

# Los objetos son muchas cosas

De los objetos de diseño a las cosas del consumo.

Sobre cómo la confusión terminológica en la teoría del diseño industrial afecta su práctica.

*Indira Gómez Cano*

Escuela de Arquitectura y Diseño, Facultad de Diseño Industrial, Medellín, Colombia.  
Universidad Pontificia Bolivariana. Medellín, Colombia.

Indira.gomez@upb.edu.co

## Resumen

Esta ponencia presenta los hallazgos de una investigación, sobre la relación entre la comprensión de conceptos de la teoría del diseño y sus efectos sobre la comprensión de la práctica, desarrollada en los últimos dos años en el curso de formación en investigación de la Línea de Proyecto e Innovación del Grupo de Estudios en Diseño (GED) del pregrado de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) de Medellín. La investigación se apoya en conceptos de Giulio Carlo Argan para establecer la diferenciación entre “cosa” y “objeto” y de Peter Berger y Thomas Luckmann, los conceptos de “habitualidad”, “institucionalización” y “vida cotidiana” para explicar cómo el lenguaje usado en la vida cotidiana afecta estos conceptos propios de las “zonas restringidas de sentido”, generando una confusión conceptual que afecta la concepción que de la práctica tienen los estudiantes. Empleando la metodología sociofenomenológica propuesta por Ulises Toledo Nickels se realizaron una revisión documental, nueve entrevistas semiestructuradas y tres videos, para elaborar constructos de primer orden, formular conjeturas, validarlas, con miras a elaborar constructos de segundo orden. Los resultados han permitido evidenciar cómo la confusión terminológica afecta la percepción que los estudiantes tienen de su hacer profesional.

## Abstract

This paper presents the results of an investigation focusing on the relationship between the understanding of design theory and its effects on the understanding of its practice.

This investigation, has been conducted throughout the last two years for the course Formación en investigación de la Línea de Proyecto e Innovación del Grupo de Estudios en Diseño (GED) of the Industrial Design program at the Universidad Pontificia Bolivariana (UPB). This research is based on concepts drawn from Giulio Carlo Argan to establish the difference between "thing"

and "object" and from Peter Berger and Thomas Luckmann, the concepts of "habituality", "institutionalization" and "everyday life" to explain how the language used in everyday life affects the concepts of "restricted realms of meaning", creating a confusion that affects the concept of practice held by students. Using the socio-phenomenological methodology put forth by Ulises Toledo Nickels, a review of the literature was carried out, nine semi-structured interviews and three videos were conducted to build first-order constructs, to formulate conjectures, to validate them, in order to build second-order constructs. The results have shown how terminological confusion affects the perception that students have in their professional work.

**Palabras Clave:** *Confusión terminológica, confusión práctica, objeto, cosa.*

## 1. INTRODUCCIÓN

Esta ponencia presenta los hallazgos de una investigación, sobre la relación entre la comprensión, por parte de los estudiantes de diseño industrial, de conceptos de la teoría del diseño y sus efectos sobre su visión del Diseñador como profesional y su práctica. Esta investigación ha sido desarrollada en los últimos dos años en el curso de formación en investigación de la Línea de Proyecto e Innovación del Grupo de Estudios en Diseño (GED) del pregrado de Diseño Industrial de la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) de Medellín.

El problema que aquí se trae, se apoya en la percepción de que, en la cotidianidad académica, existe una confusión recurrente sobre conceptos, que historiadores, teóricos y críticos de las artes, el diseño y la arquitectura parecen valorar y distinguir; y que los estudiantes de Diseño Industrial de la UPB, suelen confundir. Adicionalmente, se percibe que no existe cierta formalidad y precisión que son necesarios al definir el quehacer de los diseñadores industriales y su propósito. De aquí surge la pregunta sobre si la comprensión de conceptos teóricos de la disciplina, por parte de los estudiantes, tiene repercusiones sobre la comprensión del propósito de ser diseñadores y sobre el entendimiento de su hacer.

## 2. METODOLOGÍA

En esta investigación, se ha implementado la metodología sociofenomenológica propuesta por Ulises Toledo Nickels. En el seguimiento de esta metodología, se ha realizado una revisión documental del tema, para su delimitación teórica; un trabajo de campo, para la recolección de información; un análisis de resultados, para su validación, y una fase de validación para su ajuste. Durante el trabajo de campo, se realizaron nueve entrevistas semiestructuradas y tres videos de situaciones donde se trata el asunto propuesto con estudiantes de Diseño Industrial de la UPB. En el momento de sistematización y análisis de la

información obtenida, se construyeron y aplicaron instrumentos con base en categorías extraídas de las teorías elegidas y se elaboraron constructos de primer orden. A partir de estos, y siguiendo el procedimiento metodológico, se formularon las conjeturas iniciales y se procedió a su validación. El proceso se encuentra en este momento en la fase final de elaboración de constructos de segundo orden, que concluyen esta investigación.

Como resultado de la revisión bibliográfica se eligieron como marco de la investigación tres autores principales. Giulio Carlo Argan (1969) con sus ensayos críticos *Diseño industrial* de 1955, *Proyecto y Destino* de 1969 y *La crisis del design* de 1985; y de Peter Berger y Thomas Luckmann con su libro *La construcción social de la realidad* de 1967. En el primero se fundamenta el marco de la comprensión de los conceptos que entran en tensión en el fenómeno estudiado, y en los segundos, las categorías para su análisis.

Según Argan (1969), apoyado en Oskar Kraus, *el objeto* es el producto máximo de la operación proyectual del arte. Un producto cosignificante, un objeto que solamente puede ser comprendido en-relación-con. Y *la cosa*, por el contrario, en su degradación sistemática, se revela en la actualidad como el producto rebajado a la mera mercancía, o peor aún, a su pura imagen para el consumo. Como producto, es autosignificante, en el mejor de los casos es solo un bien real, “un algo” que solo puede ser definido en sí mismo sin relación con nada más. (p.8)

Los objetos, entonces, constituyen una espacialización de las relaciones entre los sujetos que los reconocen y de estos con su contexto (Mesa, 2017, p.52). De esta manera en el arte, en el proyecto, toda intervención operativa sobre la materia tiene como propósito instituir la como valor de espacio, se la modela para definir las distancias en las cuales un pedazo de materia trabajada tendrá posibilidades de relación, de mediación, y será algo más que su propia realidad física, se dará como hecho espacial (Argan, 1969, p.8). Se reconoce así, en el objeto, simultáneamente la contingencia: su utilidad para la existencia, y la universalidad: su eternidad como experiencia realizada (Mesa, 2013, p.85). Por el contrario, en la degradación paulatina del objeto a cosa, a mercancía y, finalmente, a imagen (producto de consumo más influyente en la sociedad de nuestro tiempo) la cosa se constituye en la representante de la sociedad de consumo y sus medios, en “un algo” que no espacializa relaciones, solamente marca posiciones, porque únicamente tiene valor en sí (p.22). Es por esto, que el objeto no solo representa una temporalidad al haber sido proyectado en el pasado, ser en el presente e impulsar una posibilidad para el futuro, sino que también, es espacialidad al propiciar situaciones de la vida cotidiana.

El concepto de *vida cotidiana* que se presenta aquí, está tomado de la fenomenología social de Berger y Luckmann. Según los autores, “La vida cotidiana se presenta como una realidad interpretada por los hombres y que para ellos tiene el significado subjetivo de un mundo coherente.” (p.36); y señalan que, “El mundo de la vida cotidiana no solo se da por establecido como realidad por los miembros ordinarios de la sociedad en el comportamiento subjetivamente significativo de sus vidas. Es un mundo que se origina en sus pensamientos y acciones, y que está sustentado como real por éstos.” (p.37) En contraste se presenta el

concepto de *ámbito restringido de sentido* (o zona limitada de significado). Según los autores, las personas vivimos la vida cotidiana en grados diferentes de proximidad y alejamiento, tanto espacial como temporal; esto significa que la realidad de la vida cotidiana incluye zonas que no resultan accesibles de manera directa. Comparadas con la realidad de la vida cotidiana, otras realidades aparecen como *zonas restringidas de sentido*, que, aunque inmersas en la “suprema realidad” están caracterizadas por significados y modos de experiencia circunscritos a ellas. (p. 40) las *zonas restringidas de sentido* se caracterizan por desviar la atención de la realidad de la vida cotidiana. En ellas se produce un cambio radical en la tensión de la conciencia (p.43). Una de estas zonas, según el interés de esta investigación, es el ámbito disciplinar y profesional del diseño.

Siguiendo esta reflexión, en la vida cotidiana se presenta el *conocimiento* como la certidumbre de que los fenómenos son reales y que poseen características específicas. Y sirve para vivir la vida cotidiana en actitud natural, en otras palabras, pre-consciente. Sin embargo, el hombre de la calle vive en un mundo que para él es “real”, aunque en grados diferentes, y “sabe”, con diferentes grados de certeza, que este mundo posee tales o cuales características (p.13). El saber constituye entonces, una comprensión propia y de sentido restringido, o preciso, que se da en algunas zonas de la realidad y que no es común a todos, ni es de interés de todos. En el caso presente, el diseñador, o el estudiante de diseño, es un experto cuya idoneidad no es requerida por la sociedad en general. Esto implica diferenciar, y especialmente, que este experto distinga el *conocimiento* cotidiano, que construye en la contingencia, del *saber* “oficial”, que construye su disciplina.

Adicional a estos conceptos, se incluyen los de *habitualidad*, para explicar cómo los actos que se repiten con frecuencia son aprendidos como pautas para luego poder ser reproducidos con economía de esfuerzos; y el concepto de *institucionalización*, para explicar cómo el saber es producto de una “tipificación” recíproca de acciones *habitualizadas* por actores concretos en su zona de interacción. En otras palabras, el saber “institucionaliza” para la disciplina prácticas “habitualizadas”, y teorizaciones sobre ellas, que es necesario distinguir de la realidad cotidiana y no confundir con las de ella.

### 3. RESULTADOS O ANÁLISIS

Durante la investigación, se evidenció que, en la cotidianidad, estudiantes del pregrado de Diseño Industrial de la UPB, pese a estar dentro de su espacio académico, muestran, como fenómeno recurrente, una confusión entre el *saber* propio de la disciplina, su teoría, y su *conocimiento* cotidiano, el que utilizan de manera pre-consciente en su día a día en el espacio vivencial de la universalidad.

Para comprender este fenómeno, se tomaron los conceptos de *objeto* y de *cosa*. Conceptos que son claramente desarrollados y diferenciados por autores influyentes en la teoría del diseño industrial; en este caso, como se ha dicho, se toma la distinción hecha por Argan. En el trabajo de campo, al realizar entrevistas semiestructuradas a algunos estudiantes del Ciclo

Profesional de la Facultad de Diseño Industrial, se encontró que tendían a evadir las preguntas sobre su práctica como diseñadores industriales, mostrándose incómodos con el tema, riéndose, o respondiendo cualidades que debían tener estos en vez de responder cuál es el resultado de su práctica. Al preguntar directamente sobre cuál es el resultado de la práctica de un diseñador industrial aparecen respuestas de tipo “Un diseñador industrial básicamente tiene que saber de todo, o tiene que estar abierto a cualquier tema; sea de política, sea de economía, sea un tema cultural, sea un tema... no sé... de una ingeniería, de lo que sea, pero saber ver en todas las cosas potencial de algo.” o aclarando que “depende porque el diseño es como bueno digamos el diseño industrial en sí es como una rama tan amplia o sea, te ofrece unos conceptos demasiado básicos pero.. pero a la vez te da la posibilidad de mil cosas.”

En general, sus respuestas más concretas hacen referencia a lo que otras personas dicen de lo que es ser un diseñador industrial, incluso, no se refieren a sí mismos como Diseñadores Industriales, señalando que “los diseñadores industriales son los que...” excluyéndose a sí mismos, y en pocos casos utilizaban expresiones similares a “Somos los que...” reconociéndose como parte de su comunidad académica y profesional.

Tomando como base el que no muestran seguridad en la diferenciación de lo que hacen, se les pidió que distinguieran los *objetos* de las *cosas*, donde sus respuestas no expresaron mayor diferencia. En general, los explicaron como similares, algunas veces señalando la "cosa" como "una palabra comodín" que se usa "cuando no queremos pensar mucho o no queremos definir algo en su totalidad" o por "pereza mental de nombrar las cosas" o para designar "algo más general que un objeto"; por otro lado, manifestaron entender el "objeto" como algo material, físico, tangible, no natural, como "algo fabricado por el hombre" aclarando que "lo que hace parte de la naturaleza, o sea lo que no ha sido todavía intervenido por el ser humano no entraría en el rango de los objetos. O sea, un objeto es algo construido, algo hecho, no siempre pensado, pero algo hecho y construido [...] para lo que sea. Pues, para una función específica, o para llenar un vacío o para hacer una producción serial. Es algo construido, algo hecho." o explicando que "Es algo que sale de un producto o un una cosa material que sale delde la producción humana. No es una nuez, no es una manzana, es algo hecho por seres humanos."

En síntesis, se evidenció que la mayoría de los estudiantes entrevistados se muestran inseguros al responder preguntas sobre su práctica en el marco de la disciplina. Al parecer, están más determinados por lo que otros les han dicho sobre "quienes son ellos" como diseñadores industriales, que por lo que ellos mismos han conocido, pensado o reflexionado en su experiencia de formación.

Con respecto a su comprensión de los conceptos de *objeto* y *cosa*, se evidenció que las respuestas relativas a los *objetos* estaban más enfocadas en describirlos como una materialidad ligada a la intervención humana en términos de fabricación, más que a explicarlos como una creación producto de un proyecto, que media prácticas humanas y les confiere valor. En otras palabras, a lo largo de la investigación se evidencia que los estudiantes entrevistados parecen entender el *objeto* como toda *cosa* resultante de un

proyecto, como "un algo" producto de una operación técnica que cumple con unas condiciones que, se deducen de una idea de producto o que alguien encargó.

Se notó también, que los entrevistados no son conscientes de las contradicciones en sus respuestas; cuando se les preguntó sobre alguno de los conceptos por separado, usualmente tardaron en dar sus respuestas dando giros y rodeos; y finalmente, cuando lo hicieron con propiedad, solo lo hicieron en el momento de ser confrontados con ejemplos que pusieron en entredicho sus explicaciones. Es entonces que notaron su contradicción y evidenciaron su confusión.

El fenómeno estudiado, efectivamente, parece afectar la concepción que tienen de sí mismos como diseñadores información. Puede conjeturarse que, los estudiantes de Diseño Industrial entrevistados, evidencian una constante confusión, un "no distinguir" entre los términos propios de la disciplina y los conceptos a los que estos términos refieren, y los términos coloquiales y su significado en la vida cotidiana personal. En otras palabras, todo parece indicar que, la confusión se presenta porque el lenguaje coloquial (el propio de la *vida cotidiana* de los estudiantes) es usado también en las *zonas restringidas de sentido* (el ámbito de formación de la facultad de Diseño Industrial) "deformando" la realidad de las experiencias propias de esta zona: el estudiante pretende interpretar dichas experiencias, empleando el lenguaje común, lo que genera una confusión conceptual que parece afectar su comprensión de la disciplina y su práctica.

Como señalan Berger y Luckmann, en el contexto de las experiencias que tiene lugar en las *zonas restringidas de sentido* se da un "salto" que las pone a distancia de la realidad cotidiana. Siendo importante destacar, sin embargo, que la realidad de la *vida cotidiana* mantiene su preeminencia aun cuando se produzcan dichos "saltos". Su lenguaje, al menos, evidencia esto. El lenguaje común del que dispone el estudiante para objetivar sus experiencias se basa en la vida cotidiana y sigue tomándola como referencia, aun cuando lo use para interpretar experiencias que corresponden a *zonas restringidas de sentido*. Típicamente, "deforma" la realidad éstas en cuanto empieza a emplear el lenguaje común para interpretarlas; se puede decir que, "traduce" las experiencias que no son cotidianas volviéndolas a la "suprema realidad" de la *vida cotidiana* (p.43-44)

Después de desarrollar estas conjeturas se han realizado nuevas entrevistas para su validación. Hasta el momento, parece que, aunque los entrevistados tuvieron un primer enfrentamiento con los asuntos estudiados en su primera entrevista, y la recuerdan, no han hecho ninguna reflexión adicional sobre los asuntos propuestos. La concepción que tienen los entrevistados sobre "el objeto" sigue estando enfocada a la intervención humana en términos de fabricación material, más que en términos de mediación; excluyéndolo de la categoría de todo lo que pueda ser considerado como "naturaleza". Esto está evidentemente alejado a lo señalado en el texto de Giulio Carlo Argan.

Con respecto a la pregunta inicial, la manera como la confusión terminológica afecta la concepción de su quehacer profesional; en la fase de validación, algunos de los estudiantes

llegaron incluso a decir que lo que los define como Diseñadores Industriales es el título otorgado por la institución, dejando por fuera los conocimientos que han adquirido hasta el momento. Pareciera que lo adquirido durante su formación no los distingue especialmente de otras personas que frecuentan en su cotidianidad, lo que dificulta asumir su "rol".

#### 4. CONCLUSIONES

Hasta el momento, todo parece evidenciar que, cuando en el ámbito restringido de sentido no se afianza la precisión (la limitación de significado) de los términos, en tanto conceptos que son delimitados por la disciplina y que simultáneamente la delimitan, estos no se distinguen de su uso coloquial. Como consecuencia, cualquier distinción que pudiera proveer la academia entre un diseñador y cualquier otra persona que hace "cosas" es ambigua o vaga. Tanto la formación disciplinar como la práctica se sustentan, entonces, con argumentos de la *vida cotidiana*, como si estos fueran suficientes; incluso parece que, con cualquier reflexión hecha sobre la experiencia personal de la vida diaria, sin más, se puede desarrollar un proyecto.

En este mismo orden, la valoración que se hace de los proyectos, y de sus productos, se realiza a partir de juicios que cualquiera pudiera emitir. Esto da lugar, con mucha frecuencia, a enfrentamientos entre opiniones y pareceres de todo tipo, donde el estudiante o el profesional queda atrapado sin argumentos legítimos del ámbito de su experticia. Finalmente pareciera que de un *objeto* se puede decir cualquier *cosa*.

Así se muestra que, siguiendo a Berger y Luckmann, cuando una *zona restringida de sentido* no logra delimitar significados propios, para quienes participan de ella, esta se "deforma", se diluye en la vida cotidiana, y pierde su "sentido", su propósito.

#### 5. BIBLIOGRAFÍA Y REFERENCIAS

Argan, G. C. (1955). *Diseño Industrial*.

Argan, G. C. (1957). *Marcel Breuer*.

Argan, G. C. (1969). *Proyecto y Destino*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Argan, G. C. (1981). *La crisis del Design*.

Argan, G. C. (1982). *El Design de los Italianos*.

Berger, P. & Luckmann, T. (1967). *La construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.

Mesa, A. et al. (2017). *El proyecto como pacto*. En: Estudios del diseño: Estética, comunicación y proyecto. Medellín: Universidad Pontificia Bolivariana.

Mesa, A. (2013). *Proyecto sin destino*. (Tesis de maestría). Universidad Pontificia Bolivariana, Medellín.

