

Maneras de pensamientos a través del Diseño Industrial

Facultad de Artes – Universidad Nacional de La Plata

mariagabrieladelacruz@gmail.com

Configuración del entorno artificial (el diseño)

“El hambre es hambre, pero el hambre que es saciada con carne cocinada y comida con cuchillo y tenedor es un hambre bien distinta de aquella que devora carne cruda con la ayuda de las manos, las uñas y los dientes. No sólo el objeto del consumo, sino también la forma cómo se consume, es producida a través de la producción, no sólo objetivamente sino también subjetivamente. La producción crea, por tanto, a los consumidores.”

(Marx, 1976: 29)

Pensar el Diseño Industrial implica considerar valores fundamentales que ayudan a comprender los procesos productivos, simbólicos, culturales y tecnológicos de esta disciplina en determinados contextos históricos. Sin embargo, hay un ejercicio de la comparación en tanto si es funcional se compara con la ingeniería y en tanto es bello un objeto o con formas llamativas, se lo compara al arte.

Forma y función es hasta ahora esa gran dicotomía que tiene que soportar el diseño en sus estatutos teóricos para no ser sesgados a la ingeniería o al arte.

En este sentido, me enfocaré solamente a lo formal para ir desarrollando algunas cuestiones comunes y otras extraordinarias (por fuera de eso común) y en el espacio entre ambas, para dar cuenta de que ambas disciplinas pueden compartirse sin tener ninguna pérdida.

Muchas veces el Diseño se ve reducido a una cuestión o meramente formal o meramente frívola. Esto es debido a que en la mayoría de las veces, se lo relaciona con la publicidad, el consumo, el marketing, quienes sí apuntan exclusivamente a una instrumentalización enfocándose en “dominar”. El diseño gráfico se encuentra emparentado a la publicidad, el diseño industrial a la industria y ambos al marketing.

Esta manera de pensar los diseños se encuentra sostenida desde principios del SXX hasta la actualidad debido a que, en el contexto de la historia, se han postulado bajo las premisas instaladas en el desarrollo del capitalismo industrial. Estos pensamientos se enraízan incluso bajo esa frase de Marx “la conciencia no es lo que determina la vida sino que la vida determina la conciencia”, sosteniendo que son las condiciones materiales y cotidianas las que permiten reflexionar sobre el quehacer diario y no es la conciencia la que determina los objetos.

Pero, no obstante, no podemos reducir al diseño¹ en tanto objetualidad, porque el mismo no radica en sus formas físicas solamente sino que se substancian en tanto se sitúan en el espacio, en tanto que generan comportamientos y por lo tanto relaciones entre los sujetos, el tiempo y el espacio en sí mismo. Todos estos elementos forman parte de una misma realidad, una realidad segmentada, que funciona de manera precisa en el presente pero siempre con miras al futuro en tanto que se proyecta.

Pero, así, considerando estas cuestiones, cabe el hecho de preguntarnos ¿qué es lo real? en tanto que el diseño es lo procesual de la realidad.

Entonces podríamos empezar con decir que lo real es todo aquello que se puede cuantificar, es decir: es real lo que existe y tiene dos facetas: es acto y es potencia. Consideramos a la potencia como energía y que la energía, en el caso de los objetos físicos, es intellegia, es decir: es forma. Así, la forma puede ser parte de la zona filosófica de lo que es posible, potencial, en cierto sentido virtual. Pero, bajo otro punto de vista si existe lo real existe lo que no es real, o sea lo virtual, ¿qué cosa quiere decir las cosas que no existen? , ¿Qué cosa existe? Todo lo que está presente, entonces, así, lo virtual podría ser eso que amplía, que no funciona como mimesis de lo real sino más bien como potencial, lo virtual, es algo que no está presente, que no está aquí, pero también es una posibilidad.

Por otra parte, más concretamente refiriéndome al diseño, a la producción de los objetos, esta relación entre ser/sujeto/conciencia y los objetos es mucho más compleja en la actualidad que en el momento cuando Marx habló. En ese entonces, el mundo según Marx se organizaba en estructura y superestructura, haciendo referencia el primero a los métodos de producciones primarios y el segundo, refiriéndose a sistemas que se conforman con las distinciones esenciales entre los seres humanos, las relaciones sociales de producción, las instituciones que las regulan (como el estado). Así, propone un sistema bimodal planteado en perspectivas de divisiones por partes que refieren al todo que las compone, pero es fragmentaria.

Para Althusser (1978),

“...según Marx la estructura de toda sociedad está constituida por “niveles” o “instancias” articuladas por una determinación específica: la infraestructura o base económica (“unidad” de fuerzas productivas y relaciones de producción), y la superestructura, que comprende dos “niveles” o “instancias”: la jurídico-política (el derecho y el Estado) y la ideológica (las distintas ideologías, religiosa, moral, jurídica, política, etcétera)”. (p. 89)

¹ De ahora en más en el documento hablaré del diseño como un modo de producción un modo de hacer, pero específicamente iré dirigiendo el texto hacia el diseño industrial.

Así como los procesos históricos se han complejizado, también se complejizan los modos de ver el mundo o los modos de pensar el mundo. Si bien ahora están separados, el ver y el pensar estarán juntos o serán siempre el modo organizativo y de agenciamiento del mundo.

Por otra parte, el diseño no ha encontrado una disciplina que pueda sostenerlo desde sus concepciones ideológicas, expositivas, sino más bien, esas definiciones acerca del diseño están enfocadas en el modo de producción, el Qué se produce y el Cómo se produce encuentran más desarrollos y una extensa bibliografía. No así el Por qué y Para qué se produce.

Aun así es una disciplina que ha acompañado en su ejercicio práctico todos estos procesos históricos, no sólo desde las formas a modo de acompañamiento grandilocuentes, sino también apoyando a los peores, conjugando usabilidad y representación en distintos tipos de producciones que van desde palacios a pequeñas partes que optimizan el sistema de producción. Esto es debido a que los procesos históricos fueron marcados incluso por los desarrollos tecnológicos y el diseño asume su polo dialéctico con esos desarrollos, que, como dice Vitta (2021), esta relación ya no apunta a técnicas operativas, nuevos materiales o incluso, servicios sino que se presenta como aporte decisivo a la solución incluso de problemas proyectuales.

En este sentido, es como dice Aicher (1994, p. 18) “el diseño consiste en adecuar los productos a la circunstancia a que están adscritos. Y esto significa sobre todo adaptarlos a circunstancias nuevas. En un mundo que cambia, también los productos tienen que cambiar”.

Refiriéndome a todos estos desgloses acerca del diseño, es importante pensar al diseño como un gran productor de objetos, servicios, proyectos pero que, para poder pensar en el diseño por fuera del campo visible de las relaciones de lo que produce con el sujeto en medio de un contexto, en esa potencialidad dada, sobre todo, en las relaciones que hace posible que sujetos, objetos y contextos podamos coexistir.

El diseño es una disciplina que piensa en el otro y por lo tanto crea a un sujeto que está dividido y unificado porque por un lado hay una inmersión en la experiencia pero por otro lado es diverso, en tanto que se sostiene en la movilidad de usuarios, espectadores, consumidores. Es producir sentido de las cosas (para los otros), se recorta el caos y se instaura el plano en el que los modos de conocer, pensar y actuar a través del diseño dan lugar a un agenciamiento concreto, donde el soporte material de las acciones humanas se constituye en un plano de consistencia, inmanente al actualizarse en su efecto.

Pero además, el diseño es proyectual en esa concepción del principio de este trabajo el proyecto como prefiguración o planificación del entorno humano. No en tanto dominio o instrumento del establecimiento de un orden y un reparto sino más bien en la movilidad y multiplicidad,

como agenciamiento ya que genera modificaciones en el mundo exterior, y por lo tanto, una configuración del entorno artificial posible produciendo modificaciones en el ambiente.

Lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto, no llega a concretizarse en lo formal, es un devenir que funciona como impulso si se quiere pero no puede actuar.

El actuar es una acción, una posibilidad.

Mientras que lo virtual reduce a una sola manera porque transporta la verdad de lo concreto particular a lo universal obligatorio² realizando si se quiere una convergencia, aunando partes al todo, la realidad abre perspectivas descubriendo territorios de posibilidades, se va haciendo. Entonces, frente a la división dual entre real/virtual³, se puede considerar que otra manera posible de agenciar el mundo puede ser el hecho de proyectar, o entender al mundo como proyecto como es la propuesta de Aicher (1994) cuando plantea que puede haber una nueva forma de pensamiento valorando el conocimiento a partir de del vínculo entre objeto y sujeto por sobre la tradicional forma de conocimiento que es concibiendo al mundo como reflejo de nosotros mismos.

Para Aicher,

Los propios efectos son causas del desarrollo del mundo. Lo que se demostraba, lo que se confirmaba en el uso es el principio de selección de las formas. Ninguna razón especialmente conformada como principio causador dirige la evolución del mundo; los caminos son determinados por el principio de la selección del efecto, de la efectividad, cada cosa se entiende con otra y con las que restan en un juego de reciprocidades. (1994, p. 172)

En sus pensamientos, la filosofía tradicional concibe al mundo desde el ser y en este sentido, individualizándolo, descarta así la variabilidad de espacios, tiempos, velocidades propias de la actualidad. Para esto, concebir lo proyectual o al mundo como un proyecto es quitarle el peso de tener que una finalidad para las causales⁴ y que aparezca como liberador ante el peso

2 Universal obligatorio es un concepto propio el cual siempre uso para referir a aquellas cuestiones que dan cuenta sobre un mundo desigual, sobre el reparto, los conceptos centro-periferia se traducen a imperio-colonia, norte-sur, desarrollo-subdesarrollo y en este sentido dan una mirada centrista, homogeneizadora de la periferia. El multiculturalismo es un ejemplo de esto, la clase media tratando de "absorber" la periferia y nucleándola en un concepto, que si bien es apertura al hablar de "otredad" también es un proceso colonizador.

3 Acá virtual está dado desde la posibilidad de pensamiento, en cómo lo virtual siempre ha regido nuestra realidad, la función que ha cumplido la virtualidad en toda relación de autoridad, de subjetividad, de política, de emancipación y de construcción de una verdad. En este sentido, lo virtual aparece como esa dimensión que habilita las creencias, la fantasía (en términos Lacanianos), la imaginación, pero todo aquello que en términos filosóficos no aparece en la realidad en tanto que nosotros como sujetos no la estructuramos como tal pero que termina siendo muchas veces aquello que es más real que la realidad construida.

4 Este pensamiento se origina en el pensamiento de Kant cuando expone el principio de reflexión, distinguiéndolo de la razón y el entendimiento, "facultad del juicio". No puede averiguar las causas sino las finalidades. Si algo tiene un fin tiene una utilidad, para Kant este término no estaba asociado a lo que hoy en día se entiende por utilidad como el uso, sino a una idea en la que la cosa está ordenada. Aicher dice: "El principio de la utilidad, en cambio, no conoce ningún exclusivismo. Muchas cosas son útiles, y muchas cosas son útiles de diferentes maneras. El estado correspondiente a un mundo de finalidades concretas se caracterizaría por una pluralidad. La razón pende de lo general y o universal; la finalidad es distinta según el caso y según el sujeto. En la finalidad, cada sujeto concuerda con su situación, con su estado, con su caso. La finalidad necesita iniciativas especiales, proyectos especiales, y nunca es general. La finalidad se orienta a lo especial, no a lo general, dice Kant". (1994, p. 176)

colonizante de la filosofía tradicional, el conocimiento como verdad y los planteos de la razón como principio exclusivista.

En el diseño, como un ejercicio proyectual, se originan procesos descentralizadores de esa verdad, porque la intención no está en la verdad sino en lo procesal, en el desarrollo que sucede cuando se arroja algo al mundo, se eyecta, activando así un modelo pero que está en constante desarrollo en tanto que desde sus orígenes contempla al otro y a su entorno.

En este sentido el diseño actúa como un productor, que acciona directamente en la realidad e incentiva los procesos de consumo (entre otros procesos). Lo novedoso en esto es que no tiene en cuenta las esferas de producción y consumo separadas entre sí, sino que apunta a comprender dentro del sistema a la mediación entre ambas, el sujeto.

Lo virtual en el diseño

Unos párrafos más arriba decíamos que lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto, no llega a concretizarse en lo formal, es un devenir que funciona como impulso si se quiere pero no puede actuar. Que esto puede funcionar, este ordenamiento del caos o del mundo, para un montón de disciplinas que justamente no trabajan con la forma, con la forma y el material en sí. Pero, para las disciplinas que funcionan con el hacer, la producción, así como las industrias, las instituciones podrían funcionar distinto ya que eso virtual puede no solo ser el foco de desplazamiento sino manifestarse en las formas y en lo producido.

Por otra parte, comentamos que este escrito parte de las reflexiones que hacemos en la clase de Seminario 2, Elementos Epistemológicos y Estéticos, perteneciente a 4º año de la Carrera de Diseño Industrial de la FDA-UNLP. En las clases empezamos con Ideología, y parte de comprender ese concepto que es enorme, es preguntarle a los estudiantes que es lo para ellos es ideología. Casi siempre y casi todos, a lo largo de los años, comentan que la ideología es todo. Preguntamos ¿qué es todo? Después de varios comentarios e idas y vueltas, llegan a un acuerdo diciendo que es algo abstracto pero que está en todas partes. Lo cierto es que muchas veces les cuesta definir qué es y lo asocian más a una cuestión del orden ideal, del plano de las ideas, como un pensamiento generalizado. Así es que entra en las clases Althusser (1978) cuando dice que la ideología es “una “representación” de la relación imaginaria entre los individuos con sus condiciones reales de existencia. Es entonces que empezamos a ver que Diseño, como en casi todos los espacios, la ideología es una “cuestión” que aparece primero porque ya está dentro del sujeto que ya fue paseándose por todos los aparatos de reproducción ideológica a lo largo

de su vida antes de y durante la Carrera de Grado, pero que en el espacio de trabajadores en el mundo “real” alejándose del plano de supuestos con los que la mayoría de las materias en diseño impulsan los trabajos de los estudiantes, vemos que también la ideología está en lo teológico de todo.

Lo virtual en el diseño es justamente ese espacio que da forma, convirtiéndose en nuestro campo en una forma material, en una experiencia material. Esa experiencia es la acción, es lo que cotidianamente hacemos con los objetos, es todo lo producido en las fábricas, las industrias, los proyectos. No es que no hay o exista ese vacío sino que al ser forma, y en este caso es material. Flusser (1999) que el concepto de “trabajo” define el gesto de transformar un objeto en lo que debe ser. De acuerdo con la concepción orteguiana del hombre como ser desubicado, Flusser entiende que el trabajo tiene por misión apartar los estorbos del camino del hombre, facilitándole el tránsito. El deber ser que intentamos imponer a los objetos significa “valor”. “El trabajo crea valores, porque impone el deber-ser al ser-así. Por este motivo los objetos elaborados, es decir, los objetos que son como deben ser, son valiosos.”

Así, podemos pensar al diseño como agenciamiento, en esas divisiones de planos que dividen el mundo real, no para fragmentarlo sino más bien para entenderlo como un todo que hace el sistema-mundo movable.

Entonces parecería haber una inversión de los órdenes virtual/realidad que veníamos desarrollando. Para nosotros, considerando a la ideología como un actuar. Consideramos que es fundamental desglosar las cuestiones del capitalismo entendido desde Marx para, a partir de ahí, construir un campo epistemológico que por un lado, aporte un marco de realidad en donde poder actuar y por el otro, posicione a los futuros egresados en una perspectiva de la profesión que contemple la mirada sobre esa realidad, pero, no desde el punto de vista sino desde el actuar. Esto es debido a que consideramos al Diseño Industrial como parte de la producción en el proceso proyectual de bienes industriales, el cual debe abordarse desde las condiciones concretas emergentes de nuestro proceso histórico-cultural como país y su relación regional y global. En este marco, sostenemos que la ideología es la parte fundamental para la construcción de un campo epistemológico soberano.

Bajo estos lineamientos, el rol disciplinar del Diseño Industrial debería ocupar un espacio estratégico y significativo en los emprendimientos y organizaciones productivas. Y contribuir, así, desde su especificidad proyectual al mejoramiento del producto industrial y el hábitat.

Ubicando al Diseño Industrial como una de las disciplinas integrantes del colectivo proyectual de bienes materiales, en donde, inserto en el mismo, el diseñador industrial actúa en la creación

y gestión de la dimensión tecno-morfológica de aquellos artefactos o problemas en que se verifica una interfaz física-psicológica entre el objeto, el usuario y el contexto.

Pensar que la formación de los diseñadores industriales supone dar cuenta de los contextos mencionados, modifica conceptos disciplinares y discursos ideológicos.

Por otra parte, al considerar al diseño como proyectual podemos considerarlo desde una localización de los desarrollos teóricos, que se alejan del universalismo planteado por otras disciplinas. Sino ¿Cómo universalizar lo particular? En consideraciones de los autores propuestos y del diseño actual, es casi una tarea imposible.

Si consideramos, por otra parte, actualizándolo a un punto local particular, nuestro país posee recursos naturales, recursos humanos con historia y nivel calificado en capacidades del campo científico-tecnológico, que nos permitiría concebir una cultura industrial estable, con identidad, que exprese las necesidades internas y la presencia externa de nuestra producción manufacturera. En esta cosmovisión que podría ser también de un mundo occidental, universal amplio, pero en el cuál desparra procesos de implantación de hegemonías en la sociedad, es posible reconsiderar el análisis de sistema-mundo, como particular, descolonizándolo no sólo de sus autoimpuestos sino incluso del lugar que le ha otorgado otras disciplinas solo con el fin de o bien tener una compañía o bien manifestar un reparto de poder en las formas de dominación desplegadas por la modernidad.

Más allá del Capitalismo tradicional

En el reparto de conceptos y funciones en diferentes esferas y niveles, dijimos que:

En el reparto entre lo racional / irracional, entre ciencia/arte y entre real/virtual, se puede considerar que otra manera posible de agenciar el mundo, así como a estas duplas, puede ser el hecho de proyectar, o entender al mundo como proyecto como es la propuesta de Aicher (1994) cuando plantea que puede haber una nueva forma de pensamiento valorando el conocimiento a partir de del vínculo entre objeto y sujeto por sobre la tradicional forma de conocimiento que es concibiendo al mundo como reflejo de nosotros mismos.

Entonces es que consideramos que la TESIS 2 de Althusser (1978) que dice que la ideología tiene una existencia material, la materia existe bajo diferentes modalidades, arraigadas en la materia física. Es decir, a través del dispositivo (conceptual) perfectamente ideológico, el sujeto dotado de una conciencia en la que forma o reconoce libremente las ideas en que cree, como causa, tiene acción, comportamiento (material) de dicho sujeto es derivado. Las

prácticas están reguladas por rituales en los que se inscriben en el seno de la existencia material de un aparato ideológico. Sujeto: creencia – conciencia. Actos: la noción del sujeto. Es un postulado que debe estar pensado incluso a lo largo de la Carrera de DI y no solo en este Seminario. Pero no a modo de abstracción, sino como un eje que guía todo el proceso de diseño, desde la necesidad, el usuario, el proyecto, la aplicación, la maquetación, el desenvolvimiento por sí mismo de lo producido, todo esto porque el diseño trabaja primero para sujetos y segundo porque bajo estos lineamientos, el rol disciplinar del Diseño Industrial ocupa un espacio estratégico y significativo en los emprendimientos y organizaciones productivas realizando aportes, desde su especificidad proyectual, al mejoramiento del producto industrial y el hábitat.

Pero, estas miradas o posicionamientos con respecto al Diseño se han visto un poco opacadas por algunos de las críticas sobre la industria realizada por la escuela de Frankfurt sobre todo cuando destacan la división de producción entre lo que es artístico y lo que no, estableciendo así una parámetros para diferencial lo banal de lo aurático, lo cultural /crítico / generador de conciencias de lo que es "industria cultural" con el que definen la progresiva valorización y mercantilización de la cultura.

Establecen así una distinción entre objetos/artefactos producidos como únicos a los producidos en serie que son los característicos de las producciones industriales.

De estos pensamientos, uno de los aportes que sostiene es que puede haber dos tipos de acciones posibles en la interacción de estos con los sujetos y el contexto: una es la dominación y otra la emancipación.

La organización y planificación de la industria cultural están condicionados por su tecnología de reproducción, la cual requiere de pocos centros de producción y permite una dispersa recepción simultánea en diversos lugares. Los productos adquieren un carácter estándar que, en un comienzo surge de las necesidades de los consumidores, pero luego se establece un círculo de manipulación de las necesidades para consolidar la unidad del sistema.

Para la Escuela de Frankfurt "Industria Cultural" es un sistema conformado por el cine, la radio, las revistas y llega incluso a incluir la estética de las exposiciones industriales y la arquitectura urbana. Este sistema da lugar a una falsa unidad universal anulando particularidades....) Así, la diversidad de áreas particulares de la cultura queda anulada por la identidad de la cultura de masas. "En este contexto, el cine y la radio se muestran como simples industrias y negocios, sin que se les exija aparentar ser arte, pues las ganancias que producen justifican la necesidad social de sus productos" (Adorno y Horkheimer, 1994, p.166). Desde un punto de vista crítico-reflexivo: esto revelaba el carácter mercantil de la cultura en la sociedad capitalista fomentando

la unidad del sistema y la muerte de lo trágico, descartaban la posibilidad de que en la experiencia audiovisual que inauguraba el cine, pudiera haber algo estéticamente digno de ser puesto en relieve y analizado. La técnica y en especial la del cine era lo contrario al arte. Y la racionalidad técnica es la racionalidad del dominio, el carácter coactivo de la sociedad alienada en sí misma. La industria cultural a través de la reproductibilidad técnica y la estandarización sacrifica la parte de la obra de arte que la diferenciaba de la lógica del sistema social. La manipulación reprime cualquier necesidad que surja espontáneamente de la conciencia individual artístico-creadora escapando al control central; lo mismo pasa en el público con la espontaneidad ya que logra autoritariamente la aceptación por ejemplo, de programas radiales parecidos en las diferentes emisoras.

Si bien no hablan del diseño industrial explícitamente, se puede involucrar en esta industria cultural debido a que se emparenta el sistema de producción seriado con las producciones únicas. Tal es así que incluso para la división o reparto de disciplinas entre las Academias, las Universidades y para la mayoría de los que trabajamos en el arte y el diseño, estas divisiones vienen implícitas desde estos desarrollos teóricos. Por un lado porque Adorno y Horkheimer sostienen esta distinción en cuanto a la producción pero por el otro, también sostienen que la sociedad de masas no constituye una degeneración del sistema liberal burgués, sino que es el resultado natural del desarrollo del sistema en la era del capitalismo avanzado. Y el Diseño Industrial es necesariamente una disciplina que nace y se sostiene en los avances del capitalismo.

Según Adorno, los productos artísticos son el resultado de la libre actividad de la imaginación, por lo cual contrasta con la actividad planificada de la industria cultural. Entonces, si se recurre a los medios técnicos reproducibles, un producto no podría ya ser considerado artístico por carecer de autonomía respecto al sistema imperante. El público también se vuelve un producto del sistema de la industria cultural, se borra en él todo rasgo de espontaneidad, ya que es dirigido autoritariamente para lograr aceptación.

La diferencia para Adorno está en que el arte autónomo plantea otra relación con el artista, la obra y el público. Debería haber una revalorización del arte autónomo -propio de la obra de arte burguesa- porque posee poder emancipatorio en el aspecto dialéctico de la obra. La transformación del arte se produce a través de la relación dialéctica entre el artista y el material artístico.

En el ámbito del arte el juicio estético carece de un fundamento cuantitativo y admite el disenso, ya que sus productos son el resultado de la libre imaginación, lo cual contrasta con la

producción planificada de la industria. Para Adorno la revolución debe darse por una relación dialéctica entre los intelectuales y el conjunto de los individuos, el colectivo no piensa.

Esto es el reparto que establecen, entre lo industrial, seriado, que apunta a la masa, es la perfecta mezcla para la dominación y el arte, dirigido a la producción única e individual es la que posibilitaría una emancipación y una postura crítica sobre la realidad.

La Escuela de Frankfurt pensaba que la dominación de las masas estaría dada por la implementación en la sociedad de la razón instrumental aplicada en la producción en serie de la cultura, ésta se banaliza y torna un instrumento que perpetúa la ideología⁵ del modelo de producción dominante.

La racionalidad instrumental es el abandono de la posibilidad de la negatividad o sentido de crítica del pensar que reflexiona sobre sí mismo sobre su accionar, implicó una renuncia a la capacidad transformadora. Ante la situación de qué ha sucedido con la promesa burguesa de la libertad, cuál es el margen para la existencia de la libertad del individuo y la felicidad como promesa de la modernidad, es en este proceso que se sostiene pensamiento de un individuo determinado cada vez más como cosa, como elemento estadístico despojado de toda corporeidad y de toda mitología el sujeto puro, convertido en eje de razonamiento lógico. Esto fue asociado como punto de referencia de la razón como instancia meramente racional llevando esto a los sujetos reales a una alienación cada vez mayor. Despliega la razón instrumental como la razón entendida no ya como dispositivo con capacidad crítica sino como instrumento para el logro de fines, para crear objetos en un sistema económico que promueve la auto-conservación, pero también para actuar como coacción. La Razón que en algún momento se imaginó como motor de la libre convivencia de los hombres, se fue desplazando hacia la razón como instancia del pensamiento calculador que organiza el mundo para los fines de la auto-conservación y la eficacia. Anulando el elemento utópico presente en la razón, esta razón fue dirigida más allá de todo juicio de valor, y esta desvinculación del orden de los valores implicaba su supuesta neutralidad justificando así excesos ya que se podía de este modo utilizar para cualquier fin.

⁵ La ideología es el sistema de ideas, de representaciones que domina el espíritu de un hombre o un grupo social. No tiene historia, pero se basa en la historia de las formaciones sociales, de los modos de producción combinados en esta y de las luchas de clases que en ellas se desarrolla la ideología. Construcción imaginaria (residuos invertidos, desordenados vacíos y nulos, bricolaje porque son sueños).

Para MARX la ideología es un sueño cuyo día (única realidad plena y positiva) es la historia concreta de individuos concretos materiales que producen materialmente su existencia.

Pero para ALTHUSSER la ideología tiene historia propia determinada por la lucha de clases. Pero la ideología general no tiene historia pero en un sentido positivo porque la historia está afuera de ella porque la ideología tiene su estructura y funcionamiento bajo una misma forma inmutable, es eterna, igual que el inconsciente (FREUD).

Es en estos desgloses que el Diseño Industrial queda reducido a su producto en serie y no a lo que engloba como disciplina. Si en este sentido, el Diseño se encuentra frente a la encrucijada de si pertenece a determinado sistema o no y por eso necesita reafirmarse todo el tiempo. Pero, en los tiempos actuales que vivimos Ya no se puede dividir al mundo en dos partes, ni a lo que accionamos tampoco. Es necesario poder comprender que los sistemas son complejos y van variando. Así como el capitalismo hoy no es el mismo que cuando Marx lo escribió. Hoy día ya no es incluso el capitalismo como un formato a tener en cuenta o repensar sino que hay otros que son mucho más complejos como el neoliberalismo o el neofascismo.

Pensar en el liberalismo, tiene que ver con las producciones en el sentido de la materialidad y de la proyección social. Para García Linera es una forma retorcida de lo común, porque reduce la participación del estado para poder reducir los derechos de la gente, ampliando los de los privados. A diferencia del capitalismo tradicional que todo lo reducía a un producto, este nuevo capitalismo de variante neoliberal pretende reducir no solo todo a mercancía sino también al sujeto y al contexto y a sus relaciones posibles. Una de las cuestiones que podría ejemplificar esto es cómo se trata el tema del medioambiente o hábitat del ser humano en donde la defensa de la tierra aparece incluso como una mercancía, esto es una reducción, sobre el concepto de la naturaleza fosilizada, sin derechos a nada, ni a transporte, ni a educación, ni a salud. Esto asumen algunas empresas internacionales que tienen una manera pervertida y disociativa de lo mediambiental, en tanto que no lo tratan como un tema social. No se puedes deslindar, pero aun así, funcionan en una especie de red que se desdobra en el extrativismo y el medioambiente.

La naturaleza ha sido siempre esa especie de impulso necesario que hace que los hombres produzcan a través. Marx decía que lo que hace hombre al hombre es el dominio de la naturaleza como objeto, en el sentido de que se puede transformar la naturaleza en un objeto razonado de la conciencia. Esta acción es lo que hace que el sujeto sea complejo y perfectible.

El sujeto es siempre un sujeto de experiencia, que no son estancas sino que van variando dependiendo de los contextos.

Y el legado más enérgico y empalagoso de la historia que modela nuestra experiencia, y por lo tanto nuestras herramientas conceptuales, son sin duda las relaciones alienadas de la persona con la naturaleza, de la subjetividad con su objeto, y las relaciones que están formadas por las clases sociales, por la producción de mercancías y por el intercambio de mercado. Las abstracciones que pondremos a consideración sobre cualquier fenómeno concreto reflejarán por necesidad estas relaciones alienadas, pero estando al tanto de esto y de sus implicaciones, y llevándolo a nivel consciente, podemos elegir si vamos a continuar disfrazando las categorías de forma irreflexiva, como manifestaciones de lo

natural, o si las vamos a revelar en toda su intensidad como el producto en evolución de las relaciones humanas mutuas, aunque escondidas por su apariencia esencializada en una sociedad basada en la producción de artículos de consumo. (Taussig, 2021:36)

Por otra parte, Jorge Alemán, asocia el liberalismo con el capitalismo tradicional en tanto que es un constructor positivista, de individualismos y consumos. Cito una parte de su columna en Página 12:

El neoliberalismo se propone como la racionalidad actual del capitalismo. Podemos afirmar que su racionalidad cumple con lo analizado por Heidegger con respecto a las “estructuras de emplazamiento” del ser propias de la técnica, que provocan en el ser humano una presentación de su existencia en forma de cálculo de sí, o con lo planteado por Lacan en el Discurso Capitalista, donde el sujeto ya sólo está condicionado por la “plusvalía” de goce. El fin último del neoliberalismo es la producción de un sujeto nuevo, un sujeto íntegramente homogeneizado a una lógica empresarial, competitiva, comunicacional, excedida todo el tiempo por su performance. Sin la distancia simbólica que permita la elaboración política de su lugar en los dispositivos que amaestran su cuerpo y su subjetividad.

Latinoamérica es actualmente, en alguno de sus países, la primera contra-experiencia política con respecto al orden racional dominante en el siglo XXI. El neoliberalismo se extiende no sólo por los gobiernos, circula mundialmente a través de los dispositivos productores de subjetividad. Por ello a Latinoamérica le corresponde la responsabilidad universal de ser el lugar donde se pueda indagar todo aquello que en los seres hablantes mujeres y hombres no está dispuesto para alimentar la extensión ilimitada del sujeto neoliberal.

Heidegger, con respecto a la imagen del mundo, dice que el mundo se vuelve imagen. Construir, habitar, pensar para él están en el mismo orden. Pero, para Aleman, el ser humano no puede habitar el mundo porque es un ser eyectado, expulsado, vive en el desarraigo. Habitar la tierra, recuperar un modo de habitar la tierra era transformar el propio ser, pesimismo filosófico. El capitalismo advierte esas catástrofes y un modo que tiene de subsistir es en el mecanismo de la reproducción de las mismas.

A diferencia del capitalismo industrial o fordista, el capitalismo actual ya no necesita del aparato del estado, ni de las líneas de la derecha, ni de las líneas conservadoras, ni de la democracia. Se caracteriza por la producción misma de las subjetividades, propios del neoliberalismo el cual se trata de romper los puntos de amarres simbólicos, el sujeto ya no

puede leer su propia historia, ni reconocerse a través del tiempo, está condenado a vivir en un eterno presente absoluto, que no puede historiarse y que masculla el sentirse culpable, porque se adjudica a sí mismo el fracaso que en verdad es consecuencia o resultado de una violencia sistémica en su propia subjetividad por el estado de desamparo que esto provoca, un estado de precarización y vulnerabilidad, en tanto que produce un estado de irrealización, de sentirse no realizado, que lo único que trae es el sentimiento de odio.

Para Antonio Gramsci el concepto de "intelectual orgánico" de las clases es parte activa de la sociedad civil en la lucha por la "hegemonía". Por eso, tanto el poder como las clases subalternas que aspiran a él tienen sus respectivos intelectuales orgánicos que expresan sus intereses y aspiraciones en forma polarizada y contradictoria. (Rascón, 2005, s.d.)

En este andamiaje ideológico, bajo el nuevo orden económico y la subordinación ideológica, se ha ido transformando el concepto gramsciano de intelectual orgánico por el de "intelectuales transgénicos", producidos y legitimados, no desde la crítica, sino desde el poder.

Antonio Gramsci explica que en las sociedades existe un bloque hegemónico que a su vez ejerce la combinación en el sistema de dominación de la coerción y el consenso. En este último punto sostiene que gracias a los medios y técnicas de socialización (medios de difusión masiva), se genera una falsa conciencia social (ideología), cuyas creencias y representaciones legitiman las acciones hegemónicas sobre el resto de la sociedad, dando paso a un conductismo de las clases subordinadas para lograr una cohesión social que permita la aceptación de los valores e intereses de los sectores dominantes como naturales y lógicos.

Estos marcos permiten analizar el contexto actual, y que, aunque llevan unos años en ejercicio veremos que hoy día siguen vigentes y necesarios para analizar el sistema capitalista pero sobre todo cómo actúa en su variante neoliberal imponiendo ideas a través de los medios de comunicación corporativos y el marketing, pero no al Diseño Industrial en sí. Abordamos algunas cuestiones fundamentales entre ideología (Althusser y Gramsci) y razón instrumental (Adorno) como marcos que permiten analizar el contexto actual, y que, aunque llevan unos años en ejercicio veremos que hoy día siguen vigentes y necesarios para analizar el sistema capitalista actual.

Sobre la premisa que la subjetividad neoliberal se configura en una serie uniformada, en la que lo humano se reduce a su mínima expresión: todo debe estar calculado, disciplinado y controlado, las personas se someten a los mensajes comunicacionales, que terminan funcionando inconscientemente como órdenes. De esta forma, incorporan los imperativos de la época y sustentan la creencia de que eligen libremente mensajes comunicacionales,

mientras que en verdad son impuestos a fuerza de repetición y técnicas de venta. Tratar de desmenuzar ese proyecto colonizador, en su producción bio-política de subjetividad. Así, es necesario intentar diseminar un entramado teórico que permita ver estas estrategias como imperativas que replican en el Diseño industrial también y, por ende, en el marco de un proyecto de país determinado. Porque así también hemos dicho que el Diseño no se reduce a una mera cuestión de forma o material o producto sino que impacta en casi todos los niveles de la sociedad, sobre todo el sujeto.

Todos estos pensamientos acerca del Diseño Industrial, de la razón instrumental, la ideología, sobre el sistema capitalista, el neoliberalismo, se encuentran en tensión y deben de redefinirse para poder entender la realidad desde una perspectiva crítica, porque como ya vienen leyendo, el mundo es mucho más complejo que quedarse con el prejuicio y confinar a una disciplina a un destino único. Para este trabajo, hemos llegado hasta acá, en un texto que abre a poder seguir pensando espacios actuales y disciplinas actuales que aunque, con teorías un poco des-temporales, necesitan de una nueva mirada y de una nueva perspectiva para justamente eso, no ser un objeto esquivo. Si el Diseño Industrial es proyectual, apuesta a un hábitat, a un bienestar y a un sujeto situado, no funciona como transgénico de este sistema. No digo que no haya producciones que se enfoquen a eso, lo que postulo, es que es necesario poder entender a esta disciplina como potencia más que como un instrumento, quitándole el peso que las cosas/productos tienen, accionando espacios de pensamientos en lugares insospechados.

Referencias bibliográficas

Aicher, O. (1994). *El Mundo como Proyecto*. Ed. Gustavo Gili: Barcelona.

Adorno, T. W. y Horkheimer, M. (1994). *Dialéctica de la Ilustración. Fragmentos filosóficos*. España: Editorial Trotta.

Alemán, J. *Neoliberalismo y subjetividad*. 14 de marzo de 2013, Página 12, Visto en <https://www.pagina12.com.ar/diario/contratapa/13-215793-2013-03-14.html>

Althusser, L. (2015). *Sobre la reproducción*. España: Ediciones Akal.

Bonsiepe, G. (2014). *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Recuperado del 8 de noviembre de 2021, de Gui Bonsiepe: Del objeto a la Interfase | Trivium Design and Technology Studio.

Castro-Gómez, S y Grosfoguel, R. (2007). *El giro descolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. Bogotá: Siglo del Hombre Editores; Universidad Central, Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana, Instituto Pensar.

Chaves, N. 1942. *Arte, diseño e ideología y La formación cultural del diseñador*. Buenos Aires. Recuperado de https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/arte_diseno_e_ideologia y https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/la_formacion_cultural_del_disenador

Doberti, R. (2006). *La cuarta posición*. Argentina, Disponible en: <http://giordanodedoberti.com.ar/blog/la-cuarta-posicion-por-roberto-doberti>

Durán, J.M. (2008). *Sobre el Modo de Producción de las Artes. Marx y el Trabajo Productivo*. Nómadas. Revista Crítica de ciencias sociales y Jurídicas 17 (1). Publicación Electrónica de la Universidad Complutense. Recuperado de: <http://theoria.eu/nomadas/17/josemariaduran.pdf>

Dussel, E. (1985). *La producción teórica de Marx. Un comentario a los Grundrisse*. Méjico: Siglo XXI editores.

Marx, K. (1976). *Tesis sobre Feuerbach*. Moscú: Editorial Progreso.

----- (1973). Fetichismo. En *El capital* (p. 37 – 47). Méjico: F.C.E.

Marx K. y Hobsbawn E. (2009). *Formaciones económicas precapitalistas*. España: Siglo XXI editores.

Merlin, N. (15 de marzo de 2017). *Las neurociencias: un intento de colonizar la subjetividad*. *Colonización de la subjetividad: las neurociencias*. Buenos Aires: Revista Tecla Eñe.

Rambla Zaragoza, W. (2006). *Arte y diseño: una mirada entre antropológica, técnica y estética*. España: Universitat Jaume I.

RASCÓN, M. (24 de mayo de 2005). *Intelectuales orgánicos y transgénicos*. La Jornada. México. Recuperado de <https://www.jornada.com.mx/2005/05/24/index.php?section=opinion&article=023a2pol>

Taussig, M. T. (2021). *El diablo y el fetichismo de la mercancía en Sudamérica*. Madrid: Traficante de sueños.