diseño es antes que nada, procesualidad inagotable y necesaria para la transformación de lo que existe.

Al diseño se le hace, sólo existe en el acto de diseñar. Se diseña retomando otras experiencias anteriores (en buena medida todo diseño es un re-diseño) sólo que ahora se les transforma de acuerdo con las necesidades de la época. El diseñador da coherencia y expresión a una necesidad concreta y organiza y da sentido a problemas de diseño que él mismo determina. Todo diseño es por ese motivo histórico, parcial y nunca puede plantearse como una solución definitiva. Diseñar es entonces pura procesualidad interminable y una actividad del espíritu humano,



que para satisfacer una necesidad requiere adoptar diferentes formas, figuras y expresiones de diseño. Es pura actividad errante del hombre que sale de sí (rechaza su naturalidad) y que retorna a sí mismo, a través de diseños cada vez más humanos y efectivos.

*c) Diseñar es un problema de alteridad*

El diseño, como parte de las actividades sociales que contribuyen a la transformación del hombre, es un proceso mediante el cual se generan y resuelven muy diversas relaciones humanas. En el diseño no sólo se conjugan relaciones entre una idea y su expresión, una forma y su contenido, sino relaciones entre el hombre y la naturaleza, el hombre y los demás hombres, el hombre consigo mismo.

Por eso el diseño tiene como condición de existencia el que los objetos sean elaborados tomando siempre en cuenta la presencia de los demás, de los otros. Hacer un cartel tiene como marco de referencia la comunicación

con el otro, edificar una iglesia sólo es posible si se expresa claramente la relación con el Otro, con el absoluto. Diseñar un objeto implica pensar a todo lo largo del proceso en las necesidades del usuario. Es la presencia del otro lo que guía y determina las características del diseño. Otro que es una persona a través de la cual el profesional se convierte en o reafirma su condición de diseñador. Al diseño se accede en el acto concreto de diseñar para los demás.

El diseñador en ese sentido es un gestor de relaciones entre ideas y expresiones, entre colores y formas, formas y figuras, espacios e iluminaciones, al mismo tiempo que un gestor de relaciones culturales entre los hombres.<sup>11</sup> El diseño es por eso una actividad relacionante y no sólo de comunicación ni de intercambio. Porque funda relaciones del hombre consigo mismo, con los demás, con la naturaleza, con los objetos y con la organización social, el diseño debe desarrollar un alto grado

de coherencia que le permita intervenir de la mejor manera posible en todas esas relaciones. No hay en diseño propuestas definitivas, pues es una actividad que se alimenta de formular y resolver problemas humanos de manera parcial, sobre los que siempre es posible volver con nuevos ojos y recursos.

El diseño es un problema de alteridad en el que las obras se separan de lo inmediato y engendran otra realidad con esencia propia. Es el esfuerzo por crear siempre una nueva realidad para el hombre. Es un trabajo sin fin porque es el ejercicio de la libertad del hombre que expresa al mundo, que responde al mundo y que cambia al mundo porque cambia gradualmente nuestra relación con el mundo. De ahí la importancia que tiene el diseño para otras disciplinas desde las cuales es posible pensarlo.

## Notas

<sup>1</sup> El dilema desde luego no es exclusivo de las artes y el diseño ya que está presente en diferentes dominios del pensamiento: Filosofía, Sociología, Política, etc. Es probable que en las ciencias sociales la encrucijada sea más aguda, luego de la crisis de los antiguos esquemas de razonamiento y la declinación postmoderna. Las preguntas son comunes: ¿hacia dónde dirigirse ahora?, ¿por cuáles caminos?, ¿sobre qué fundamentos?

<sup>2</sup> Preguntarse actualmente respecto de lo que es el diseño, qué ha sido últimamente, qué tipo de diseño se puede proponer hoy día, qué es el acto productivo, son cuestiones sobre las que es preciso volver para revitalizar este tipo de quehacer profesional. Estas reflexiones por cierto, se circunscriben al ámbito del trabajo universitario en donde el diseñador tiene además una responsabilidad de servicio con sus alumnos. No necesariamente coinciden con su trabajo personal fuera de la institución educativa, aunque podrían desde luego ser una alternativa.

<sup>3</sup> Por motivos de formación insistiremos en este artículo en los aspectos "teóricos", conceptuales y de contenido del diseño, lo cual no significa en absoluto que los aspectos formales y técnicos hayan sido excluidos o tengan para nosotros un lugar secundario.

<sup>4</sup> En realidad no hay ni viejos ni nuevos valores, los valores son de siempre (la justicia, la bondad, el bien común, el hombre, etc.) y de lo único que se trata es de renovarlos y adaptarlos a las necesidades de la época.

<sup>5</sup> Véase sobre esto los trabajos de G. Balandier:

*Modernidad y poder*, Júcar Universidad, Barcelona, y *El desorden*, Ed. Gedisa, Barcelona; P.J., Labarriere *Dimensions pour L'Homme*, Ed. Desclée, Belgique, 1975.

<sup>6</sup> El filósofo P.J. Labarriere concibe la experiencia como la conjunción viva entre lo vivido y lo pensado, como un recorrido orientado, a la vez teórico y práctico, que integra y da sentido a la existencia del hombre (*Le Discours de L'Alterité*, PUF, París, 1983). Para F. Alquié (*L'Experience*, PUF, París, 1957), filósofo también, la experiencia no es sólo el fruto de lo que nos es permitido percibir, sino que ella resulta de nuestra capacidad de comprender, reflexionar y actuar por iniciativa propia. En ambos casos la experiencia tiene un carácter estructurante de lo vivido, lo pensado y lo que se hace concretamente.

<sup>7</sup> Ver sobre esto N. Grimaldi, *L'Art ou la Feinte Passion*, PUF, París, 1983 (cap.VII-X) y G. Steiner *Réelles Présences*, Gallimard, París, 1991 (cap. II y III). Definir un estilo, nuevos objetivos y modalidades de trabajo de acuerdo con la época, debe ser el resultado de esa experiencia de diseño.

<sup>8</sup> Un filósofo diría: se trata de ir de lo particular que es el diseñador, por los caminos ya conocidos del universo del diseño y proponer, a partir de ello, diseños singulares que resulten de la articulación individual del primero con el segun-

do. Movimiento de ida y vuelta de la experiencia universal del diseñador particular y experiencia particular del universo del diseño.

<sup>9</sup> Lo que hay de común entre una máscara del Benin y una composición de Schubert dice N. Grimaldi, es que ambas son el resultado de un proceso, las dos creaciones han sabido ir más allá de la naturaleza y de una expresión inmediata, hasta convertirse en realidades con un valor espiritual extraordinario para los demás.

<sup>10</sup> Ver sobre esto la obra de Eric Weil *Logique de la Philosophie*, París, Ed. Vrin, 1970 (Caps. II y III).

<sup>11</sup> Diseñar una obra es finalmente establecer nuevas relaciones entre los elementos con los que se trabaja: figuras, trazos, colores, estructuras, columnas, espacios, luces, tonos, etc. Relaciones sujetas siempre a códigos, lenguajes, armonías, proporciones, establecidas de antemano. Ese sentido de fundar relaciones en la obra es una de las cosas que en mi opinión más lamentablemente se han perdido. Las obras autorreferenciales de la postmodernidad son un ejemplo de esa pérdida.

\*Profesor investigador del Departamento de Teoría y Análisis

