

del grup MY¹⁵ i d'Eco¹⁶ 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).

hacia una más incisiva actualidad. El debate se debe focalizar sobre los malentendidos de estas y otras materias que componen los cursos de diseño. Por ejemplo, el equívoco de la ergonomía interpretada en mera clave antropométrica o fisiológica, deberá evolucionar hacia el análisis más profundo de la relación hombre-ambiente (a título de ejemplo véase la crítica de Maldonado del concepto ergonómico de «comfort»);¹ el marketing no debe quedar reducido a una lectura de los catálogos o de los canales de venta, sino que deberá desarrollarse en dirección sociológica o psicológica; la historia del diseño debe configurarse como un análisis de las ideas, más que como una lectura fotográfica por corrientes artísticas reconocibles en los productos de los maestros. Esta revisión crítica de nuestros cursos está en marcha, pero aún estamos lejos de poder afirmar que tenemos resuelto el problema del primer bienio. A pesar de la introducción constante de elementos de diseño, aún asistimos a una caída de las expectativas y de los resultados de los estudiantes cuando llega el momento en que deben diseñar algo útil y real, en el tercer o cuarto año de estudio. Si el estudiante es bueno, profesional, al terminar su currículum académico —es hora ya de decirlo— lo es, en parte, a pesar de la escuela, aunque suene paradójico.

LA INADECUACIÓN Y LA INVIABILIDAD DE UNA TEORÍA DEL DISEÑO

Estoy exagerando, naturalmente. Sin embargo, continuar enseñando significa una de estas dos cosas: o se cierran los ojos a esa realidad, o se espera hallar un modo de superarla positivamente. Y aquí ponemos otra vez el dedo en la llaga. La praxis demuestra que no existe ni puede existir una teoría del diseño o una metodología del diseño, como afirmaba ya en 1973 Guy Bonsiepe en un incisivo artículo en la revista *Form* titulado «Splendore e noia della metodologia del design». El producto nace siempre de forma espontánea, como resultado de infinitas combinaciones de *inputs* e intuiciones, huyendo de una descripción o clasificación. Pero, ¿no ocurre acaso lo mismo con todos los proyectos, los de los arquitectos, los ingenieros, los sociólogos, los políticos? La misma ciencia, en realidad, siempre es posterior al descubrimiento: se puede orientar una investigación hacia cierta dirección, pero no conducirla sistemáticamente y con seguridad hacia el resultado convincente y definitivo.

Las llamadas metodologías del diseño —un ejemplo clásico de ellas es el texto de Alexander—² se limitan a cuantificar un conjunto de datos o a ilustrar el flujo decisional o los procesos, y a volverlos sinópticamente visibles; pero en mi opinión, no alcanzan la sustancia, el núcleo de la proyección, y menos aún del diseño.

1. Maldonado, Tomas, «L'idea di confort», en *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.

EL ANÁLISIS DEL PRODUCTO

Sin embargo, una clasificación de los productos no parece tan complicada si comparamos el análisis de un producto con el análisis de un objeto o de un ser de la naturaleza. El producto, al fin y al cabo, lo crea el hombre con un proceso cognoscible, analizable, y el más complicado de los productos parece serlo mucho menos que un mosquito, por ejemplo, un rayo de sol o un terremoto, cuyo análisis, en cambio, ha generado teorías enteras. La forma de los productos es mensurable, clasificable, su función experimentable, su precio conocido. Baudrillard ha analizado un conjunto de productos en su *Sistema de los objetos* de 1968,³ y ha demostrado cómo desde su punto de vista sociológico el producto resulta inextricablemente ligado al comportamiento de los individuos y de los grupos. Todo se complica, pues, y una teoría del diseño parece destinada a perderse en numerosos y vagos confines o sobreposiciones con otras disciplinas como la sociología, la psicología, la semiótica, etc.

ALGUNAS SUGERENCIAS

La enseñanza del diseño y de la metodología del diseño puede tener un sentido si, partiendo de esas conocidas insuficiencias disciplinarias, se orienta hacia la formulación de los conceptos por áreas de pertinencia, y hacia la verificación experimental de los mismos. En suma: la escuela como investigación que construye de forma progresiva el tejido profesional que hasta ahora permanecía escondido en el obrar cotidiano del diseñador. Y, como en gran parte de la investigación científica actual, la observación de la realidad como sistema de signos se pone en el centro de este empeño didáctico.

El proceso real de diseño consiste, en efecto, desde el punto de vista metodológico, en una secuencia de episodios, de búsqueda, elaboración y generalización de la información. Sin embargo, es poco lo que se sabe en el plano teórico de estos encuentros entre realidad e imagen, de su naturaleza y de sus mecanismos.

Tomemos como ejemplo la búsqueda de información al inicio de un proyecto. Una información esencial de que debería disponer el diseñador es la que hace referencia al futuro usuario de sus productos. Proporcionar información sobre tal realidad es, en las grandes empresas, una de las tareas del marketing. Aunque éste sin embargo, a falta de adecuados instrumentos socio-psicológicos para el análisis de las necesidades o de las motivaciones en la compra, y para su proyección en el futuro, generalmente se limita a proporcionar datos sobre el mercado, útiles pero insuficientes para un informe de un proyecto.

EL PROCESO DE FORMACIÓN DE LAS IMÁGENES

El diseñador deberá, por lo tanto, inventar la imagen del producto, con o sin las informaciones sobre las expectativas

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

de los usuarios y sobre las características de los productos que eventualmente les corresponden. ¿Cómo procede un diseñador en la creación de esta imagen? ¿Es siempre una libre invención o existen también lazos objetivos, por ejemplo, entre forma y función? En el segundo caso debemos preguntarnos por qué entonces no existe una ciencia del diseño, una anatomía de los productos de uso cotidiano que investigue la naturaleza y la consistencia de esos lazos.

En muchas ciencias se descifran a partir de los indicios que transportan a hipotéticos estados reales. La biología, por ejemplo, ha desarrollado un vasto cuerpo de conocimientos sistemáticos sobre la naturaleza viviente, sobre su génesis y sobre los aspectos funcionales, tanto por lo que respecta a los individuos, como a sus componentes más pequeños, como a los conglomerados en sistemas más vastos.

La proyectación mecánica y el diseño se mueven en un territorio trazado por normativas técnicas, legislativas, ergonómicas, etc., donde, sin embargo, la teoría morfológica está escasamente definida. La ingeniería, por ejemplo, consiste esencialmente en técnicas de cálculo y ejemplos de construcción, pero no posee un capítulo que describa la génesis de las formas mecánicas, si no queremos considerar como tal algún esporádico ensayo sobre la clasificación de formas generables con máquinas-utensilio, o sobre la generalización de movimientos con diversos mecanismos.

LA RETÓRICA COMO INVESTIGACIÓN SOBRE LA MANIPULACIÓN DE LOS SIGNIFICADOS

Es sorprendente, en cambio, la cantidad y la calidad de los estudios relativos a la imagen y la percepción, y más en general a la información y la comunicación. No será aquí nuestro objetivo explicar históricamente la mayor atención que han recibido las ciencias que se ocupan de la percepción en comparación con las relativas a la morfogénesis de las manufacturas, tema, por cierto, en absoluto desdeñable.

La unidad forma-contenido o significante-significado percibida por el interpretante-usuario, es ya objeto de análisis lingüísticos y semióticos, con aplicaciones en campos tan diversos como la etología, la sociología o la cibernética. En analogía con estas investigaciones y con la asunción del carácter comunicativo del producto, se puede investigar mejor el nudo sustancia-imagen. Con este propósito es posible efectuar una clasificación de los mecanismos de significación en analogía con cuanto propone la retórica moderna, que trata de las manipulaciones de los significados de los mensajes.

De hecho, es prerrogativa del diseñador conferir al proyecto una connotación comunicativa, que lo hace interesante, original, es decir, informativo.

EL DISEÑO COMO METÁFORA DEL MUNDO VITAL

Un producto diseñado por un diseñador vehicula, en el plano de la «forma-mercancía»,⁴ en la medida en que carac-

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

teriza cierta «cultura material» de un grupo social, informaciones relativas a las funciones y al funcionamiento del objeto, la naturaleza del material y los procesos productivos que se le aplican, su nivel cualitativo, etc., y, más en general, informaciones relativas a la «infraestructura» de la sociedad industrial y comercial. La originalidad del producto deriva de la subjetiva interpretación que el diseñador da a estas informaciones, superándolas en la expresión de la totalidad y de los detalles del producto.

La relectura crítica y la reelaboración del mundo vital que lleva a cabo el diseñador activan «un potencial cognitivo y de aprehensión de la sociedad». El diseño puede, por lo tanto, ser visto como una reproducción metafórica del mundo vital: ya no como una empobrecida e instrumental mimesis de él, sino como el objeto de un rito o de un juego potencialmente rico en implicaciones para el usuario, que puede reencontrar en él su propia dignidad y la de los demás. El diseñador contribuye, desde esta óptica, a la refundación de la relación entre el hombre y el ambiente; una relación donde los objetos producidos por la industria, en vez de multiplicarse y diversificarse sobre la mera suposición de la vendibilidad se proyectan «hacia» un conocimiento por parte del usuario-protagonista del sentido de sus propias elecciones.

El conjunto «producto-signo» y «función-signo» tiene para Baudrillard una coherencia en tanto que inserto en un sistema de signos. Funciones primarias, secundarias y auxiliares, pueden ser reconocidas e interpretadas mediante su trasposición o traducción en productos que asumen el aspecto de textos compuestos de signos y que, según Baudrillard, forman un sistema coherente. Este sistema semiótico es manipulable: los productos son potenciales vehículos de estrategias sociales.

LEGITIMACIONES

Es dudoso que en la perspectiva posmoderna, veinte años después del ensayo de Baudrillard, con el declive de las grandes ideologías, se pueda hablar todavía de un sistema coherente de signos. Más bien se puede afirmar con Lyotard⁵ que el sistema semiótico de producto-función y de las interacciones sociales consiste en juegos lingüísticos y legitimaciones locales y provisionales con el único verdadero objetivo de la optimización de la relación entre *input* y *output*, en otras palabras, de la *performativity*. La función signica de los productos queda, pues, confirmada, pero no la coherencia del sistema semiótico. Para nosotros se trata, sin embargo, no sólo de una optimización con rasgos incoherentes, sino también, superando la visión semiótica, de expresiones comunicativas. Joachim Krausse⁶ explicita este límite de la semiología, particularmente aplicada al diseño, diciendo que «no ha conseguido aclarar la relación característica de intercambio entre los soportes materiales de los mensajes y los propios mensajes».

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

6. Krausse, Joachim, «Black box», *Form und Zweck*, n° 2, 3, 4 y 5, 1989, Berlín Este, p. 46.

UNA POLARIDAD SEMIÓTICA

Una teoría del diseño se funda, inevitablemente, sobre esta doble realidad: de un lado la estructura y la forma del producto, y del otro su manipulación informativa. Ninguna espontaneidad artística desmiente, por ejemplo, la evidencia del producto como prótesis entre el hombre y ambiente. Precisamente, es en esta polaridad funcional donde reside la gran complejidad de la realidad del diseño. El polo del hombre refleja toda la ambigüedad del uso y el del ambiente, la dificultad sistémica del mundo vital. En el gobierno de esta relación interviene la creatividad del diseñador, que generalmente desplaza y transforma el peso de los significados hacia lo sorprendente o inusitado, tal vez también a expensas de la simple funcionalidad. A propósito de ello quiero que quede claro que el diseñador tal vez podrá, con su creatividad, contribuir a la solución de los problemas prácticos, reales, por ejemplo ambientales o sociales, pero esta actividad no es la característica de su profesión sino un *problem solving* más general; el trabajo propio del diseñador consiste en la manipulación de los significados mediante una intervención en la imagen de los productos.

EL PROCESO MENTAL

En la mente del diseñador sucede algo que me parece interesante y que se podría analizar mejor. El proceso de diseñar se hace con un lápiz o con un modelo, experimentando diversas formas hasta llegar por pasos sucesivos a una solución que parezca satisfactoria. Tal vez no se ha tenido suficientemente en cuenta el hecho de que estas operaciones vienen precedidas de reflexiones. Reflexiones que serán también, superando iniciales problemas situacionales por lo general de tipo verbal, de orden morfológico. Llegados a este punto podemos aventurar la hipótesis de la existencia en la mente del diseñador de una materia imaginada sobre la que interviene mentalmente, componiéndola, plegándola, estirándola, cortándola, y que propongo que llamemos *Mental Design Model* o MDM.

Nos llama la atención la analogía tal vez no casual con la biología, que trata de las formas y de su transformación en el más complejo contexto de la naturaleza viviente.

Nos referimos en particular a la morfogénesis, que trata del crecimiento de los organismos, tal como fue formulada a comienzos de siglo por D'Arcy Wentworth Thompson⁷ y después desarrollada por el embriólogo C. H. Waddington en los años cincuenta, y sucesivamente profundizada por Jean Piaget en el campo de la psicología⁸ y en el de las matemáticas por la «teoría de las catástrofes» de René Thom⁹, para ponerse ahora de actualidad científica y filosófica con los trabajos de Michel Serres¹⁰ y Gilles Deleuze.¹¹ Estos autores

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, México, 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).

encuentran una común y genial hipótesis de partida en las intuiciones de Leibniz (1646-1716) de que todas las formas, vivientes y no vivientes, son simultáneamente parecidas y diversas, y determinadas por acciones de fuerzas «plásticas» o «elásticas».

Thompson dice a este propósito: «La forma de una parte cualquiera de la materia, viviente o muerta, y los cambios de forma, evidentes en sus movimientos y en su crecimiento, pueden siempre ser descritos como el resultado de la acción de fuerzas. En pocas palabras, la forma de un objeto es un "diagrama de fuerzas", en el sentido de que a partir de ella podemos juzgar o deducir las fuerzas que actúan o han actuado». El juego de estas fuerzas internas y externas halla en las formas un equilibrio más o menos estable que está bien ejemplificado por el embrión y su desarrollo diferenciado, ya globalmente como genotipo, ya localmente como fenotipo.

Waddington aplica este esquema al desarrollo del huevo, considerado «una masa homogénea preparada para cristalizar», que recorre una serie de estadios predeterminados del campo morfogenético o «creode», desarrollo controlado y regulado en el espacio-tiempo por la «homeosis», que corrige dentro de ciertos límites las desviaciones causadas por el ambiente.

Jean Piaget extiende esta teoría al desarrollo del intelecto en su *Biologie et connaissance* y llega a afirmar, después de demostrar las muchas analogías que hay entre la morfogénesis y la evolución de los procesos cognitivos, que la diversidad reside sobre todo en la posibilidad de abstracción, que caracteriza las «funciones cognitivas superiores» con la posibilidad de disociar las formas de los contenidos. Esta posibilidad se realiza, según Piaget, precisamente con el desarrollo de «una lógica formal en el sentido de una estructura organizadora aplicable a cualquier contenido».

EL DISEÑO COMO ESTÍMULO DE CIENCIA-FICCIÓN DEL BASIC

Llegados a este punto, podemos aventurar una hipótesis con un poco de ciencia-ficción sobre el hombre, estadio más evolucionado del desarrollo biológico: para conceptualizar y diseñar utiliza modelos mentales que repiten en muchos aspectos su propio proceso evolutivo. El MDM, de hecho, se desarrolla desde la simple forma base inicial, bajo la acción del intelecto, pasando por estadios sucesivos de creciente complejidad, hasta llegar, también con *inputs* externos, al concepto definitivo de forma-función del producto. Los productos del diseño pueden ser considerados, desde esta óptica, como estadios finales de los procesos biológicos.

El MDM es, pues, una estructura que se forma en la imaginación y que asume características aparentes, físicas, funcionales, formales, estéticas, mediante acontecimientos formales, las catástrofes, provocados por fuerzas mentales, con el objetivo de resolver hipotéticamente el problema del diseño del producto. Esta intuición nuestra podrá contribuir a transformar la enseñanza del «basic» para que el estudiante aprenda a modelar conscientemente las formas, las estructuras, los colores, hasta en los detalles, incluso al margen de las esquematizaciones mecánicas o de la geometría euclidiana.

LA POÉTICA DE LA DESVIACIÓN

Esta investigación morfogenética tiene sobre todo sentido en su utilización como instrumento de gestión de los significados. El estudio de las relaciones entre forma y significado es labor de la semántica y de la semiología, y, puesto que no hay forma sin significado, no sorprende que también la teoría del diseño, conducida sobre todo en el extranjero, haya intentado aplicar los resultados de las investigaciones semánticas. Pero, por cuanto yo sé, se ha limitado a esto, sin individuar en las evoluciones de la nueva retórica la terminología más adecuada al lenguaje diseño.

Los trabajos de Genette,¹² de Blanché,¹³ de Todorov,¹⁴ del grupo MY¹⁵ y de Eco¹⁶ han contribuido al estudio de los fundamentos lógicos de la clasificación de la modalidad de tratamiento de aquel espacio, llamado «desviación», que como todo espacio tiene una forma propia, que separa el significado de la figura del sentido primero, o, en términos del diseño, la forma poética de la función primitiva. Como es sabido, no podemos engañarnos sobre la posibilidad de una trasposición simple de las investigaciones lingüísticas verbales a las no verbales, como las de los productos, pero se puede fácilmente demostrar la presencia de figuras como la metáfora, la metonimia, la sinécdoque, la ironía, etc., en los productos de diseño.

Éstas y otras figuras retóricas también se pueden interpretar, en el diseño, como «cambios de coordenadas», es decir, como la sustitución de ciertas unidades de significación, como las indicativas de la función del objeto, por otras diferentes, menos obvias, dirigidas a obtener efectos poéticos. La nueva retórica lleva a cabo una clasificación de las figuras según los diversos tipos de desviación.

Las desviaciones pueden producirse tanto en las formas, respecto de la tipología funcional canónica en su morfología corriente, como en los contenidos, respecto del significado inherente a la función; tanto en el producto como totalidad, similar a un texto, como en los elementos particulares, similares a segmentos del texto. Un diseño que utiliza formas consuetas que remiten a contenidos banales (sin ironía) no constituye una figura retórica. La normalidad se convierte así en una medida de la originalidad. Ésta es, sin embargo, siempre local, determinada por el contexto socio-cultural y por lo tanto relativa, lo cual hace nuestra investigación infinitamente ambigua y compleja.

Estoy convencido de que la escuela de diseño puede tener un lugar preferencial para investigar en torno a esa complejidad porque, en mi opinión, el conocimiento del proceso de diseño, más que obstaculizar, estimula la creatividad.

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.

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

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

T HE SEARCH FOR DESIGN

THE SEARCH FOR DESIGN

Long experience in the ISIA in Rome, teaching not only the operative design of the product but also its methodology, has led me here, as will be seen, to draw a rather sceptical picture of the teaching of the discipline of design.

In the following pages I will put forward my observations in an informal manner, noting only certain aspects of the problem and these without any rigorous system.

DISCIPLINARY INSUFFICIENCY

In all truth, the lack of coincidence between school and reality, between talking of something and doing it, is particularly visible in our discipline. But there is more: design itself as a profession, immersed in increasingly vast, differentiated social and commercial circuits, reveals in diverse forms, even on the fringe of idealogies, the distancing between production and the «real» demands of the users. As a result of this there arises the question: "On what foundations could the teaching of design be based and how should the contents of the diverse disciplines be joined together?"

Are we by any chance pulling users' and students' legs? Or our own? What could be a valid conclusion in so far as present-day teaching is concerned? The prospect of a closure of schools and the transfer of students to the workshops of the master craftsmen are paradoxical hypotheses, which serve, however, to underline my unease and disagreement.

THE BASIC COURSE

The distancing with respect to reality observed on the part of the schools of design perhaps begins already at the level of the so-called courses in «basic design», of Bauhaus memory, which are today offered in the first year in many schools as experiments with forms, materials and colours with the aim of sharpening the perceptive and creative sensitivity of the students and which perhaps also introduce a feeling of euphoria induced by the easy, uncommitted result. Moreover, anyone who seeks in these exercises an anticipation of the application of the theory of perception, of Gestalt, etc., is deceiving himself: in design praxis, as far as I am aware, no usable contribution has been obtained from these theories, although of course interesting explanations can be provided *a posteriori* for the tangible results of the realization of the project.

Any evolution of these courses towards a more trenchant appreciation of present day life is therefore to be favoured.