

## TITLE

Aesthetics of efficiency

## ABSTRACT

Design methodologies subordinate the creative process to a hierarchy, linearity and control that limit the possibilities of creating by the designer to a kit of pre-established values set on from the start. The indiscriminate use of methodologies to mediate any creative project, limits the possible results, ignoring a large territory where exploration and randomness could offer unexpected solutions. The paradigms of other disciplines, present through design methods are imposed on creativity in an attempt to give objectivity and efficiency to the practice of design.

## KEYWORDS

creativity, design, economy, efficiency, methodology, productivity

## Estética de la eficiencia

David Sánchez

dsanchez2@gmail.com

Master Oficial EEES: Master Universitario de Investigación en Arte y Diseño

EINA, Centre Universitari de Disseny i Art. Adscrito a la UAB.

Fragmento del Trabajo de fin de Máster

### Estética de la eficiencia

Los objetos técnicos que actualmente componen la fauna de los espacios domésticos, parecen ser una masa uniforme y homogénea de productos extrañamente similares: táctiles, tersos, hiperconectados, minimalistas e increíblemente especializados funcionalmente. En otras palabras, la eficiencia es la metáfora perfecta de estos objetos: forma y función remiten a una idea de aptitud y destreza solo posibles a través de la técnica.

El título de este artículo, “Estética de la eficiencia”, lo encontré por casualidad en la portada de un libro de arquitectura (Reichardt 2005). En él, Jurgen Reichardt recogía una serie de ejemplos sobre algunos casos reales en torno a la arquitectura de fábricas y complejos industriales. La única constante entre todos ellos era la eficiencia. La eficiencia de las fábricas y los procesos productivos que se hacía visible a través de su cuerpo arquitectónico.

El breve texto con el que iniciaba el libro, señalaba como el paisaje urbano contemporáneo estaba determinado por el anonimato y la banalidad, «*Our cities rural areas are increasingly marred by inhos-*

*pitabile industrial states. Widespread confusion over economic goals “inexpensive” and “economically efficient” are used to justify anonymity, banality and ugliness»* (Reichardt 2005: 15). Así abría la discusión sobre como la eficiencia económica y técnica, sobrepasaba los límites de un proceso productivo para hacerse visible a través del edificio que lo contenía. El autor sentenciaba así, como un concepto estrictamente económico determinaba el resultado de una actividad esencialmente creativa como la arquitectura en el caso de los complejos industriales. Adicionalmente, señalaba como la arquitectura, ubicada en el contexto de la industria a gran escala, estaba marcada por un ejercicio austero, e incluso, ausente. «*Every single euro invested in excess of the absolute minimum of the “economic building”, and every additional day spent in planning or constructing are regarded as undue extravagance»* (Reichardt 2005: 15).

El texto continuaba ilustrando como la arquitectura de los complejos productivos, estaba definida por una estandarización excesiva; vías de aire, plantas de tratamiento de agua, líneas hidráulicas, aislamiento térmico, todos ellos elementos a la vista que solo buscaba separar el exterior del interior y todas ellas subordinadas a la eficiencia productiva. El edificio que alberga a un proceso productivo es la excusa perfecta de «caja negra» donde todas sus características están subordinadas a la función; es solo un envoltorio con el cual potenciar y facilitar la eficiencia productiva.

Este concepto me ofreció algo útil: el concepto con que expresar como las dinámicas económicas, en la búsqueda de la rentabilidad financiera, podían influenciar de manera tangible el resultado de una actividad creativa bajo la excusa de la eficiencia. El capitalismo vincula el conocimiento a la productividad, y por ende, a sus mecanismos de regulación, por lo que, el diseño, siempre ligado a los procesos de producción, tampoco está libre de la relación entre conocimiento y productividad.

De hecho, si existe un factor absoluto que establece los parámetros del ejercicio del diseño, ese es la eficiencia: la eficiencia económica, la eficiencia funcional, la eficiencia energética, entre otras. Podemos analizar las prácticas del diseño, su fenomenología o tratar de entender la didáctica específica de su enseñanza, pero al final este análisis no debe —ni puede— hacerse aislado de su papel como generador objetos para el consumo masivo, ni fuera del contexto industrial cuyo único propósito es generar réditos económicos.

Las fabricas no tienen otro propósito que generar riqueza y para hacerlo requieren de rentabilidad, la cual, en suma, se logra administrando los recursos de tal forma que el mínimo uso de estos garantice la máxima consecución de resultados. Esta es la eficiencia que se hace

visible a través de todas las actividades de un proceso productivo: la que decide qué productos desarrollar, como deben desarrollarse, la que determina la apariencia y la funcionalidad de un producto basada en criterios estrictamente económicos como el costo y la rentabilidad, o criterios técnicos como la especialización funcional o la homogenización formal.

La corta idea que quiero presentar sobre la «estética de la eficiencia» podría resumirse en 2 aspectos: El primero, explicado a partir de como la economía, implícita en el ejercicio del diseño, genera una especie de eficiencia estética de los productos, tanto en su apariencia formal como en su funcionalidad. Y el segundo aspecto, sobre como esta «estética de la eficiencia» nos reduce a todos a un estatus de usuarios de algo o de alguna cosa, incluyendo nuestras instituciones políticas. Al final de la revolución industrial, la sociedad era el resultado de la convulsión que el cambio acelerado de sus formas de vida en este periodo supuso: el nacimiento del proletariado, las grandes migraciones a los centros urbanos —que ahora se erigían como una sucesión infinita de fábricas— y el crecimiento sostenido de la riqueza moldearon grandes rasgos de lo que ahora consideramos las formas de vida contemporáneas. Las máquinas explotaron de manera mucho más eficiente las posibilidades de fuentes de energía como la electricidad o el calor, lo cual derivó en la automatización de muchas de las tareas que antes desempeñaban los hombres en la fabricación de objetos. La eficiencia de dichas máquinas para desempeñar estas tareas dependía enormemente de la estabilidad de las fuentes de energía y de su control.

Este grado de automatización, le permitió al hombre establecer un control cuidadoso de los procesos productivos: Un artefacto, capaz de realizar una tarea específica durante una cantidad indeterminada de ciclos sucesivos, siempre con el mismo resultado. Las máquinas eran la representación del ideal de perfección mecánica. El hombre nunca había tenido tanto control sobre las cosas que fabricaba o como las fabricaba. La idea de progreso asociado al desarrollo y la prosperidad económica, extendió una idea de eficiencia a todos los aspectos de la vida: cada hora, cada minuto, cada recurso debía ser invertido en pro de un resultado, de conseguir algo, de consumir un propósito. El ocio se volvió un desperdicio de tiempo a la luz de la productividad, una idea de productividad que ha perdurado vigente hasta nuestros días amparada por las prácticas del capitalismo.

Las nociones de productividad y eficiencia presentes desde el comienzo de la industrialización tan solo se han visto profundizadas con la apertura del mercado global. Nuestra sociedad es hoy sociedad tecnocrática respaldada por una cultura construida sobre los principios de competitividad y el libre mercado, razón por la cual, todos sus niveles

están mediados por la economía.

Este contexto se hace tangible también a través de los objetos que nos rodean, los cuales son la representación de la homogeneidad característica de los procesos productivos. Si los objetos que consumimos pudieran contar una historia por si solos, nos hablarían de su obsolescencia, de su ligereza, de lo efímero de su vigencia pues el diseño siempre estará condenado a ser «contemporáneo»; a estar siempre esclavo de las dinámicas económicas y los caprichos de la moda.

La normalización formal y funcional se presenta a través objetos cada vez más estandarizados, engañosamente similares en apariencia e indiferenciables durante el uso. Productos homogéneos que resultan de procesos igualmente homogéneos. La heterogeneidad demanda grandes cantidades de control y desecha y excluye lo que esta fuera de su control. La interacción con los objetos está cada vez más estandarizada: Interfaces táctiles, pantallas LED, portabilidad, miniaturización, todo determinado por los gustos de un mercado donde los objetos son íconos y el las marcas arrebatan fanáticos a la religión. Los hijos del iPhone, del comunismo y la coca cola.

La estética de la eficiencia es inherente a todos nuestros objetos: determina su apariencia, su funcionalidad y la forma misma como interactuamos con ellos. Tan solo es necesario ver como la estandarización de un dispositivo como un teléfono móvil puede generar una normalización cultural, comenzando por la comunicación entre las personas para luego modificar la forma en la que interactuamos con los objetos. En el caso de los dispositivos móviles, llama la atención como la gestualidad basada en los movimientos de los dedos se ha trasladado a cualquier otro tipo de interfaz táctil, de tal forma que estos mismos gestos se convierten en convenciones culturales que superan cualquier frontera. Cualquier persona, sin importar la edad, es capaz de intuir el uso de una interfaz táctil mediante el uso de estos gestos. La estética de la eficiencia es aquella de los usos permitidos, de las «responsabilidades del fabricante», la de los manuales de ensamble e instrucciones de uso, la de la obsolescencia programada que relega los productos al desuso al ritmo de las tendencias mercantiles.

Una cultura construida sobre el consumo de objetos desechable, soportada por las economías y sus aparatos productivos, nos ha convertido en usuario de la realidad. Demandamos el mejor desempeño de nuestros objetos de la misma manera en que las instituciones miden nuestra utilidad de acuerdo al desempeño académico, laboral, sexual o económico. Existen deportistas de alto desempeño, motores de alto desempeño, ordenadores de alto desempeño y medicinas para un mejor desempeño sexual; nuestra vida se ha reducido a una experiencia de usuario, esperamos mayor poder de cómputo en la palma de nues-

tra mano, mayor poder adquisitivo, disfrutar más en menor tiempo; la productividad y la eficiencia intervienen todos los aspectos de la vida. Esto ha derivado en un grado de especialización de nuestros objetos nunca antes visto pues, entre más específica y simple sea una tarea, podrá llevarse a cabo con mayor eficiencia. Cuchillos de sushi, cuchillos para carne, para filetear, para verduras, cuchillos para queso. Licuadoras, procesadoras, extractoras de zumo. Todos, objetos increíblemente eficientes que performan una tarea puntual y solo una tarea. Nuestros objetos son el triunfo del reduccionismo científico: la complejidad de la vida desarticulada en un océano de herramientas específicas para solucionar cada posible situación o problema.

Somos usuarios que demandan eficiencia de los objetos que usan y que miden la vida en su satisfacción que obtienen de su uso. Somos usuarios de nuestras instituciones políticas, de nuestros objetos, de nuestro cuerpo y de nosotros mismos, y nunca somos más que eso; usuarios. La relación entre los usuarios y los objetos está mediada por un contrato y de la misma forma en la que un usuario, al modificar o interferir con el funcionamiento interno de un producto, renuncia a sus derechos de garantía, de la misma forma, al intentar interferir con el funcionamiento interno de nuestras instituciones, nuestros derechos de usuario quedan eliminados.

Esta idea de eficiencia se ha vinculado no solo a la actividad productiva sino también a cualquier actividad profesional. El capitalismo vincula conocimiento y productividad, razón por la cual, cualquier profesión está influenciada por esta relación. El título «Estética de la eficiencia», aunque ambicioso, solo busca utilizar un concepto para comunicar la percepción personal sobre cómo lo económico se impone sobre el proceso creativo, controlando no solo su proceso sino también su resultado. Pero no solo la economía se impone sobre los objetos; la eficiencia es la metáfora perfecta de la apariencia de nuestros objetos: superficies lisas, sin uniones, que no oponen resistencia, táctiles, orgánicas y que transmiten esa idea de fluidez y movimiento perpetuo. La economía y la productividad han desplazado al diseñador, convirtiéndolo en un usuario más de las metodologías, un observador de un proceso que acontece afuera de él, que no controla y que le es ajeno. Al igual que con el artesano y la línea de producción automática, cuando ya no es indispensable en el proceso de fabricación, el artesano se vuelve accesorio, un usuario más del proceso. *Humanly and technically, the problema of the assembly line is solved when the worker no longer has to substitute for any movement of the machine, but simply assist production as watcher and tester* (Giedion 1948).

Y es allí donde las metodologías son efectivas, en el lugar donde la intuición del diseñador puede imponer las percepciones personales a la actualidad de las probabilidades estadísticas y los estudios que si-

mulan con gran aproximación la realidad. El diseñador puede intentar guiarse por su intuición, la cual está cargada de experiencias personales, pero que debe doblegarse a la verificación metódica. En muchas ocasiones, las percepciones personales coinciden de manera aleatoria con la verificación matemática, pero allí también subyace el valor de las metodologías para la industria, en la posibilidad de reproducir cuantas veces sea necesario el mismo resultado siempre y cuando las condiciones iniciales sean las mismas. «La autoridad del proceder se traslada al ensayo, al proceso del suceso, al hacer. Uno se confía a los hechos que, de todos modos, siempre resultan tal y cómo hemos definido el dispositivo de ensayo» (Aicher 2001). Es decir, en términos conceptuales, dentro del método científico un resultado correcto aleatorio obtiene la misma valoración que un resultado erróneo pues para el científico es tan importante el resultado como la manera de replicarlo varias veces siempre con el mismo resultado.

Al final, en una sociedad obsesionada con el progreso, que depende de la correcta operación de todos sus órganos productivos e instituciones, en una sociedad que ha definido un destino lineal hacia el futuro, el error parece representar todo lo referente al retroceso. El error programado, por contradictorio que sea, parece ser una de las pocas herramientas disponibles para desenmascarar las dinámicas bajo las cuales se rige nuestra sociedad de consumo.

#### «Tratado contra el método»

Si el estado actual de los objetos es, de hecho, una uniformidad insípida, esta homogenización de los objetos nos ha hecho indiferenciables unos de otros, somos tan similares entre nosotros como los objetos que usamos. Si los objetos, la práctica del diseño, y la creatividad nunca habían sido tan estandarizados, ¿para qué continuar con esa práctica? Para que continuar prolongando una forma de ejercer la profesión que todo lo limita al uso y a la eficiencia funcional.

Tal vez la respuesta se encuentre también dentro de la técnica, en la destreza y exactitud de sus máquinas, y en el carácter científico de sus métodos. Tal vez la mejor lugar desde el cual modificar el paradigma del diseño sea desde las ideas de quienes intentaron cambiar el paradigma de la ciencia. La práctica de la disciplina no puede convertirse en una especie de estandarización creativa que conduzca a todos a través del mismo camino.

La primera de ella es que las disciplinas no son un ente incontrolable que va a merced de los cambios políticos o socioculturales, aun cuando se ve profundamente afectada por estos. Tal como lo presenta Feyrabend, las disciplinas «nos son dirigidas desde el exterior, sino por aquellos que las ejercen, haciendo uso de sus instituciones» (Feyera-

bend 2015: 14), por tal razón, de la misma manera en la que los diseñadores validan las prácticas y teorías mediante su ejercicio, asumir una posición crítica frente a esas prácticas también conlleva asumir una posición política frente al contexto sociocultural y económico que validan esas prácticas.

La otra razón refiere a la naturaleza epistemológica del diseño pues se puede profundizar tanto como se desee en modelos abstractos que describen la forma en la que piensan los diseñadores, pero al final, estos modelos son solo especulaciones; ¿Son aproximadas? Seguramente sí, pero al fin y al cabo especulaciones. Hasta que no tengamos la certeza sobre cómo funciona el cerebro humano, hasta no lograr reproducir con exactitud modelos artificiales capaces de obtener resultados creativos, solo hasta entonces, continuaremos asumiendo que el proceso creativo es un modelo absoluto, sin dar crédito o importancia a la forma en la que la memoria individual de cada diseñador, su intuición o su personalidad actúan en él.

Por el momento, se educan a los diseñadores para involucrar estos aspectos lo menos posible dentro de su proceso creativo de tal manera que el resultado, administrado a través de un método, sea tan homogéneo y objetivo como sea posible, pues es en estos criterios en los que se apoya la eficiencia y el control de los procesos productivos.

«Una parte esencial del entrenamiento que posibilita la aparición de tales hechos consiste en el intento de inhibir las intuiciones que pudiera llevar a hacer borrosas las fronteras. La religión de una persona, por ejemplo, o su metafísica, o su sentido del humor (su sentido del *humor natural*, no esa especie de hilaridad, ingénita y casi siempre nauseabunda que se encuentra en las profesiones especializadas) no deben tener el más mínimo contacto con su actividad» (Feyerabend 2015: 4).

Luego añade,

«Su imaginación queda restringida, e incluso su lenguaje deja de ser el suyo propio. Esto se refleja, a su vez, en el carácter de los “hechos” científicos, que se experimentan como si fueran independientes de la opinión, creencia, y del trasfondo cultural» (Feyerabend 2015: 8).  
«Resulta así posible crear una tradición que se sostenga por medio de reglas estrictas. ¿Pero es deseable apoyar una tradición en la exclusión de cualquier otra cosa? ¿Deberían transferirse a ella todos los derechos para que se ocupe del conocimiento, de forma que cualquier resultado obtenido por métodos sea inmediatamente excluido de concurso?» (Feyerabend 2015: 6).

Porque seguir educando y privilegiando el uso de las metodologías si el mundo que enfrentamos hoy es aún más complejo de lo que lo

era cuando se crearon las primeras metodologías. No podemos seguir reduciendo los fenómenos humanos, su interacción, sus necesidades y problemas a cifras y simples interpretaciones abstractas de uso y necesidad. Los problemas de la humanidad han sido causados en gran medida por un sistema económico soportado por el consumo desmesurado de objetos; los mismos objetos que se desarrollan a través de las metodologías como en una línea de producción.

Entonces, si el diseño, que a diferencia del arte y otras disciplinas tiene la capacidad tangible de afectar la realidad, de cambiarla, de modificar la cultura que lo envuelve, por que seguir apoyando el dispositivo que causa los problemas que los nuevos diseñadores buscan solucionar. De nuevo, asumir una posición crítica frente a las prácticas propias de una profesión es también asumir una posición política frente a las consecuencias socioculturales de esas prácticas. No podemos continuar asumiendo que los productos y los objetos son sistemas funcionales aislados que simplemente interactúan con el usuario; esa división no es para nada clara y nos ha relegado a todos a ser usuarios de algo: de las instituciones, de los sistemas políticos, de las fuerzas policiales, de la economía, y en nuestra condición de usuarios solo estamos limitados a los usos permitidos de esos objetos.

Irónicamente, al diseñador se le pide ser la materialización de lo heterogéneo, de la innovación, de lo diferenciado, usando medios que apelan a la homogeneidad y al control. Si hay algo contradictorio es la necesidad por normalizar la educación de aquellos a quienes se les pide lo radical, lo disruptivo y lo extraño, incluso lo monstruoso. Entonces por que empeñarnos en prolongar una forma de educación que usa las metodologías para normalizar la creatividad de los estudiantes, que les lleva a abandonar su propia singularidad, su pasado, nacionalidad o su carácter. «La educación científica (...) no puede reconciliarse con una actitud humanista», escribió Paul Feyerabend al referirse a exclusión de cualquier dato o resultado que se aleje de ciertos patrones de normalidad. Luego añade «Está en conflicto “con el cultivo de la individualidad que es lo único que produce, o puede producir, seres humanos bien desarrollados” (Feyerabend 2015: 4); dicha educación mutila por comprensión (...) cada parte de la naturaleza humana que sobresalga y que tienda a diferenciar notablemente a una persona del patrón de los ideales de racionalidad establecidos por la ciencia» (Feyerabend 2015: 5). Entonces porque seguir haciendo uso de la convención cuando celebramos la singularidad e idolatramos al genio creativo; le pedimos al estudiante que cree productos eficientes y efectivos, pero nos ponemos de rodilla ante la naturaleza errática y aleatoria de individuos como Philipp Starck o Karim Rashid; nos deslumbramos con sus «obras de arte» y la forma arbitraria en la que son creadas.

Por último, el diseño siempre ha estado ligado a los procesos indus-

triales y por lo tanto a las posibilidades que la tecnología disponible le permitía materializar. El «paradigma» del diseño es profundamente susceptible al avance de la tecnología: ocurrió con el software de modelado 3D, ocurrió con la tecnología táctil en la interacción usuario-producto y no existen razones para creer que no volverá a ocurrir de nuevo; es solo cuestión de tiempo.

De hecho, ese avance tecnológico que lo cambie todo podría ya estar aquí. La tecnología de Impresión 3D permite que cualquier sólido tridimensional digital puede ser descompuesto en una sucesión de capas, haciendo posible un proceso de impresión capa-a-capita. En su comienzo fue una herramienta costosa, disponible solo en estudios de diseño y universidades que podían asumir su costo; su utilidad inicial fue en la fabricación de prototipos manera rápida y geométricamente exacta, los cuales debían hacerse de manera artesanal hasta ese momento. Sin embargo, esta tecnología se ha desarrollado aceleradamente durante los últimos diez años y hoy en día es una herramienta casi doméstica que puede ser adquirida con pocos recursos y que no demanda un entrenamiento especializado.

Limitada en un principio por los polímeros como los únicos materiales aptos para su transformación, esta tecnología ha superado este obstáculo y ahora es relativamente fácil encontrar impresión tridimensional de metales, madera, e incluso, alimentos. Tal vez aun debemos esperar un poco para ver una gran masificación, pero no hay duda de que esta tecnología será de dominio doméstico en un futuro cercano (podríamos hablar sobre la fabricación casera de armas en estados unidos con impresión 3D). Más allá de sus beneficios obvios, su importancia radica en una idea simple pero poderosa: La posibilidad de fabricar objetos con características industriales sin la necesidad de los procesos productivos de la gran industria. El diseño debe pensarse siempre como una disciplina ligada a los procesos industriales y, así mismo, la creatividad de los diseñadores depende de las posibilidades tecnológicas de su época; con la impresión 3D, ambas condiciones se transforman permanentemente.

Estas son algunas de las consecuencias, que en mi opinión, avisan un cambio radical en el paradigma del diseño a partir de la impresión 3D. La primera de ellas, la más inmediata y obvia, es que los usuarios no dependerán de la oferta del mercado, sino que ellos mismos podrán diseñar sus objetos, definiendo una especie de oferta individual: cada usuario constituye su propio nicho. Significaría, también, la emancipación de usuario, aun cuando, incluso en este escenario, la industria encontrará la forma de ocupar su lugar dentro del sector de los suministros y materias primas.

La democratización de la tecnología. A diferencia de muchos otros

momentos de la historia, un nivel avanzado de tecnología estará disponible para un gran número de personas. Los usuarios podrán diseñar desde herramientas básicas que faciliten sus tareas diarias, hasta complicados mecanismos que de otra forma no habrían podido fabricar ellos mismos.

El diseño ya no será propio de los diseñadores y la intuición tomará un lugar preponderante en este grupo de nuevos artesanos. Junto con DIY, la impresión 3D representa un nuevo tipo de prácticas creativas, donde la ausencia de metodologías lógicas permitirá redefinir el papel de la intuición del creador y la forma de proyectar los productos pues, cuando eliminamos «escala industria» de la idea de un producto, el proceso creativo cobra otro sentido, incluso más similar al de un artesano o un estudiante.

Es la democratización del proceso creativo. Todas estas nuevas prácticas creativas (DIY o Impresión 3D) tienen rasgos en común, entre estos, el carácter autodidacta de quienes las practican. Sin ser un rasgo generalizado, la forma en la que los individuos adquieren estas aptitudes está profundamente ligada a la idea de «conocimiento libre», apoyado en innumerables herramientas disponibles en internet como blogs, tutoriales y comunidades que han construido gran parte de su conocimiento mediante la acumulación y socialización de experiencias personales. Es decir, la construcción colectiva de la experiencia personal y la intuición como fuente válida de educación. Adicionalmente, la construcción de una especie de consciencia colectiva respecto al conocimiento adquirido mediante estas herramientas.

Las academias de diseño cambiarán por completo. La anterior característica se enfrenta a la idea de conocimiento institucionalizado bajo figuras académicas: muchos de ellos se desempeñan y experimentan en áreas en las cuales no se formaron, otros más, no se formaron en absoluto en academias y han derivado en sus áreas por interés propio. Esto obliga a replantearse la forma en la que se valida el conocimiento en las disciplinas creativas. Las instituciones deben pensar si su tarea es respaldar aquello que enseñan mediante títulos que jerarquizan el conocimiento, o si es más importante establecer los espacios para la construcción —y no la instrucción— de los «modos de hacer» en las artes y el diseño.

El proceso creativo dejará de ser metodológico. El proceso creativo de estos «nuevos artesanos» no se desarrollan bajo metodologías explícitas que documenten su actividad; y aun cuando esto no significa que sigan un proceso metódico, estas no representan modelos rígidos. Su proceso es versátil y adaptable por su carácter autodidacta. Esta característica nos pide pensar el papel concreto que desempeñan las metodologías en la formación de los diseñadores: ¿Es realmente necesario

restringir el proceso creativo mediante el uso de métodos de diseño? Una nueva epistemología del diseño. Con frecuencia se cita el paso del artesano a la industrialización, o la institucionalización de la profesión como argumentos para definir una epistemología del diseño. ¿Pero entonces que ocurrirá con este un nuevo tipo de especialización artesanal? Este nuevo tipo de conocimiento no institucionalizado que parece migrar hacia la especialización de un oficio mediante el «hacer». La manipulación de estas herramientas (impresión 3D) y recursos exige cierto nivel de conocimiento y experticia que redefine la relación del diseñador con sus procesos. Esta nueva relación redefinirá la práctica del diseño, sus instituciones, su relación con los objetos y la industria; en pocas palabras, redefinirá el paradigma del diseño.

Sin embargo, y habiendo desplegado estos argumentos, la historia ha demostrado lo ingenuos que somos cuando se trata de establecer ideas sobre el futuro. Al final, esto podría ser nada más que una perspectiva aislada de lo que es el diseño de producto hoy en día y una simple opinión con pocos fundamentos sobre lo que el diseño debería cambiar. De cualquier forma, el diseño hoy en día es una profesión sólida con millones de estudiantes, teóricos y practicantes cuyo oficio está sostenido y respaldado por un modelo económico que no tiene síntomas de desaparecer. Por lo tanto, ¿Qué daño podría hacer tomar una posición opuesta a la que determina el ejercicio del diseño en nuestra sociedad? En su tratado contra el método, Feyerabend argumenta que con frecuencia son los eventos, no necesariamente los argumentos, la causa de que adoptemos nuevos criterios, pero en este caso, los eventos aún están por consumarse de manera definitiva, razón por la cual es posible, e incluso, necesario desarrollar hipótesis y conjeturas inconsistentes con el statu quo pues, primero, «algunas de las propiedades formales más importantes de una teoría se descubren por contraste, no por análisis» (Feyerabend 2015: 8), razón por la cual es necesario introducir ideas y argumentos que se opongan al estado actual del diseño para enriquecer el debate sobre este; y segundo,

(...) las observaciones, los hechos y los resultados experimentales no necesitan ninguna defensa especial, pues no existe una sola teoría interesante que concuerde con todos los hechos conocidos de su dominio. La cuestión, por tanto, no consiste en saber si habría que admitir teoría contra-inductivas (...); la cuestión consiste, más bien, en saber si las discrepancias existentes entre teoría y hecho deberían aumentarse o disminuirse, o en saber qué otra cosa cabría hacer con ellas (Feyerabend 2015:9).

Al final, este trabajo no pretende construir un conjunto de reglas o teorías de los que debería ser la práctica del diseño, mucho menos establecer una perspectiva apocalíptica sobre lo que es el diseño contemporáneo; simplemente creo que a los diseñadores se nos enseña

poco a pensar en nuestra propia profesión, y aun cuando lo hacemos, la posición desde la que reflexionamos suele ser un lugar aislado de las demás ramas del diseño. La forma en la que conocemos el diseño ha de cambiar. También sus instituciones y las universidades, es inevitable. A lo mejor, en este momento de la historia, ante la incapacidad de resolver los problemas actuales de manera tradicional, lo más sensato que podría hacer un diseñador es «errar». Nada pierde.

#### Referencias

- AICHER, O. (2001) *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gili
- GEDION, S. (1948) *Mechanization takes command*. Oxford University Press
- FEYERABEND, P. (2015) *Tratado contra el método*. Madrid: Tecnos
- REICHARDT, J. (2005) *Aesthetics efficiency. Building for industry administration*. H. M. Nelte