



UNIVERSITAT DE BARCELONA



DOCUMENT D'ÚS INTERN

DIPUTACIÓ DE BARCELONA
SERVEI D'ENSENYAMENT I INVESTIGACIÓ

ESCOLA D'ARTS I OFICIS

Grup d'Española 1 de 18 2016

II ESCOLA D'ESTIU D'ART, OFICIS I DISSENY

JULIOL 86

ELEMENTS PEDAGÒGICS DE LA CONCEPCIÓ - METODOLÒGICA DEL DISSENY

Per Miquel Mallol

COL·LABORA EL COL·LECTIU D'ESCO-
LES PÚBLIQUES D'ART I DISSENY
DE LA PROVÍNCIA DE BARCELONA



Diputació
de Barcelona
Servei d'Ensenyament

TEXT INTRODUCTORI AL CURS:

«ELEMENTS PEDAGÒGICS DE LA CONCEPCIÓ
MÉTODOLÒGICA DEL DISSENY» (*)

INTRODUCCIÓ

Així com el dibuix, la delineació, la història de l'art, la tecnologia específica, etc., són assignatures independents dins del marc acadèmic de l'ensenyament de les arts aplicades o de les formes clàssiques de l'art, la teoria del disseny també ha anat prenent un cos específic comparable a les seves companyes.

Totes estan dirigides a la formació completa dels nous professionals de cada especialitat, i estan orientades a complementar i reforçar la transmissió de coneixements i la capacitació de l'alumne en cada activitat.

Dintre de les activitats que ja tradicionalment s'anomenen disseny, la teoria a poc a poc s'ha anat obrint el seu camí típic i avui moltes escoles ja la consideren una assignatura o un seminari autònom.

La seva adaptació ha passat per diverses etapes. En un primer moment, com a apèndix de la projecció, especialment de la projecció arquitectònica, va sorgir un temari que podem anomenar aproximadament "Tipologia", que recollia l'ensenyament i la capacitació en el que es consideraven tipus històrics d'ornamentació de façanes. Progressivament aquesta tipologia es va anar canviant per una altra de més funcional. Així es va arribar a construir una sèrie de tipus de distribució de plantes, segons les característiques de l'ús del local i el nombre de persones que el podien utilitzar.

Però, això va resultar molt limitat ja que la conceptualització de cada edifici era cada cop més variada i hi intervenien més factors.

Es va arribar, per fi, a pensar que el problema de la concepció tipològica era el contingut mateix que l'ensenyament havia de transmetre.

Es van assajar diverses solucions. Una de les primeres i que ha mantingut més fermament la seva capacitat educativa va ser la metodologia del disseny.

—2—

Des d'aquell moment la teoria del disseny i la seva metodologia han sofert diverses vicissituds, entre les quals no poden descartar les ideològiques, les burocràtiques i la incomprensió.

Però també hom ha esperat massa coses: el desig de computar els problemes, la idealització del "cientifisme" tecnològic, el desig de superar amb els ulls tancats la inseguretats de la responsabilitat professional i la creativitat productiva.

En els nostres dies, la metodologia del disseny, unida substancialment al disseny mateix, ja és una assignatura acceptada. Fins i tot s'ha pogut assajar suficientment els problemes pedagògics que planteja, instrumentalitzant-ne el contingut i accentuant la transmissió de l'actitud teòrica prudent i sistemàtica als alumnes.

Però s'ha arribat a més. El transmissor pedagògic de la metodologia del disseny ja és un professional especialitzat. No dona opinions extremes solament de l'experiència de la professió del disseny, en l'especialitat que sigui —experiència molt necessària— sinó que també necessita una formació detallada en aspectes teòrics, tant de la teoria del disseny mateix, com del camp teòric general de les ciències i del pensament, de l'art i de la crítica de l'art.

En aquest context s'ha fet el temari del curs. Però, abans cal prendre el to i fer una introducció al marc conceptual de la metodologia. Això és el que presenta aquest petit escrit.

Text introductòri al curs:

«ELEMENTS PEDAGÒGICS DE LA CONCEPCIÓ METODOLÒGICA DEL DISSENY»

Miquel Mallol Esquefa Juliol 1986

—3—

DISSENY I PROCÉS

—4—

El terme disseny és avui una de les paraules més paradigmàtiques i alhora més abstractes que solem usar. Tothom parla de disseny, en totes les professions. Podem recordar, per exemple, l'ús que se'n fa en el camp de les activitats més fàcilment considerades com a artístiques: es parla de "disseny de vestuari", de "disseny de llums", de "disseny escenogràfic" etc., en el marc de les arts teatrals i cinematogràfiques; hom parla de "disseny gràfic", "disseny d'interiors", "disseny arquitectònic", "disseny urbà", "disseny de moblatge", "disseny decoratiu", etc., també a les arts de la construcció i significació.

Però, també es parla de disseny referit a activitats que tradicionalment no tenen res d'artístiques, com per exemple la metodologia de les ciències socials on es parla de "dissenys curriculars", de "dissenyar situacions experimentals" i, fins i tot, hem sentit dir que els polítics "dissenyen la filosofia del govern".

Les paraules tenen "vida pròpia", per això és ben difícil limitar-ne les referències i els sentits. Podem, això sí, intentar entendre que és el que tenen en comú totes aquestes utilitzacions en la nostra cultura.

La capacitat d'una ampla significació ja la trobem en el Diccionari Fabra: "dibuix en que s'assenyalen tan sols línies principals, els contorns, d'un objecte.". Que són les línies principals d'un objecte?. En què consisteix la seva importància?. Es refereix solament a objectes físics?. Segons cada perspectiva professional i cada intencionalitat representativa del dibuix aquestes línies tindran un caràcter específic que repercutirà en el sentit de la nostra paraula.

Però, dissenyar no és solament descriure, plasmar unes idees en un dibuix; generalment quan es parla d'"un disseny" s'esta assenyalant no pas la forma representativa sinó, ben al contrari, les idees que pretén transmetre. Així, el disseny és tan el continent com el contingut, el significat com el significat.

—5—

Pel seu aspecte de continent es també una eina gràfica, una manera de disposar els elements fonamentals d'un treball intel·lectual, com una tècnica metodològica per visualitzar les seves relacions. Com que la disposició ja forma part del contingut teòric del que s'està tractant, també és el que comprèn.

Es evident, doncs, que els objectes que tracta el disseny no són solament físics sinó també intel·lectuals, de forma simultània o independentment. La importància que el disseny ressalta de l'objecte que plasma i alhora compren intel·lectualment, depèn del punt de vista des del qual l'observem. Si som enginyers mecànics, el nostre disseny serà la idea general de la màquina que projectem, o el dibuix que plasma les parts fonamentals de la seva mecànica; si som modistes el nostre disseny serà o bé el dibuix que plasma l'especificitat de la nostra idea, o bé, com encara es diu eufemísticament, la nova línia que representa la nostra idea.

L'extensió de l'ús del terme disseny ha estat relativament recent. Fins no fa massa, i encara avui, cada professió utilitzava d'altres paraules que ara s'han tornat sinònimes de disseny. Es aquest fet el que possiblement ha produït la unitat conceptual on abans hi havia més matisos. I no solament en els camps professionals sinó que també ha arribat a l'usuari que pot, per exemple, adquirir un "disseny exclusiu" o criticar la cadira on seu tot dient: "això és un 'mal' disseny".

Avui encara no podem saber si seran positives aquesta "paradigmatització", aquesta generalització i aquesta abstracció. La moda respon, possiblement, a una voluntat "valoració intel·lectual" del que hom té entre mans, ja sigui del professional, que ho pensa, o de l'usuari, en contra de l'elaboració o de l'ús físic com si un aspecte pogués ser independent de l'altre. Avaluar aquest fenomen surt del nostre marc.

—6—

Si que en podem treure una conclusió. Sigui quin sigui el punt de vista des del qual hom utilitzi la paraula "disseny" sempre pressuposem una relació dicotòmica o triàdica en la qual l'objecte precís de la nostra referència n'és un dels elements. Així, per exemple, si el disseny és una idea, això pressuposa una relació entre la idea i un univers de les no-idees (la realitat física, per exemple). I encara més, la possibilitat que aquesta idea es transformi en realitat és el matís al que fem referència des de la nostra activitat professional o d'utilització, perquè una idea sense possibilitat de materialització no és un disseny. Si el disseny és una disposició d'unes representacions conceptuals gràfiques, com per exemple en el cas de les tècniques metodològiques de les ciències socials que abans hem esmentat, això pressuposa la 'manipulació' d'una informació d'entrada a la tècnica i d'una informació de sortida. Si el disseny és un estil, com el cas de la idea, pressuposa que la part físic-plàstica té una relació de text-context respecte al món cultural. I totes aquestes relacions són actives, conjeturen una acció, física, "manipuladora" o significativa, social o individual.

Una forma clàssica de definir o descriure el que és el disseny consisteix a fer un repàs històric de l'evolució de les artesanies medievals fins a la industrialització dels darrers segles. En un primer moment l'artesà fa els objectes d'ús comú segons la tradició i les seves eventuais intervencions personals. No té cap mena de necessitat de replantejar-se l'objecte ni els seus elements decoratius des del punt de vista social. Si hi fa intervencions artístiques, aquestes són fruit més de la voluntat del creador i de la utilització que l'usuari en fa d'aquesta voluntat, que d'una necessitat de funcionament socio-econòmic. Parlem del principi de l'Edat Mitjana. Amb el desenvolupament del comerç, la possibilitat de competir amb d'altres productors porta la necessitat de tenir uns trets característics propis, demostratius d'una qualitat especial, atraure l'interès dels compradors i produir més econòmicament. A principi del segle XVI les possibilitats d'impressió mecànica fa que s'editin llibres de patronatge a Itàlia i Alemanya.

—7—

Els autors d'aquests llibres tenen així l'oportunitat de deixar la producció directa i, per tant, es produeix la primera escissió en el procés: d'un costat hi ha els professionals que projecten els objectes a realitzar, amb els seus elements decoratius, i, de l'altre, els que els elaboren. Així com en l'etapa anterior es pensava en un objecte concret que moltes vegades tenia davant seu, a partir d'aleshores es pensa en una representació d'un model d'objecte. El treball del decorador esdevé necessàriament més intel·lectual.

En el segle XVII el centre de comerç es desplaça de la costa mediterrània a l'atlàntica. Això representa que cada cop hi ha més capacitat comercial i, per tant, econòmica, és a dir es produeix més i aleshores el disseny s'estén a un nombre cada vegada més elevat d'objectes diferents.

La revolució de la indústria mecanitzada amb energies no animals fa possible de repetir el mateix objecte una quantitat elevada de vegades. Les cases dels qui poden comprar-los s'omplen d'objectes decorats amb estils de moda.

La crítica a la marxa social i a les seves conseqüències estètiques proposa alternatives. Ja no és possible pensar solament en l'objecte a produir, cal, a més a més, considerar les seves repercussions. Cal situar-se en un tercer estadi, més intel·lectual encara, més generalitzador, més abstracte. I d'aquest tercer pas no se'n pot escapar ningú, tant si la seva crítica al sistema productiu és positiva com si és negativa. El disseny, en la forma de disseny industrial, forma que avui a occident és impensable de no considerar, ja sigui per la distribució com pel subministrament de matèries primeres és, doncs, l'expressió d'aquest tercer.

Aquest distanciament es pot observar també en la practica professional dels dissenyadors. Podem, per exemple, aïllar un petit problema de disseny: la decisió de tirar un envà per fer una nova distribució d'un local. El projectista es planteja el cas tenint en consideració

—8—

solament temes funcionals i de circulació en la planta del local. El mateix projectista, si treballa com a dissenyador, ha de considerar alhora molts més temes. En primer lloc, els tecnològics, un envà esta farcit d'instal.lacions d'electricitat i pot tenir adossades instal.lacions de calefacció, aigua, etc.; a més, ha de poder assegurar la igualació dels recobriments del sostre, les parets i el sol. Tot això comporta unes despeses econòmiques que cal considerar proporcionalment en el pressupost total de l'obra. I aquestes consideracions repercuteixen en la idea global del disseny i, per tant, també en les qüestions estètiques. Però, l'enderrocament de l'envà representa ensems la creació d'un nou ambient, amb una nova proporcionalitat espacial, una nova distribució de la llum natural, etc... Com veiem, si aprofundísim molt més en aquestes reflexions, hauríem de considerar la forma de vida de l'usuari o usuaris del local, la capacitat econòmica, el canvi en el temps de les necessitats, etc., i tot això ens portaria a unes reflexions cada cop més genèriques i abstractes. Aquest és solament un exemple, però hi veiem ja la necessitat del tercer distanciament en la practica professional. Cada lector, professional o usuari del disseny pot aportar l'exemple que li sembli oportú i desenvolupar-ne el seguit de conseqüències.

Ja hem vist la necessitat de considerar el disseny des de dues perspectives essencials: la històrica i la de practica professional. Falta encara distingir el disseny d'altres activitats properes perquè l'explicació inicial de l'ús del terme disseny prengui un cos conceptual.

Com hem vist en la primera anàlisi terminològica, la paraula "disseny" s'aplica a les professions artístiques tradicionals, encara que no exclusivament. Podem creure que aquesta aplicació moltes vegades és fruit d'una moda lèxica, però en general no és del tot així. Ja hem comprovat que la industrialització marca de manera especial l'acció professional. Però, ¿és que el producte final té necessàriament unes característiques peculiars?. ¿Es necessàriament diferent un objecte de ceràmica fet per, un ceramista o un terrissaire torner que un objecte també de ceràmica fet per una indústria seguint el projecte d'un dissenyador industrial?. ¿Es forçosament diferent l'interior d'un local

—9—

projectat per un decorador que un local projectat per un dissenyador d'interiors?. ¿Es necessàriament diferent una pega de vestir fet per una modista o una projectada per un dissenyador de moda?. No necessàriament: els dissenyadors d'aquestes diferents especialitats poden perfectament haver arribat a una conclusió decorativa similar a la dels altres professionals respectius, ja que no es diferencien en els productes que són resultat de la seva activitat. ¿Es que els temes que tracten són necessàriament diferents?. Es evident que la industrialització ha comportat la creació de nous productes, però els dissenyadors no hi treballen de manera exclusiva, sinó que també tenen com a temes propis els objectes tradicionals. Un dissenyador industrial tant ha de poder tractar un joc de té com un ordinador personal. Un dissenyador gràfic té com a objecte propi de la seva professió tant el rètol d'un local comercial com els fulls d'una campanya de propaganda. Ni els temes que tracten ni els productes que en resulten són necessàriament diferents.

La diferencia rau en l'actitud professional. L'acció del dissenyador pretén resoldre un nombre creixent de problemes en un mateix objecte, pretén abraçar la totalitat de la problemàtica, començar de nou en cada objecte, introduir l'objecte en un marc d'àmplies reflexions de representació i comprensió d'un univers de discurs d'amplitud totalitzadora. L'artesà s'introdueix en el nucli de la tradició de la seva professió i aquesta actitud no es planteja en cada un dels objectes que produeix, sinó que forma part essencial de la seva activitat.

El que sí que hem de tenir present és que aquesta diferencia d'actitud no pressuposa una valoració negativa de cap de les dues activitats professionals i tampoc jerarquia social superior de cap d'elles. De fet, una mateixa persona pot actuar d'una manera o altra, segons les necessitats del moment segons l'eventualitat de la seva professió.

La diferencia rau, doncs, en la forma d'actuar. Si repassem les referències a la distinció terminològica podrem comprovar que l'acció també és la forma comuna de cada una de les relacions dicotòmiques o triàdiques que esmentàvem: la materialització de la idea, la manipulació d'una informació i la significació d'un text en un context.

—10—

Pera també en les dues distincions conceptuals anteriors apareix l'acció com a categoria essencial del disseny: històricament el dissenyador esdevé la reflexió de la reflexió sobre el projecte; i ja és prou evident en la distinció presentada en l'acció professional.

Si tenim en compte aquestes consideracions, sembla que la millor manera de parlar del disseny, de la seva problemàtica, de la seva professionalitat, és a partir de la seva acció, l'acció de dissenyar.

Des d'aquest punt de vista podem considerar també l'ús del disseny, com a interventor constitutiu de la seva essència. Dissenyar no és solament la projecció d'un objecte i la reflexió sobre aquest projecte, és també el seu ús, físic semiòtic o manipulador intel·lectual.

Donades totes aquestes característiques del disseny, és lògica la generalització, la utilització abstracta del substantiu referent. És lògic també que el concepte hagi esdevingut paradigmàtic en el nostre món occidental. Queda per veure, però, si en tots els casos quan es diu 'disseny' hom és conscient i responsable de les seves implicacions.

Si l'acció caracteritza el disseny, l'estudi ha de ser un estudi de procés.

Procés és també un terme paradigmàtic en els nostres segles de l'acció, paradigmàtic i abstracte. La seva utilització és, moltes vegades, confusa, com la d'una paraula crossa.

En primer lloc, cal fer una distinció fonamental. La primera confusió prové del doble ús del vocable. Per procés entenem la manera d'efectuar-se una acció progressiva, però també entenem una causa criminal o civil; mentre que la segona accepció pressuposa una norma previa segons la qual es desenvolupa un seguit de successos. El primer sentit pressuposa solament una descripció que no necessàriament ha d'explicar la necessitat o potencialitat del desenvolupament. Segons el sentit en el que prenguem el terme, el nostre estudi del disseny tindrà matisos diferents.

—11—

Pot semblar que la distinció esmentada no constitueix pas perspectives massa allunyades, però això no és així. Encara que la primera interpretació també implica una llei, pot sorprendre l'estudiós al final del seu treball, pot corroborar o invalidar la seva hipòtesi. En canvi, la segona accepció esta dirigida més a constituir un procediment normativitzat des d'altres marcs intel·lectuals, encara que tingui en compte les característiques específiques dels objectes als quals s'han d'aplicar, i també les dels usuaris. Són, per tant, dues tendències oposades, diferenciables segons el grau de radicalitat.

Mentre el segon sentit és solament aplicable a les accions humanes, el primer pressuposa una naturalitat de l'acció i, per tant, quan l'apliquem als fenòmens humans ho hem de fer des d'un marc conceptual naturalista, per exemple, des de la biologia o la psicologia. Això no és possible, però, de fer amb totes les conseqüències; en el moment que entrem en aspectes socials, i potser ja abans, sobrevolarà el treball el fantasma d'un concepte esfumat d'home i, per tant, en el nostre cas del disseny d'un concepte d'art constitutiu o no de l'essència humana. No és possible, per tant, tancar-se exclusivament a l'estudi del nostre objecte, cal tenir una visió amplia.

El problema no es redueix a l'estudi del disseny. Si dissenyar ja comporta reflexió sobre la reflexió projectual, tots els problemes que acabem d'esmentar són també constitutius del disseny i, per tant, responsabilitat del mateix dissenyador. Dissenyar és una tasca intel·lectual i, per tant, esta compromesa amb totes aquestes qüestions; cal que utilitzi, doncs, totes les eines que tingui a les seves mans per afrontarles, i entre elles hi ha també la racionalitat, l'ús de les paraules i el seu contingut significatiu conceptual.

La comprensió del disseny és constitutiu d'ell mateix, per tant els processos són també part constitutiva, essencial per a la seva comprensió. No són solament raons històriques o de complexitat projectual les que comporten l'actitud peculiar del disseny, com un factor afegir a una professió de forma accidental, tal i com el podem entendre avui, si no considerem el distanciament reflexiu no estem parlant pròpiament de disseny.

—12—

Les altres activitats properes, tanmateix, tenen avui característiques similars; no es poden aïllar del context cultural, però tampoc no són essencials.

Fins ara hem fet diverses vegades esment de la necessitat d'una manera de procedir peculiar dels dissenyadors. No hem considerat aquesta necessitat des d'un punt de vista moral sinó professional. Encara que ens és molt difícil d'entendre, per exemple, el pintor que no pretén exposar la seva obra, podem admetre que la seva voluntat és arribar només a un nombre reduït d'espectadors. Però, aquest no és el cas del dissenyador que, com el periodista, per exemple, seria incongruent amb la seva activitat si pretengués que els seus projectes es quedessin arxivats en un racó del seu estudi. Dissenyar vol dir dissenyar per a algú i, per tant, no podem entendre el disseny més que com una professió. Per això, dissenyar és constitutivament assumir la responsabilitat de solucionar les necessitats d'un client i d'un usuari, necessitats que no sempre corresponien amb el que tots do volen. Així, per exemple, quan hem esmentat que calia que el dissenyador també afrontés racionalment els temes que formen el seu objecte, estàvem indicant quelcom constitutiu de la seva tasca; el grau de "dissenyabilitat" d'una acció de projecte dependrà del grau d'ús de les eines de reflexió.

Intentem ara apropar-nos a un esquema de definició del disseny. Com que la nostra perspectiva és el procés del projecte, l'objecte-ús, l'objecte-producte i la reflexió del projecte són només moments del procés. Podríem descriure'l com un cercle: vist des de l'exterior, podem fer que aquest cercle comenci en el moment que el dissenyador individual o el dissenyador-grup reben l'encàrrec. Si continuem mirant el procés des de fora, veiem que el dissenyador —individual o en grup— cerca una informació alhora que realitza uns esbossos que a poc a poc va concretant amb l'ajuda de les dades que li proporciona la informació, fins que arriba el moment que es posa a plasmar el contingut de forma més comprensiva que no pas en els esbossos. En aquest punt pot fer intervenir unes proves de control o de decisió i, segons els casos, pren contacte amb els realitzadors. Aquest és el punt on es tanca el cercle, el moment en el que els dibuixos o les altres eines

—13—

de plasmació i comunicació són arxivats i poden servir com a informació en un altre cas.

Vist des del punt de vista de l'objecte-ús els moments poden ser els següents: "projectació", fabricació, ús i crítica de la qualitat de l'ús.

Vist des del punt de vista de l'objecte-producte són els següents: investigació, projecte, estudi de venda, producció, distribució, estudi de mercat i direcció de la investigació.

Encara que cada una d'aquestes perspectives ja és un marc conceptual independent i de gran poder explicatiu no conté l'exposició dels elements intel·lectuals de la reflexió processal que hem vist són constituents essencials del disseny.

Per descobrir-los hem de fer una anàlisi interior del dissenyador —individual o en grup—. Des d'aquesta perspectiva, trobem els elements definidors del disseny següents: realització física; projecte com a plasmació, comunicació, control i concreció d'una idea; reflexió sobre el projecte per remodelar i perfeccionar la idea; reflexió sobre la reflexió del projecte com a marc de creació de la idea i extensió conceptual i comprensiva.

Hem descrit el cercle a la inversa per remarcar la necessitat de retrocedir a la realitat exterior del dissenyador i també fins a l'aspecte més conceptual i generalitzador del procés. Si el descrivim en la mateixa direcció que ho hem fet en els altres, accentuarem la intencionalitat la realització o de la comunicació del disseny. Tots dos sentits són correctes: de la primera manera mostrem el disseny com una acció cognoscitiva, que sera necessària per a l'acció del projecte, de la segona manera mostren el disseny com una intencionalitat del projecte i una responsabilitat professional necessària per a l'acció cognoscitiva.

—14—

Amb aquest esquema podem assajar un marc per definir el disseny. Segons la primera direcció que hem esmentat, el disseny és una acció cognoscitiva de les relacions possibles entre els éssers vius (també podem dissenyar un habitat per a animals d'un zoològic, per exemple) i el que es poden considerar com objectes amb un ús determinable, i que es manifesta en la seva acció —la de dissenyar— amb la intencionalitat de respondre a unes necessitats de forma professional. Segons la segona direcció, el disseny és l'acció del projecte professional que respon a unes necessitats a través del seu estudi de les relacions entre els éssers vius i els que es poden considerar objectes amb un ús determinable.

Això només són marcs de definició ja que, sens dubte, cal afegir-hi molts matisos encara essencials, com per exemple la seva capacitat artística o la possibilitat d'incidir solament en aspectes no totalitzadors d'un objecte o la possibilitat de l'existència de les seves especialitats. Es preferible no concretar més la definició a fi que cada professional pugui utilitzar el marc definitori segons la seva experiència: l'autoconcepció del disseny també és un procés. I aquest procés d'autoconcepció fa temps que funciona. Des dels primers moments del disseny industrial els dissenyadors han tingut la necessitat de delimitar el seu camp d'acció i valorar les intencionalitats.

En les primeres definicions de disseny, no gaire explícites, podem comprovar que la reflexió sobre l'acció del projecte es produeix des d'una valoració social i estètica dels productes que la nova indústria porta a les exposicions universals. La relació que fonamenta aquestes definicions crítiques és triàdica, el primer element és la tradició de la manufactura artesana que, segons John Ruskin, William Morris, Henry Cole i A.N.W. Pugin, entre d'altres, uneix la continuïtat del valor artístic de les peces de les arts aplicades amb l'artesà i que permet una autèntica relació amb els objectes d'ús i de decoració per part de l'usuari. Els altres dos elements són els dos protagonistes de la relació amb els objectes, l'artesà i l'usuari, que a través seu estableixen una relació comunicativa cultural.

—15—

Malauradament, aquesta crítica no sempre ha tingut continuïtat a totes les comunitats culturals. La qualitat que podem constatar en el disseny alemany o nòrdic i, fins i tot, en l'italià prové en gran part de la conservació de l'esperit de continuïtat històric-estètica d'aquestes comunitats, conservació que de cap manera esta deslligada de la possibilitat d'evolució i de canvi, ja que no conserva solament les solucions donades a cada època sinó que, fonamentalment, reté la problemàtica i no pretén donar-li un fi ni una solució definitiva.

El marc d'aquesta definició va durar fins al final de la segona gran guerra. El que sí que va canviar va ser el primer element, puix la crítica depenia dels diferents punts ideològics des dels quals hom escrivia. Es posava al costat de la tradició una voluntat de futur i, amb ella, una intenció peculiar d'acció. Així el disseny implicava el nou paradigma de la contemporaneïtat: l'acció, que ja no va poder separar-se del disseny, tal com ho enteníem aquí. Així la qualitat d'un objecte depenia, en la part estètica, de la capacitat de comunicació, de com havia estat concebut i de com havia estat construït i muntat. Recordem, per exemple, que els elements decoratius de molts edificis de la nostra tradició cultural, des del pre-modernisme fins a l'organicisme dels anys seixanta i fins i tot la major part dels actuals amb clara voluntat estètica, accentuen l'estructura de suport, i fins hi ha casos en els que s'exageren cargols disposats en figures geomètriques o es deixen sobresortir de la façana les jàsseres del primer pis, o, a la inversa, hom amaga els elements sostenidors per accentuar la concepció vertical de les peces que componen el conjunt.

Després de la segona guerra mundial les definicions es multipliquen i es diversifiquen i, si volem trobar-hi una evolució, encara que forçada, podríem agruparles en tres grans grups.

Primer grup: el disseny és tot el procés de producció d'un objecte. Les definicions d'aquest grup s'emmarquen en una relació dicotòmica entre el producte i l'usuari (comprador). De totes maneres la relació no és tan simple; en tot el procés productiu intervenen altres factors no gens menyspreables, com per exemple l'estudi de mercat, la duració de la vida del producte i l'estudi o investigació per aportar

—16—

novetats que ensems han de ser competitives i rendibles.

Aquest marc de duració és el que encara es pressuposa a la major part de les indústries i es justifica en l'univers dels paradigmes econòmics, tot desenvolupant, no sempre de manera conscient, unes barreges ideològiques poc ortodoxes.

Així, un objecte es considera un disseny en funció de la seva possibilitat comercial. Ja hem fet esment que el disseny no pot sostreure's a la necessitat de sortida i realització, però això no vol dir que necessàriament s'hagi de sotmetre a la marxa comercial dels productes per considerar-los com a disseny o no. Pot ser equivocat el moment econòmic en el que se'l vulgui comercialitzar, però per això no deixarà d'ésser disseny. Aquesta característica és la que, des del marc de la definició que utilitzem, fa possible parlar de disseny industrial als països socialistes o a les cultures desenvolupades, sense que per això es perdi el marc conceptual inicial.

Des d'aquest punt de vista poden entendre com disseny no solament un objecte concret, sinó també una sèrie d'objectes inclosa la planificació de venda en diferents terminis segons les necessitats comercials, i també el que hom anomena disseny de programes, és a dir tota la sèrie d'objectes relacionats per la seva funció física o comunicativa.

Podem incloure aquest marc de definició en el marc més ampli de les ciències econòmiques. Segons el model teòric, el disseny tindrà una funció social determinada, i podrem incloure-hi valoracions respecte a les finalitats de relació entre classes socials, per exemple, històric-culturals, etc.

Segon grup: el disseny com a procés del projecte. El disseny ja no implica, en les definicions d'aquest grup, la vida del producte des de la investigació de mercat fins a la distribució o fins a l'ús, sinó solament la tasca del dissenyador, arquitecte o enginyer, per portar a terme els dibuixos necessaris per comunicar el projecte als

—17—

clients, constructors i realitzadors. El projecte és una simulació mental del que volem que sigui realitat abans de fer-ho realitat, la utilització de la ciència i els coneixements tècnics per construir amb la imaginació una estructura física o semiòtica amb unes funcions específiques. Mentre que el grup anterior considerava, quasi ben segur, que el dissenyador era el conjunt de tots els membres de l'administració de l'empresa o bé un professional concret que en forma part, en aquest nou marc de definició el dissenyador pot ser un professional independent, amb tot el que aquest terme significa de més possibilitats i responsabilitats.

El marc conceptual de definició que aquest grup adopta com a hipòtesi és el que pressuposa un encàrrec, que és el començament i el potenciador de tot el procés, un treball d'imaginació d'una idea, un projecte, una presentació i, eventualment, una direcció de la realització. Però, així com en el cas anterior aquest marc estava tancat pel punt de vista econòmic, en el grup que ara tractem podem descriure el procés des del punt de vista teòric que creguem més convenient en cada cas.

Pot semblar, però, que aquestes descripcions es limitin sempre a l'àmbit del protagonista que configura el disseny. Això no és així si considerem la necessitat inherent que ja hem esmentat de relació amb l'exterior del dissenyador.

Per exemple, tot el que siguin necessitats del producte poden també ésser considerades a partir del moment que condicionen i potencien el procés, i, de totes maneres, sempre hi ha la possibilitat d'abstractar la noció de dissenyador tot despersonalitzant-la, i considerarla com un factor més de la funció general que li haguem donat al disseny.

El que hom no pot desenvolupar en aquesta definició de manera suficientment satisfactòria és una teoria psicològica de la creativitat. Així com el marc de les definicions de producció hom pot considerar una etapa "tosca" de creativitat, en el nostre cas, si intentem

—18—

matissar més el procés podem veure que és massa lineal i no permet els cercles interiors. Per això, si volem ampliar la capacitat descriptiva del marc definitori, hem de considerar diferents direccions del mateix procés i així trenquem el sentit unidimensional.

Tercer grup: és ben estrany considerar un procés, que normalment hom considera immers en la linealitat del temps, de forma circular. Encara és més rar representar-ho essent recorregut en els dos sentits. Però, no hem de sotmetre a una figuració pre-establerta la realitat que volem descriure. Ara, quan ja hem pogut repassar totes les característiques, podem intentar refer la representació gràfica. Podem imaginar una corba helicoidal formada per unes bagues o anelles circulars, lligades eventualment entre pisos, i que es pot recórrer segons el grau d'experiència professional, o bé passant d'un tram a l'altre o bé prenent unes dreces que portin d'una anella inferior a alguna de superior des de la mateixa altura d'un cicle de l'helicoide. Com que cada anell és circular de vegades el recorregut es pot fer en sentit invers, segons la intenció de cada moment del dissenyador. Es solament una proposta gràfica.

En el segon grup ja hi ha els elements incipients del que serà l'exuberància conceptual del tercer grup. La possibilitat extrema de descriure el procés des de tants punts de vista diferents provoca una explosió de teories, cada cop més generalitzadores, des de les de creativitat productiva o psicològica, —visions encara moderades—, fins a les que consideren el disseny com l'energia suggestiva de tots els canvis fets per l'home a la naturalesa. Així, he sentit defensar que la medicina és una especialitat més del disseny, que el disseny és una previsió del futur, una manera d'assumir la capacitat de renovació de l'atzar, un complex acte de fe.

Es, sens dubte, aquesta marxa generalitzadora la que ha possibilitat l'ús paradigmàtic i abstracte del terme que assenyalàvem abans. Per tant, no podem acusar d'abús terminològic els que parlen de "dissenyar la política electoral" o de "dissenyar una situació", etc., o potser no és tan fàcil fer una acusació d'irresponsabilitat

—19—

o d'intrusisme. En cada cas caldrà mostrar a l'usuari un sinònim més precís, i això no és gens fàcil. El que tenen en comú totes aquestes definicions és la pressuposició d'una acció transformadora des d'una acció cognoscitiva. En elles dissenyar és projectar, planificar, esbossar, disposar per fer realitat quelcom, una intencionalitat cultural, social econòmica o tècnica, des d'una comprensió, un coneixement, un diagnòstic de l'univers que es vol considerar.

Les exageracions generalitzadores venen de fer el recorregut del procés massa en el sentit del coneixement tot perdent de vista la necessitat d'intervenció efectiva inherent al disseny, i aquesta tendència ha estat la que ha rebut, amb una mica de desconsideració, més crítiques que la titllaven de teòrica, de poc pràctica, de poc efectiva, acusacions a les quals ella responia inquisitivament posant en qüestió el significat dels termes teoria i pràctica, portant el diàleg, que podia haver estat constructiu, a un cul de sac.

Tant aquest marc definitori, encara que generalitzador, com el primer, marquen els límits del contingut de l'esquema plantejat en aquest escrit. En contra de la primera tendència hem de tenir constantment present que totes les necessitats productives en qualsevol societat passen a través del dissenyador, sigui una persona o un grup, i en contra de la tercera tendència hem de tenir sempre clara la necessària efectivitat de l'acció de dissenyar. La teoria i la practica són en el disseny dos conceptes indiferenciables.

Mes amunt hem esmentat una distinció fonamental en el concepte de procés. El podíem entendre com la descripció d'una successió de fenòmens o com el seguiment d'un procediment establert prèviament. L'eufòria intel·lectual dels anys seixanta no podia deixar escapar l'oportunitat d'intentar constituir una estructura del procés general, que es pogués aplicar a tots els objectes possibles i a tots els tipus de dissenyadors. Aquesta tendència va arribar a constituir tot un marc d'investigació del disseny: la "metodologia del disseny".

—20—

No n'hi havia prou que cada dissenyador mirés d'establir el seu propi procediment, calia intentar abstraure totes les determinacions personals i construir un mètode, és a dir, tal com ells l'entenien, un camí universalment necessari, constituït per sempre més, de forma previa a qualsevol acte de projecte concret, i que si, a més, podia minimitzar la intervenció humana —segons ells tan limitada i amb excessives possibilitat d'irracionalitat—, molt millor.

Es clar que en molts casos aquesta caracterització de la tendència "metodològica" és una excessiva caricatura, no podem fàcilment acusar de tanta immaturitat intel·lectual els nostres estimats predecessors professionals, aquesta tendència en cap cas no es dona en totes les seves conseqüències, però el que ha pogut arribar a nosaltres en els escrits publicats, globalment construeix aquesta caracterització.

Això no vol dir que en el contingut de les reflexions no hi hagi hagut moltes troballes de valor incalculable, tanmateix cal que les estudiem des de l'altre concepció del terme procés.

Com ja sabem, entenem el disseny com una acció. Descriure una acció és descriure un procés. L'estudi dels processos té uns trets peculiars; el nostre objecte no són els finals de cada etapa o el començament de l'altra sinó tot el que succeeix dins de les etapes mateix. Això és obvi, però no gens fàcil de fer. Normalment estem acostumats a descriure objectes que tenen una ràpida representació figurativa i, fins i tot quan parlem de procés a la nostra cultura occidental, i encara més entre els especialistes plàstics, solem representar-nos una línia on hi ha uns punts marcats que són les estacions del camí. Aquesta representació no sempre és vàlida, ja ho hem vist en el cas de la representació del procés del marc de definició del disseny. Per seguir una descripció que tingui la "processalitat" com a categoria fonamental, cal posar en qüestió constantment les nostres representacions, sobretot les que determinen la forma del pas del temps.

Això té molts avantatges en el nostre cas, ja que hem considerat que preniem l'accepció no normativa del terme procés, així com que no som lliures per construir teories prèvies —que es dedueixen

—21—

d'una representació— hem d'estudiar la successió de les etapes tal i com es presenten, fenomènicament. Malgrat aquesta millora conceptual, caldrà que ens disposem en una ona de pensament a la qual no solen estar acostumats i de la qual fins ben avançat el seguiment no podrem trobar els aspectes formals i la necessitat del que construïm.

De la mateixa manera que tant el terme disseny com el terme procés han estat engolits per la concepció paradigmàtica de l'acció i, per això, la referència i el sentit estan molt generalitzats, el terme mètode ha estat elevat a la categoria de mite des del segle XVII fins a les ciències dels nostres dies. Per això el nombre de distincions fonamentals que cal fer es multiplica, alhora que cada una representa ja prendre un determinat partit conceptual.

La primera distinció és, però, ben senzilla. Avui podem llegir a tota classe de publicacions la paraula metodologia com a sinònim de "mètode". La metodologia és el conjunt d'estudis sobre els mètodes, no pas un mètode concret. De totes maneres sí que és possible confondre els dos termes des de la nostra accepció, la descriptiva, no legalista del terme procés. Això és així puix que des de la nostra perspectiva no es pot determinar fins ben avançat l'estudi els elements necessaris i universals característics del mètode. No podem, segons el nostre punt de vista de dissenyadors, establir prèviament que l'anàlisi lògica formalitzada sigui el més potent per descriure el que són els mètodes de disseny, si és que arribem a considerar-los.

Però, els problemes del mètode de disseny no tenen solament aquest tipus de característiques. En els nostres dies estem rodejats de la promoció dels ordinadors personals, el funcionament dels quals es basa en algorismes que tenen una formalització binària. Així com no fa gaires anys el problema metodològic era considerat per la majoria com una tasca extraordinàriament especialitzada, avui l'interès pel que pot aportar aquest camp és molt més elevat, però no sempre ben dirigit per les campanyes de promoció, donat que els aparells que més fàcilment s'adeqüen a les nostres necessitats, pel preu o perquè necessiten una infraestructura d'informació de la qual encara no disposem, fan que pressuposem que la programació dels algorismes formalitzats

—22—

és el fonament dels mètodes de disseny. Per raó d'aquesta conjectura precipitada es demana als teòrics de la metodologia del disseny, una vegada més, meravelles d'eficiència pragmàtica.

No, la metodologia del disseny encara no és una ciència —com també es pot defensar que no ho són altres metodologies especialitzades— i, per tant, no pot donar fruits en unes tècniques buides de contingut especulatiu.

Però, a més, com passa a totes les faules, la mitificació del mètode de disseny ha comportat també la por a les seves capacitats de projecció i creació, i, per tant, menyspreus poc justificats respecte de les suposades possibilitats de limitació de llibertat creativa. Tot plegat una gran confusió.

El que en primer lloc ens preocupa és per que hom ha cregut que calien eines metodològiques per a la tasca professional. El retrocés que hem esmentat més amunt, que representa la peculiaritat del disseny, no ha sorgit solament per raons de necessitat crítica. La indústria va comportar una extremada complexitat de les eines de producció, de la informació que el dissenyador hauria de menester, informació que estava en un ràpid procés de canvi i innovació dels condicionants que definien l'objecte a projectar i les relacions cada cop més complicades.

L'assumpció de la responsabilitat professional, cultural i social juntament amb aquesta complexitat generalitzada porta uns alts graus d'Inseguretat. Calia recolzar-se en quelcom. La tradició de la manufactura, poc podia aportar, ja que hom no podia utilitzar uns models d'objectes puix que aquests moltes vegades no oferien res afermat. L'únic que es podia fer era començar un nou pensament especulatiu sobre la professió, i la reflexió sobre els processos de treball amb mires a formalitzar-los no va ser en absolut una tasca de poca importància. I va ser aquest desig de formalització, d'universalització del contingut i d'utilitat efectiva a l'hora de la projecció, el que va dirigir-la cap als mètodes.

—23—

La possibilitat d'universalitzar tots els subjectes professionals, tots els objectes a dissenyar i totes les situacions laborals, és un dels temes principals de l'estudi descriptiu de la nova metodologia del disseny.

Es tracta de cercar eines cognoscitives, eines metodològiques de seguretat, veure com sorgeixen i com s'utilitzen en la tasca de dissenyar, mirar d'establir les seves constants i els límits de la seva utilitat i ensems, si és possible, situar-les en una potent descripció general del procés.

Tractem d'obrir el ventall de l'essencial relació entre el disseny, la teoria del disseny i una de les seves parts, la metodologia.

Nota: (*)

Aquest text va ser publicat com a document intern a l'any 1986 en el marc de la Segona Escola d'Estiu d'Art, Oficis i Disseny organitzat pel Col·lectiu d'Escoles públiques d'Art i Disseny de la Província de Barcelona i pel Servei d'Ensenyament de la Diputació de Barcelona. S'ha mantingut la paginació de l'edició original.

Malgrat que molts dels seus continguts han estat revisats posteriorment, encara queden alguns aspectes per elaborar. A més, la data històrica-política a la que pertany i els canvis d'orientació a l'ensenyament que s'han donat després de la desaparició del mur de Berlín han transformat aquesta visió dels processos de la labor projectual del disseny en un exemple de la possibilitat de l'autocrítica dels principis de la lògica dels processos. Creiem que és encara útil per la defensa dels continguts i de la possibilitat de la crítica interna del disseny en contraposició a l'empirisme descriptiu dels processos d'aprenentatge de les tendències actuals.