

Proyecto y temporalidad. Un análisis del método en diseño, entre la supervivencia y/o la utopía

Nico Juárez Latimer-Knowles

<https://orcid.org/0000-0001-6734-5781>

BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona (Barcelona, España)

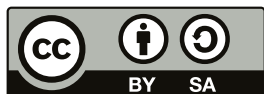
nico.juarez@bau.cat

Recibido: 11/03/2024

Aceptado: 07/10/2024

Juárez Latimer-Knowles, N. (2024) «Proyecto y temporalidad. Un análisis del método en diseño, entre la supervivencia y/o la utopía». *Inmaterial. Diseño, Arte y Sociedad*, 9(18), pp 71-102

DOI 10.46516/inmaterial.v9.195



Resumen

Los métodos en diseño tratan de guiar y evitar que los proyectos se desvíen de las trayectorias previstas. En aras de la eficiencia, las dinámicas productivas conllevan temporalidades que pueden dificultar la percepción o creación de modelos no lineales que a menudo se revelan más fértiles, pero en escalas y con objetivos diferentes.

La concepción crono-lógica del tiempo aviva el afán resolutivo de cualquier proyecto, cuestión que se hace patente en su terminología acuciante, palabras como *fase, etapa, sprint, timeline o deadline*, términos de tinte mercantilista que, a su vez, impregnan el ámbito docente traducidos en *grados, competencias, créditos, entregas, resultados o evaluaciones*. La confluencia de estos modelos con las herramientas digitales ha espoleado la celeridad hacedora en contra de la pausada reflexión, para propiciar un determinismo extenuante. Todo debe ser finalizado y cerrado a tiempo.

El artículo reabre el debate que históricamente ha explorado la potencialidad del diseño entre la mercancía y la utopía. Para ello analiza casos que aúnan distintas disciplinas del diseño y su pedagogía (Bauhaus, HfG de Ulm, Black Mountain College, Victor Papanek, Buckminster Fuller, Enzo Mari, Bruno Munari, Ray y Charles Eames) con el fin de identificar las concepciones del tiempo que integran, para discernir cómo estas inciden en los modos de proceder y en las políticas que abanderan, en definitiva, en los modos de hacer y estar en y con el mundo. Un trasfondo ético que apela a la relación del diseñador/a con la obra, entre percepciones que tienden a dar el proyecto por concluido y otras que lo consideran como un organismo vivo en continua transformación (del mundo y de uno/a mismo/a).

Palabras clave:

diseño; métodos; proyectos; tiempos; latencias

Project and temporality. An analysis of the design method, between survival and/or utopia

Abstract

Methods in design attempt to guide and prevent projects from deviating from planned trajectories. For the sake of efficiency, productive dynamics involve temporalities that can hinder the perception or creation of non-linear models that often prove to be more fertile, yet on different scales and with different objectives.

The chrono-logical conception of time fuels the desire to resolve any project, an issue that is evident in its pressing terminology, with words such as phase, stage, sprint, timeline or deadline, terms with a mercantile tinge that, in turn, permeate the teaching environment and become grades, competencies, credits, deliverables, results or evaluations. The confluence of these models with digital tools has spurred the speed with which work is done as opposed to slow reflection, favouring an exhausting determinism. Everything must be completed and closed on time.

The article reopens the debate that has historically explored the potential of design between commodity and utopia. To do so, it analyses cases that bring together different design disciplines and their teaching (Bauhaus, HfG Ulm, Black Mountain College, Victor Papanek, Buckminster Fuller, Enzo Mari, Bruno Munari, Ray and Charles Eames) in order to identify the conceptions of time they integrate, in order to discern how they affect the ways of proceeding and the policies they champion. In short, the ways of doing and being in and with the world. An ethical background that appeals to the designer's relationship with work, between perceptions that tend to consider the project as concluded and others that consider the project as a living organism in continuous transformation (of the world and of oneself).

Keywords:

design; methods; projects; time; latencies

Partir a tiempo

«Die Zeit wird alles heilen ... aber was ist, wenn die Zeit selbst die Krankheit ist?» («El tiempo lo curará todo... pero ¿y si el tiempo mismo es la enfermedad?») Peter Handke¹.

Última llamada para embarcar en el aeropuerto de Brandeburgo con rumbo a Nueva York. Se trata de un vuelo sin escalas cuya duración estimada es de 10 h. Se ha realizado la revisión mecánica, el test de instrumentos y se ha cargado el combustible necesario. En las neveras de cabina se encuentran las bandejas con alimentos, se han repartido mantas, antifaces y auriculares y se han programado tres películas a modo de *entretenimiento*. Un mensaje emitido desde la cabina queda mitigado por el rugir de los motores, anuncia que la torre de control ha dado permiso para despegar y que la nave, meticulosamente presurizada, saldrá *proyectada* a gran velocidad y, tal como muestran las infografías en las pantallas, en un gran arco parabólico llegará a su destino según lo *previsto, a tiempo*.

En el mismo momento, en las afueras de Novara, Piamonte, está a punto de separarse del suelo un globo aerostático. Se escucha el zumbido del quemador y la barquilla comienza a elevarse sigilosamente hasta que, con un giro de llave, todo se silencia. La sensación es extraña, están flotando, los ocupantes miran a su alrededor y en todas las direcciones *descubriendo* el paisaje desde otro punto de vista, con otros matices. Las corrientes mecen la nave a su merced y el piloto explica que pueden subir o bajar para tratar de modificar el rumbo, pero que de todas formas el resultado siempre será algo *imprevisible*. Tanto da, no hay prisa, en este caso el destino es el vuelo en sí mismo, *hay tiempo*.

La naturaleza del viaje proyectual puede ser diversa, dependiendo de una multiplicidad de factores. Si diseñar es volar, la celeridad del avión representaría la supervivencia y la mercancía, mientras que el fluir del globo sería la curiosidad y la utopía. La riqueza del diseño deriva precisamente de todas las combinaciones que permiten sus trayectorias, su potencialidad es inherente a las corrientes que cuestionan su agencia reiteradamente, flota y se balancea entre la profesión y su pedagogía, vibra con las turbulencias provocadas por las discrepancias entre comunidades, se hace evidente en las acrobacias de cada practicante, y patente en los rastros que dejan los objetos diseñados, que se elevan entre la ética y la estética, se aligeran con la técnica

1. Fragmento de la película *Der Himmel über Berlin* (1987) de Wim Wenders coescrita con Peter Handke. (Brady, M. y Leal, J. (2011), p. 268).

y se evaporan con la obsolescencia. Pero ¿qué derivas éticas comportan los distintos métodos de vuelo y las escalas temporales que integran? Parece esencial, para entender la proyectación, *partir a tiempo*².

Desarrollar en o con el tiempo

"En su habitación de niño, al manejar sus piezas de juguete, adquiere una conciencia de lo que significa lo temporal y lo transitorio porque en su acción hay inherente una condición de caducidad: sus imaginativos proyectos son alteraciones de lo existente para definir, aunque fugazmente, lo por venir."

Juan Navarro Baldeweg (Bordes, 2016, p. 11)

En la etimología de la palabra *proyecto* anida el tiempo, un tiempo futuro, un arrojar hacia adelante desde el presente. En este sentido, cualquier proyecto tiene algo de augurio y de deseo, una apuesta entre lo que apunta y lo que llegará a ser, un anhelo a caballo entre lo imaginado y la ingente necesidad de llegar a desvelarlo lo antes posible.

En el libro *Design without Project*, Octavi Rofes describe el proyecto con una metáfora etérea y pomposa, una burbuja que se infla por el propio deseo de concluirse, por atravesar el *deadline*, y al hacerlo, explota desviando la inquietud del proyectista hacia nuevas burbujas (Rofes, 2022, p. 25). El sueño o señuelo proyectual, en una actitud caprichosa, se desinfla al devenir en obra.

Sin duda, el tiempo es una variable clave en los proyectos, pero ¿qué concepciones del tiempo y temporalidades manejamos? ¿Miramos hacia el futuro sin ataduras del pasado o los métodos aprendidos ejercen una presión inadvertida? Dicho de otra manera, ¿se proyecta *en* el tiempo o *con* el tiempo? O yendo más allá, ¿manejamos el tiempo o somos manejados por este?

Este artículo trata de analizar esta sutil y crucial diferencia y para ello estudia casos que aúnan la práctica profesional con la pedagógica, con la voluntad de observar las brechas entre las temporalidades de mercado y las académicas, si es que las hay, entre la mercancía y la utopía, con el fin de evaluar la potencialidad del diseño en y con el tiempo. Pero ¿qué casos concretos seleccionar para tal fin?

2. Algunos de los significados del verbo «partir» son: 1) *ponerse en camino*, y 2) *dividir algo en dos o más partes*.

Sin tratarse de un trabajo histórico, se ha optado por discusiones que de alguna manera otorgan una cierta perspectiva, ya que han precipitado saberes cuyo sustrato sigue *presente* hoy en día. Como sostiene Bordes (2016, p. 24), los rastros de nuestras experiencias de aprendizaje dejan una impronta en nuestros quehaceres futuros. Traducido a la actividad proyectual, cómo procedemos, depende de dónde procedemos. En este caso, la palabra proceder resulta ambivalente desde una perspectiva temporal, ya que simultáneamente alude tanto al origen de algo (un pasado, un linaje) como a la ejecución pautada de una acción (hacia un futuro, según lo acordado o dispuesto). Esta polisemia nos permite replantear la pregunta: ¿se proyecta *en el tiempo por-venir* o *con el tiempo heredado*?

Llegados a este punto creo conveniente declarar mi herencia, pero empezaré situando mi práctica, un intercambio transdisciplinar que se esparce entre la arquitectura, el diseño gráfico, audiovisual, interactivo, expositivo y de producto. Un hacer que trata de afianzarse mediante el empleo de las metodologías que rigen cada disciplina para conferir un aval de rigor y ofrecer puntualidad en los resultados. Como profesional y docente, me veo abocado a conciliar los tiempos de mercado con los tiempos pedagógicos, a transmitir confianza mediante lógicas pautadas a los clientes apresurados y a conseguir que los estudiantes se encomienden a una maduración pausada que obedece a revelaciones muchas veces inesperadas. Puede resultar complicado discernir cuándo es conveniente que el tiempo se contraiga o se dilate, cuándo intentar atraparlo o cuándo dejarlo escapar, cuándo tratar de domesticarlo o cuándo ceder a sus designios. ¿Contemplan los métodos en diseño tales alternancias y plurivalencias? ¿Y los modelos educativos basados en competencias?

Para tratar de responder a estas interpelaciones la elección de referentes se ha formulado desde una perspectiva poliédrica, se han escogido casos interconectados que aúnan diferentes facetas del diseño y su pedagogía. En un juego de espejos, se propone descubrir los reflejos y refracciones entre las temporalidades de la Bauhaus, la HfG de Ulm, la Black Mountain College, los destellos entre Victor Papanek y Buckminster Fuller, las distorsiones entre Enzo Mari y Bruno Munari y los brillos de Ray y Charles Eames. Unos cruces entre temporalidades que han viajado entre continentes, que se han adaptado a diferentes contextos socioeconómicos y que, en muchos casos, se han erigido como métodos, aunque a lo largo del artículo se cuestionará qué es un método, para ello se analizarán algunas morfologías, se contrastarán con los requerimientos temporales de distintas disciplinas y la injerencia transitoria de las herramientas digitales.

Antes de continuar, debo decir que el acopio de casos, que podría considerarse incompleto o subjetivo, responde también a una suerte de ejercicio de autoetnografía, un intento de desentrañar cómo este legado ha afectado y afecta mi práctica. Se propone al lector/a utilizar una metodología similar, reconocer su propio inventario, para descubrir los rastros de las temporalidades heredadas, sus inclinaciones políticas y sus sesgos éticos.

El método como instrumento: abstracción en aras de la objetivación

«Somos propensos a sobrestimar lo que entendemos del mundo y a subestimar el papel del azar en los acontecimientos» (Kahneman, 2022, p. 26).

Desde un punto de vista metafórico, los métodos proyectuales pueden considerarse una colección de instrumentos para la orientación en el espacio y la *mesura* en el tiempo; un acervo de relojes, brújulas, planos y mapas. Cualquier modelo de navegación trata de guiar en el viaje, bien sea desde la anticipación para determinar una ruta, corroborando la posición presente o auditando lo recorrido a través de bitácoras. Futuro, presente y pasado se entrelazan para convenir, constatar o certificar lo planeado, aunque como apunta Daniel Kahneman, el exceso de confianza al llegar al destino es tan solo una ilusión de la razón promovida desde la retrospectión, un mirar atrás que pretende dotar de sentido a lo acaecido hilvanando una consecución causa-efecto, en definitiva, un relato encadenado desde una concepción *crono-lógica* del tiempo (2022). De esta manera, la objetividad desplaza a la subjetividad con el fin de aportar una sensación de control, promoviendo así una forma concreta de interpretar y manejar *la realidad*. Pero ¿qué derivas emanan de ese arrinconamiento? ¿Cómo se traslada esa lógica secuencial al seno de la práctica del diseño? ¿En qué medida están los métodos proyectuales sometidos a esas ilusiones del *dominio temporal*? ¿Existe espacio para el azar y la subjetividad o tan solo les queda estar camuflados entre el determinismo y la objetividad?

Los métodos tratan de ser garantes de la objetividad, fundamentándose en los paradigmas que los avalan. Como sostenía Thomas Kuhn, tanto en las ciencias naturales como en las sociales, cada nuevo paradigma se ha erigido destronando a su antecesor en un afán hegemónico, señalando sus errores u omisiones, remarcando precisamente sus subjetividades (Kuhn, 2004). Aunque un paradigma es en sí mismo una colección de principios, ontologías, métodos y creencias que establecen una particular visión de *la realidad*, luego una subjetividad (Daston y Galison, 2010). La teoría formulada por Benjamin Whorf y conocida como hipótesis Sapir-Whorf sostiene

que el lenguaje influye decisivamente en la cosmovisión; verbos, sustantivos y adjetivos se combinan para inferir una representación del mundo; *su tiempo y su espacio* (Ottenheimer, 2009). Aquí pueden ser de utilidad configuraciones lingüísticas no eurocéntricas con relación al sentido del tiempo, como ocurre con los indios hopi:

Los verbos hopi no se dividen en pasado, presente, futuro sino en objetivo (todo lo que es o ha sido accesible a los sentidos; es decir, engloba más o menos a nuestro presente y pasado, es el ámbito de la realidad) y subjetivo (el resto, es decir, nuestro futuro más o menos; es el ámbito de la irrealidad, de la esperanza, de lo que no es ni ha sido). (Meseguer, 2002, párr. 3)

Para un hopi, *lo que está por venir* (en la etimología de *diseño*) es subjetividad y también esperanza.

Pasemos a analizar cómo diferentes concepciones temporales desembocan en distintos métodos de diseño, y cómo estas interfaces confieren particulares formas de ver y hacer mundo.

El prolífico diseñador Enzo Mari sostuvo que proyectar es intuitivo y está estrechamente ligado a la tensión de cualquier animal hacia la vida, «la necesidad de supervivencia da lugar a la capacidad proyectual» (Mari y Orts, 2021, p. 87). Proyectar, cómo vivir, conlleva tomar decisiones; *elegir entre esto y/o lo otro o asumir esto y/o lo otro*. Los métodos proyectuales se han configurado como asistentes con el fin de ayudar a proceder coherentemente ante las alternativas que las conjunciones copulativas y disyuntivas conjuran.

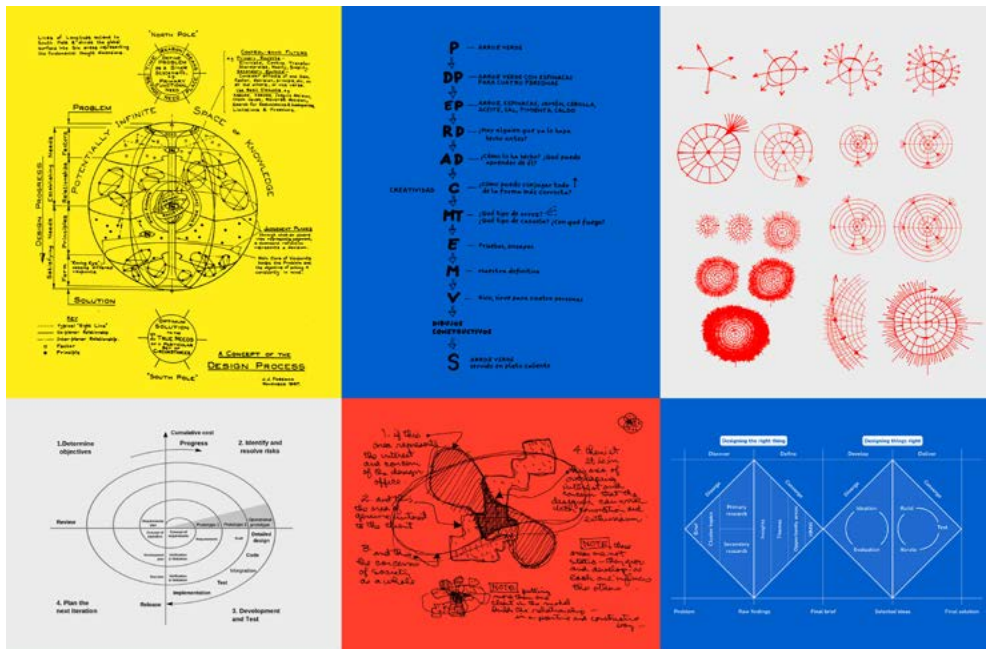


Figure 1: Diagramas de Foreman, Munari, Mari, Boehm, Eames y Design Council

Nota: Foreman (1982), Munari (2021), Mari (2021), Boehm (2014), Eames and Eames (2016) y Suska, (2023).

Son numerosos los aportes a las cuestiones clave y a los procedimientos que guían el desarrollo de un proyecto, desde su incipiente concepción hasta su anhelada culminación (Kunst, 2011). Diversas escuelas y corrientes de pensamiento han sugerido teorías que a lo largo del tiempo han ido esbozando, testeando, validando y promulgando un repertorio de sistemas prácticos. Estos modelos se han transmitido esencialmente mediante palabras e imágenes o combinando ambas mediante diagramas (figura 1). Los diagramas constituyen unas herramientas de síntesis que, con el fin de clarificar un contenido, ponen el foco sobre los aspectos que se consideran sustanciales, desenfocando consecuentemente los insustanciales. Por ello, es pertinente analizar qué derivadas comporta operar con estos instrumentos y las metáforas que integran³.

En el libro *The Culture of Diagram* (Bender y Marrinan, 2010) se describe una escena en la que un cirujano entra en un quirófano con el fin de operar el ojo de un paciente: un ayudante le pone un casco conectado a un ordenador, una interfaz que permite

3. Las metáforas construyen puentes entre el lenguaje de las palabras y el lenguaje de las imágenes. Las metáforas suscitan, a través de comparaciones tácitas, imágenes alegóricas que asimismo concentran la atención *parcialmente*.

la visión microscópica asistida, así como la mediación robotizada y precisa del instrumental quirúrgico. Los autores ponen el énfasis en la alteración de la distancia entre el doctor y el paciente, algo que va más allá de lo físico, y lo hacen recuperando la analogía que Walter Benjamin establece al analizar el término alemán *Operateur*, que paralelamente significa cirujano y operador de cámara. Ambos profesionales instrumentalizan su visión y despersonalizan así la relación con lo observado: para poder penetrarlo, se abstraen.

Los métodos proyectuales, como una interfaz, son dispositivos que en sí mismos operan, «ver a través de» infiere un punto de vista, permite abstraerse (Bender y Marrinan, 2010). Se trata de un aparataje que incide en los quehaceres diarios de las personas que se dedican al diseño, ya que, en su forma de asistir y guiar, promueve y estimula unas formas de *proceder*. En ese sentido, la elección de un modelo (de *modus*; manera, modo, molde y estilo) es una decisión trascendental, debido a que implica la aceptación de un legado y la adopción de unos modos de observar, pensar y producir mundo. Una resolución que, en definitiva, abraza un marco de pensamiento y canaliza unas determinadas políticas, y consecuentemente, media desde una visión parcial.

Si bien la adecuación de un método se acostumbra a determinar a partir de la idoneidad de sus instrumentos de prefiguración (proyecto), para la consiguiente adaptación a los modelos de producción (obra), cabe analizar los contextos en los que se producen estas simbiosis. A principios de los ochenta, el reconocido teórico y divulgador italiano del diseño Bruno Munari escribe: *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*, un manual que tan solo contempla un método en singular, un modelo configurado desde una concepción paracientífica y utilitarista⁴. Afirma que «todo libro de cocina es un libro de metodología proyectual» (2016, p. 13) y a partir de esta comparación inscribe en un diagrama las fases de su fórmula. Esta analogía culinaria constriñe y deja poco espacio para la vacilación, ya que incita a seguir pautadamente una receta, a recrear algo preestablecido⁵ (figura 2). Sería un tanto injusto no contextualizar su propuesta en la tradición de un Milán efervescente como uno de los epicentros del diseño industrial en la Europa, en plena regeneración, de la segunda mitad del siglo XX. Consiguientemente, este modelo está fuertemente ligado a una poderosa industria de producción y condicionado por unos estándares de comunicación y distribución.

4. «El método proyectual consiste simplemente en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia. Su finalidad es la de conseguir un máximo resultado con el mínimo esfuerzo» (Munari, 2016, p. 16).

5. «La creatividad no significa improvisación sin método: de esta forma solo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes» (Munari, 2016, p. 17).

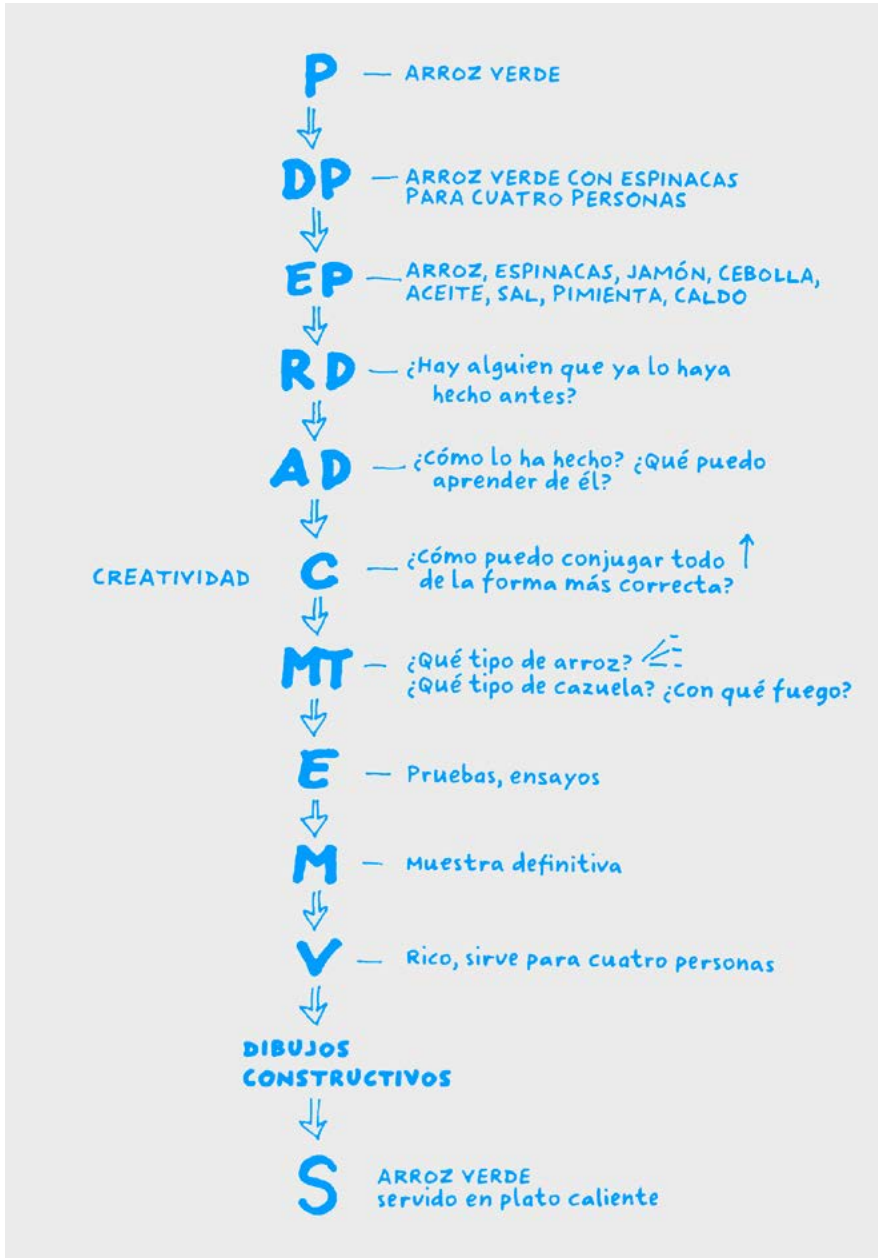


Figura 2: Analogía culinaria del método Munari
 Fuente: Munari (2016).

En la actualidad se asume la pluralidad de métodos proyectuales, pero este apunte trata de constatar la relevancia de los factores coyunturales que suscitan contribuciones que irremediablemente condicionan la razón de ser del diseño; el porqué se diseña y, en consecuencia, qué y cómo se diseña. O tal vez, el cómo se produce puede estar determinando qué se produce y, por tanto, establecer el porqué del diseño y su pedagogía; el qué y el cómo se transmite.

En el siguiente apartado se traen a colación cuatro casos vinculados desde sus vertientes pedagógicas con el fin de analizar, desde sus diferentes concepciones del diseño, las derivadas temporales que propician.

A horcajadas con el tiempo: entre-tener y no tener tiempo

Las etimologías de *diseño*, *proyecto* y *método* comparten la idea de transitar en el tiempo o el espacio, aluden a lanzarse hacia delante, a anticiparse, a establecer el camino y los pasos a seguir para cumplir un objetivo. Parece razonable la analogía entre proyecto y viaje. Viajar es desplazarse en el espacio, tanto abriendo una ruta como recorriendo una trayectoria o deambulando erráticamente sin rumbo. Cabe preguntarse ¿qué objetivo estimula cada viaje/proyecto? ¿Se trata de una deriva azarosa, de una exploración desinteresada o de una campaña motivada por algún logro concreto? Sea cual sea la razón del movimiento, la variable temporal siempre está *presente* y es condición indispensable para transitar por el espacio (salvando la mecánica cuántica). Aunque en apariencia se trate de una variable objetivamente mensurable, su percepción puede verse modificada o alterada en función de factores internos y externos propiciados por la propia naturaleza del viaje. En los extremos pueden encontrarse la presura y la celeridad por llegar a un destino lo antes posible, ante la dilatación y la lentitud que permiten recrearse y *entretenerse*⁶. El tiempo deviene en recurso, como sostiene Heidegger (Esquirol, 2009), lo cual hace que otras cuestiones afloren: ¿qué tipo de concepción del tiempo encapsula cada método? ¿Cabe diferenciar un tiempo externo (contexto) y un tiempo interno (individuo)? Históricamente, en el fuero interno del diseño y su pedagogía, se vienen produciendo debates en torno a estas cuestiones, asociando el tiempo externo a la productividad mercantilista y el interno a experiencias estimuladas por la curiosidad. La tensión se sostiene tratando de entender en qué medida el anhelo resolutivo puede mermar otras potencialidades del diseño, digamos utópicas. Será, pues, necesario hacer un breve repaso a casos significativos para poner de manifiesto algunas de estas conversaciones y controversias.

6. «Entretener» baraja dos significados: 1) la distracción y el impedimento para la realización de una acción y 2) hacer pasar el tiempo de manera agradable, divertir, jugar, recrear el ánimo.

En el capítulo «La academia de los buenos salvajes» del libro *Pedagogías Bauhaus* se exponen los vínculos de Johannes Itten, encargado del curso preliminar Vorkurs, con las pedagogías románticas que combinan las líneas de Rousseau, Cizek, Fröbel, Pestalozzi, Montessori, entre otras. Precisamente la experiencia previa de Itten se encuentra en la academia privada para niños con el *juego desinteresado* como actividad formativa (Prieto y Guerrero, 2022). En este tipo de prácticas es motivo de debate determinar el grado de influencia del maestro/a o acompañante para permitir el *desarrollo libre* de cada niño/a, encontrar el equilibrio entre inculcar el conocimiento o propiciar, por medio de la experimentación, el *tiempo necesario* para que cada individuo asimile su vivencia.

Trasladado a la primera Bauhaus de Weimar, se delibera entre una formación orientada al momento socioeconómico, un conocimiento útil y transferible a la comunidad o un desarrollo desvinculado de esas ataduras, pero con otras potencialidades utópicas. Estas divergencias, que, por otro lado, representan un motor intelectual por los debates que suscitan, quedan patentes en el momento de la marcha de Itten con la balanza decantándose hacia el objetivismo⁷. El término hegeliano *Zeitgeist*, traducible como «espíritu del tiempo», resulta clave. La cuestión de fondo radica en estar o no estar vinculado al tiempo del entorno, entendiendo aquí el tiempo como algo externo a la persona. Así, el tiempo interno necesario para formarse una variable unipersonal y abstracta con matices utópicos, entra en conflicto con el tiempo externo, una variable comunitaria y objetiva de corte socioeconómico.

Años después en la HfG de Ulm, escuela sucesora de la Bauhaus, el ideólogo Tomás Maldonado mantiene un diálogo extemporáneo con sus antecesores, estableciendo el punto de contacto entre ambas instituciones, *la función social del diseño*, y el grado de separación entre ellas, debido a las necesarias medidas de actualización⁸. Como se recoge en uno de sus manifiestos más relevantes escrito en 1955, aunque no hay evidentes cambios de polaridad, en este caso los objetivos del diseño se debaten entre el utilitarismo y la experiencia cultural (dejando de lado la utopía y el aprendizaje

7. «Su retirada no solo evidenció la nueva impronta objetivista de la Escuela de Weimar; reveló también las contradicciones que desde el comienzo se habían dado entre las pedagogías de corte romántico y las escuelas oficiales. O dicho de un modo más general: la contradicción no solo evidenció la nueva impronta entre las utopías que se quería apoyar solo en la naturaleza humana —más allá del tiempo— y las exigencias de la sociedad, inevitablemente ancladas al *Zeitgeist*» (Prieto y Guerrero, 2022, p. 20).

8. «Hay casos en los que, entre continuar una tradición y superarla, entre identificarse con el pasado y rechazarlo, puede no haber una diferencia clara. La Hochschule für Gestaltung (HfG) de Ulm es un ejemplo. En cierto sentido, continúa la tradición de la Bauhaus, pero, al mismo tiempo, la supera. En la medida en que cree, como la Bauhaus, en la función social del diseño, la continúa; la supera en la medida en que, fiel a esa misma creencia, quiere enfrentarse a situaciones completamente distintas de las de entonces». (Maldonado, 2021, p. 37).

libre) e insta a la formación de diseñadores/as capaces de pivotar entre objetos que respondan a ambas funciones⁹. Es significativo recalcar que en su redacción omite la posibilidad de que un objeto pueda cumplir con las dos expectativas simultáneamente. Luego es, *esto o lo otro, no esto y lo otro*. La partícula disyuntiva desplaza la conjunción, manteniendo así la tensión heredada entre diferentes concepciones del diseño. Desde una perspectiva temporal, en los postulados de Maldonado brilla el *Zeitgeist*, que desde la función social establece lazos entre capitalismo y cultura, pero omite cualquier alusión a modelos pedagógicos utópicos ajenos a la mercancía de consumo o al bien cultural. Así, por exclusión, el «espíritu del tiempo» o tiempo externo desplaza al tiempo interno.

En un contexto diferente, huyendo del nazismo, numerosos profesores de la Bauhaus, entre los que destacan Walter Gropius y el matrimonio de Anni y Josef Albers, encuentran espacio en Estados Unidos en la propuesta interdisciplinaria de la Black Mountain College. El heterogéneo claustro incluye a figuras como John Cage, Merce Cunningham, Willem de Kooning, Buckminster Fuller o Ruth Aiko Asawa. Todas comparten a modo de mantra el concepto de «experimento»; sin embargo, poco tienen que ver las interpretaciones que cada una de ellas hace del término. Como se recoge en *The Experimenters* (Díaz, 2014) la polisemia de la palabra genera contradicciones entre acepciones cercanas a la *innovación* y la *originalidad* ante otros significados anclados en la tradición y la rutina. En ese sentido, es interesante destacar cómo estas ambivalencias se trasladan a distintas formas de proceder; por un lado, está el experimento sistemático y de carácter científico realizado en condiciones controladas, y, por otro lado, está «lo experimental» e impredecible. En un extremo se encontrarían los procedimientos de Josef Albers basados en el orden y la disciplina, y en el otro, el afán de Cage por descubrir lo desconocido. Patrones lógicos de cara a experiencias sensorias que, desde una óptica temporal, o entrañan un empirismo lineal y pautado, o bien abrazan lo errático e inconmensurable de las invocaciones abiertas al azar. El tiempo externo, objetivo, pactado y común no se entiende con el interno, subjetivo e individual. Tanto es así que estas posturas enfrentadas conducen a Albers a romper su relación con Cage tras años de amistad (Díaz, 2015).

El avance experimental hacia lo *incierto* de Cage le empuja a abandonar la partitura musical para dar paso a otro tipo de notación. Sus piezas sonoras y sus diagramas buscan la elevación de una experiencia inédita, de ahí que no haya dos iguales. Su

9. «Debemos propiciar la formación de un nuevo tipo de diseñador que, en las actuales condiciones difíciles de la sociedad capitalista, sepa crear objetos que vayan más allá de todo oportunismo y profesionalismo. Objetos que a veces tengan por objeto satisfacer las exigencias concretas de la vida cotidiana y a veces estén destinados a enriquecer la experiencia cultural del ser humano» (Maldonado, 2021, p. 39).

proximidad al budismo zen promulgado por Huang-po invita a la no intencionalidad, al no propósito, a la eliminación de la razón para dar paso a la trascendencia y a la conciencia corporal. Así que la forma de registro seleccionada para transmitir la singularidad es subvertir la convención; *un método no método*; lo que representa, parafraseando al filósofo francés Gilbert Simondon, un esquema cognitivo difícilmente sistematizable y generalizable. Por tanto, el mecanismo cartesiano para transportar evidencias se quiebra por su naturaleza subjetiva (De Boever, 2012). Aquí surge una cuestión: ¿el diseño es una práctica siempre objetivable?

Cabe recapitular ante lo que representa una disputa aparentemente irresoluble entre la búsqueda de la objetividad y la exaltación de la arbitrariedad. Podría alegarse que la práctica de Cage está alejada de los preceptos del diseño, y eso sería así si redujéramos la disciplina al utilitarismo fruto del *Zeitgeist*. Sin embargo, si se contempla la cadena de transmisión entre la Bauhaus, la HfG de Ulm y la Black Mountain College, son posibles otras concepciones. La estrecha relación entre diseño y su pedagogía permite apuestas controvertidas, concediendo espacio a contradicciones que se trasladan a la profesión, tensando así su agencia y, en definitiva, cuestionando su *propósito* y su papel en el *tiempo*¹⁰.

A continuación, un caso que invita a *repartir tiempos* para conciliar ciertos dilemas que plantea la práctica. El diseñador industrial estadounidense Victor Papanek trata de impulsar un giro con su obra publicada en 1971 *Diseñar para el mundo real. Ecología humana y cambio social*. Comienza arremetiendo contundentemente contra las profesiones de publicista y de diseñador; a la primera, por incentivar el consumo exacerbado y a la segunda, por proporcionar los productos para su venta sin cuestionarlos. Su crítica salpica a los espacios de docencia por perpetuar la formación en estas competencias. A pesar de la vehemencia inicial de Papanek, que aparentemente podría conducir a una concepción del diseño alejada del consumismo y de la avaricia empresarial, el libro desarrolla una negociación entre el capital y lo social que se resuelve cordialmente en un acuerdo flexible; que cada diseñador/a decida cómo repartir su tiempo para ganar un salario en el mercado y para afrontar proyectos sociales no remunerados. Considera que pocas personas, entre ellas su colega Buckminster Fuller, pueden dedicar todo su tiempo a causas con sentido, el resto deben encontrar un equilibrio para cumplir con «la clase de responsabilidad moral y social que necesita el diseño» (Papanek, 2014, p. 82).

10. «Nuestro proyectista ideal, consciente de las dos realidades productivas —las que pueden consentir proyectos innovadores y las que no—, puede intentar definir las contradicciones hasta la fecha irremediables entre las formas de la utopía y las de la mercadería» (Mari, 2021, p. 71).

Precisamente es Fuller, una de las figuras prominentes de la Black Mountain College, quien se ocupa de la introducción de este libro, y en las primeras líneas queda patente su postura con respecto a la discusión que sostienen Albers y Cage, decantándose claramente hacia la objetividad¹¹. Fuller, dedicado en cuerpo y alma a la docencia, cierra su prólogo reclamando un sistema educativo no basado en la especialización, que tacha de tiranía, sino en una visión holística de los problemas de la humanidad a través de la «Ciencia del Diseño General y Anticipatorio». No obstante, resulta una curiosa visión de la objetividad y el utilitarismo del diseño, ya que su intención es abordar problemas de futuro a través de la anticipación, de ahí que promueva la formación de diseñadores/as que aprendan a vivir extemporáneamente y sin una especialidad para el mercado actual.

Por todo ello, podría considerarse una propuesta predecesora del diseño especulativo y una apuesta por *hacer de la utopía una realidad objetiva*.

Se considera pertinente seguir analizando cómo la variable temporal, que está en el núcleo de estas discusiones, contribuye en su condición camaleónica a postular diferentes modos de proceder. Hasta ahora se ha expuesto un tiempo externo y un tiempo interno, un tiempo objetivo y un tiempo subjetivo, un secuencial *Cronos* y un fugaz *Kairós*¹², un tiempo arrestado que deviene en recurso y un tiempo liberado que permite la curiosidad, un tiempo ganado y un tiempo perdido, un tiempo repartido y un tiempo esparcido, un tiempo presente y un tiempo anticipado.

Diseño anticipatorio

Suena un teléfono, responde una diseñadora gráfica en Barcelona; desde Nueva York un cliente pide un presupuesto para consolidar la identidad de una marca cosmética vegana. Además del *branding*, quiere el *packaging* de los productos que lanzará en un *skyline* atractivo que transmita los valores de la marca. Por otro lado, necesita orientación para la campaña de comunicación; una *landing page* y la pauta para las publicaciones en Instagram y TikTok, una dirección de arte que contemple desde los *posts* estáticos a los *stories* en movimiento. La diseñadora experimentada le pide al cliente que le envíe en un e-mail toda esa información por escrito (*briefing*), añe-

11. «Para mí la palabra “diseño” puede significar tanto un concepto metafísico sin autoridad como una norma física. Me inclino a distinguir entre diseño en cuanto experiencia subjetiva (es decir, aquella que me afecta y me produce reacciones involuntarias, a veces inconscientes), y el diseño que emprende objetivamente en respuesta a determinados estímulos. Cuanto quiera emprender de modo consciente es diseño objetivo. [...] Lo contrario del diseño es el caos. El diseño o es inteligente o es inteligible» (Papanek, 2014, p. 8)

diendo el *target* (público objetivo), nicho de mercado (*competitive landscape*), rango de precio (*price range*), la fecha de lanzamiento (*launching*) para calcular los timings (fases) teniendo en cuenta los *deadlines* (plazos de entrega).

Con esa información, la diseñadora analiza el encargo y descompone cada demanda en procesos que se corresponden con las fases de investigación, conceptualización de las propuestas, prototipado e iteraciones formales y la consiguiente producción de originales. Cada partida de trabajo se estima calculando el tiempo necesario para realizarla multiplicado por un precio por hora, tarifa que varía según la complejidad de la tarea o los recursos necesarios para ejecutarla. Los principales hitos están sujetos a validaciones del cliente y se traducen en facturaciones parciales.

Este ejemplo, basado en hechos reales, pone de manifiesto la dificultad implícita de una valoración anticipada, actuar extemporáneamente pre-suponiendo que algo va a ocurrir. Es más, en este caso el producto en sí tampoco existe, todavía es un proyecto empresarial trazado por expertos estrategas en *marketing*, modernos videntes que cruzan multitud de datos para *augurar* lo que está por venir (Marzo, 2021). Cabría cuestionar hasta qué punto estas predicciones son azarosas o, por el contrario, son el resultado inducido hacia unas tendencias previamente pactadas en un cónclave de grandes corporaciones.

Volviendo a la producción, la distancia que separa el inicio de un proyecto de su culminación incide sobre el grado de acierto en las predicciones, el tiempo se muestra movedizo e incierto. Entonces ¿cómo tratan de corregir las trayectorias los métodos proyectuales? ¿Qué grado de maniobra existe según las diferentes disciplinas y sus materializaciones? Para tratar de responder a estas preguntas se examinan dos disciplinas cuyas formalizaciones se encuentran en extremos opuestos: el diseño de espacios arquitectónicos y el diseño de espacios digitales.

En un proyecto de arquitectura hay tres fases identificables: anteproyecto, proyecto básico y proyecto ejecutivo. Recuperando el término *Operateur* de Benjamin, las lentes para operar en arquitectura abstraen a partir de la escala y proporcionan, paso a paso, un enfoque más detallado. Al iniciarse el proyecto el grado de aumento ofrece la máxima abstracción y desenfado, a medida que avanza el tiempo el dibujo pasa a ser preciso. La plasticidad del proyecto disminuye hasta llegar al grado cero, *la escala 1:1*, momento en el que el proyecto se solidifica. Es difícil saber durante cuánto tiempo

12. Hasta nuestros días ha llegado la concepción del tiempo de la mitología griega, Cronos y Kairós. Uno representa la variable física medible, la monótona secuencialidad lineal, ante la incommensurable e instantánea fugacidad que brinda la fortuna, ¿puede un método contemplar lo huidizo y casual?

conviven proyecto y obra, a medida que el edificio crece el proyecto se desvanece; de hecho, cuando la obra ha concluido se da al proyecto por percido (ejecutado) dada la irreversibilidad de la construcción.

¿En qué momento se produce el grado de irreversibilidad de cada práctica? En el ámbito de la gestión de proyectos se distinguen dos metodologías; en cascada y en paralelo. La primera obedece a una sucesión consecutiva de etapas, el inicio de una nueva fase implica la resolución de la anterior. De esta pauta lógica se heredan nomenclaturas como: preproducir, producir y posproducir; lo que ocurre antes, durante y después; el estado gaseoso, líquido y sólido de un proyecto.

Un desarrollo informático comienza con la toma de requerimientos, el listado de qué debe cumplir el proyecto. Una de las problemáticas habituales radica en que, ante planificaciones de larga duración, los requerimientos pueden cambiar. Así que las metodologías en cascada, aun cumpliendo con lo estipulado, acostumbran a errar el tiro. Sin embargo, las metodologías en paralelo (*Agile*) contemplan desarrollar pequeñas partidas (*sprints*), una serie de incursiones que permiten comprobar aspectos *parciales* antes de la culminación de una fase. Además de las ventajas obvias al facilitar el trabajo de diferentes equipos (*squads*), también se reducen los riesgos al revisar los requerimientos periódicamente (*backlog*) y multiplicar el número de tests y validaciones. A diferencia de la solidez de la obra arquitectónica ligada a una ubicación concreta, los productos digitales mantienen un grado de plasticidad elevado dada la naturaleza etérea de su construcción, de ahí que puedan considerarse en una fase beta perpetua e impulsar a los usuarios a continuas *actualizaciones*.

Volviendo al caso que abre esta sección, la diseñadora trabaja con un *software* que comprueba automáticamente el registro de su licencia. Los desarrolladores han programado estas consultas a la nube (*cloud*) para evitar el pirateo (*hacking*) y para notificar periódicamente la llegada de nuevas versiones mejoradas que optimizan los flujos de trabajo (*workflow*). En aras de esta continua innovación existe un trasfondo que obedece a lógicas de negocio basadas en la fidelización de los clientes y que, a su vez, condena a una obsolescencia programada, tanto al *software* como al *hardware*, un envejecimiento prematuro que atraviesa a dispositivos, aplicaciones, archivos, sistemas, protocolos de conectividad, lenguajes, procesos y, por el grado de dependencia profesional, a la propia diseñadora. El tiempo tecnológico es rápido y pasajero, es una interfaz que opera ofreciendo siempre un futuro mejorado y que hace del presente algo instantáneo y fugaz.

Los métodos imperantes en diseño, tratando de no errar en sus pronósticos, optimizan tiempos, evitando *entretenimientos*. De alguna manera, la viabilidad de los *negocios* a ambos lados del teléfono está interconectada, ya que depende de la capacidad de predicción. Viajar en el tiempo hacia el futuro garantiza su presente, su supervivencia, aunque con tal efecto, la curiosidad queda relegada a un segundo plano. La misma etimología de la palabra negocio encierra esta negación, compuesta por *nec* y *otium*, que significa *sin ocio, sin tiempo libre (sin entretenimiento)*.

En ocasiones, Enzo Mari evita el uso de la palabra diseño, particularmente el anglicismo *design* institucionalizado en Italia, ya que a su parecer el término se ha visto pervertido por las dinámicas capitalistas. Prefiere hablar de proyectos, considera que las capacidades proyectuales son propias del reino animal, que se nutre de experiencias, bien por fines de supervivencia, bien movido por la *curiosidad*. Etimológicamente curiosidad, del latín *curiositas*, significa *deseo de saber*, deseo proviene del latín *desidium* y a su vez de *desidia*, cuyo lugar común es la ociosidad. Mientras que saber, del latín *sapere*, alude a *tener inteligencia y buen gusto*. Luego puede considerarse que la curiosidad está relacionada con *la ociosidad guiada por el buen gusto y la inteligencia* y, a diferencia de los métodos orientados a la supervivencia, en este caso estaríamos ante un método desligado de las ataduras del tiempo cronológico.

Tras este recreo, pasemos a explorar los elementos que pueden contribuir a la transmisión de un método, de un saber.

El tiempo por bandera

«Summarize and symbolize». Saul Bass (Bass y Kirkham, 2011)

Preguntémosnos qué factores propician la conversión de una práctica en un modelo a seguir. Para tratar de responder se propone aquí analizar casos, identificar las genealogías y las morfologías de sus representaciones, es decir, los medios de inscripción que contribuyen a la divulgación de un saber, así como los factores de consolidación o caducidad que inciden en su vigencia.

Para poner de manifiesto el cúmulo de arbitrariedades que pueden contribuir a la toma de una decisión, Bruno Latour recupera el pasaje de *El principito* de Saint-Exupéry en el que un astrónomo turco solo es tomado en consideración por sus colegas científicos al cambiar de vestimenta¹³. La teoría necesita de una imagen para convencer. Esta correlación puede trasladarse a las campañas de Barack Obama y su «Hope (Yes we can)» y de Donald Trump y su «Make America Great Again», dos personajes con una imagen reconocible que promulgan eslóganes pegadizos cuyos estilos opuestos quedan patentes desde una vertiente temporal. Como señalan Illouz y Sicron (2023), los *progresistas* siempre apuntan a la esperanza, lo que está por venir, y los *reaccionarios* a la nostalgia, lo que fue un momento glorioso a recuperar. Estas dos síntesis ideológicas se *abanderan* desde dos imaginarios que proyectan dos modelos de gestión de país e implícitamente de diseño del mismo.

Esto da pie a las siguientes preguntas hipotéticas: ¿son los métodos proyectuales más compartidos los iconográfica y semánticamente más sencillos de identificar y reproducir? ¿Contribuye la complejidad al arrinconamiento? Para tratar de responder estas cuestiones cabe recuperar la etimología de la palabra *diseño*, en particular *signare* (*dar nombre o signo a algo*) y a su vez *signum* (*señal, símbolo, emblema, aquello que se sigue*). El concepto contiene la idea de signo, símbolo, emblema y aquello que se sigue; luego el diseño *abandera* ideas¹⁴.

Las banderas son inertes, a no ser que el viento sople o alguien las ondee, así que no se debe perder de vista quién las enarbola y en qué contextos. Por tanto, tiene sentido

13. «Consideremos, sin embargo, el caso del astrónomo turco de El Principito de Saint-Exupéry. Cuando demuestra la existencia del asteroide B 612 vestido con su traje nacional tradicional, sus colegas le tratan con desprecio y risa. Al día siguiente, hace «la misma» demostración vestido con un traje de tres piezas y se gana la estima de los colegas. La única diferencia es la vestimenta del astrónomo. Aquí tenemos, en efecto, un caso en el que el peso de la mera retórica es esencial. Solo a un difusionista, a un esencialista o a un epistemólogo le parecería ridículo que a la primera demostración del astrónomo solo le faltara la corbata» (Latour, 1990, p. 115).

14. «Design is thinking made visual». Saul Bass (Bass y Kirkham, 2011).

ampliar el análisis incorporando a los casos de estudio la cadena actor-red que constituye sus sintagmas (por ejemplo Obama > Shepard Fairey > *Hope* > 2008 > RRSS > EEUU), para tratar de responder a los vínculos entre los siguientes interrogantes: ¿quién y qué propone? ¿Cuándo, cómo y dónde lo difunde?

Se ha mencionado con anterioridad el contexto que propicia el método Munari, originalmente publicado en 1981, y podría por ello considerarse desactualizado¹⁵. Sin embargo, la metáfora culinaria que lo acompaña simplifica su entendimiento, confiéndole así un claro valor didáctico que favorece su propagación en las escuelas de diseño. El libro ilustra con claridad los postulados de Munari mediante una colección de ejemplos que articulan el discurso equilibrando palabras e imágenes. Resulta ante todo ameno y sencillo. Estamos ante un gran divulgador del diseño, cuya incansable curiosidad le lleva a estudiar y experimentar en diferentes ámbitos disciplinarios. Picasso muestra admiración por su amplio espectro definiéndole como «un Leonardo de nuestro tiempo» (Meneguzzo *et al.*, 2022).

Gracias a la cobertura mediática que obtiene su figura, Munari constituye un estandarte del diseño y, consecuentemente, la persona deviene en personaje. Sus posados fotográficos dan cuenta de ello a través de los juegos que entabla con la cámara. Como apunta Carl Jung, los vasos comunicantes entre individuo y profesión dan pie a que ambos elementos se emulsionen¹⁶. En este sentido, resulta también significativo cómo, por cuestiones de economía lingüística, el «método proyectual para la resolución de problemas de Bruno Munari» se acaba condensando en el «método Munari», una analogía que hace evidente la identificación entre propuesta y autor. Munari es, en el fondo, un personaje inquieto a caballo entre el rigor del mercado y el *espectáculo circense*¹⁷, que puede obsesionarse con aspectos funcionales y científicos y, a la vez, evadirse con juegos infantiles. Continuando con las analogías, el filósofo y crítico del arte Pierre Restany, matiza y lo compara con «un Peter Pan con el calibre de un Leonardo». Y en ese estar entre dos mundos; entre la supervivencia y la curiosidad, entre el tiempo arrestado y el tiempo libre. El mismo Munari, en una entrevista concedida a Alessandro Guerriero, suaviza su discurso aceptando que:

15. Dos libros escritos con anterioridad, *Artista y diseñador* (1971) y *Fantasia. Invención, creatividad e imaginación en las comunicaciones visuales* (1976), ya recogen muchas de las ideas presentes en esa publicación.

16. «La persona es aquel sistema de adaptación o aquella forma con la cual entramos en relación con el mundo. Por tanto, casi cualquier profesión tiene una persona característica. El peligro está en que se identifique uno mismo con la persona, como el profesor con su manual o el tenor con su voz. Se podrá decir con cierta exageración que la persona es aquello que no es propiamente de uno, sino lo que uno y los demás creen que es» (Jung, 1959, p. 122).

17. Esta comparación metafórica se encuentra en «Acerca de Bruno Munari», coloquio moderado por Anatxu Zabalbeascoa con la participación de Juli Capella y Manuel Fontán (28/02/2022).

«hoy en día, en el campo de la proyectación, se está encontrando un equilibrio, porque en los años previos se experimentaba un exceso de rigor que ha comportado una producción demasiado uniforme» (2012). Paradójicamente, el título de la entrevista es «Simplicidad sin tiempo».

Gustavo Gili publica en 2021 *Proyecto y pasión* de Enzo Mari. La primera edición ve la luz en 2001, cuando el autor tiene 69 años, así que atesora la amplia experiencia profesional y docente de este maestro del diseño. Es un completo tratado que baraja, entre otras variables, herramientas, técnicas, materiales, lenguajes y temporalidades, además de cuestiones éticas, sociales, económicas y políticas. En el libro no hay una sola fotografía ni alude a casos concretos en profundidad, aunque sí hace uso reiterado de diagramas (figura 3). Simplificando su aproximación se podría explicar así: describe un proyecto que comienza con un nodo central, lo que representa una demanda fruto de la necesidad (supervivencia) o una inquietud estimulada por la curiosidad, un punto de partida desde el que irradian intuitivamente posibles soluciones, lo que de inmediato da paso a una negociación circular entre todas ellas para establecer cuál es la mejor vía a seguir. Al optar por una, se salta de horizonte e irradian desde ahí otras posibilidades, aunque siempre manteniendo la plasticidad, la conexión con lo abandonado o desechado, al cuestionarse la demanda original en todo momento. La cualidad del o la proyectista radica en su capacidad para mantener el mayor grado de complejidad abierto (sostener la creciente duda), en evitar toda redundancia (tendencias, estilos, sesgos e inercias de mercado, profesión o ego) y en aceptar que, aunque exista una cristalización final (obra), un proyecto nunca se acaba, es un proceso que se mantiene perpetuamente abierto (Mari, 2021).

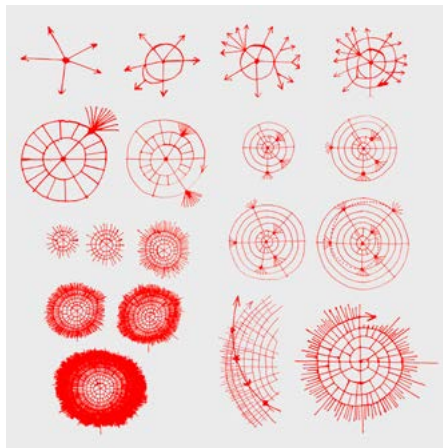


Figura 3: Representaciones del devenir de un proyecto, según Enzo Mari, reunidas por el autor. Fuente: Mari (2021).

A pesar de ilustrar con esquemas helicoides en qué consiste proyectar, resulta un método poco ortodoxo, ya que no está concebido desde un punto de vista productivo, no evidencia etapas o fases, tan solo contempla cambios de horizonte, una metáfora relativa a la toma de decisiones. Además, abraza con suma fidelidad el complejo devenir de cualquier proyecto debido a la contingente alteración de las variables que entran en juego. Este compromiso le lleva a reflejar multitud de casuísticas y el diagrama espiral de partida se complejiza al adoptar diversas transformaciones. Así, el símbolo o emblema que Mari sostiene se dibuja y desdibuja en infinidad de permutaciones, lo que dificulta su asimilación. Asimismo, introduce aspectos singulares que pueden conducir a la desorientación, como la incierta resolución de cualquier proyecto o un cuestionamiento reiterativo que conduce a una concepción espiral y casi obsesiva, del tiempo proyectual¹⁸.

Un pequeño paréntesis para entender a Mari. Casi treinta años antes de esta publicación, su militancia política y su explícito deseo por separar forma de valor le llevan, tras un sonado fracaso comercial con Driade en 1971, a formular su celebrada *Proposta per un'autoprogettazione* en 1974. Se trata de un manual de montaje con 19 modelos de mobiliario para el hogar basados en listones de madera ensamblados con martillo y clavos. Elementos sencillos, fácilmente manipulables y al alcance técnico y económico de una gran mayoría. Mari elimina de la ecuación a productores y distribuidores e invita al resto de usuarios a crear sus muebles o variaciones de estos. Por un lado, la propuesta busca la sinceridad formal, eliminar toda redundancia o estilo superficial y, por el otro, intenta involucrar al usuario en el papel de diseñador y productor, y a establecer vínculos con lo creado que vayan más allá de la transacción comercial. Una voluntad didáctica que introduce un trasfondo crítico respecto a las tendencias que terminan por provocar la obsolescencia formal. En definitiva, este catálogo conduce las cuestiones éticas y estéticas que atraviesan sus obras, su *modus operandi*, y aunque se ha elevado como estandarte de la corriente «do it yourself» no puede perderse de vista que Mari trata de incentivar un «think for yourself»¹⁹.

Cabe recordar una de las acepciones de la palabra *método*, según la RAE: *procedimiento que se sigue en las ciencias para hallar la verdad y enseñarla* (Consultado el 20/02/2024). Los proyectos de Mari son la síntesis reiterada de su método, analizan y des-entrelazan tres momentos clave de diseño: concepción, producción y uso, para tratar de ofrecer productos genuinos, duraderos y con una cierta pedagogía implícita.

18. «[...] Por otra parte, si fuera posible, la profundización generaría nuevas cuestiones. Por este motivo, el final de cada proyecto debe considerarse siempre provisional» (Mari, 2021, p. 75).

19. «G.C. Argan: Mari ha ragione, tutti devono progettare: in fondo è il modo migliore per evitare di essere progettati» (Mari, 2010, p. 34).

Es un activista infiltrado en la industria que cuestiona los modelos de negocio y sus tiempos, proponiendo otras secuencialidades entre concepción, producción y uso, solapándolas o ramificándolas para evitar la unidireccional vida (y muerte) de un producto. No es casualidad que dentro de sus proyectos destaquen tres calendarios perpetuos: *Bilancia* (1959), *Formosa* (1963) y *Timor* (1967), tres productos que no perecen y que abrazan una cierta poética temporal; queda en manos de cada usuario sincronizarse con su día a día para no permanecer en el pasado.

En el final de sus días, fiel a sus ideales, no abandona el proyecto utópico y arremete vehementemente contra el capitalismo, concede pocas entrevistas, desconfía de los medios y en la mayoría de los casos se muestra distante y decepcionado. En un último gesto, cargado de ironía, deja en herencia todo su archivo a la ciudad de Milán, aunque con una condición: no podrá mostrarse hasta pasados 40 años, el *tiempo* necesario, según sus previsiones más optimistas, para que una nueva generación menos mimada que la actual pueda hacer un buen uso de los saberes que abandera (Obrist *et al.*, 2020). Una enseñanza en el tiempo.

Demos ahora un salto a la casa de Ray y Charles Eames. Esta ecléctica pareja creativa baraja arquitectura, diseño de producto, juguetes, mobiliario, audiovisual, multimedia y expositivo. La historia de esta casa comienza en 1947, cuando la revista *Arts and Architecture* invita al matrimonio a concebir, construir y habitar una —*casa caso de estudio*—. La obra concluye en 1949 con un entramado estructural metálico basado en las obras de Mies van der Rohe que permite una distribución libre de este Meccano gigante que recuerda al celebrado juego del tándem *The Toy* (Eames y Eames, 2016).

En el interior, además del mobiliario que diseñan, hay una gran diversidad de objetos adquiridos en sus viajes, lugares como Japón, México, India, Alemania o Inglaterra. A esta colección se le suma una ingente cantidad de fotografías. Los Eames capturan su día a día motivados por una curiosidad insaciable en un afán por descubrir el mundo a través del lenguaje visual. Charles Eames se hace eco de las observaciones del artista y teórico húngaro proveniente de la Bauhaus György Kepes (1969) cuando dice que es necesario diseñar «modelos visuales para asuntos de interés práctico donde la descripción lineal no puede hacer frente» (Eames y Eames, 2016, p. 216). En el estudio y en la casa los objetos y las imágenes cambian de posición continuamente, no tanto por cuestiones decorativas, más bien se trata de un método abierto a encuentros aleatorios, al diálogo que esta mezcla cultural pueda disponer con cada nueva combinatoria.

En *Celebrating connections: from Aby Warburg's «iconology of the interval» to the «new kinds of models» of Charles and Ray Eames Lotte Johnson* establece lazos entre esta práctica creativa y las revelaciones de Aby Warburg a través de una práctica similar de intercambio visual en los paneles de su *Atlas Mnemosyne* (Eames y Eames, 2016). Los Eames trasladan esta metodología a la morfología de muchos de sus proyectos; está presente en las piezas audiovisuales y expositivas que utilizan la técnica multiimagen para provocar estos encuentros. *The House of Cards* (1952), también obedece a la misma lógica: es un juego modular y constructivo en el que las fotografías cotidianas dialogan desde sus formas, patrones o símbolos.

Así, la casa, tanto el contenedor modular como su contenido intercambiable, es su método de revelación y conexión. Resulta significativo que en los años setenta se refieran al diseño en general e incluso a la arquitectura como un asunto de comunicación (razonamiento en sintonía con las ideas trazadas por el historiador del arte George Kubler en *The shape of time: remarks on the history of things*, 1962), de ahí que afirmen que «la comunicación es lo que une a cualquier organismo vivo» (Eames y Eames, 2016, p. 225) y como apuntan «eventualmente, todo se conecta: personas, ideas, objetos. La calidad de las conexiones es la clave de la calidad per se»²⁰.

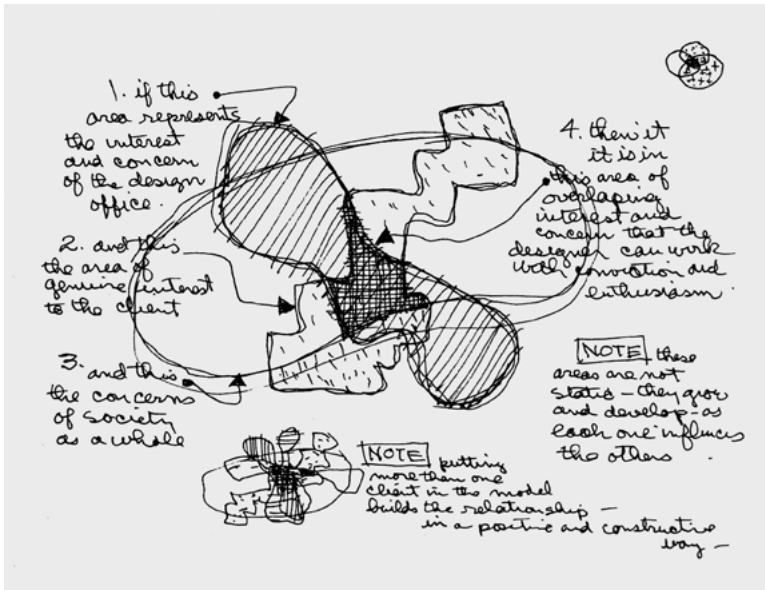


Figura 4: Diagrama de superposiciones de Charles Eames. Fuente: Eames y Eames, 2016.

20. Atribuida a Charles Eames en: Georgia Bizios (1998) *Architecture Reading Lists and Course Outlines*.

Un reconocible diagrama esbozado por Charles Eames está compuesto por tres formas orgánicas, cada una de las cuales representa los intereses o preocupaciones del estudio de diseño, del cliente y de la sociedad en general (figura 3). Observa que en la zona de intersección, en el lugar común, se debe trabajar con convicción y entusiasmo, aunque como apunta: «estas áreas no son estáticas: crecen y se desarrollan en función de cómo se influyen entre ellas». Este esquema no es un método proyectual, es más bien una declaración de principios y un reconocimiento, el de un *organismo vivo* en continua transformación, lo que obliga a un perpetuo mapeado para establecer rigurosamente *dónde, cómo y para qué* el diseño debe actuar. A la pregunta: «¿es el diseño efímero?», Charles Eames responde: «algunas necesidades son efímeras. La mayoría de los diseños son efímeros»²¹. Desde esta perspectiva, nos encontramos inmersos en un espacio-tiempo imbricado, interconectado, mutable, siempre transitorio. La misma entrevista finaliza con una cuestión crucial: «¿cuál es el futuro del diseño?», y la respuesta no puede ser más clarificadora, un contundente silencio, sin duda la única opción acertada ante la impredecibilidad del futuro.

21. «What is design», Madame L. Amic y Charles Eames. From the Film Design Q&A, 1972 (Eames y Eames, 2016, p. 256). Atribuida a Charles Eames en: Georgia Bizios (1998) Architecture Reading Lists and Course Outlines.

Conclusiones

Este artículo ha comenzado cuestionando el grado de objetividad que los métodos pueden ofrecer y cómo la abstracción desde la que *operan* implica una simplificación que acarrea sesgos y parcialidades. Se ha expuesto cómo el tiempo, una variable aparentemente objetiva, no lo resulta tanto en función de las múltiples percepciones e interpretaciones que hacemos de él. Se han sobrevolado la Bauhaus, la HfG de Ulm y la Black Mountain College y se ha observado cómo las potenciales agencias del diseño confrontan el pragmatismo acelerado de la profesión con la responsabilidad pausada de su pedagogía. Se han reflejado los equilibrios éticos de Papanek para afrontar el presente, y el diseño anticipatorio de Fuller con la mirada puesta en el futuro.

Se han revelado algunas dependencias de los tiempos presupuestados, inducidos por tendencias y mediados por herramientas digitales. Se han reseguído algunos emblemas que interpretan los idearios que abanderan los *métodos* de Munari, Mari y los Eames, entre la propensión a lo pretendidamente unívoco y la abnegación a lo declaradamente complejo. A lo largo del periplo se han evidenciado las distancias y las tensiones entre mercancía y utopía, entre supervivencia y curiosidad, lo que parece indicar que la naturaleza del diseño se nutre de ambigüedades para evitar determinismos y certezas, para operar debatiéndose perpetuamente entre tiempos variables.

Paradójicamente, estos enredos afloran en la unidad mínima de cualquier proyecto, que es la toma de una decisión y, ante esas encrucijadas, cabe optar por una partícula copulativa y/o disyuntiva; *elegir entre esto y/o lo otro o asumir esto y/o lo otro*. Cada secuencialidad conlleva unas *con-secuencias*. Los nudos de las decisiones apresuradas no permiten la flexibilidad de otras hilaturas. En mi opinión, es conveniente visibilizar la urdimbre de cada cosmovisión. Diseñar puede ser un acto liberador, ya que permite coproducir mundo y a uno mismo, y a la vez puede representar un sometimiento al perpetuar *el mundo existente* y nuestro papel en el mismo. En definitiva, proyectar es un *y/o en el tiempo*, pero la cuestión de fondo es determinar *¿qué yo²², y ante²³ qué tiempo?*

Lo expuesto pretende dar pie a que el compromiso individual constituya ejes vertebradores (complementarios si se quiere a formas estandarizadas) en los modos

22. La «conciencia» es tanto el 1) conocimiento inmediato o espontáneo que el sujeto tiene de sí mismo, como 2) la capacidad de algunos seres vivos de reconocer la realidad circundante y de relacionarse con ella. Tomar decisiones es mediar con la realidad exterior, la consciencia del ego surge también de esa negociación continua: y/o.

23. Esta pregunta varía sustancialmente en función de la preposición elegida: a, ante, bajo, cabe, con, contra, de, desde, durante, en, entre, hacia, hasta, mediante, para, por, según, sin, so, sobre, tras, versus y vía.

de promover el diseño entre estudiantes, clientes y la sociedad en general, de forma que la disciplina no acabe siendo un conjunto de fórmulas manidas y extenuantes orientadas a la solución de problemas dados, sino un dispositivo de exploración de cómo los tiempos en diseño pueden constituir diversos modelos. En nuestras manos está desafiar el statu quo y aportar consistencia al obrar, conformando una conciencia ética que permita encarnar una práctica pausada y consciente, superponiéndose a cuestiones hegemónicas, ofreciendo espacio a la curiosidad y a la utopía, concediendo, en definitiva, *tiempo al tiempo*.

Bibliografía

- Bass, J. y Kirkham, P. (2011). *Saul Bass: a life in film & design*. Laurence King.
- Bender, J. B. y Marrinan, M. (2010). *The culture of diagram*. Stanford University Press.
- Boehm, B., Lane J. A., Koolmanojwong, S. y Turner, R. (2014). *The incremental commitment spiral model principles and practices for successful systems and software*. Pearson Education.
- Bordes, J. y Círculo de Bellas Artes (Madrid, España) (eds.). (2016). *Juguetes de construcción: escuela de la arquitectura moderna*. Círculo de Bellas Artes.
- Brady, M. y Leal, J. (2011). *Wim Wenders and Peter Handke: collaboration, adaptation, recomposition*. Rodopi (Internationale Forschungen zur allgemeinen und vergleichenden Literaturwissenschaft, 147).
- Daston, L. y Galison, P. (2010). *Objectivity*. 1. Zone Books.
- De Boever, A. (ed.) (2012). *Gilbert Simondon: being and technology*. Edinburgh University Press.
- Díaz, E. (2014). *The experimenters: Chance and design at Black Mountain College*. University of Chicago Press. Available at:
<https://doi.org/10.7208/chicago/9780226068039.001.0001>.
- Eames, C. y Eames, R. (2016). *The world of Charles and Ray Eames*. C. Ince y L. Johnson (eds.). Rizzoli.
- Esquirol, J. M. (2009). *El respirar dels dies: una reflexió filosòfica sobre el temps i la vida*. Paidós.
- Fundación Juan March. (2022). Bruno Munari.
<https://www.march.es/es/madrid/exposiciones/bruno-munari>
- Guerriero, A. (2012). «Interview with Bruno Munari: Semplicità senza tempo», NABA Nuova Accademia di Belle Arti.
https://youtu.be/nZdwVKmZBmw?si=DO8E6hsH-nlOKFD_

Illouz, E. y Sicron, A. (2023). *The emotional life of populism: how fear, disgust, resentment, and love undermine democracy*. Polity Press.

Jones, J. C. (1982). *Métodos de diseño*. 3a ed. ampliada. Gustavo Gili.

Jung, Carl G. (1981). *The Archetypes and the Collective Unconscious*. Routledge.

Kahneman, D. (2017). *Pensar rápido, pensar despacio*. Sexta edición. Traducido por J. Chamorro. Debolsillo.

Kepes, G. (1995). *Language of vision*. Dover.

Kubler, G. (2008). *The shape of time: remarks on the history of things*. Yale University Press.

Kuhn, T. S. (2004). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo de Cultura Económica.

Kunst, B. (2011). «The Project Horizon: On the temporality of making». *Maska, Performing Arts Journal* 149-150(XXVII), 3.

Latour, B. (1990). «Technology is society made durable», *The Sociological Review*, 38(1_suppl), 103-131.

<https://doi.org/10.1111/j.1467-954X.1990.tb03350.x>

Maldonado, T. (2021). *Bauhaus. Anagrama* (Argumentos, 561).

Mari, E. (2010). *Autoprogettazione? 2*. ristampa. Corraini.

Mari, E. y Orts, P. (2021). *Proyecto y pasión*. Gustavo Gili.

Marzo, J. L. (2021). *Las videntes: imágenes en la era de la predicción*. Arcadia.

Meneguzzo, M., Fontán, M. del Junco y Capa, A (2022). Bruno Munari. Fundación Juan March.

Meseguer, A. (2002). *Espacio y tiempo, lengua y realidad*. Centro Virtual Cervantes. https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/septiembre_02/02092002_02.htm

Munari, B. (2014). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili.

Munari, B. (2021). *¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual*. Segunda edición, 2016. Gustavo Gili.

Munari, B. y Orts, P. (2019). *Artista y diseñador*. Gustavo Gili.

Obrist, H. U y Giacomelli, F. (eds.) (2020). *Enzo Mari*. Electa.

Ottenheimer, H. (2009). *The anthropology of language: an introduction to linguistic anthropology*. 2ª. ed. Wadsworth.

Papanek, V. (2014). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. 2ª ed. Pol·len.

Prieto, E. y Guerrero, S. (2022). *Pedagogías Bauhaus*. E. Prieto y S. Guerrero López (eds). Ediciones Asimétricas.

Restany, P. (1999). A Peter Pan with the calibre of a Leonardo. *Revista Domus* n.º 881.

Rofes, O. (2022). *Design without project*. Corraini.

Suska, A. (2023). «Design process step by step | Double diamond model explained», Bootcamp.

https://miro.medium.com/v2/resize:fit:4800/format:webp/1*kJYrXVdqWqWPB-qv6EdAQOw.png

Nico Juárez Latimer-Knowles

Arquitecto (ETSAB), diseñador transdisciplinar, investigador, profesor titular y coordinador de TFG en BAU, Centro Universitario de Artes y Diseño de Barcelona. Ha sido director creativo y socio de Futura TC (1997 a 2019), ha dirigido el departamento digital de Optimus Medina Riley (2011 a 2016), en 2021 funda CatArtTic, una iniciativa que combina diseño y producción artesanal desde una perspectiva lúdica. Interesado en las metodologías proyectuales en el ámbito del diseño, analiza las temporalidades y las tensiones entre los procedimientos dirigidos y los erráticos, entre la mercancía y la utopía, entre la productividad y el juego.

Nico Juárez Latimer-Knowles

Architect (ETSAB), transdisciplinary designer, researcher, professor and TFG coordinator at BAU, College of Arts & Design of Barcelona. Former creative director and partner of Futura TC (1997-2019), and director of the digital department of Optimus Medina Riley (2011 - 2016). In 2021 he founded CatArtTic, an initiative that combines design and artisanal production from a playful perspective. Interested in project methodologies in the field of design, he analyzes the temporalities and tensions between directed and erratic procedures, between merchandise and utopia, between productivity and play.