



# **DISEÑO ATEMPORAL**

## **“Posibilidad ecológica latente de diseño”**

**Tesina de grado**

**Autor.** Francisco Javier Jorquera Jorquera

**Profesor Guía.** Juan Carlos Rodríguez Torrent



Escuela de Diseño  
Universidad de Valparaíso

Agosto 2008

*Al Diseño, a la infinitud de la naturaleza, a la Humanidad, a ti...*

## Tabla de contenido

Contenido	Pagina
I Presentación	4
II Introducción: Infinitud perturbada del medio natural	7
III Diseño integrado al mundo natural	13
IV Contexto cultural y temporal del diseño	14
V Determinante interno del diseño atemporal	19
VI Fundamentación del diseño atemporal	24
VII Identidad en el diseño: forma de comunicación	27
VIII Simbolismo en el diseño atemporal	29
VIII Paradojas del diseñador en la creación de objetos	40
IX Responsabilidad del diseñador a considerar	41
X Tecnología en el diseño atemporal	46
XI Comentarios finales: del diseño atemporal y el diseñador	49
Bibliografía	54
Índice de imágenes	57

## I Presentación.

Propuestas que mitiguen los efectos negativos provocados al medio natural por los humanos en nombre del desarrollo, a través del diseño existen muchas. Eco diseño, diseño ecológico, reutilización, reciclaje, diseño eco social, eco eficiencia, producción limpia, producción de ciclo cerrado, entre otras; todas estas se encuentran desarrolladas en función de producción y de objetivos que no poseen necesariamente una diferenciación con el trabajo de otros profesionales, constituyéndose en actividades factibles de ser desarrolladas por personas ajenas al trabajo del diseñador. Sin embargo, el carácter transdisciplinario, la diversidad temática y riquezas de variables del diseño permiten su vinculación con estos aspectos importantes, pero **el diseño no se ha permitido la posibilidad de dar una respuesta constitutiva propia de sí misma, en cuanto a el desarrollo formal de los objeto, su significado y los efectos que de estos se desprendan, en virtud de generar una solución efectiva a problemas provocados por el hombre al medio natural.**

La vasta cantidad de objetos de diseño a lo largo de la historia, permite generar una búsqueda y encuentro de objetos que por su perdurabilidad formal, a lo largo de la historia y sus diferentes contextos, se constituyen en sí mismos por su propia existencia como una solución ya existente a esta problemática ambiental en cuanto a su formalidad, función y estética.

**En esta perspectiva, esta tesina busca reflexionar en primera instancia sobre el diseño desde la perspectiva de la perdurabilidad que alcanzan algunas propuestas de diseño, es decir, sobre cómo se logra traspasar una magnitud infinita desde el medio natural a un objeto de diseño para subsidiar por medio de este el daño provocado al medio, traspasando su propio tiempo en términos de soluciones formales.** Y, a su vez, establecer también qué factores permitieron desarrollar este tipo de diseño, dónde estaba puesta la atención y los criterios utilizados en su creación.

**Entonces, el objetivo de este trabajo es descubrir, identificar y descifrar las características y factores comunes de estas propuestas de diseño atemporal, para constituir posteriormente la creación de un modelo de diseño que permita generar**

**nuevos objetos con la cualidad de atemporal.** Es decir, la creación de soluciones de diseño perdurables que no se conviertan en basura en un corto y mediano plazo, solucionando de forma efectiva el principal problema generado por el hombre al medio natural, la sobreexplotación de recursos naturales, regeneración de estos, y problemáticas derivadas como el sobre consumo energético en la producción de objetos.

Para lograr lo señalado, se ha establecido una importante reflexión bibliográfica, de modo establecer un horizonte de aproximación al estado del arte respecto de la temática tratada.

El tratamiento de la información y el desarrollo de conocimiento que permite esclarecer estos aspectos, han sido desarrollado considerando a lo largo de este trabajo al diseño como una actividad que es natural, integrativa y propia del ser humano, y se considera abiertamente como “la base de toda actividad humana”<sup>i</sup>, lo que se respalda también en la columna numero uno del diseño Gui Bonsiepe: “El diseño es un dominio que se puede manifestar en cualquier área del conocimiento humano o acción humana”<sup>ii</sup>.

De este modo, al referirse al término de diseño y de objetos de diseño, se expresa integralmente al diseño en su totalidad de áreas de desarrollo indistintamente. Esto último, a su vez permite, motiva y refuerza al lector a buscar e identificar dentro de su contexto objetos que posean la cualidad de atemporalidad en sus áreas de desarrollo.

**Se propone como característica fundamental del diseño atemporal, aquella que le proporciona la cualidad distintiva de la carencia de Estilismo, es decir, de un estilo e identidad particular. Esto es lo que le permite la capacidad de no ser reconocido por los miembros de una cultura en un tiempo determinado.**

Sin lugar a dudas, como observaremos, muchos de los temas tratados pueden ser analizados de diferentes y variados puntos de vista y niveles de profundización. Pero estos se han acotado en virtud de los objetivos expuestos en la búsqueda y creación de nuevos conocimientos en relación al diseño atemporal. Esto, está dado como veremos mas

---

<sup>i</sup> Libro “Diseñar para el mundo real” / capítulo: ¿Qué es diseño? / Victor Papanek / editorial Hermann blume / 1973.

<sup>ii</sup> Libro “Las siete columnas del diseño” / capítulo “Las siete columnas del diseño” / Gui Bonsiepe / editorial Universidad autónoma de metropolitana-Azcapotzalco / México / 1993.

adelante por la apertura a nuevas ideas, a otras realidades, posibilidades, aprendizajes, y especialmente de permitirse observar para descubrir cómo operan frente al mundo. Estos se destacan en gran medida por la ausencia de referencias directa a la temática, lo que constituye desde la perspectiva del autor de la tesina un descubrimiento, creación de conocimiento y aporte directo al diseño.

## **II Introducción: Infinitud perturbada del medio natural.**

El diseñador es parte de un contexto en el cual están presentes factores sociales, económicos, políticos y culturales que permiten el desarrollo de su práctica y el desarrollo y posicionamiento disciplinar. Éste, permanentemente ha centrado sus esfuerzos en la solución de problemas, generando respuestas formales y funcionales en relación a factores que marcan las posibilidades de la existencia humana y de su propia propuesta.

En consecuencia, las soluciones de diseño se dan en relación a una problemática existente dentro del contexto social y cultural, y dentro de las posibilidades históricas y materiales con las que cuenta.

Las llamadas soluciones de diseño, con el paso de los años, paralelamente a su contexto, factores y problemáticas que la constituyen, cambian como cualquier ámbito de la sociedad. Por ello, muchas de las soluciones de diseño y producción de objetos de diseño, en un mediano y corto plazo se transforman en lo que definimos como basura; es decir, se vuelven obsoletas.

**Así, lo que comúnmente llamamos basura, corresponde simplemente a todo lo que definimos como no aprovechable o que no reporta un beneficio al ser humano. Bajo este criterio, el destino de muchos objetos en óptimo estado de funcionamiento físico queda en esta condición de basura y son abandonados en el medio natural o los llamados vertederos.**



*1956 Iron-bakelit / 1963 Compact Cassette (inventado) / 1974 scultura phone / 1988 lamp / 1999 imac.*

Imagen 1



*Desguace de Parla, Madrid, España.*

*3,1 Ha (125x250m).*

Imagen 2

Sin embargo, a pesar de que intelectual y técnicamente existe la posibilidad y la capacidad de generar objetos materialmente duraderos y perdurables, nuestra cultura centra sus esfuerzos en la creación continua de condiciones de obsolescencia en los objetos, incluso generando materiales y tecnología con fecha de expiración funcional, pero sin consideración de corte ambiental.



*Cementerio de autos de Parla, Madrid, España.*

*14,8 Ha.*

**Imagen 3**



*Cementerio de neumáticos de Seseña, Toledo, España.*

*30 millones de kilogramos de neumáticos.*

**Imagen 4**

Todo lo que desechamos procede de la naturaleza, lo que ha conllevado la sobreexplotación de importantes recursos naturales. Y en este sentido, podríamos decir que en muchos casos hemos invertido tiempo y esfuerzo en desarrollar una concepción del diseño y producir objetos de diseño carentes de una intencionalidad ecológica efectiva, lo que a la fecha ha aportado a sobregirar la capacidad de carga de nuestro planeta “ya hemos pasado la capacidad de carga del planeta tierra a partir del año 2000 (...) estamos gastando 1,2 planetas tierra”<sup>iii</sup>. Así, “Nuestras actividades son en estos momentos de tal magnitud que la dinámica normal de reposición del bosque, del restablecimiento de la limpieza de las aguas en los lagos, de la recuperación de la flora y la fauna en el mar, es mucho más lenta que la velocidad con la cual nosotros extraemos o alteramos”<sup>iv</sup>. Podemos

---

<sup>iii</sup> Seminario “Vida sustentable y permacultura” / charla “Educación para la Sustentabilidad” / Grifen Hope / UC Campus San Joaquín / santiago / 28/09/2007.

así, seguir generando y alimentando modelos complejos de producción de objetos, sistematizaciones, y cadenas productivas. Pero esto no significa que sean más beneficiosas para el medio ambiente.

En la actualidad, muchos diseñadores ven como solución a este problema el aumento e introducción de materias primas biodegradables en la fabricación de objetos, como madera y sus derivados, plásticos biodegradables de origen vegetal, sustitución de fibras sintéticas por fibras vegetales, entre otros. Esto permitiría eliminar físicamente el significado del concepto de basura; y no contaminar o alterar mayormente el medio natural donde es depositado. Pero, también debemos asumir que en lo que respecta a procesos de producción y obtención de materias primas, no hemos hecho mucho desde el punto de vista del diseño. El diseñador no se cuestiona mayormente la precedencia de los materiales, fabricación, energía utilizada, contaminación derivada del proceso productivo de estos, las condiciones de la mano de obra en la extracción de recursos, materiales y fabricación de los objetos; o la contaminación producida por medio de la utilización de los objetos.



*La contaminación producida en la fabricación de objetos, en muchos casos se prolonga a la utilización diaria de estos.*

Imagen 5

A su vez soluciones de diseño circunscritas en la reutilización y reciclaje, retarda y no reduce el impacto al medio natural, no determinando un beneficio significativo debido a que se ajustan a modelos degenerativos de producción, convirtiendo lo que ya no reporta beneficio al ser humano en un nuevo objeto de diseño, prolongando la vida útil de las materias primas. La reutilización y reciclaje de materiales de desecho convierten a estos

---

<sup>iv</sup> Conferencia "La tierra, un gran parque para los terráqueos" / Encuentro "Hacia una ciudad sustentable" / Humberto Maturana Romecín / CONAMA / Santiago / 02/04/1994.

mismos en un bien cuantificable económicamente y a su vez también se constituye en una parte dinámica del ciclo productivo, por lo que no genera en ninguna medida un aporte a uno de los principales problemas ecológicos **la sobreexplotación de los recursos naturales.**

En conjunto, estos factores implican un futuro posible no muy alentador en cuanto a la disponibilidad de recursos naturales. **Entendiéndolo dentro del diseño el término recurso natural como al patrimonio natural que da origen a las sustancias que constituyen a los materiales y que posibilitan la configuración de una naturaleza artificial.**

“La idea de recursos naturales está asociada al mundo natural, está asociada a algo que está allí, en el fondo en una magnitud infinita”<sup>iv</sup>. Humberto Maturana describe al mundo natural como “un ámbito que existe con independencia del quehacer humano” como “un ámbito natural independiente: bosques, praderas, mar, ríos, lagos; lo que fuere, que existe con independencia del quehacer humano y frente al cual las cosas que los seres humanos hacemos son tan pequeñas, que en el transcurso del vivir nuestro, quedan completamente borradas. Uno extrae del mundo natural algo y el mundo natural lo repone, de modo que es como si no hubiésemos extraído”<sup>vi</sup>.



*Magnitud infinita de la naturaleza.*

**Imagen 6**

---

<sup>v</sup> Conferencia “La tierra, un gran parque para los terráqueos” / Encuentro “Hacia una ciudad sustentable” / Humberto Maturana Romecín / CONAMA / santiago / 02/04/1994.

<sup>vi</sup> Conferencia “La tierra, un gran parque para los terráqueos” / Encuentro “Hacia una ciudad sustentable” / Humberto Maturana Romecín / CONAMA / santiago / 02/04/1994.



*Magnitud infinita de la naturaleza.*

**Imagen 7**



*Magnitud infinita de la naturaleza.*

**Imagen 8**

### III Diseño integrado al mundo natural.

El mundo natural posee leyes permanentes e innegables, y el ser humano las reconozca o no, se encuentra siempre permanentemente operando dentro de éstas. Así, hablamos de un sistema de diseño constante que se auto regenera, equilibra, y se autosatisface. **Si una acción que produzca una erosión por ejemplo, ya sea ocasionada por la misma naturaleza o por acción del hombre, tiende naturalmente a regenerarse o a evolucionar por medio de lo que se conoce como sucesión ecológica.**

Apoyado en la teoría de Gaia (1979) proclamada por el renombrado ex científico de la NASA y científico ambiental James Lovelock, miembro de la Royal Society , del Reino Unido, **el planeta se comporta como un organismo vivo. Esto significa que el mundo natural ha de observarse como un sistema vivo, y como tal ostenta una cualidad que se podría catalogar como de innatismo, ya que posee un conocimiento y contenido desde su nacimiento que le permite funcionar conforme a éstos y que le permiten el mantenimiento de su propia existencia.** De la misma manera, se ha catalogado a este mismo fenómeno - a pequeña escala- en el caso de la flora y fauna como instinto biológico. **Pero el innatismo sistémico de la naturaleza abarca otros aspectos más grandes y globales, como por ejemplo los cambios globales de temperatura, inundaciones, movimientos de tierra, etc. La finalidad única es la de mantener las condiciones para perdurar la vida en el tiempo.**

La capacidad de reposición del mundo natural se encuentra sobrepasada por el sobre consumo del ser humano o mejor dicho por el consumismo de bienes y servicios sustentado en los recursos naturales, que en mayor o menor medida corresponden a procesos donde interviene el diseño en su producción. **La gran alteración provocada por la acción del hombre, ha generado cambios en el ecosistema que empiezan a crear grandes cambios de sucesión ecológica, como por ejemplo el derretimiento de los hielos y el aumento de la temperatura, que ponen en peligro el bienestar de la especie humana.**

## IV Contexto cultural y temporal del diseño.

La historia del diseño en estos aspectos referidos a problemas ambientales nos puede ayudar a dilucidar mucho. Pero sin embargo esto implica irremediablemente adentrarse en buscar el punto de inicio del diseño en la historia, es decir ubicarla en un lugar y tiempo específico que origino su existencia. Esto, a su vez conlleva también definir qué entendemos por el concepto de diseño. Lo que se ha transformado en una paradoja que ha marcado inevitablemente el desarrollo del diseño, pero por sobre todo ha permitido una transformación antagónica del concepto a lo largo de la historia.

Posiblemente se podrían llenar volúmenes de tesis que buscaran una definición de el concepto de diseño, los que podrían estar orientados desde diferentes puntos de vista como por ejemplo: filosóficos, científicos, económicos, artísticos, antropológicos, sociales, entre otros. Lo paradójico de esto es que **el diseño se encuentra inmerso en una cultura determinada, en un periodo de tiempo determinado y un lugar determinado. En definitiva podríamos decir que habrá tantas definiciones de diseño como culturas y evoluciones tengan éstas.** A su vez, podríamos decir que cada diseñador rodará con una definición, de forma y con matices diversos, y concluir que **posiblemente habrá tantas definiciones como diseñadores existieron, existan y lleguen a existir.**

Como argumenta Norberto Chaves “La diversidad temática y la riqueza de variables activas en el diseño han impedido reconocer en él una dimensión dominante. Esa dificultad que ya existía en sus orígenes, no han hecho sino multiplicarse con la inusitada expansión del diseño acaecida en la última década. Esta complejidad desborda por completo los exiguos recursos analíticos de la disciplina, que se ven inhibidas incluso para autodefinirse”<sup>vii</sup>.

**Esto ha provocado que el significado en sí mismo del concepto se transforme en un tabú para los propios diseñadores. Los más osados se han atrevido a definir el diseño, pero siempre en virtud de sus específicos y propios objetivos para el diseño.**

---

<sup>vii</sup> Libro “Arte y Diseño” / capítulo: Ni arte ni parte / Anna Calvera / Editorial Gustavo Gili / Barcelona / 2003.

**Lo que constituye un reduccionismo para la diversidad temática y la riqueza de variables activas presentes en el diseño. Una definición del diseño, no será más un reduccionismo, un intento de atrapar para sí, en un momento, una magnitud tan grande y propia de toda actividad desarrollada por el ser humano.**

Sin embargo, no cabe duda que a lo largo de la historia ha habido acontecimientos e hitos que han marcado el desarrollo del diseño, pero marcarlos como punto de partida del diseño por lo dicho anteriormente se transformaría en una ilusión dentro de la línea de la historia del diseño. Lo que sí estamos en condiciones de definir es dentro de qué parámetros el diseño opera, y uno de los mas importantes y fundamentales es que **el diseño posee una funcionalidad intrínseca que fundamenta su existencia, es decir que independientemente de su significado el diseño existe porque satisface al ser humano. Esto corresponde a un principio fundamental de diseño.**

Esta satisfacción se ve refleja en la configuración de una naturaleza artificial por medio de la creación de objetos, con los cuales los humanos interactúan en su diario vivir. La necesidad de configurar esta naturaleza artificial se relaciona directamente a la presuposición fundamental promulgada por la programación neurolingüística, que  **toda acción en el ser humano posee una intención positiva**; para satisfacer sus necesidades.

**Así, podemos decir que el diseño existe por la necesidad de satisfacer necesidades humanas por medio de objetos. Entonces, podemos asumir que el diseño permite la creación de satisfactores de necesidades.**

Esta tesis evidencia la diferencia conceptual entre necesidad y satisfactor de necesidad, a la que hace referencia Manfred Max Neef es su libro "Desarrollo a escala humana" <sup>viii</sup> (1986), al igual que Abraham Maslow (1934). Manfred Max Neef define, clasifica y cuantifica las necesidades del ser humano, formulando que "Las necesidades humanas fundamentales son finitas, pocas y clasificables; y esta son las mismas en todas las culturas y en todo los periodos históricos. Lo que cambia es la manera o los medios de satisfacer estas necesidades"<sup>ix</sup>. Es decir, que en gran medida la definición o creación de

---

<sup>viii</sup> Libro "Desarrollo a escala humana" - "Human Scale Development " / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>ix</sup> Libro "Desarrollo a escala humana" - "Human Scale Development " / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

satisfactores de una cultura, lugar y período de la historia, la autodefinen y modelan, “Lo que esta culturalmente determinado no son las necesidades humanas fundamentales, sino los satisfactores de las necesidades”<sup>x</sup>.

**Las necesidades humanas fundamentales se clasifican y combinan por medio de dos criterios: “según categorías existenciales y según categorías ortológicas. (...) las necesidades de Ser, Tener, Hacer y Estar; y, por la otra, las necesidades de Subsistencia, Protección, Afecto. Entendimiento, Participación, Ocio, Creación, Identidad y Libertad”<sup>xi</sup>, respectivamente.**

Muy particularmente, el marketing hace alusión a esta diferencia situando al deseo entre la necesidad y el satisfactor. Para éste, la necesidad es una sensación de carencia de las personas unidas al deseo de satisfacerlas.

Desde el punto de vista de la gestalt como expresa Claudio Naranjo “muchos de nuestros deseos no se basan en necesidades, si no que son ansias por sustitutos ambientales de lo que estamos repudiando en nuestro ser”.

A pesar de que las necesidades fundamentales con el devenir de los siglos se mantienen intactas y son las mismas en todas las culturas. La función, forma y estética que conforman un objeto de diseño y generadas en virtud de satisfacer estas necesidades han ido cambiando.

Satisfacer necesidades se ve a su vez directamente relacionada con el mejoramiento de la **calidad de vida**. **En este concepto el diseño se apoya, y constituye el conjunto de condiciones que contribuyen a hacer agradable y valiosa la vida.** Corresponde a un concepto subjetivo, que varía en cada cultura, en el tiempo, y más aun dependiendo de la visión de mundo de cada persona y comunidad, conformándose de esta forma en un fenómeno perceptivo.

---

<sup>x</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>xi</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

Dentro del desarrollo de esta tesina surge la interrogante: ¿por qué hay objetos/satisfactorios, que trascienden la historia y las culturas, es decir un tiempo y espacio determinado? **Hayan sido creados bajo una definición particular de diseño, una metodología y/o un objetivo consiente o se deban a meros aciertos de diseño en el transcurso de la historia. La existencia múltiple de estos objetos constituyen y fundamentan en sí mismos la posibilidad de descifrar los factores y características comunes que posibiliten la creación de éstos y la posterior creación de un modelo de diseño que permita terminar con el patrón degenerativo actual de tomar-utilizar-botar.**

En otras palabras qué es lo que posibilitó en términos formales, estéticos y funcionales, en algunos casos también materiales, la emergencia de objetos que no se convirtieran en basura o en sofisticadas y ennoblecidas piezas de museo.

Como argumento en 1988 el literato, sociólogo, profesor de historia y teoría del diseño y fundador de la “escuela de diseño de Colonia”, en Alemania, Michael Erlhoff, “Si los objetos no encuentran uso se convierten en piezas de museo, y en cierto sentido, los museos no son otra cosa que vertedero de basura ennoblecidos”<sup>xii</sup>. Un eco congelado en el tiempo, reflejo de cultura y tiempos pasados.

Entonces, catalogar un producto como diseño perdurable, se relaciona con la característica de trascender el tiempo y las culturas. Pero se debe tener en cuenta que esta cualidad a la que se refiere no se relaciona con el traspaso de formas de una cultura a otra y el mantenimiento de estas por medio de costumbres o tradiciones. Se trata, más bien, la asociación a una característica de no pertenencia a un tiempo y cultura particular.

Desde esta perspectiva se vuelve sumamente complicado catalogar y evaluar a un objeto como perdurable, teniendo en cuenta que los posibles marcos de análisis se encuestran paradójicamente inmersos dentro de una cultura y tiempo particular. Sin embargo, un hecho innegable es que poseen una vigencia formal/funcional/estética y la imposibilidad perceptiva de situarlos dentro de un contexto cultural y temporal particular.

---

<sup>xii</sup> Libro “Historia, teoría y práctica del diseño industrial” / capítulo: Introducción / Bernhard E.-bürdek / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 1994.

Entre las diferentes referencias estas características implícitas de estos objetos son catalogadas como una cualidad de diseño clásico, icono, intemporal o atemporal indistintamente. Esta cualidad corresponde a un modo de ser perteneciente a la esencia de estos mismos, un determinante interno.

## V Determinante interno del diseño atemporal.

El determinante interno, la esencia constitutiva que permite la capacidad de trascender el tiempo y las culturas, se encuentra implícitamente en los objetos que fundamenta su existencia, debido a la mirada temporal común con que observamos e interactuamos con estos objetos. Sin duda, esto permite observar, investigar y analizar a estos productos de forma sistémica, haciendo explícitos numerosos factores.

La confusión conceptual de términos que intentan expresar esta cualidad, hace necesario en primera instancia la separación y acotación particular de los conceptos que intentan definirla. Esto, para generar una base conceptual que permita su observación e investigación.

“El concepto de clásico es sumamente impreciso y oscila entre la noción de lo modélico y lo definitivamente consagrado y de lo propio de la antigüedad grecolatina”<sup>xiii</sup>. Este concepto genera una relación directa y contradictoria con su utilización, teniendo netamente sólo una relación de éxito situada dentro de un periodo de tiempo determinado, independiente si posean o no carácter funcional. En tanto, los Iconos “Se les considera reflejos auténticos que simbolizan las cultura que lo crearon, su logro es que no desaparecieron en el devenir de la historia como tantos otros productos, trascendiendo su funcionalidad”<sup>xiv</sup>. Al igual que el concepto clásico posee una relación de éxito situada en un periodo de tiempo y cultura, pero su alto impacto generó que se constituyera en un hito, perdurando en el tiempo formalmente sin necesariamente un carácter funcional.

---

<sup>xiii</sup> Libro “Gran enciclopedia Larousse” tercera edición / editorial Planeta / Barcelona, España / 1970.

<sup>xiv</sup> Libro “Iconos del Diseño. El siglo XX” / capítulo: Prologo de Reyer Kras / editorial Electra.



*Clásico corresponde a objetos consagrados que sirven de modelo para la creación de otros objetos*  
1908 Swiss army knife, Victorinox, Suiza / 1986 Factory, Kit de escritorio, Plus Corporation, Japon.

Imagen 9



*Modelo para numerosas maquinas de escribir portátiles durante años.*  
1969 maquina de escribir portátil Valentine de Olivetti, diseñadores Ettore Sottsass y Perry King, Italia.

Imagen 10



*Iconos de que marcaron un hito en la historia, primera cámara fotográfica portátil y El Ericofono, pieza de culto del diseño industrial hasta nuestros días.*  
 1900 the first "Brownie" camera, Kodak, diseño George Eastman, USA / 1954 Ericofono, Ericsson, diseñadores Ralph Lysell y Cösta Thames, suecia.

Imagen 11

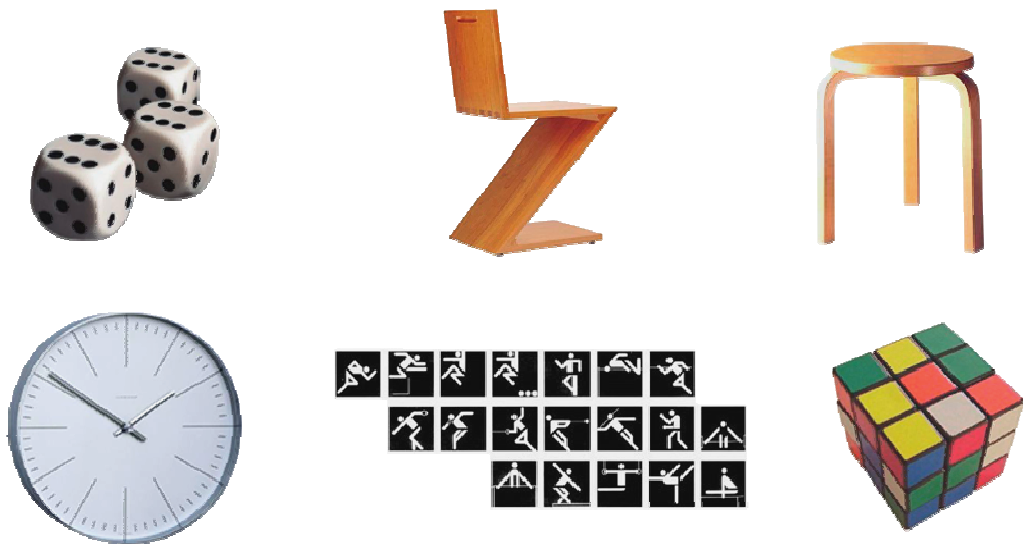
Los conceptos de atemporal e intemporal, son aun más imprecisos y confusos, se utilizan comúnmente para expresar un mismo aspecto en relación al tiempo. Pero si analiza la diferencia sintáctica de los conceptos, el primero posee un prefijo griego que se utiliza para privación, es decir sin tiempo, el segundo posee un prefijo del latín que se utiliza como negación, es decir, no tiempo.



*Los objetos de diseño Intemporal son poseedores de un carácter funcional, estético y formal, dentro de un tiempo no definidos / 1859 – actual, nº14 chair- bent wood, Thonet Austria, diseño Michael Thonet (Alemania) / 1938-2003 fabricación, uso actual, "Volkswagen Sedan" o "Volkswagen Tipo 1" o "Volkswagen escarabajo", Volkswagen Alemania, diseño Ferdinand Porsche.*

Imagen 12

En otras palabras el significado del concepto de **intemporalidad** se relaciona a una **cualidad de tiempo no definido** y el concepto de **atemporal** a una **cualidad de estar fuera del tiempo**. Por consiguiente, los conceptos de **clásico, icono e intemporal** se encuentran dentro de un lugar o período específico de desarrollo cultural. Perduran durante un período que no está definido en una cultura específica. La cualidad de estar fuera del tiempo permite a los objetos estar al mismo tiempo en diferentes lugares y culturas a lo largo de la historia.



*59 A.c-uso actual, Dado, Roma y Grecia, primer registró con la forma que se conoce actualmente, / 1924-uso actual, Zig-zag, diseño Theo van Doesburg, Holanda / 1933-uso actual, "N60" taburete - marco de abedul laminado, diseño Alvar Aalto, Firlandia / 1957-uso actual, Wall Clock, diseño Max Bill, Alemania / 1972-uso actual, pictogramas olímpicos, diseño Otl Aicher, Alemania / 1974-uso actual, Cubo Rubik o Cubo mágico, diseño Ernő Rubik, Hungría.*

Imagen 13

Esta cualidad muy particular a simple vista permitiría encontrar rápidamente a estos objetos, pero paradójicamente encontrarlos se vuelve una tarea un tanto más compleja ya que al estar fuera del tiempo y de la cultura, solo se posee un marco de referencia dentro de contexto cultural y temporal particular. Por lo que estos objetos se vuelven

imperceptibles en cierta medida para los usuarios, transformándose en una cualidad dual de estar y no estar presentes al mismo tiempo.

**Este grado de imperceptibilidad y de dualidad se refiere a que no se encuentran presentes en el devenir diario con una substancial presencia destacada en el entorno donde se encuentra, sino que poseen para las personas un carácter perceptivo inconsciente de su funcionalidad y ubicación en el entorno que permite una simbiosis y una utilización intuitiva permanentes.**

La imprecisión de las referencias y de conocimientos expuestos no permiten generar aún una observación y análisis de objetos atemporales debido a que esta cualidad no está por completa definida, libros, textos, revistas, páginas de Internet, teóricos y profesionales, utilizan los conceptos de Atemporal, Intemporal, Icono y Clásico para los mismos objetos, por lo que un estudio apresurado de objetos contribuirá a aumentar en gran medida la confusión del concepto diseño Atemporal.

## VI Fundamentación del diseño atemporal.

**El antagonismo generado entre propuestas implícitas de diseño Atemporal y las propuestas de diseño obsolescente planificado, permite comparar características de éstos en virtud de la polaridad que fundamenta sus existencias. Así se puede descifrar y esclarecer los factores y características de la cualidad de atemporalidad.**

“Vance Packard en su libro los artífices del derroche en 1961 identifico tres tipos principales de obsolescencia, la función, la calidad, y el atractivo, este último lo atribuye a el estilismo y a las estrategias publicitarias”<sup>xv</sup>. Y, no cabe duda que las estrategias publicitarias por medio de los múltiples medios comunicacionales poseen una gran fuerza, pero este factor por sí solo no fundamenta el atractivo y las sucesivas venta de los objetos obsolescentes.

La facilidad de caer en un estilismo por parte del diseño, de “añadir valor por medio del tratamiento y aspecto superficial, aumentando el significado simbólico para aumentar las ventas y producción”<sup>xvi</sup>, ha servido de medio para reducir los períodos de tiempo de vida de los objetos. En este sentido, podría concluirse que **el Estilismo integrado prácticamente en su totalidad al proceso de diseño industrial hoy en día, no pertenece a la esencia del diseño debido a que concepción de añadir valor se opone a la del diseño que crea valor, integrando la totalidad de los aspectos que conforman un producto en una nueva y única forma.**

---

<sup>xv</sup> Libro “El diseño industrial de la a al z” / capítulo: Obsolescencia programada / Charlotte y Peter Fiell / editorial Taschen / 2001.

<sup>xvi</sup> Libro “El diseño industrial de la a al z” / capítulo: Obsolescencia programada / Charlotte y Peter Fiell / editorial Taschen / 2001.

Frente a lo señalado, dos cuestiones a considerar:

- a) Considerar al Estilismo como una herramienta de rediseño de un producto desde la perspectiva de incluir y generar pequeños cambios a soluciones de diseño ya existentes.
- b) Observar el argumento de Gui Bonsiepe, de que “la mayor parte el trabajo del diseño es rediseño... es decir, el mejoramiento de un producto ya existente, donde en el 99% de los casos un producto nuevo es en mayor o menor grado derivado de un producto ya existente<sup>xvii</sup>.

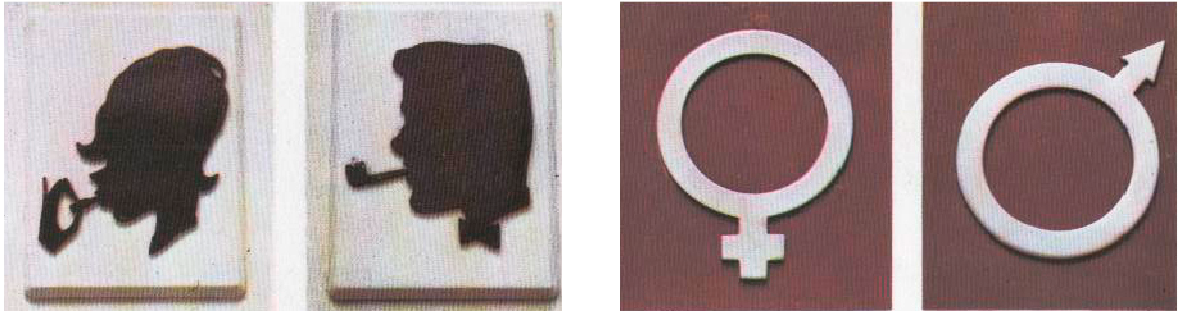
Por tanto, si se trabaja sin este aspecto, se podría reducir una gran cantidad de objeto/basura. Así, “una mayor duración de los productos minimiza tanto los residuos como el consumo de energía; al duplicar la vida útil de un producto, su impacto al medio ambiente se reduce a la mitad<sup>xviii</sup>. Es decir, reduciendo a la mitad la utilización de recursos naturales, materias primas, la energía utilizada en producción y transporte, contaminación derivada del proceso productivo, mano de obra, entre otras; Produciendo un equilibrio entre la relación precio, calidad y durabilidad.

El Estilismo, se fundamenta también en proporcionarle un estilo, una identidad particular a un diseño y proyectarla a los usuarios.

---

<sup>xvii</sup> Libro “Las siete columnas del diseño” / capítulo: Una nueva teoría del diseño / Gui Bonsiepe / Editorial Universidad autónoma de metropolitana-Azcapotzalco / México / 1993.

<sup>xviii</sup> Libro “El diseño industrial de la a al z” / capítulo: Obsolescencia programada / Charlotte y Peter Fiell / editorial Taschen / 2001.



*Iconografía libre de estilismo permite alargar la durabilidad y funcionalidad de estos.*

Imagen 14

**Por consiguiente se concluye que una característica fundamental del diseño atemporal que le proporciona la cualidad de dualidad es la carencia de Estilismo, de un estilo e identidad particular, esto es lo que le permite la capacidad de no ser reconocido por los miembros de una cultura en un tiempo determinado.**

## VII Identidad en el diseño: forma de comunicación.

El estilo se usa como medio para ser percibida como identidad por los usuarios, como expresión de la capacidad comunicativa dada por el diseñador a los objetos de diseño. Sin duda este factor ha estado presente a lo largo de la historia y desarrollado intuitivamente por el ser humano, pero hacerlo conciente por teorías de diseño para el estudio, desarrollo y utilización, da posibilidades de análisis profundo en cuanto a sus efectos sistémicos.

Los primeros estudios de la semiótica en el diseño se remontan a finales de la década del cincuenta y principios del sesenta pero su aplicación en teoría de diseño como lenguaje comunicativo comienza a finales de la década del setenta y principios de los ochenta, concordando siempre que "Sus fundamentos se encuentran en el Lenguaje"<sup>xxix</sup>. La definición de diseño de Víctor Papanek como "El esfuerzo conciente para establecer un orden significativo"<sup>xxx</sup> explica sintetizadamente este fundamento.

Esta idea se encuentra respaldada en que el hombre posee una necesidad de definir su realidad, es decir sintetizar por medio del lenguaje aspectos de su contexto para poder pensar y configurar su actuar. Esta "relación del lenguaje está dada dentro de la sociedad, y sin ésta no existe la necesidad de comunicación, es decir, que sin sociedad no hay lenguaje"<sup>xxxi</sup>. Por tanto, el diseño es una forma de comunicación que proyecta esta capacidad comunicativa a los objetos. Los diseñadores ponen en circulación discursos. En cierta medida, como sostiene Roland Barthes (1967), "Las cosas de la naturaleza nos hablan, a las artificiales las hacemos hablar nosotros: éstas nos cuentan como han nacido, qué tecnología se utilizó en su producción y de qué contexto cultural proceden"<sup>xxxii</sup>.

---

<sup>xxix</sup> Libro "Los siete columnas del diseño" / capítulo: Una nueva teoría del diseño / Gui Bonsiepe / Editorial Universidad autónoma de metropolitana-Azcapotzalco / México / 1993.

<sup>xxx</sup> Libro "Diseñar para el mundo real" / capítulo: ¿Qué es diseño? / Víctor Papanek / editorial Hermann blume / 1973.

<sup>xxxi</sup> Libro "La filosofía hoy" / capítulo: Pensamiento y Lenguaje / editorial Salvat / 1973.

<sup>xxxii</sup> Libro "Historia, teoría y practica del diseño industrial" / capítulo: Semiótica y diseño / Bernhard E. Bürdek / editorial Gustavo Gilli / México / 1994.

Los objetos poseen una sintaxis y una semántica al igual que el lenguaje hablado. La sintaxis a diferencia de la semiótica se encuentra libre de significados y corresponde a signos que responden a la facultad de percepción inmediata, directa y natural, del ser humano. Por lo que las señales pueden mostrar aspectos de existencia relacionado al pasado, al presente y al futuro, simultáneamente. La semiótica de los objetos es completamente diferente, se encuentran relacionadas con el carácter representativo dentro de una cultura, es decir poseen un carácter de símbolo.

---

## VIII Simbolismo en el diseño atemporal.

Los símbolos pueden ser parte de las funciones indicativas dentro del lenguaje comunicativo que permiten visualizar las funciones técnicas o explicar el manejo del producto, pero no son imprescindibles para la creación de un objeto con significado a nivel de funciones indicativas. Como expresa Bernhard E. Bürdek “La teoría del lenguaje transición de las funciones estético-formales a las funciones indicativas, hizo evidente que se puede generar un significado previsto mediante el uso de las leyes de la forma que existen independientemente de unos significados específicos”<sup>xxiii</sup>.

Entonces, cuatro puntos a resaltar.

- a) **Que los objetos atemporales poseen una sintaxis libre de significados, de carácter indicativa que pueden estar simultáneamente en el pasado, presente y futuro; en diferentes culturas.**
- b) **Que no poseen una semiótica simbólica representativa dentro de una cultura y tiempo particular.**
- c) **Que estos Objetos no poseen únicamente un carácter funcionalista, también poseen cualidades formales que apoyan y complementan a éste, y en conjunto brindan la cualidad de atemporal.**
- d) **El lenguaje al sintetizar la concepción e interpretación del mundo de una comunidad en un tiempo dado, y por éste tenemos acceso a hechos pasados, presentes y futuros, porque es ahí donde se expresa la memoria colectiva.**

El principal movimiento que intentó sintetizar el lenguaje formal para generar un lenguaje formal universal libre de las limitaciones culturales fue la escuela de la Bauhaus, considerada como la primera escuela de diseño y que “a pesar de su diversidad, la producción de la Bauhaus está unificada por la conciencia de su separación de la Historia,

---

<sup>xxiii</sup> Libro “Historia, teoría y práctica del diseño industrial” / capítulo: Las funciones indicativas / Bernhard E. Bürdek / editorial Gustavo Gilli / México / 1994.

(...) por medio de análisis de formas y construcciones teóricas de leyes primordiales sobre la forma que operan fuera de la historia y cultura<sup>xxiv</sup>.

**Este lenguaje consiste en un código de formas abstractas dirigidos a la percepción inmediata, antes que al intelecto culturalmente condicionado**, esto se refleja y explica directamente en la contraposición entre el lenguaje verbal y el visual/formal. En el lenguaje formal el signo es arbitrario, por ejemplo el sonido de la palabra mesa no se asemeja al concepto de lo que es una mesa y no existe cercanía formal de la palabra; a diferencia de la posible abstracción geométrica y lineal de percepción directa que se puede utilizar incluso antes de adquirir el lenguaje verbal y escrito.

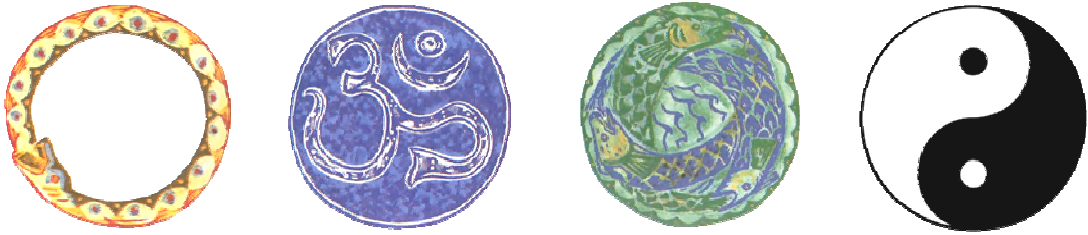
**La Bauhaus promovía entre sus alumnos que las leyes naturales existían en las composición espacial y en la importancia de las formas geométricas elementales cómo el círculo, el cuadrado y el triángulo.**

**Estas formas definidas como elementales por la Bauhaus, son catalogadas de poseedoras de una sintaxis libre de una semiótica simbólica, se ve reprochada por una contradicción que la misma Bauhaus no fue capaz de percibir. Estas formas elementales corresponden a símbolos poseedores de un semiótica conjunta en diferentes culturas y períodos de la historia;** “El círculo representa sin principio ni fin, representa el infinito, la perfección y la eternidad; el cuadrado representa la solidez: una perfección estática, terrenal y material; el triángulo con la punta hacia arriba indica ascensión al cielo, fuego, principio masculino, a la inversa, simboliza la gracia que desciende del cielo, el agua, el elemento femenino<sup>xxv</sup>.”

---

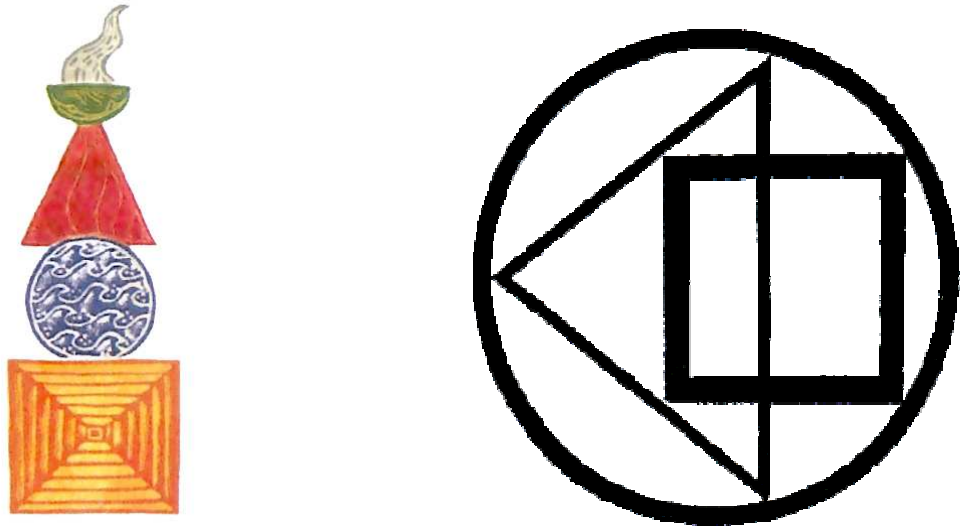
<sup>xxiv</sup> Libro “El abc de la bauhaus y la teoría del diseño” / capítulo: Diccionario visual / Ellen Lupton y J. Abbott Miller/ editorial Gustavo Gilli / México / 2002.

<sup>xxv</sup> Libro “El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado” / capítulo: Geometría sagrada / David Fontana / editorial Blume / Barcelona / 2003.



*Ouroboros, de Grecia y Egipto, significa el renacimiento, la inmortalidad y el círculo de la existencia / Om, es uno de los más sagrados de los mantras del Hinduismo, simboliza el divino Brahman y el universo entero / los tres peces símbolo de la trinidad de la cristiandad / El Taijitu, conocido como el símbolo del Tao de la China (300 A.c.-200 D.c), como el yin y yang símbolo de la dualidad de todo lo existente en el universo.*

Imagen 15



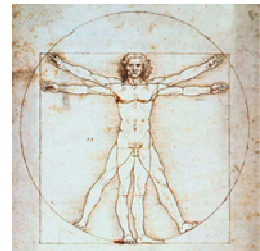
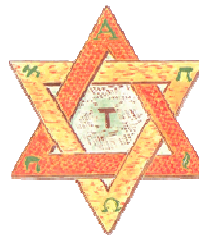
*Stupa construido para albergar las reliquias budistas / 1923, símbolo de ediciones de la Bauhaus de Laszlo Moholy-Nagy.*

Imagen 16

Estos símbolos como los expuestos constituyen lo que se define como “un lenguaje universal, porque las imágenes y sus significados se representan de forma parecida y contiene un poder similar a través de las culturas y de los siglos”<sup>xxvi</sup>.

**El lenguaje simbólico sintético de significado universal perdurable en el tiempo y las culturas adquiere por medio de la forma un significante externo, que comunica directamente a la percepción.** Por ejemplo, Wassily Kandinsky en su trabajo definió a éstas y el conjunto de demás formas sintéticas y abstractas como “sustancia subjetiva en envoltura objetiva”<sup>xxvii</sup>.

**Los factores que determinan y sitúan a estos símbolos en una cultura, lugar y período histórico corresponden al agregado estético que le son brindados por esta cultura particular. En otras palabras, un estilismo agregado por la cultura de un lugar y su correspondiente periodo histórico.**



sri yantra, símbolo instrumento del yoghi que ayuda a volver la mirada desde el momento de la creación, tanto del cosmos como del pensamiento y la percepción / Sello de Salomón, documentada en el siglo III / 1490, El hombre universal de Leonardo Da Vinci.

**Imagen 17**

---

<sup>xxvi</sup> Libro “El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado” / capítulo: Introducción / David Fontana / editorial Blume / Barcelona / 2003.

<sup>xxvii</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

**Los factores comunes que se representan en diferentes culturas y tiempos, que se mantienen y perduran en el tiempo son sus proporciones y simetría.** Estas estructuras y patrones de lenguaje universales se encuentran a su vez presentes en la naturaleza de magnitud infinita en muchos aspectos, quedando de manifiesto que el traspaso anteriormente expuesto del medio natural no proviene de la utilización de una reproducción formal de los elementos de la naturaleza, como por ejemplo utiliza el diseño orgánico, la biónica o la biomimética. Si no al manejo de lenguaje profundo de patrones de la naturaleza.



*Lenguaje de patrones de la naturaleza.*

Imagen 18



*Lenguaje de patrones de la naturaleza.*

Imagen 19

Posiblemente la búsqueda de los teóricos del diseño moderno de buscar un sistema de signos natural y universal, garantizado por la facultad de percepción biológicamente estable, se debió a los efectos que producían los elementos significantes u objetos en las personas. Así, al igual que el lenguaje verbal, el lenguaje formal produce una respuesta psicológica y fisiológica en el ser humano, por medios de la sintetización y abstracción del significado que permiten los sistemas representativos, visual, auditivo y kinestésico. Esta respuesta de significado opera también de una manera que puede ser catalogable de

subjetiva e irracional, “cuando no se ve el objeto mismo y solo se oye su nombre, surge en la mente del que lo oye la imagen abstracta, el objeto desmaterializado, que inmediatamente despierta una *vibraciones en el corazón*”<sup>xxviii</sup>.

Los símbolos como significantes comunican a un nivel más profundo, a un nivel inconsciente, produciéndose un proceso comunicativo entre los elementos involucrados a los que de forma racional no tenemos acceso. Wassily Kandinsky en su libro *lo espiritual en el arte* plasma esta observación: “Todo objeto sin distinción, ya sea creado por la naturaleza o por la mano del hombre, es un ente con vida propia, de la que brotan inevitablemente efectos. El ser humano está constantemente expuesto a estas **irradiaciones psicológicas**, cuyos efectos permanecen en el **subconsciente** o pasan a la conciencia”<sup>xxix</sup>; Carl Jung se refiere de la misma forma que “los símbolos desempeñan un papel importante en el proceso psíquico que influyen en todos los aspectos del pensamiento y conducta”<sup>xxx</sup>.

Entonces, **la Bauhaus al generar un lenguaje de códigos de formas abstractas y sintetizadas para generar un lenguaje universal libre de las limitaciones culturales, sintetizó y abstrajo simultáneamente símbolos, generando inconscientemente un lenguaje simbólico transcultural y temporal, que dió a sus diseños la cualidad de atemporalidad.**

---

<sup>xxviii</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: Cambio del rumbo espiritual / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>xxix</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>xxx</sup> Libro “El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado” / David Fontana / editorial Blume / Barcelona / 2003.



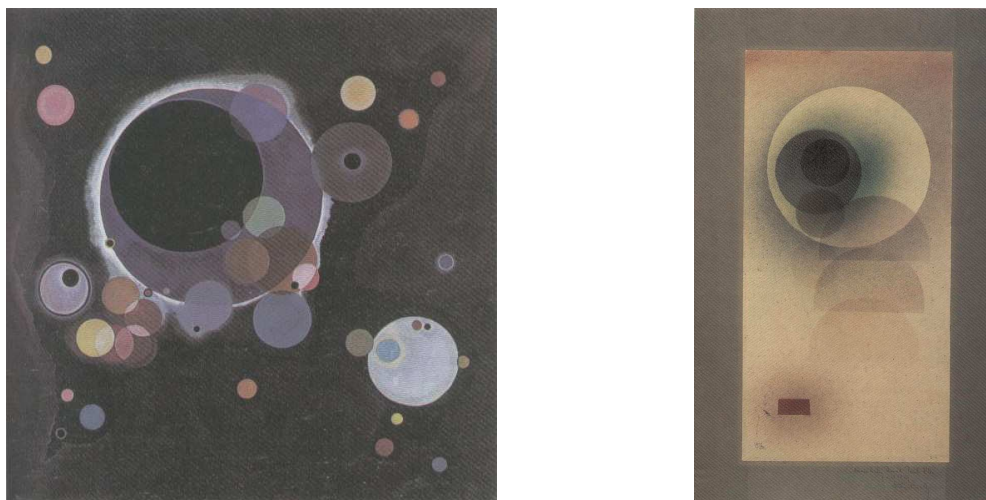
1924, *Ajedrez de la bauhaus*, Josef Hartwig / 1924, *Mezclado de colores ópticos*, Ludwig Hirschfeld-Mack / 1924, *Mesita de té*, Erick Brendel / 1925, *Mesas B9*, Marcel Breuer / 1927, *Silla modelo nºB33*, Marcel Breuer.

Imagen 20

En esta perspectiva, **Wassily Kandinsky en sus trabajos previos a la Bauhaus, sobre los métodos de la creación pictórica, percibió que la creación de obras que definió como absolutas, obras que al igual que la infinita magnitud del medio natural, nacen por sí mismas como entes independientes;** las separó del arte que en sus propias palabras lo describe como “un arte que no encierra ninguna potencia de futuro, que es sólo un hijo del tiempo y que nunca crecerá hasta ser engendrador del futuro, es un arte castrado”. Y agrega: “Tiene poca duración y muere moralmente en el momento en que desaparece la atmósfera que lo ha creado”<sup>xxxí</sup>.

---

<sup>xxxí</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: Introducción / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.



*Unos círculos, óleo sobre tela, Wassily Kandinsky / Demasiado verde, acuarela por inyección sobre tiras de papel pintadas previamente con acuarela, Wassily Kandinsky.*

Imagen 21

Estos factores cobraron vital importancia con la complementación de **una orientación social de satisfacer las necesidades de un amplio número de la población a un bajo costo, que se transformó en un importante instrumento para la democratización del diseño.** Muchos objetos de la Bauhaus denominados paradójicamente clásicos-modernos por su gran vigencia, son objetos de uso común y cotidiano que la mayoría de los usuarios se ha transformado en un diseño autoría anónima.

**A este nivel del trabajo surge una paradoja e interrogante: ¿Su catalogación en esta tesina no es permisible debido a que toda emisión de juicio esta dentro un tiempo y cultura?. ¿Cómo se puede catalogar a un diseño atemporal entonces?**

La Bauhaus correspondía a un experimento en diferentes ámbitos, como un experimento de forma de vida para un grupo de jóvenes y profesores, hasta ejercicios que fomentaban la “experiencia subjetiva y reconocimiento objetivo”<sup>xxxii</sup>, **por medio de ejercicios perceptuales de experiencias de visualización e imaginaria de conformación de objetos y esculturas en el espacio**, utilizaba al igual que “*la milenaria*

---

<sup>xxxii</sup> Revista digital “Geometría” / Monografía Bauhaus / Diseño del siglo XX / <http://www.seguiarquitectos.com/geometriadigital/monografias/disen/bauhaus/bauhaus.html>

*práctica hipnótica*, el que la mente humana reacciona bien a la geometría euclidiana. La evocación de puntos en el espacio, líneas rectas o curvas, espirales, círculos, esferas y triángulos disparan en la imaginación del oyente un sinfín de símbolos en todas las culturas y el marco referencial de todas estas figuras es el espacio<sup>xxxiii</sup>.

**El impulsar estos ejercicios que fomentaran la experiencia subjetiva y objetiva, pudo haber constituido sin lugar a dudas un factor que marcó la diferencia. La necesidad del ser humano de definir y configurar realidades por medio del lenguaje, como la cultura en un tiempo, y el concepto calidad de vida corresponde a su vez a un fenómeno perceptivo de la realidad.** En palabras de la Programación Neurolingüística, la percepción de la realidad de las personas no corresponde a la realidad misma sino a una interpretación de estas. “El mundo que percibimos no es el mundo real; el territorio es un mapa hecho por nuestra neurología. Todo lo percibimos por medio de nuestros sentidos y aquello en lo que nos fijemos de este mapa será nuevamente filtrado por nuestra convicciones, intereses o preocupaciones<sup>xxxiv</sup>.”

Entonces, lo que percibe un diseñador de la realidad será diferente a lo que pueda percibir por ejemplo un ingeniero, un agrónomo, un antropólogo o un sociólogo. A su vez un diseñador particular percibirá de la realidad de forma diferente a otro diseñador, constituyendo mapas diferentes de esta realidad, independientemente de la diferencia cultural o de tiempo en la historia, que distancia aun más concepción de la realidad.

La concepción de un modelo cultural colectivo en una época a lo largo de la historia, ha provocado que las personas vivan un modelo de realidad común basado en hipótesis y axiomas que con el devenir de los años se han convertido en paradojas; por ejemplo vivir en la actualidad en un modelo de mundo colectivo donde la tierra se concibe plana, no nos permitiría vivir con acceso a las posibilidades que conocemos hoy. El avance en los cambios de modelos en la historia cada vez son mas rápidos y de menor tiempo, por

---

<sup>xxxiii</sup> Libro "Trance-fórmante" (Programación Neurolingüística) / John Gringer y Richard Bandler / editorial Gaia / España / 1994.

<sup>xxxiv</sup> Libro "Introducción a la PNL" (Programación Neurolingüística) / capítulo: Las puertas de la percepción / Joseph O'connor y John Seymour / editorial Urano / España / 1992.

ejemplo como expresa Claudio Naranjo “Un libro de un científico, biólogo, de un astrónomo del siglo XIX: ya nada sirve, si es científico en dos décadas ya está pasado de moda”.

La velocidad de avance y apertura de cambios en los modelos colectivos, y los efectos que provocan en las diferentes ramas del conocimiento nos ha permitido la apertura a acceder a nuevos conocimientos, crecimientos y avances en muchos aspectos. **La creación de nuevo conocimientos es dada por la apertura a nuevas ideas, posibilidades, aprendizajes, nuevas realidades, y de permitirse observar para descubrir cómo opera la realidad del mundo y permitirnos actuar de acuerdo a ésta.**

La percepción como se ha indicado se ve condicionada en primera instancia por las experiencias de vida particulares de cada persona y sus creencias. Y éstas, a su vez fuertemente influenciadas por el contexto Cultural, es decir, condicionada a filtros de su modo de vida y costumbres, de una época, una sociedad y lugar geográfico específico. En otras palabras en primera instancia **un individuo percibe de la realidad lo que su filtro de creencias le permite, o lo que su modelo de mundo le permite percibir de la realidad; y que luego es filtrado por su filtro biológico, es decir por lo que sus sentidos le permiten percibir de la realidad.**

**Con lo señalado se infiere que lo que llamamos realidad siempre va a ser de una mayor magnitud, proporción y complejidad de la que podemos percibir de ella. La realidad siempre será más rica que la interpretación que tengan las personas de ésta.**

Así, la paradoja descrita por los descubridores de la programación neurolingüística, Richard Bandler y John Gringer como la más extensiva a la condición Humana: “Los procesos que nos habilitan para manipular símbolos -es decir, para crear modelos- y que nos permiten sobrevivir, crecer, cambiar y disfrutar, son los mismo que nos permiten mantener un modelo empobrecido del mundo”<sup>xxxv</sup>. **Esto se refieren a que la utilización de símbolos en el ser humano es la base para la creación de los modelos que configuran la percepción de la realidad de estos; es decir, su utilización y su**

---

<sup>xxxv</sup> Libro “La estructura de la magia I ” / capítulo: La opción / Richard Bandler y John Gringer / 1980.

**implicancia en los dos filtros que la constituyen permite configurar tanto modelos empobrecidos del mundo, como modelos amplios y ricos en posibilidades.**

**En consecuencia, el diseñador utiliza ambos filtros y símbolos, tanto en la búsqueda de problemas de diseño como a su vez en la representación interior de la experiencia como de la solución de diseño tanto conceptual como formal y funcional. Este se enfrenta a sus propias limitaciones de su representación del mundo, lo que permite definir a un problema de diseño como una necesidad no satisfecha que nace directamente del deseo, producto de la percepción de lo que construye un mejoramiento de calidad de vida de las personas en una cultura y tiempo particular; y que su satisfacción es posible de ser provista por medio de un objeto de diseño.**

**Este deseo se encuentra motivado por el carácter natural e innato que posee el ser humano al igual que la naturaleza. Se trata de un innatismo que lo caracteriza como parte integrativa y activa del sistema de la naturaleza, que como efecto provoca una sensación de carencia que permite al ser humano constantemente formularse conciente e inconciente objetivos o estados deseados. Esto es en sí lo que provoca lo que se define como un problema “la diferencia desde el estado presente al estado deseado, al imponerse un objetivo en el futuro, de alguna forma ha creado un problema en el presente”<sup>xxxvi</sup>.**

A partir de esto, el problema de diseño se encuentra en el presente y la solución en el futuro, es decir, en el estado deseado. En consecuencia, la suma de éstos corresponde a una acción residual de percepciones del pasado que configuran el mapa actual de la realidad. “La forma que se reconoce hoy es una conquista de la necesidad interior del ayer, que se estaciona en una cierta etapa de liberación, de la libertad”<sup>xxxvii</sup>.

---

<sup>xxxvi</sup> Libro "Introducción a la PNL" (Programación Neurolingüística) / capítulo: Objetivos / Joseph O'connor y John Seymour / editorial Urano / España / 1992.

<sup>xxxvii</sup> Libro "De lo espiritual en el arte" 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

## VIII Paradojas del diseñador en la creación de objetos.

Lo paradójico del diseñador que uno de sus problemas centrales del su praxis es que centra su percepción y filtros, en la búsqueda y el reconocimiento de problemas. Pero este aspecto de un problema de diseño y de su estrecha correspondencia con la solución y la polaridad existente entre estos dos elementos es lo que hace válida su propia existencia, no existen independientemente uno del otro. Al asumir esto como una sola entidad, el problema se constituye como parte de la solución, transformándose en un solo concepto que busca situarse en un objetivo o estado deseado, convirtiéndose este en posibilidades latentes de diseño, donde “cada problema contiene su propia solución o ser parte de la solución en lugar que del problema”<sup>xxxviii</sup>.

Las necesidades al igual que la polaridad intrínseca de una solución de diseño “no sólo son carencias, sino también, y simultáneamente, potencialidades humanas individuales y colectivas”<sup>xxxix</sup>. Este aspecto es el que marca la diferencia al generar el reconocimiento de **un satisfactor del las necesidades fundamentales: diseños perdurables que potencien y permitan avanzar a objetivos y estados deseados de ser humano en aspectos individuales y colectivos.**

Entonces, “la calidad de vida dependerá de las posibilidades que tengan las personas de satisfacer adecuadamente sus necesidades humanas fundamentales”<sup>xl</sup>; y no en relación directa con la creación y conformación de objetos de diseño.

---

<sup>xxxviii</sup> Documento Web “El proceso de diseño en Permacultura” / Antonio Scotti / <http://www.permacultura-es.org>

<sup>xxxix</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>xl</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

## **IX Responsabilidad del diseñador a considerar.**

**En la actualidad el concepto subjetivo de calidad de vida ha adquirido algunas características comunes, generalizadas y arbitrarias, dado que el concepto se encuentra fuertemente influenciado por el contexto, y por el intercambio comunicativo que se genera en él. Este concepto se ha cosificado por medio de la relación compleja y generalizada de que poseer una mayor cantidad y variedad bienes y adquisición de servicios significa una mejor calidad de vida. Pero, esto a su vez se ha reforzado fuertemente en una sociedad de consumo donde todo es adquirido externamente por las personas y no es producido directamente por éstas, ya sea psicológicamente o físicamente.**

Sin lugar a dudas, uno de los factores importantes que permitió la creación de objetos atemporales en la escuela de diseño de la Bauhaus, fue su concentración y preocupación por las necesidades del pueblo o "Necesidades colectivas que durante el mandato de Meyer fueron definidas por grupos de trabajo dedicados a la investigación de estancias y costumbres vitales. El director consideraba, que el objetivo de la Bauhaus era satisfacerlas. Partiendo de enfoques económicos, técnicos y psicológicos, se intento convertir este conocimiento en prototipos estandarizados"<sup>xli</sup>. Esto, siempre bajo el lema de "cubrir todas las necesidades vitales"<sup>xlii</sup>.

**Los diseños temporales mueren junto al contexto en el que fueron creados, por lo que no se encuentran en correspondencia a satisfacer las necesidades fundamentales, construyéndose en sustitutos artificiales.**

**Los objetos sustitutos artificiales temporales generan una sensación temprana e inmediata de experiencia la sensación de haber alcanzado el objetivo de mejora sustancial de la calidad de vida, pero al morir el contexto que mantiene la ilusión, éstos se convierten inmediatamente en lo que definimos como basura. Y, en consecuencia, sobreviene la insatisfacción, y la motivación del deseo y el**

---

<sup>xli</sup> Libro "Bauhaus" / capítulo: Glosario "Necesidades del pueblo" / editorial Könemann / España / 2000.

<sup>xlii</sup> Libro "Bauhaus" / capítulo: Glosario "Funcionalismo" / editorial Könemann / España / 2000.

**aprendizaje adquirido en la adquisición anterior, impulsa la nueva adquisición de un objeto.**

**La continúa adquisición y la precaria e inestable sensación de satisfacción genera una dependencia transformando a los objetos en un fin en sí mismo, tanto para los usuarios como para los diseñadores que los crean. Esto tiene como consecuencia la utilización indiscriminada e intensa de los recursos naturales.**

El usuario no se centra en la satisfacción de su necesidad sino en el objeto en sí mismo, que formalmente simboliza y representa esta satisfacción de la mejor forma. A su vez, el diseñador no se centra en diseñar satisfactores de necesidades, sino que centra su atención en la forma de satisfacer preconcebida por el contexto cultural y temporal. En contraste a un objeto de diseño atemporal, que no priva al ser humano de alcanzar sus propios objetivos individuales y colectivos.

Los sustitutos artificiales dentro del contexto cultural, temporal y de ubicación, se enmarcan dentro un proceso de intercambio comunicativo y retroalimentación constantes de irradiaciones psicológicas entre el diseñador, contexto y las personas. Un eco constante que cambia en la medida que se va topando con las personas. “cambio cultural es entre otras cosas- consecuencia de abandonar satisfactores tradicionales para reemplazarlos por otros nuevos y diferentes”<sup>xliii</sup>.

La dependencia a los objetos sustitutos artificiales, se reafirman y retroalimentan fuertemente en el contexto cultural y de tiempo, que valida su existencia. No es de extrañar que teóricos críticos como Gert Selle, señalara que “No es el usuario el que se aproxima a los productos diseñados, participando y llevando a cabo la consumación de la apropiación cultural... por el contrario, es el producto quien se acerca a él, sujetándose a aquellas normas del consumo -que apoyadas por el Styling, la innovación y la publicidad- comienzan a crear lo contrario de una satisfacción cultural de las necesidades”<sup>xliiv</sup>.

---

<sup>xliii</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>xliiv</sup> Libro “Ideología y utopía del diseño” / capítulo: Cultura, Consumo y Necesidades / Gert Selle / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona 1973.

**El deseo del diseñador de dar posibilidades de diseño, radica de igual forma en el innatismo característico del ser humano como parte activa de la naturaleza, su propia sensación de carencia y la búsqueda de un estado deseado, permite el enriquecimiento de su mapa de la realidad por medio de la observación, nuevas asociaciones generadas y el impulso de enriquecer la realidad física proyectando su propio mapa, por medio de objetos.** La asociación creativa de posibilidades, creación y configuración de objetos de diseño, corresponde a un modelo neurolingüístico.

Así, ya sea que el diseñador tenga conciencia de los elementos que se conjugan en su modelo de la realidad o se deban a un fenómeno psicológico inconciente de caja negra. Estos configuran un estilo particular y personal del diseñador, es decir, un estilo particular de utilizar lenguaje de símbolos. La utilización del lenguaje y significados se enmarca dentro retóricas que corresponde a “la parte visible de los valores simbólicos del autor, constituyéndose como lenguaje poético, también son el lugar de su **crucifixión** en la medida en que codifican la representación de la propia identidad”<sup>xlv</sup>.

Así, el diseñador al dar una solución de diseño, “puede atribuirle un valor de metáfora, materializando su poética”<sup>xlvi</sup>. El diseñador “verá en él, desde el reclamo de una necesidad practica hasta el pretexto para afirmar su propia verdad”<sup>xlvii</sup>. Verdad particular que transgrede lo universal de la obra absoluta, que permite una verdad común de infinita magnitud y en resonancia del medio natural, que nacen por si mismas como entes independientes.

Wassily Kandinsky en su trabajo artístico previo a su búsqueda de un lenguaje universal en la Bauhaus ya se había encontrado con la dificultad que constituye el estilismo de autor en la configuración de un lenguaje universal y la relación directa con las necesidad interior del artista como un servidor, expresando en su libro *De lo espiritual en el arte*, que “La necesidad interior (del artista) nacen de tres causa místicas y está constituido por tres necesidades místicas: Todo artista como creador ha de expresar lo que le es propio,

---

<sup>xlv</sup> Libro “Arte y Diseño” / texto de Francisco Providencia / Anna Calvera / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 2003.

<sup>xlvi</sup> Libro “Arte y Diseño” / texto de Francisco Providencia / Anna Calvera / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 2003.

<sup>xlvii</sup> Libro “Arte y Diseño” / texto de Francisco Providencia / Anna Calvera / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 2003.

(elemento de la personalidad); Todo artista, como hijo de su época ha de expresar lo que le es propio de su época (elemento de estilo, como valor interno, constituido por el lenguaje de la época más el lenguaje de la nación, mientras exista como tal); Todo artista, como servidor del arte ha de expresar lo que le es propio del arte en general (elemento de lo puro y eternamente artístico que pervive en todos los hombres, pueblos y épocas, se manifiesta en las obras de arte de cada artista, de cada nación y de cada época y que como elemento principal del arte, no conoce ni espacio ni tiempo)<sup>xlviii</sup>.

En esta perspectiva, “Los dos primeros elementos encierran los factores del tiempo y espacio, que en elemento de lo pura y eternamente artístico, situado fuera del tiempo y del espacio, forman un corazón impenetrable, el desarrollo artístico consiste en el proceso de diferenciación que destaca lo pura y eternamente artístico del elemento personalidad y del elemento estilo de época. **Por lo tanto, estos dos elementos no solo son fuerzas concomitantes si no también freno** <sup>xlix</sup>.

Kandinsky impulso al tercer elemento como carácter eterno, signo de grandeza y de grandeza del artista. Argumentando que “El artista debe ser ciego a las formas reconocidas o no reconocidas, sordo a las enseñanzas y los deseos de su tiempo”<sup>l</sup>.

El objeto debe su existencia a que es un significado o forma interna, que es expuesto gracias al medio de un significante o forma externa y en la medida que es percibido por alguien. “La forma es la expresión del contenido interno”<sup>li</sup>. Esta “delimitación externa es por tanto, es exhaustivamente adecuada cuando descubre el contenido interno de la forma de manera mas expresiva. El exterior de la forma, es decir la delimitación que en este caso sirve de medio a la forma, puede ser muy diverso”<sup>lii</sup>.

---

<sup>xlviii</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>xlix</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>l</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>li</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

<sup>lii</sup> Libro “De lo espiritual en el arte” 4ª edición / capítulo: El lenguaje de las formas y de los colores / Wassily Kandinsky/ editorial Barral / Barcelona / 1952.

En consecuencia la cualidad de atemporalidad en el diseño permite generar diferentes satisfactores para una misma necesidad, y el diseño atemporal no inhabilita las posibilidades de creaciones. **El deseo basado en satisfacer las necesidades fundamentales se satisface directamente en la medida de la utilización de los objetos, y la liberación de modelos culturales y temporales preestablecidos permite generar una mayor diversidad de satisfactores perdurables.** A su vez, la relación entre necesidad y satisfactor es variable, porque “Un satisfactor puede contribuir simultáneamente a la satisfacción de diversas necesidades o, a la inversa, una necesidad puede requerir de diversos satisfactores para ser satisfecha”<sup>iii</sup>.

---

<sup>iii</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

## X Tecnología en el diseño atemporal.

Sin duda uno de los factores que se ha encontrado presente a lo largo de la historia y las culturas en el diseño ha sido el factor tecnológico. Uno de los principales hitos que marcaron el desarrollo y auge tecnológico fue la revolución industrial a mediados del siglo XIX. La fe de mejoras en la calidad de vida en el futuro, por medio de artefactos tecnológicos, se encuentra presente a lo largo de la historia, uno de sus promotores más antiguos y conocidos: Leonardo Da Vinci (1452-1519). Pero, sin duda, “la proliferación de literatura en la que presenta a las maquinas como instrumentos capaces de asegurar al los hombres la felicidad en la tierra, y fuera de la tierra” (...) describiendo sociedades ideales que existieron en el pasado o que se prevén en el futuro, en las que la maquina es un factor de optimización de las relaciones entre los hombres y también entre los hombres y la naturaleza”<sup>liv</sup>, fue lo que impulso colectivamente como medio de comunicación el anhelo y deseo de artefactos como significante de mejoras en la calidad de vida y una concluyente felicidad.

Estos anhelos se han concretizado en metáforas temporales que representan anhelos personales de escritores y creadores.

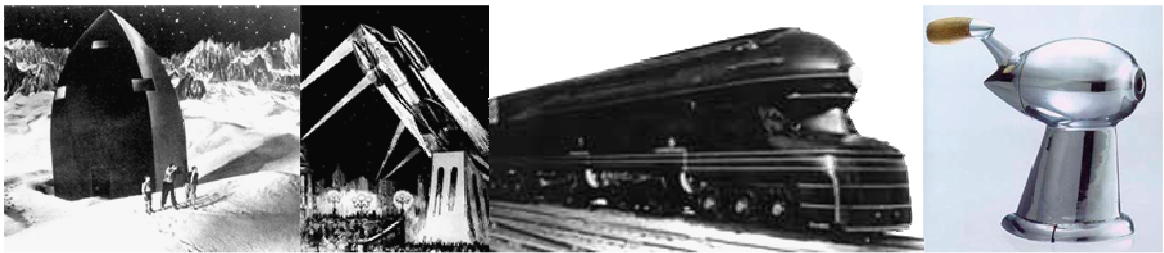
La concretización de estos sueños nos han permitido mejoras y avances en muchos aspectos, pero no ha cumplido con la promesa idílica de felicidad que representan, dado que han intentado traspasar a maquinas y objetos el significado concreto de potencialidades humanas. A nivel de significado, el objeto diseñado no es en sí la satisfacción de la necesidad, ni el desarrollo del potencial humano, es una posible representación de ésta, en una cultura y tiempo determinado; constituyéndose en lo que ya se ha definido como un sustituto artificial.

En gran medida estos anhelos se encuentran prefigurados ya formalmente en soluciones formales de creadores y escritores dentro de una cultura y tiempo, los cuales no

---

<sup>liv</sup> Libro “Diseño, tecnología y participación” / David Elliott & Nigel Cross / Editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 1980.

han profundizado en aspectos de diseño ecológicos en el amplio sentido del concepto, repercutiendo negativamente en la naturaleza y el desarrollo humano. Es así que por medio de influencias de estos que se generó un fenómeno de traspaso estético de identidad a los objetos de diseño de vida cotidiana, estableciéndose en un estilismo a objetos que incluso no poseían una relación funcional a su origen ficticio.



1902, imagen de la película "Le voyage dans la Lune" / Décadas anteriores a la Segunda Guerra Mundial, imagen del libro "From Germany to the stars" los alemanes hacían grandes progresos en la aeronáutica permitiéndose soñar con la conquista del espacio / década del 30, locomotora aerodinámica, diseño Raymond Loewy, Estados Unidos / 1933, sacapuntas Sharpener, diseño Raymond Loewy, Estados Unidos.

Imagen 22

Los sustitutos artificiales como objetos de valor agregado de diseño, poseen un estilismo asociado a la tecnología, configurándose significativamente en contenedores complejos de tecnología. **Los diseños atemporales poseen una tecnología intrínseca a su función, estética y forma dentro del desarrollo del proceso de diseño en la creación de un objeto de diseño enfocado en satisfacer las necesidades fundamentales. Lo que ha permitido que los objetos atemporales sean poseedores de tecnología sencilla y apropiada, tanto formal, funcional y estética; a nivel de significado y de significante, valida para la totalidad de los seres humanos y el medio natural.**



*Clavo de metal, no se tiene referente exacto del año de su creación (algunos textos lo sitúan A.c.) / 1933 Cafetera Moka Express, Bialetti, diseño Alfonso Bialetti, Italia, su éxito en la década del 50 la constituyo como emblema del diseño italiano / 1938, Bolígrafo Birome-Bic, creado por el Húngaro László biro, patentado y diseñado en Argentina en la década del 40.*

Imagen 23

La utilización del termino tecnología a llevado en gran medida también a una confusión debido a que esta se refiere a la sistematización de conocimiento aplicables a cualquier actividad indistintamente, y no en relación física directa a la complejidad que poseen los objetos sustitutos artificiales.

El término de apropiada abarca sus dos significados, en relación a la apropiación de esta que por parte de la totalidad de los seres humanos en diferentes tiempos y culturas, como apropiado para el más amplio sentido del concepto ecología, es decir tanto para el desarrollo humano como ambiental.

Así, se concluye que la carrera y el anhelo tecnológico no se insertan en el diseño atemporal, dado a que no es permisible generar un juicio de diferenciación respecto a si son poseedores de más o menos tecnología, dado a que su constitución en el diseño como sistematización de conocimiento se encuentra en virtud de la forma, función y estética para satisfacer la necesidad fundamental y no en el objeto en sí mismo.

## XI Comentarios finales: del diseño atemporal y el diseñador.

A modo de conclusiones y comentarios finales a la temática, se presentan algunas observaciones propias de lo que la incursión por el tema ha sugerido, lo que ha derivado en conocimiento y nuevas preguntas.

En términos generales la problemática medio ambiental es consecuencia directa del modelo de comportamientos humanos, que se han ido reforzando con dinámicas de acción dentro de parámetros preestablecidos por el consumismo de sustitutos artificiales, y que durante siglos a mantenido un modelo degenerativo tanto para el medio natural como para le ecología del ser humano, frenando su propio desarrollo. En esto, el diseñador centra su trabajo dentro de parámetros culturales y temporales, reforzados por el modelo de bienes de consumo ya existente.; promoviéndose incluso como valor incremental de ventas de productos y servicios.

Así, desde esta perspectiva, “La vida se pone, entonces, al servicio de los artefactos en vez de los artefactos al servicio de la vida. La pregunta por la calidad de vida queda recubierta por la obsesión de incrementar la productividad de los medios”<sup>lv</sup>. Por lo que se debe tener presente que “El desarrollo se refiere a las personas y no a los objetos”<sup>lvi</sup>.

El diseñador se ha enfocado en incrementar la productividad de los medios, “porque decir que tantos productos son innecesarios: porque las escuelas de diseño y las fabricas se esmeran en satisfacer a un mercado que abastece el 10% de la población, aquel que es capaz de generar ingresos económicos y recursos transables”<sup>lvii</sup>, enfocándose en este porcentaje reducido de la población mundial que es encuentra por sobre la línea de la pobreza y que se constituyen en los usuarios económicamente rentable para el desarrollo de su trabajo.

---

<sup>lv</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>lvi</sup> Libro “Desarrollo a escala humana” - “Human Scale Development “ / traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala / Suecia / 1986.

<sup>lvii</sup> Tesina de grado “Propuestas ecosociales desde el diseño” / capítulo: Diseño y desarrollo / Esteban Raúl Frez Rosales / Escuela de diseño / Universidad de Valparaíso / Valparaíso / 2007.

De este pequeño porcentaje, el modelo de bienes de consumo ha centrado al éxito del diseño en relación al incremento de la venta de productos. Y, lo paradójico, es que el 90% restante de la población mundial se encuentra por debajo de la línea de la pobreza, es decir, que se encuentra en calidad de subsistencia, donde ni siquiera las necesidades básicas fisiológicas están satisfechas a cabalidad, menos aun las otras fundamentales. Sólo un número reducido de diseñadores internalizar aquello, a lo que ya Víctor Papanek -en 1973- argumentó: que si “el diseño ha de ser responsable en términos de ecología tendrá que independizarse del producto nacional bruto”<sup>lviii</sup>.

Como argumenta el Dr. Paul Polak (empresas internacionales de desarrollo) “La mayoría de los diseñadores del mundo se centran todos sus esfuerzos en el desarrollo de productos y servicios exclusivamente para el 10% más rico del mundo los clientes. Nada menos que una revolución en el diseño se necesita para alcanzar el 90% restante”<sup>lix</sup>. Una revolución por medio de una respuesta constitutiva de diseño, una respuesta por medio del desarrollo formal de los objetos, en virtud de una solución efectiva a los problemas provocados por el hombre al medio natural.

Se han revisado conceptos y significados de palabra comúnmente utilizadas por las personas y se han generado diferencias fundamentales para la comprensión de las posibilidades latentes. Es por esto que cabe destacar que un objeto de diseño no corresponde necesariamente en un bien o servicio, sino que es el modelo de bienes de consumo quien lo cataloga como tal, por lo que existen numerosos bienes de consumo que no poseen una relación con el diseño, como los son por ejemplo los territorios.

Sin lugar a dudas la utilización desmedida de recursos naturales y las consecuencias de escasez de éste, generado por el consumismo ha generado paulatinamente el aumento del costo de la vida.

El diseño Atemporal como modelo permitiría la generación de objetos de diseño que ayudarían a la renovación y regeneración del medio natural, asegurando el bienestar y perdurabilidad de la existencia de la especie humana. Y como efecto de la regeneración del

---

<sup>lviii</sup> Libro “Diseñar para el mundo real” / capítulo: el diseño y medio ambiente / Victor Papanek / editorial Hermann blume / 1973.

<sup>lix</sup> Pagina Web “Diseño para los otros 90” / <http://other90.cooperhewitt.org>

medio natural, una reducción del costo de la vida a nivel mundial, estancando la producción de objetos de diseño a un número de usuarios reducido y ampliándolas a nivel global al 90% restante.

El desprendimiento de los modelos que simboliza los objetos atemporales, en extensión y correspondencia con la naturaleza viva e infinita, permitiría al ser humano la posibilidad de modelarse en virtud objetivos mayores y del más amplio sentido de la ecología. Como expresa Georgo Nelson en *the problem of desingn* en 1957: "El diseño es una manifestación de la capacidad del espíritu humano para trascender sus limitaciones."

Los satisfactores atemporales sin un estilo perteneciente a una cultura y tiempo específico no se inhabilitan entre sí, sino que permiten una interacción libre de los elementos, se potencian entre sí en virtud de de un efecto conjunto en la percepción y psicología profunda del ser humano.

**Sin duda, el cambio de enfoque y centramiento en posibilidades latentes de diseño en virtud de un objetivo mayores en contraste a los problemas de diseño, permite cambiar el paradigma desde lo que hay a lo que podría haber. Desprendiéndose de la prefiguración dada por el objeto en si mismo.**

La naturaleza es un sistema de conexiones y cooperaciones mutuas, es una simbiosis permanente de sus diferentes elementos que la integran, la naturaleza es un sistema sostenido en su biodiversidad y el hombre es parte integra de este sistema por lo que cualquier cambio producido por este afecta inevitablemente a los otros. El diseño al ser una actividad propia, natural y constitutiva del ser humano forma parte del medio natural al mismo tiempo.

El diseño es una actividad propia del lenguaje de símbolos, que se encuentra al mismo tiempo en la infinita magnitud de la naturaleza y a su vez a lo largo del tiempo y las diferentes culturas. La utilización de un lenguaje sintético y universal permite dar forma a diseños atemporales por medio de un discurso en relación directa a los objetivos de la naturaleza: la perdurabilidad. La forma de los objetos atemporales surge directamente del

lenguaje de patrones de la naturaleza. Es decir, este lenguaje y su objetivo constituyen el núcleo de posibilidades latentes, un discurso en simbiosis al medio natural.

Este lenguaje sistémico de símbolos y patrones de la naturaleza proyectados en los objetos, se construyen como acción en el medio natural, que lo definen como un comportamiento comunicacional circular que se retroalimentan y que se constituye en conductas de los elementos involucrados en el entorno. Por lo que un discurso y lenguaje con la naturaleza equilibrada, generara objetos que por respuesta directa generaran conductas equilibradas con el contexto, con respuestas de beneficio mutuo entre los elemento que la integran.

El lenguaje de efectos sistémicos positivos del medio natural, por su propia naturaleza es analógico, dado que la suma de los elementos que integran el medio natural es mas que las partes, en directo oposición a una lógica fragmentaria en la que se mueve el modelo de desarrollo, es decir, leyes, modos y formas del conocimiento científico de corta duración de su propio tiempo y cultura.

Lo anterior, significa que el intelecto cultural y temporalmente condicionado no tiene acceso a este lenguaje, por lo que se hace imprescindible la liberación del mapa personal del diseñador a un proceso de ejercicios perceptivos no estacionario para el lenguaje de patrones. Se trata de ir generando respuestas libres de estética cultural de un tiempo específico, pero de relación directa analógica al lenguaje profundo e innatismo, que comparte el ser humano con la naturaleza.

Podrémos decir: “El lenguaje te libera de ser tú mismo porque te permite hacer lo que es natural...”<sup>x</sup>

**Los objetos temporales como reflejo de una cultura, de un lugar y tiempo, se constituyen en una fracción limitada de la realidad, un eco en el tiempo que el hombre crea para proyectar su realidad, asirla y poseerla físicamente. Pero, la**

---

<sup>x</sup> Libro “El modo intemporal de construir” / capítulo: La medula del modo / Christopher Alexander/ editorial Gustavo Gilli / Barcelona / 1981.

**magnitud ilimitada del medio natural, de la realidad, no le es factible de ser cogida, debido a que el ser humano forma aparte constitutiva de esta magnitud infinita y ya posee todas las capacidades que la constituyen. Es decir, posee la capacidad de posibilidades de creación ilimitada del medio natural para la creación de objetos de diseño atemporal.**

## **Bibliografía.**

### **Libros**

*Diseñar para el mundo real*, Autor: Victor Papanek, editorial Hermann blume, 1973.

*Las siete columnas del diseño*, Autor Gui Bonsiepe, editorial Universidad autónoma de metropolitana-Azcapotzalco, México, 1993.

*Arte¿?Diseño*, Autor Anna Calvera, editorial Gustavo Gilli, Barcelona, España, 2003.

*Desarrollo a escala humana - Human Scale Development*, traducción editada por la Fundación Dag Hammarskjöld, Uppsala, Suecia, 1986.

*Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, Autor Bernhard E. -bürdek, editorial Gustavo Gilli, Barcelona, España, 1994.

*Gran enciclopedia Larousse*, editorial Planeta, tercera edición, Barcelona, España, 1970.

*Iconos del Diseño, El siglo XX*, editorial Electra.

*El diseño industrial de la a al z*, Autores Charlotte y Peter Fiell, editorial Taschen, 2001.

*La filosofía hoy*, editorial Salvat, 1973.

*El abc de la bauhaus y la teoría del diseño*, Autores Ellen Lupton y J. Abbott Miller, editorial Gustavo Gilli, México, 2002.

*El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado*, Autor David Fontana, editorial Blume, Barcelona, España, 2003.

*De lo espiritual en el arte*, Autor Wassily Kandinsky, editorial Barral, 4ª edición, Barcelona, España, 1952.

*Trance-fórmante*, Autores John Gringer y Richard Bandler, editorial Gaia, España, 1994.

*Introducción a la PNL*, Autores Joseph O'connor y John Seymour, editorial Urano, España, 1992.

*La estructura de la magia I*, Autores Richard Bandler y John Gringer, 1980.

*Bauhaus*, editorial Könemann, España, 2000.

*Ideología y utopía del diseño*, Autor Gert Selle, editorial Gustavo Gilli, Barcelona, España 1973.

*Diseño, tecnología y participación*, Autores David Elliott y Nigel Cross, editorial Gustavo Gilli, Barcelona, España, 1980.

*El modo intemporal de construir*, Christopher Alexander, editorial Gustavo Gilli, Barcelona, España, 1981.

## Actividades

Seminario *Vida sustentable y permacultura*, charla *Educación para la Sustentabilidad*, Autor Grifen Hope, Universidad católica de Chile, Campus San Joaquín, Santiago, 28/09/2007.

## Documentos

Documento Web El proceso de diseño en Permacultura, Autor Antonio Scotti.

<http://www.permacultura-es.org>

Tesina de grado *Propuestas ecosociales desde el diseño*, Autor Esteban Raúl Frez Rosales, Escuela de diseño, Universidad de Valparaíso, Valparaíso, Chile, 2007.

Conferencia *La tierra, un gran parque para los terráqueos*, Encuentro *hacia una ciudad sustentable*", Autor Humberto Maturana Romecín, CONAMA, Santiago; Chile, 02/04/1994.

## Web

*Monografía Bauhaus*, Diseño del siglo XX, Revista digital *Geometría*.

<http://www.seguiarquitectos.com/geometriadigital/monografias/disen/bauhaus>

*Diseño para los otros 90*.

<http://other90.cooperhewitt.org>

## Índice de imágenes.

- Imagen 1      Iron-bakelit, scultura phone, lamp, imac.  
<http://www.tribu-design.com>  
Compact Cassette.  
<http://wikimediafoundation.org>
- Imagen 2      [http://www.basurama.org/b06\\_expo\\_basurama\\_panoramica\\_contenido.htm](http://www.basurama.org/b06_expo_basurama_panoramica_contenido.htm)  
Imagen 3      [http://www.basurama.org/b06\\_expo\\_basurama\\_panoramica\\_contenido.htm](http://www.basurama.org/b06_expo_basurama_panoramica_contenido.htm)  
Imagen 4      [http://www.basurama.org/b06\\_expo\\_basurama\\_panoramica\\_contenido.htm](http://www.basurama.org/b06_expo_basurama_panoramica_contenido.htm)
- Imagen 5      <http://www.ecologiaverde.com/category/contaminacion/page/3>
- Imagen 6      <http://www.imagebanksearch.com>  
Imagen 7      <http://www.imagebanksearch.com>  
Imagen8      <http://www.gentedemontanha.com>
- Imagen 9      Swiss army knife.  
<http://www.moma.org>  
Factory.  
Libro *el diseño del siglo XX*, autor Michael Tambini.
- Imagen 10     *maquina de escribir portátil Valentine de Olivetti.*  
<http://www.moma.org>

- Imagen 11 the first "Browne" camera.  
<http://www.tribu-design.com>  
 El Ericofono.  
<http://www.moma.org>
- Imagen 12 nº14 chair- bent wood.  
<http://www.tribu-design.com>  
 Volkswagen escarabajo.  
<http://www.avwc.org/castella/historiavw3.htm>
- Imagen 13 Dado.  
<http://www.imagebanksearch.com>  
 Silla Zig-zag.  
[http://www.alfredosilvmodernclassics.com/zig\\_zag.html](http://www.alfredosilvmodernclassics.com/zig_zag.html)  
 "N60" taburete.  
<http://www.tribu-design.com>  
 Wall Clock.  
<http://www.moma.org>  
 Pictogramas olímpicos.  
 Libro Incons, diseño del siglo XX, editorial Taschen.  
 Cubo Rubik.  
<http://www.tribu-design.com>
- Imagen 14 Iconografía.  
 Libro *Lingüística*, editorial Salvat, 1973.
- Imagen 15 Ouroboros, Om, Los tres peces.  
 Libro *El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado*, Autor David Fontana, editorial Blume, Barcelona, España, 2003.  
 Tajjitu.  
<http://wikimediafoundation.org>

- Imagen 16 Stupa.  
 Libro *El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado*, Autor David Fontana, editorial Blume, Barcelona, España, 2003.  
 Símbolo editorial Bauhaus.  
 Libro *El abc de la bauhaus y la teoría del diseño*, Autores Ellen Lupton y J. Abbott Miller, editorial Gustavo Gilli, México, 2002.
- Imagen 17 sri yantra, Sello de Salomón, El hombre universal.  
 Libro *El lenguaje de los símbolos, guía visual sobre los símbolos y su significado*, Autor David Fontana, editorial Blume, Barcelona, España, 2003.
- Imagen 18 <http://www.imagebanksearch.com>
- Imagen 19 <http://www.imagebanksearch.com>
- Imagen 20 Ajedrez de la Bauhaus, Mezclado de colores ópticos, Mesita de té.  
 Libro *Bauhaus*, editorial Könemann, España, 2000.  
 Mesas B9, Silla modelo nºB33.  
<http://www.tribu-design.com>
- Imagen 21 Libro *Bauhaus*, editorial Könemann, España, 2000.
- Imagen 22 Le voyage dans la Lune.  
<http://viajeluna.blogspot.com/2007/10/el-cine-mudo-y-la-ciencia-ficcin.html>  
 From Germany to the stars.  
[www.lulu.com](http://www.lulu.com)  
 Locomotora aerodinámica, Sacapuntas Sharpener.  
<http://www.raymondloewy.com/business/assetphotos/icons>

Imagen 23 Clavo de metal.

<http://www.imagebanksearch.com>

Cafetera Moka Express.

<http://travelmarx.blogspot.com/2007/12/our-first-coffee-maker-bialetti-moka.html>

Bolígrafo Birome-Bic.

<http://www.tribu-design.com>