

# L LA RECERCA DEL DISSENY

ANDRIES VAN ONCK



## LA RECERCA DEL DISSENY

Una llarga experiència a la ISIA de Roma en l'ensenyament tant del disseny operatiu del producte com de la metodologia, m'ha conduït a traçar, com es veurà, un quadre més aviat escèptic de l'exercici didàctic de la disciplina del disseny.

Exposaré tot seguit les meves observacions de manera informal, apuntant solament alguns aspectes de la problemàtica, i sense rigor sistemàtic.

## INSUFICIÈNCIES DISCIPLINÀRIES

Certament, el contrast entre escola i praxi, entre parlar d'una cosa i fer-la, és particularment palès en la nostra disciplina. Però encara més: el disseny mateix com a professió, inserit en circuits socials i comercials cada cop més vastos i diferenciats, revela de diverses maneres, fins i tot al marge de les ideologies, el distanciament entre producció i exigència «real» dels usuaris. Per això hom es pregunta quins fonaments podria tenir l'ensenyament del disseny i com hauria d'articular-se el contingut de les diverses disciplines.

¿Estem prenent el pèl a usuaris i estudiants?, ¿a nosaltres mateixos? ¿Quina podria ser la conclusió pel que fa a la didàctica actual? La perspectiva d'un tancament de les escoles i del pas dels estudiants als tallers dels mestres són hipòtesis paradoxals però que serveixen per subratllar el meu malestar i el meu dissentiment.

107

## EL CURS FONAMENTAL

L'allunyament respecte a la realitat de les escoles de disseny potser ja comença en el nivell dels cursos anomenats de *basic design*, de memòria bauhausiana, que s'ofereixen actualment en moltes escoles a primer curs com a experimentacions amb formes, materials i colors, amb l'objectiu d'aguditzar en els alumnes la sensibilitat perceptiva i creativa, i que introdueixen potser també un sentit d'eufòria del resultat fàcil, sense compromís. També s'enganya qui vol veure en aquests exercicis una primera aplicació de la teoria de la percepció, de la Gestalt, etc; s'enganyen: en la praxi del disseny, pel que jo sé, no se n'ha obtingut una contribució utilitzable, si bé naturalment poden furnir interessants explicacions *a posteriori* dels resultats tangibles del disseny.

És, per tant, presagiable una evolució d'aquests cursos cap a una actualitat més decisiva. Cal focalitzar el debat sobre els malentesos d'aquesta i altres matèries que componen els cursos de disseny. Per exemple, l'equívoc de l'ergonomia, interpretada en mera clau antropomètrica o fisiològica, haurà d'evolucionar cap a l'anàlisi més pregona de la relació home-ambient (a títol d'exemple

ANDRIES VAN ONCK

Diseñador Industrial. Professor a ISIA (Italian State Institute for Design), a Roma. Autor de nombrosos articles. Té obra als Museus d'Art Modern de Chicago, Londres, Amsterdam i al Louvre de París.

Diseñador Industrial. Profesor en ISIA (Italian State Institute for Design), en Roma. Autor de numerosos artículos. Muchos de sus diseños están en los Museos de Arte Moderno de Chicago, Londres, Amsterdam y en el Louvre de París.

Industrial designer. Professor at ISIA (Italian State Institute for Design), in Rome. Author of many articles. His work is at the Modern Art Museums of Chicago, London, Amsterdam and at the Louvre in Paris.



vegeu la crítica de Maldonado del concepte ergonòmic de «confort»);<sup>1</sup> el marketing no ha de quedar reduït a una lectura dels catàlegs o dels canals de venda, sinó que haurà de desenvolupar-se en una direcció sociològica i psicològica; la història del disseny ha de configurar-se com una anàlisi de les idees més que no pas com una lectura fotogràfica per corrents artístics recognoscibles en les produccions dels mestres. Aquesta revisió crítica dels nostres cursos s'està fent, però som encara lluny de poder afirmar que hem resolt el problema del primer bienni. Tot i la introducció constant de nous elements de disseny, encara assistim a una caiguda de les expectatives i dels resultats dels estudiants quan, en arribar al tercer o quart any d'estudi, han de dissenyar alguna cosa útil i real. Diguem-ho clar: si al final del seu currículum escolar l'estudiant és bo i professional és que s'hi ha fet, en part —paradoxalment—, malgrat l'escola.

#### LA INADEQUACIÓ I LA INVIABILITAT D'UNA TEORIA DEL DISSENY

Estic exagerant, naturalment. Continuar ensenyant implica, però, una de dues coses: o bé es tanquen els ulls a aquesta realitat, o bé s'espera trobar una manera de superar-la positivament. I aquí tornem a tocar el punt feble. La praxi demostra que no pot existir una teoria del disseny o una metodologia del disseny, com ho havia afirmat ja l'any 1973 Guy Bonsiepe en un virulent article a la revista *Form* intitulat «Splendore e noia della metodologia del design». El producte neix sempre de forma espontània, com a resultat d'infinites combinacions d'*inputs* i intuïcions, fugint de la descripció i la classificació. Però, ¿no passa el mateix amb tots els projectes, els dels arquitectes, enginyers, sociòlegs, polítics? La mateixa ciència, de fet, és sempre posterior a la descoberta: es pot orientar una recerca en una certa direcció, però no conduir-la sistemàticament i segura fins al resultat convincent i definitiu.

Les anomenades metodologies del disseny —un exemple clàssic n'és el text d'Alexander<sup>2</sup>— es limiten a quantificar un conjunt de dades o a il·lustrar el flux de les decisions o dels processos, i a fer-los sinòpticament visibles; tanmateix no aconsegueixen, a parer meu, la substància, el nucli de la projectació, i encara menys el del disseny.

1. Maldonado, Tomas, «L'idea di confort», a *Il futuro della modernità*, Feltrinelli, 1987, p. 96 (trad. esp.: Ed. Júcar, Madrid, 1990).

2. Alexander, Christopher, *Notes on the Synthesis of Form*, Cambridge, Mass., 1966, p. 15.

## L'ANÀLISI DEL PRODUCTE

Tot i això, una classificació dels productes no em sembla tan complicada si confrontem l'anàlisi d'un producte amb l'anàlisi d'un objecte o d'un ésser de la natura. El producte, al capdavant, és creat per l'home amb un procés cognoscible, analitzable; i el més complicat dels productes sembla lluny de les complicacions d'un mosquit, per exemple, o d'un raig de sol o d'un terratrèmol, les anàlisis dels quals, en canvi, han generat teories senceres. La forma dels productes és mesurable, classificable, la seva funció, experimentable, el seu preu, conegut. Baudrillard ha analitzat un conjunt de productes en el seu *Système des objets* de l'any 1968<sup>3</sup> i ha mostrat com, des del seu punt de vista sociològic, el producte resta indistricablement lligat al comportament dels individus i dels grups. Tot es complica, doncs; una teoria del disseny sembla destinada a perdre's en nombrosos i vagues confins o sobreposicions amb altres disciplines com la sociologia, la psicologia, la semiòtica, etc.

## ALGUNS SUGGERIMENTS

L'ensenyament del disseny i de la metodologia del disseny pot tenir un sentit si, partint d'aquestes conegudes insuficiències disciplinàries, s'orienta cap a la formulació dels conceptes per àrees de pertinença i cap a la seva verificació experimental. En resum, l'escola entesa com a recerca que construeix successivament el teixit professional que, a hores d'ara, roman amagat en l'obrar quotidià del dissenyador. I, com en gran part de la recerca científica actual, l'observació de la realitat con a sistema de signes se situa en el centre d'aquest compromís didàctic.

El procés real de disseny consisteix, en efecte, des del punt de vista metodològic, en una seqüència d'episodis de recerca, elaboració i generalització de la informació. Poc se sap, però, en el pla teòric, d'aquestes topades entre realitat i imatge, de la seva naturalesa i dels seus mecanismes.

Prenguem com a exemple la recerca de les informacions a l'inici d'un projecte. Una informació essencial de què hauria de disposar el dissenyador és la que fa referència al futur usuari dels seus productes. Fornir informació sobre tal realitat és, en les grans empreses, responsabilitat del marketing. El marketing, però, a falta dels instruments socio-psicològics adequats per a l'anàlisi de les necessitats o de les motivacions en l'adquisició, i per a la seva projecció en el futur, generalment es limita a subministrar dades sobre el mercat, útils però insuficients per a un informe d'un projecte.

## EL PROCÉS DE FORMACIÓ DE LA IMATGE

El dissenyador haurà, doncs, d'inventar la imatge del producte, amb les informacions sobre les expectatives dels usuaris o sense elles, sobre les característiques dels productes que eventualment corresponen a aquestes expectatives. ¿Com procedeix un dissenyador en la creació d'aquesta imatge? ¿És sempre una lliure invenció, o existeixen també lligams objectius, per exemple, entre forma i funció? En el segon cas, hom s'ha de preguntar per què llavors no hi ha una ciència del disseny, una anatomia dels productes d'ús quotidià, que investigui la naturalesa i la consistència d'aquests lligams.

En moltes ciències aquests lligams es desxifren a partir d'indicis que remetent a hipotètics estats reals. La biologia, per exemple, ha desenvolupat un vast cos de coneixements sobre la natura vivent, sobre la seva gènesi i sobre aspectes funcionals, sigui en l'àmbit dels individus, sigui en el dels components d'aquests, inclosos els més petits, o en el de les conglomeracions en sistemes més vastos.

La projectació mecànica i el disseny es mouen en un territori delimitat per normatives tècniques, legislatives, ergonòmiques, etc., on, tanmateix, la teoria morfològica està escassament definida. L'enginyeria, per exemple, consisteix essencialment en tècniques de càlcul i exemples de construcció, però no posseeix un capítol que descriu la gènesi de les formes mecàniques, si no volem considerar com a tal algun assaig esporàdic sobre la classificació de formes generables amb màquines-instrument, o sobre la generalització de moviments amb diversos mecanismes.

## LA RETÒRICA COM A INVESTIGACIÓ SOBRE LA MANIPULACIÓ DELS SIGNIFICATS

És sorprenent, en canvi, la quantitat i la qualitat dels estudis referents a la imatge i a la percepció i, més en general, a la informació i a la comunicació. El nostre objectiu no serà aquí explicar històricament la major atenció que han rebut les ciències que s'ocupen de la percepció en comparació amb les que fan referència a la morfogènesi de les manufactures, tema d'altra banda no gens menyspreable.

La unitat forma-contingut o significant-significat percebuda per l'interpretant-usuari, és ja objecte d'anàlisi lingüístiques i semiòtiques, amb aplicacions en camps tan diversos com l'etologia, la sociologia o la cibernètica. En analogia amb aquestes recerques i amb l'assumpció del caràcter comunicatiu del producte, es pot investigar millor el nus substància-imatge. Amb aquest propòsit és possible efectuar una classificació dels mecanismes de significació, en analogia amb les propostes de la retòrica moderna, que tracta de les manipulacions dels significats dels missatges.

3. Baudrillard, Jean, *Le système des objets*, Gallimard, París, 1968, pp. 74 i 89 (trad. esp.: Siglo XXI, Mèxic, 1969).

De fet, és prerrogativa del dissenyador conferir al projecte una connotació comunicativa que el fa interessant, original, és a dir, informatiu.

## DISSENY COM A METÀFORA DEL MÓN VITAL

Un producte dissenyat per un dissenyador vehicula, en l'àmbit de la «forma-mercaderia»<sup>4</sup> i en tant que caracteritza una certa «cultura material» d'un grup social, informacions referents a les funcions i al funcionament de l'objecte, a la naturalesa del material i als processos productius, al seu nivell qualitatiu, etc., i, més en general, informacions relatives a la «infraestructura» de la societat industrial i comercial. L'originalitat del producte deriva de la interpretació subjectiva que el dissenyador dóna a aquestes informacions, superant-les en l'expressió de la totalitat i de les particularitats del producte.

La relectura crítica i la reelaboració del món vital, que fa el dissenyador, activen «un potencial cognoscitiu i d'aprehensió de la societat». El disseny pot, doncs, ser vist com una reproducció metafòrica del món vital: ja no com una síntesi instrumental d'aquest, sinó com l'objecte d'un ritu o d'un joc potencialment ric en implicacions per a l'usuari, el qual hi pot retrobar la seva dignitat i la dels altres. El dissenyador contribueix des d'aquesta òptica a la refundació de la relació entre home i ambient, en la qual els objectes produïts per la indústria, en comptes de multiplicar-se i diversificar-se sobre la mera suposició de la vendibilitat, són projectats «cap a» un coneixement, per part de l'usuari-protagonista, del sentit de les seves tries.

El conjunt de «producte-signe» i «funció-signe» té, per a Baudrillard, la seva coherència en la mesura que s'insereix en un sistema de signes. Funcions primàries, secundàries i auxiliars poden ser reconegudes i interpretades mitjançant la seva transposició o traducció en productes que assumeixen l'aspecte de textos compostos de signes i que, segons Baudrillard, formen un sistema coherent. Aquest sistema semiòtic és manipulable: els productes són potencialment vehicles d'estratègies socials.

## LEGITIMACIONS

És dubtós que des de la perspectiva postmoderna, vint anys després de l'assaig de Baudrillard, amb el declivi de les grans ideologies, es pugui encara parlar d'un sistema coherent de signes. Més aviat es pot afirmar amb Lyotard<sup>5</sup> que el sistema semiòtic de producte-funció i de les

interaccions socials consisteix en jocs lingüístics i legitimitacions locals i provisionals, amb l'únic veritable objectiu de l'optimització de la relació entre *input* i *output*, o, dit d'una altra manera, de la *performativity*. La funció signfica dels productes resulta, doncs, confirmada, però no la coherència del sistema semiòtic. De tota manera, per a nosaltres no només es tracta d'una optimització amb trets incoherents, sinó també, superant una visió semiòtica, d'expressions comunicatives. Joachim Krausse<sup>6</sup> explicita aquest límit de la semiologia, particularment aplicada al disseny; segons ell, la semiologia «no ha aconseguit aclarir la relació característica d'intercanvi entre els suports materials dels missatges i els missatges mateixos».

## UNA POLARITAT SEMIÒTICA

Una teoria del disseny es basa inevitablement en aquesta doble realitat: d'una banda, l'estructura i la forma del producte i, de l'altra, la seva manipulació informativa. Cap espontaneïtat artística no anul·la, per exemple, l'evidència del producte com a pròtesi entre l'home i l'ambient. De fet, és justament en aquesta polaritat funcional on resideix la gran complexitat de la realitat del disseny. El pol de l'home reflecteix tota l'ambigüitat de l'ús, i el de l'ambient, la dificultat del món vital. En el govern d'aquesta relació intervé la creativitat del dissenyador, que generalment desplaça i transforma els pesos dels significats cap al sorprenent i l'insòlit, potser també en perjudici de la simple funcionalitat. En aquest sentit insisteixo a afirmar que el dissenyador potser també podrà contribuir amb la seva creativitat a la solució dels problemes pràctics, reals —per exemple, ambientals o socials—, però aquesta activitat no és característica de la seva professió sinó un *problem solving* més general; la tasca pròpia del dissenyador consisteix en la manipulació dels significats mitjançant una intervenció en la imatge dels productes.

## EL PROCÉS MENTAL

En la ment del dissenyador succeeix una cosa que em sembla interessant i que es podria analitzar millor. El projecte, se suposa, es fa amb un llapis o amb un model, experimentant diverses formes fins a arribar en passos successius a una solució que sembla satisfactòria. No s'ha tingut prou en compte, potser, el fet que aquestes operacions van precedides de reflexions. Aquestes reflexions seran també, superant problemes situacionals inicials, normalment de tipus verbal, d'ordre morfològic.

4. Ricoeur, Paul, *La métaphore vive*, Seuil, París, 1975 (trad. esp.: Ed. Europa, Madrid, 1980).

5. Lyotard, Jean François, *La condition postmoderne*, París, 1979 (trad. esp.: Cátedra, Madrid, 1984).

6. Krausse, Joachim, «Black box», *Form und Zweck*, núms. 2, 3, 4 i 5, Berlín Est, 1989, p. 46.

Arribats en aquest punt, podem suposar l'existència en la ment del dissenyador d'una matèria imaginada, sobre la qual ell intervé mentalment component-la, plegant-la, estirant-la, tallant-la, la qual matèria proposo d'anomenar el *Mental Design Model* o MDM.

Resulta colpidora potser l'analogia no casual amb la biologia, que tracta precisament de les formes i de les seves transformacions en el més complex context de la natura vivent.

Ens referim en particular a la morfogènesi, que tracta del creixement dels organismes, tal com va ser formulada a començament de segle per D'Arcy Wentworth Thompson<sup>7</sup> i després desenvolupada per l'embrióleg C. H. Waddington en els anys cinquanta, i successivament aprofundida per Jean Piaget en el camp de la psicologia<sup>8</sup> i en el de les matemàtiques per René Thom amb la «teoria de les catàstrofes»,<sup>9</sup> fins a posar-se ara d'actualitat científica i filosòfica, arran dels treballs de Michel Serres<sup>10</sup> i Gilles Deleuze.<sup>11</sup> Aquests autors troben una comuna i genial hipòtesi de partida de les intuïcions de Leibniz (1646-1716), segons les quals totes les formes, vivents i no vivents, són simultàniament similars i diverses, i determinades per accions de forces «plàstiques» o «elàstiques».

Thompson diu sobre això: «La forma d'una part qualsevol de la matèria, vivent o morta, i els canvis de la forma, evidents en els seus moviments i en el seu creixement, poden en tots els casos ser descrits com el resultat de l'acció de forces. En poques paraules, la forma d'un objecte és un "diagrama de forces" en el sentit, almenys, que a partir d'aquella podem judicar o deduir les forces que hi actuen o hi han actuat.» El joc d'aquestes forces internes i externes troba en les formes un equilibri més o menys estable que exemplifica bé l'embrió i el seu desenvolupament diferenciat, sigui globalment com a genotip, sigui localment com a fenotip.

Waddington aplica a l'ou aquest esquema de desenvolupament; el considera «una massa homogènia a punt per cristallitzar-se», que recorre un seguit d'estadis predeterminats pel camp morfogenètic o «creode»: el seu desenvolupament és controlat i regulat en l'espai-temps per l'«homeoesi», que corregeix dins de certs límits les desviacions causades per l'ambient.

Jean Piaget estén aquesta teoria al desenvolupament de l'intel·lecte en el seu *Biologie et connaissance*, i arriba a afirmar, després d'haver demostrat les moltes analogies existents entre la morfogènesi i l'evolució dels processos cognoscitius, que les diversitats resideixen sobretot en la

possibilitat d'abstracció, que caracteritza les «funcions cognoscitives superiors», amb la possibilitat de dissociar les formes dels continguts. Aquesta possibilitat es realitza, segons Piaget, amb el desenvolupament d'una lògica formal en el sentit d'una estructura organitzadora aplicable a qualsevol contingut».

## EL DISSENY COM A ESTÍMUL DE CIÈNCIA-FICCIÓ PER AL BASIC

Arribats en aquest punt, podem aventurar una hipòtesi una mica de ciència-ficció sobre l'home —estadi més evolucionat del desenvolupament biològic—, el qual per conceptualitzar i dissenyar utilitza models mentals que repeteixen en molts aspectes el seu propi procés evolutiu. El MDM, de fet, es desenvolupa a partir de la simple forma base inicial, sota l'acció de l'intel·lecte, passant per estadis successius de creixent complexitat fins a arribar, també amb *inputs* externs, al concepte definitiu de formafunció del producte. Els productes del disseny poden ser considerats, des d'aquesta òptica, estadis finals de processos biològics.

El MDM és, per tant, una estructura que es forma en la imaginació i que assumeix característiques aparents, físiques, funcionals, formals, estètiques, mitjançant esdeveniments formals, les catàstrofes, provocats per forces mentals, amb l'objectiu de resoldre hipotèticament el problema del disseny del producte. Aquesta intuïció nostra podrà contribuir a posar a to l'ensenyament del *basic*, de manera que l'estudiant aprengui a modelar amb coneixement de causa les formes, les estructures, els colors, fins i tot en els detalls, al marge d'esquematzacions mecanicistes o de la geometria euclidiana.

## LA POÈTICA DE LA DESVIACIÓ

Aquesta recerca morfogenètica té sobretot sentit en la seva utilització com a instrument de gestió dels significats. L'estudi de les relacions entre forma i significat l'acompleixen la semàntica i la semiologia i, atès que no hi ha forma sense significat, no sorprèn que també la teoria del disseny, desenvolupada sobretot a l'estranger, hagi intentat aplicar els resultats de les recerques semàntiques. Però, pel que jo sé, s'ha limitat a això, sense individuar en les evolucions de la nova retòrica la terminologia més adequada al llenguatge del disseny.

Els treballs de Genette,<sup>12</sup> de Blanché,<sup>13</sup> de Todorov,<sup>14</sup>

12. Genette, Gérard, *Figures III*, Ed. du Seuil, París.

13. Blanché, Robert, *Introduction à la logique contemporaine*, Colin, París.

14. Todorov, Tzvetan, *Théories du symbole*, Ed. du Seuil, París, 1977.

7. Thompson, D'Arcy W., *On Growth and Form*, UP, Cambridge, 1959.

8. Piaget, Jean, *Biologie et connaissance*, Gallimard, París, 1967 (trad. esp.: Siglo XXI, Mèxic, 1969).

9. Thom, René, *Modèles mathématiques de la morphogénèse*, UGE, París, 1974.

10. Serres, M., *Passage au Nord-Ouest*, Ed. de Minuit, París, 1980.

11. Deleuze, Gilles, *Le pli*, Ed. de Minuit, París, 1988 (trad. esp.: Paidós, Barcelona, 1989).

del grup MY<sup>15</sup> i d'Eco<sup>16</sup> han contribuït a l'estudi dels fonaments lògics de la classificació de les modalitats de tractament d'aquell espai, anomenat «desviament», que com tot espai té una forma pròpia, la qual separa el significat de la figura del seu sentit propi o, en termes de disseny, la forma poètica de la funció primitiva. Com és sabut, no podem enganyar-nos sobre la possibilitat d'una transposició simple de les recerques lingüístiques verbals a les no verbals, com ara les relatives als productes, però es pot demostrar fàcilment la presència de figures com la metàfora, la metonímia, la sinècdoque, la ironia, etc., en els productes de disseny.

Aquestes i altres figures retòriques són també, en el disseny, interpretables com a «canvis de coordenades», és a dir, com a substitució de certes unitats de significació, com la indicativa de la funció de l'objecte, per altres de diferents, menys òbvies, dirigides a obtenir efectes poètics. La nova retòrica duu a terme una classificació de les figures segons els diversos tipus de desviacions.

Les desviacions poden produir-se sigui en les formes, respecte a la tipologia funcional canònica en la seva morfologia corrent, sigui en els continguts, respecte al significat inherent a la funció, sigui en el producte com a totalitat, comparable a un text, sigui en els elements que l'integren, comparables a segments del text. Un disseny que utilitza formes ordinàries que remetent a continguts banals (sense ironia) no constitueix una figura retòrica. La normalitat esdevé així una mesura de l'originalitat. Una mesura, això sí, sempre local, determinada pel context socio-cultural i, per tant, relativa, la qual cosa fa la nostra recerca infinitament ambigua i complexa.

Considero que l'escola de disseny pot ser un lloc preferencial per investigar sobre aquesta complexitat, perquè, al meu parer, el coneixement del procés de confecció del projecte, en comptes d'obstaculitzar la creativitat, l'estimula.

# L A BÚSQUEDA DEL DISEÑO

## LA BÚSQUEDA DEL DISEÑO

Una larga experiencia en la ISIA de Roma en la enseñanza tanto del diseño operativo del producto como de la metodología, me ha conducido a trazar aquí, como se verá, un cuadro más bien escéptico del ejercicio didáctico de la disciplina del diseño.

A continuación expondré mis observaciones de manera informal, apuntando sólo algunos aspectos de la problemática y sin rigor sistemático.

## INSUFICIENCIAS DISCIPLINARIAS

A decir verdad, la no coincidencia entre escuela y realidad, entre hablar de algo y hacerlo, es particularmente visible en nuestra disciplina. Pero aún hay más: el propio diseño como profesión, inmerso en circuitos sociales y comerciales cada vez más vastos y diferenciados, revela de diversas formas, incluso al margen de las ideologías, el alejamiento entre producción y exigencia «real» de los usuarios. Como consecuencia de lo cual surge la pregunta: ¿sobre qué podría fundarse la enseñanza del diseño y cómo debería articularse el contenido de las diversas disciplinas?

¿Estamos acaso tomando el pelo a usuarios y alumnos?, ¿a nosotros mismos? ¿Cuál podría ser una conclusión válida por lo que se refiere a la didáctica actual? La perspectiva de un cierre de las escuelas y del paso de los estudiantes a los talleres de los maestros son hipótesis paradójicas pero que sirven para subrayar mi malestar y mi desacuerdo.

## EL CURSO FUNDAMENTAL

El alejamiento respecto de la realidad por parte de las escuelas de diseño comienza tal vez ya en el nivel de los llamados cursos de *basic design*, de memoria bauhausiana, que se ofrecen actualmente en muchas escuelas el primer año, como experimentaciones con formas, materiales y colores, con el objeto de agudizar en los alumnos la sensibilidad perceptiva y creativa, y que tal vez introducen también un sentimiento de euforia por el resultado fácil, no comprometido. También se engaña quien quiere ver en estos ejercicios un anticipo de la aplicación de la teoría de la percepción, de la Gestalt, etc: en la praxis del diseño, por cuanto yo sé, no se ha obtenido de esas teorías una contribución utilizable, aunque naturalmente pueden proporcionar interesantes explicaciones *a posteriori* de los resultados tangibles de la realización del proyecto.

Es, por lo tanto, ausplicable una evolución de esos cursos

15. Grup MY, *Rhétorique générale*, Larousse, París, 1970.

16. Eco, Umberto, *Trattato di Semiotica Generale*, Bompiani, Milà, 1975 (trad. esp.: Lumen, Barcelona, 1977).