

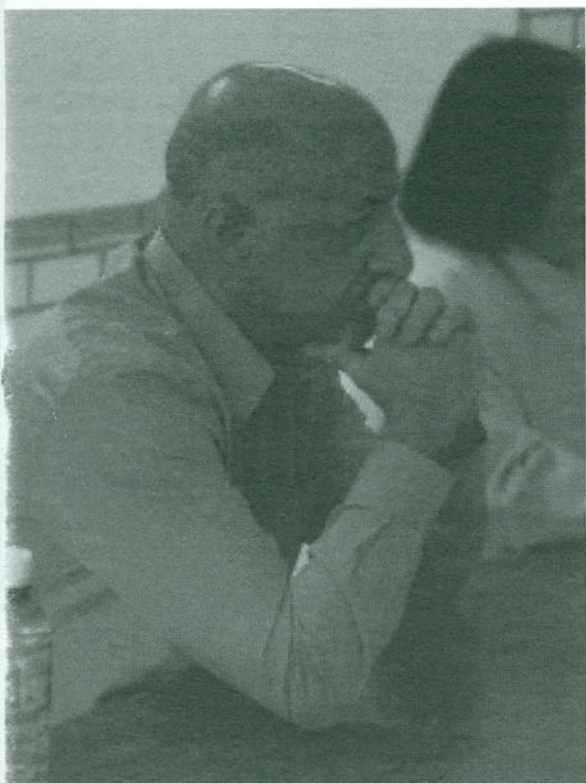
Rafael Cardoso en la UAM Diseño para un mundo complejo

Luis Antonio Rivera Díaz
Departamento de Teoría y Análisis

El mes de julio tuvo un inicio enriquecedor, con relación a las diversas discusiones académicas que forman parte de la vida interna de la División. El responsable directo de lo anterior fue Rafael Cardoso, destacado académico brasileño de la Pontificia Universidad Estatal de Río de Janeiro, quien entre el 2 y el 4 de julio de 2008 impartió en nuestras instalaciones el seminario "Diseño para un mundo complejo", a invitación expresa de los departamentos de Síntesis Creativa y de Teoría y Análisis. El seminario tuvo una asistencia promedio de 40 personas al día, quienes escucharon con atención crítica las brillantes disertaciones del profesor Cardoso. Al final de cada día, las preguntas que le fueron planteadas provocaron, no sólo la respuesta puntual de Cardoso, sino también, la exposición de nuevas argumentaciones.

Nuestro invitado organizó sus presentaciones en torno a tres núcleos temáticos: los objetos de diseño y su situación espacio temporal, la semántica de los productos y los desafíos del mundo virtual. El abordaje de dichos núcleos permitió a Cardoso mostrar claramente las dificultades que se le plantean al diseño cuando damos cuenta de la complejidad del mundo donde se inserta la actividad proyectual de los diseñadores.

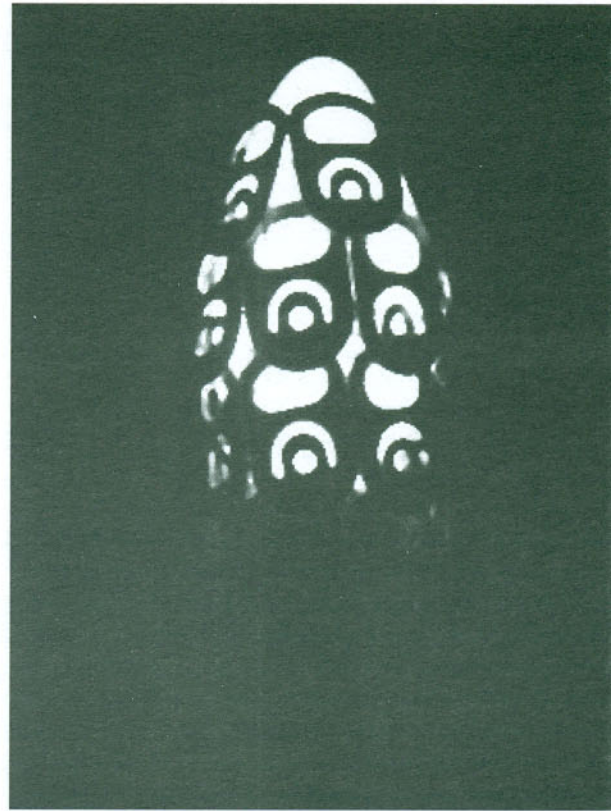
En efecto, propuso Cardoso, los diseñadores al abordar sus proyectos enfrentan un importante desafío que se deriva de concebir a los objetos de diseño desde marcos epistemológicos amplios, que rebasan con mucho el reduccionismo de los esquemas puramente formales, esteticistas e ingenieriles. Desde una visión histórica, que puso en evidencia que el tiempo y la memoria son esenciales para entender el fenómeno cultural del diseño, el ponente fijó premisas fundamentales para su argumentación: los objetos no son estables, son fluidos; los objetos están situados, existen en un contexto y éste cambia; la propia estructura física, operación y uso del objeto puede cambiar y en este punto narró el proceso de resignificación de los arcos que originalmente soportaron el acueducto de Río de Janeiro, construidos en 1740 y conocidos como *Arcos da Lapa*; cambian también los usuarios y por ende los puntos de vista sobre los objetos, pero asimismo, cambia el discurso sobre éstos. Cardoso hizo un énfasis especial sobre el poder que tienen los discursos para crear y transformar a la rea-



Rafael Cardoso
Foto de: Roberto Flores

lidad misma; enfatizó que el significado emerge de la relación entre el usuario y los artefactos. En síntesis, el expositor dejó muy claro desde un principio que el tiempo modifica los puntos de vista, el entorno, los discursos y las experiencias y, por ende, se convierte en un factor fundamental de la actividad proyectual. Asociado al tiempo apareció en la argumentación la memoria. Tiempo y memoria son importantes para el diseño: nada viene de la nada y para permanecer hay que cambiar. En esta lógica, diseñar será un acto de negociación entre la tradición y el deseo, un acto donde presente y pasado dialogan y, en este sentido siempre habrá una relación de tensión entre el repertorio y la creación, entre la información y la innovación, entre las tópicas históricas y las metáforas inéditas. Con esta lógica, Cardoso formuló un axioma que define al buen diseñador como alguien que utiliza la memoria para refinar sus proyectos e infundirles a éstos capas adicionales de significado.

Los productos, pues, poseen una semántica, los objetos tienen habla. Una silla informa sobre su uso y muchos estudiosos del comportamiento humano han probado que los objetos suelen suscitar emociones en las personas. Gracias a esta propiedad semántica de los productos de diseño, problemas complejos pueden solucionarse de forma simple. Pero abierto el canal semántico, Cardoso no pudo evitar volver a mencionar a los usuarios, ya que son éstos los que terminan por adjudicar el significado a los objetos. Esto lo han tenido claro diseñadores como Stark y Carson quienes a través de lo provocador que suelen tener todos los planteamientos extremos, diseñaron artefactos como proyectos abiertos para que



Lámpara hecha con materiales reusados

*los objetos no son estables, son fluidos; los objetos
están situados, existen en un contexto y éste cambia;
la propia estructura física, operación
y uso del objeto puede cambiar.*

cada usuario decidiera qué hacer con aquéllos. Vistas así, las piezas de diseño son puntos de partida de la interacción humana y, por ende, el uso, que no el objeto, es lo que determina la función de los artefactos. Por tanto, las formas y sus significados coexisten en una relación fluida y donde los segundos son un proceso al que denominamos significación. Una vez más, en este punto, Cardoso nos demostró su buen oficio didáctico al concluir esta sección con una síntesis que ayudó a todos los asistentes al cierre *gestáltico*: los procesos de significación son determinados por la materialidad, el ambiente, los usuarios y el tiempo.

Las ideas anteriores fueron un abono para que el ponente sembrara entonces una nueva idea, la de ciclo de producto. Al lugar común que define las fases de dicho ciclo como las de concepción, planificación, proyecto, manufactura, distribución, venta, uso y descarte, Cardoso agregó una al inicio, tradición y otra al final, posuso (del prefijo pos, después de, detrás y del término uso, acción y efecto de usar). Sobre este último término se concentró entonces la argumentación. Pensar el posuso implica a la vez pensar en el reaprovechamiento, el reciclaje y la resignificación, en toda actividad proyectual. Pensar en el posuso implica, en ocasiones, diseñar con la lógica del coleccionista, esto es, transformando a los objetos en algo afectivamente valioso, para que éstos sean tan valiosos que nadie quiera descartarlos.

Una pregunta formulada por Cardoso le permitió introducir el último núcleo temático: ¿cómo vamos a usar las tecnologías que han permitido procesos de producción flexible, a favor de la sustentabilidad? Un intento de respuesta a tan complejo cuestionamiento fue ensayado por el ponente con base en los caminos que nos abre el llamado mundo virtual. A los paradigmas que ven a las sociedades, sea como organismos, sea como mecanismos, debemos agregar ahora al que la ve como red. ¿Qué hacen las redes?, pregunta Cardoso, y aventura él mismo una respuesta: apoyar, atrapar e interconectar, y buena parte del diseño pasa por la configuración de redes tales como las eléctricas, las de drenaje, las de agua potable, los mapas, la puesta en página o los sitios web. En esta lógica,

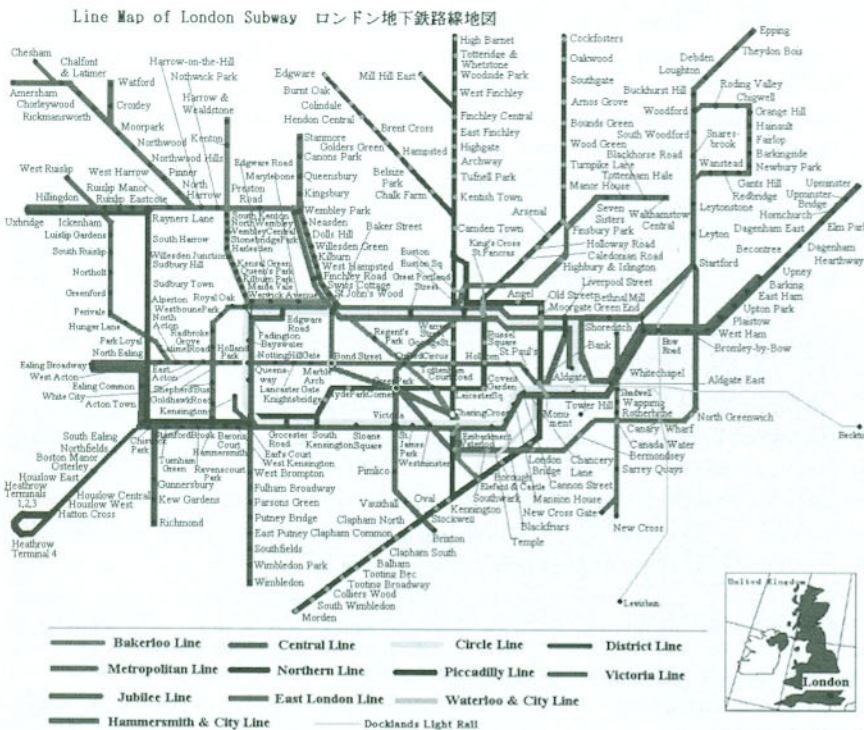


Exprimidor de Philippe Stark

el diseño actual debe conciliar dos concepciones de red: la que ve ésta como sistema distributivo y la que la ve como interface comunicacional. La conjunción de ambas concepciones nos lleva a la idea de matrices entendidas éstas como el artificio que dé orden pluridimensional a los elementos de un conjunto.

Un prototipo de red es el Internet que Cardoso define como la consolidación del modelo de red expandida en todas direcciones, pero que no es visible ni por fuera ni por dentro. Sin embargo, la novedad de tal artificio diseñístico procede de una de las tradiciones culturales más arraigada, la del periódico. En éste navegamos visualmente por la página de apertura, ya que ésta contiene múltiples puestos de entrada y caminos de lectura; el periódico contiene información por bloques y nos invita a recorrerlo a profundidad. Es decir, la metáfora de navegación que utilizan en su conformación los sitios web procede del periódico. Pero también se nutre el diseño de sitios de la cartografía porque con el Internet volvemos a uno de los problemas más relevantes de toda navegación: mantener el punto de referencia al deslizarnos por una superficie. Periódicos y cartas de navegación inmatriciales eso son los sitios de Internet.

Las redes guardan entre ellas relaciones de interdependencia y es obligación de quienes participan en el establecimiento de políticas de diseño la construcción de espacios de diálogo entre distintas redes, ya que, en la medida que éstas intervienen en la vida de la gente, es necesario que su diseño sea pensado desde la perspectiva del bien común. En esta lógica el diseño debe hacerse cargo de la construcción de puentes entre las distintas redes. Finalmente, concluyó el último día con una sugerencia de Cardoso para no abandonar el pensamiento fantástico porque es la fantasía la que nos permite liberar a la memoria del orden del tiempo y el espacio y, por ende, dar entrada a las utopías. *ed*



Mapa del metro londinense tomado de: http://www.new-tec.es/london/fotos/fotos/mapa_zona_londres.jpg