

Nuevas Tendencias

COMENTARIOS DE TEXTO: PETER DORMER vs TOMÁS MALDONADO

en Diseño

CARLOS MARRERO EXPÓSITO

NUEVAS TENDENCIAS EN DISEÑO  UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA  TENERIFE  2005.

Créditos

Nuevas Tendencias en Diseño.

DATOS ACADÉMICOS

Curso de doctorado perteneciente al programa - Creación, plástica y diseño impartido por Dr. Alfonso Ruíz Rayo, en la Universidad de La Laguna - Tenerife, Bienio 2004-2006.

Web Site: <http://webpages.ull.es/users/aruiz/index.html>

DATOS PERSONALES

Este pequeño ejercicio de Investigación ha sido propuesto y desarrollado por D. Carlos Marrero Expósito bajo la tutela del Dr. Alfonso Ruíz rayo.

Para contactar con conmigo, solo tiene que escribir una nota al siguiente correo electrónico:

carlos@chr5.com

Programa

Programa de Doctorado.

Creación plástica y Diseño , Universidad de La laguna, Tenerife, Bienio 2004-2006.

Línea de Investigación

Nuevas tendencias en Diseño

Doctor que Imparte el Curso.

Dr. Alfonso Ruíz Rayo

Objetivos

Se exige para la superación del curso, hacer dos comentarios de texto respecto a los propuestos, escribir un artículo y realizar la catalogación de diversos materiales atendiendo a las categorías de los ámbitos del diseño planteadas durante el curso.

Introducción

A pesar de las diversas aproximaciones teóricas que se han intentado realizar en relación a la delimitación conceptual del concepto de diseño, aún no parece haber un consenso claro al respecto.

Si bien el diseño, entendido como metodología de la proyectación, ha existido desde que el ser humano tiene conciencia de sí mismo, una vez se ha atravesado el umbral de la modernidad, y los procesos industriales se han hecho más relevantes, el diseño clásico, ha quedado desbancado por un nuevo diseño, este es, el que obliga y exige la sociedad industrializada que habitamos.

Frente a ese contexto industrializado, cabe preguntarse si es correcto definir el propio diseño en relación a este contexto, o por el contrario, si es permisible dudar de este concepto de diseño "industrializado" y del propio contexto habitado, como un posible camino viable a la investigación y proposición de diseños definidos desde la concepción ambiental, capaces de generar futuros más alentadores, dentro del discurso de la calidad, en la que sujeto, contexto y proyecto conviven en un marco de equilibrio.

La cuestión que se debate en el fondo es si el diseño debe ser un ámbito estrechado a las exigencias de la industria, o en cambio, éste debe ser un ámbito de investigación que supere sus servidumbres y sus limitaciones respecto a su propio contexto.

El ambiente y su Industria

Los dos puntos de vista más radicales que conviven actualmente en cuanto a las tomas de posiciones respecto qué es diseño, qué debe ser, qué aspectos lo constituye, y cuales deben ser por lo tanto, los objetivos de los diseñadores, enfrenta cuanto menos dos visiones claramente diferenciadas:

1. La visión industrialista, o industrializada, en la que el punto de vista de quien narra, se sitúa dentro del contexto industrial, acepta la parafernalia industrial de forma pasiva, y el papel que el contexto industrializado reserva para los "diseñadores industrializados". Por lo general, una persona pasiva, inmoral, apolítica, acrítica, que es obediente y servil a todos los efectos con la máquina industrial coercitiva.

2. Al otro lado, se sitúan el diseño "ambientalista". Una corriente de pensamiento y acción que intenta situar el discurso de la calidad en el centro del programa, critica al sistema de valores del contexto industrial y critica desde dentro y desde fuera por cambiar todos aquellos aspectos que el propio discurso considera intolerables teniendo siempre por objetivo la mejora de la calidad del ambiente, la naturaleza y la sociedad.

Este último punto, de reciente efervescencia, se lleva desarrollando hace ya algún tiempo de forma consciente ^[1], y quizás ahora más que nunca es necesario traerlo al contexto para enfrentar ambos puntos de vista.

La visión materialista frente a la visión idealista. El presente pragmático, frente al futuro utópico, Peter Dormer frente a Tomás Maldonado en las páginas siguientes.

[1] En Italia se ha generado un contexto discursivo en relación a los estudios de Diseño Ambiental del que Tomás Maldonado junto a otros teóricos Italianos son protagonistas.

Peter Dormer y el diseño Industrializado

Comentario al texto "¿Qué es un diseñador?" en "El diseño a partir de 1945", de Peter Dormer, Barcelona, 1993.

Análisis de las premisas conceptuales del texto

Peter Dormer se propone, a mi modo de ver, un objetivo muy claro en este capítulo de su libro:

Definir el papel, las funciones del diseñador y por lo tanto definir el propio concepto de diseño, a razón de lo acontecido a partir del año 1945, o sea tras la II Guerra Mundial.

Nos deja claro en las primeras líneas cual será su punto de partida respecto al propio concepto de diseño "el diseño⁽¹⁾ se ha convertido en una profesión por derecho propio". Sabemos cual será su argumentación de aquí en adelante: Desde 1945 el diseño es un campo perfectamente delimitado, reconocido, y bien diferenciado de otro tipo de acciones ⁽²⁾ como puedan ser las artísticas.

También intenta definir cuales son las funciones del diseño (Especialmente el diseño Industrial), asignándole alguna de sus funciones:

- * [.. La comunicación es la esencia del diseño Industrial]
- * [Los diseñadores proporcionan la heráldica de la corporación]
- * [responsabilidad...() en el interfaz hombre – máquina].

También intenta analizar y recorrer lo que podría ser una historia de las metodologías del diseño, a través de algunos diseñadores y acontecimientos trascendentes en la propia historia del diseño:

[1]El concepto de Diseño, me atrevería a decir, que en el caso del texto que tratamos, podría bien valer ser sustituido por el diseño Industrial. Esta tesis se podría defender desde varios puntos de vista, en primer lugar el echo de que Dormer analiza toda la problemática aludiendo en todo el texto a metodologías y ejemplos mayoritariamente de diseño Industrial. Otro problema, sería el que planteo personalmente en la definición del diseño como concepto de significación polisémica, y por lo tanto insuficiente por sí mismo para poder abordar un análisis aproximado de las problemáticas reales del diseño [diseño como necesidad].

[2] Tomás Maldonado también intenta trazar los límites entre Arte y Diseño en su libro "vanguardia y racionalidad".

Raymond Loewy podría representar el método Intuitivo en diseño, el concepto de diseño como metodología científica, es defendida en el año 50, por Walter Dorwin Tague, también reconoce las "contaminaciones" de los campos artísticos y filosóficos, llevados en los años 1970 sobretodo por el diseño radical de los diseñadores Italianos. También realiza un esfuerzo considerable al intentar definir conceptualmente aquellos elementos que identifican al diseño como proceso unívoco^[3] y diferenciado de otras disciplinas (como la artística):

- * [El diseño es cuestión de planificar y explicitar las ideas..]
- * [El rasgo distintivo de la obra de diseño es, no obstante, que da solución.]
- * [..las exigencias del diseño estarán relacionadas con lo que comprende que el mercado necesita, con lo que la fábrica es capaz de hacer y con la ganancia que la compañía quiere que rinda su inversión].

También realiza un recorrido a las metodologías que del diseño, se han propuesto desde las grandes corporaciones, ya que según Dormer, el diseño ha sido institucionalizado (en parte), y por lo tanto, los resultados salidos de dicha institucionalización del diseño, deben ser importantes para la historia del diseño. [Philips y Olivetti constituyen sus ejemplos].

[3] Aquí he querido señalar como proceso unívoco, a una forma de delimitar, conceptualizar y definir el concepto de diseño, contraria a aquella mas abstracta que propone Maldonado en Vanguardia y Racionalidad: "Lo que hace del diseño una actividad heterónoma es su dependencia de lo que no es diseño" [Diagnóstico del diseño].

Análisis, contraposición y crítica de dichas premisas conceptuales

1. Se confunden en la definición, tiempo histórico con definición del concepto de diseño

Analizar el papel del diseño, a partir del año 1945, no implica definir el concepto en relación a lo acontecido durante su propio proceso. Si el diseño como bien afirma en el mismo texto, se da fuera de éste período, habría que definirlo en relación a todos los problemas planteados durante la historia de su evolución y no solo bajo la luz de estas investigaciones.

El diseño, entendido como proceso de proyectación en relación a un medio masificado destinado a cubrir unas necesidades económicas, sociales y técnicas, existía ya desde los tiempos de la imprenta, si atendemos a lo informativo. Aunque el texto de Dormer se centra en el período en el cual, el propio diseño como tal se hace hueco en la sociedad moderna como categoría racionalizada dentro del sistema capitalista de producción, no implica que deba tomarse la parte por el todo. Un pequeño detalle éste, que hace desconfiar del discurso.

Delimitar el análisis conceptual, al espacio temporal, incurre en un problema de método, que asegura por su parte un cierto éxito y una cierta comodidad en el discurso.

2. Parte de una definición vaga del concepto de diseño

El concepto de Diseño en sí, poco dice ya del propio proceso de diseño, es más, bajo mi propio criterio creo que deberíamos inventar o desarrollar un nuevo concepto para delimitar los ámbitos de actuación del diseño: No creo que exista un solo diseño, el diseño es una respuesta a la necesidad del ser humano entendido como sujeto social e individual simultáneamente, [a cada necesidad, corresponde un diseño - discurso de la necesidad en Diseño-]^[4]. Por lo tanto hablar simplemente de diseño, es hablar ya, de ninguna cosa.

(4) El discurso de la necesidad en Diseño ha sido desarrollado por mí, en un trabajo anterior: El diseño es aquí un categoría antropológica, donde a cada necesidad del ser humano corresponde un diseño y no al revés.

Puede ser consultado en la siguiente dirección (URL):

<http://www.chr5.com/>

Evidentemente la definición que Dormer hace de Diseño no es la misma que yo he planteado en líneas anteriores: Aquí diseño en un proceso de proyectación acorde con un contexto delimitado, que es el de la producción técnica, y las exigencias de una cadena productiva. A esta definición de diseño suele ser indiferente que sea un paraguas o una frase que diga "odio los procesos productivos" siempre y cuando el resultado se corresponda con un beneficio económico a través del producto correspondiente.

A éste respecto he escrito algunas reflexiones que intenta aclarar por qué esta definición totalmente interesada y alienada de diseño debe de ser desestimada. El próximo punto habla también de ello.

3. Narra desde lo institucional

Éste es uno de las grandes características de una buena parte, sino la mayoría, de las definiciones que intenta categorizar el diseño, y por lo tanto mantenerlo al margen de otras disciplinas y/o actividades. Narrar desde lo institucional es siempre éxito garantizado.

Narrar desde lo institucional, implica crear discursos acotados donde solo entra los intereses específicos de la propia institución. Narrar desde lo institucional es a priori, señalar bien el terreno donde irá construido nuestro gran discurso. Narrar desde lo institucional no mata a los forajidos, incluso cuando lo institucional sea el 100% del globo terráqueo. Ahora bien, cuando el total del planeta ha sido domesticado por el manto capitalista y sus sistemas de producción, ¿Qué debe hacer el diseño a nivel conceptual? La primera opción ya la hemos desestimado, identificarse: La parte por el todo.

Otro camino es el de resistir a la alienación y mantener firme la postura: Para ello hay que aprender a valorar todo el problema, y eso significa para bien o para mal, salir del discurso de lo institucional, de lo domesticado. Fuera del terreno "apropiado" de la definición del concepto de diseño, también habitan otros individuos con propuestas alternativas a las dadas y con discursos tan convincentes que los dados por el diseño institucional.

Contraposición a las definiciones de diseño

[El diseño es cuestión de planificar y explicitar las ideas..]

Desde luego que lo es, pero ¿Qué actividad humana conocemos que no exija una planificación previa y una acción de algún tipo sobre la cuestión en sí?

En un cuadro hay que planificar tanto como en una obra de diseño, incluso más. No creo que planificar en sí mismo sea una categoría válida para definir el concepto de diseño.

[El rasgo distintivo de la obra de diseño es, no obstante, que da solución.]

La solución es la respuesta a un problema. Para que exista una solución debe ser definido el problema, formulado.

Existen en la vida de una persona muchos problemas, a lo que vamos dando solución – mejor que peor – a lo largo de nuestra vida. Por lo tanto todos nosotros somos diseñadores, y nuestra vida, una gran problema de diseño, según las pautas que nos da Peter Dormer.

[..las exigencias del diseño estarán relacionadas con lo que comprende que el mercado necesita, con lo que la fábrica es capaz de hacer y con la ganancia que la compañía quiere que rinda su inversión.]

Aquí se nos da ya una aproximación mas acotada de lo que para sí, supone ser diseñador.

Relación productiva en un contexto de mercado, límites técnicos en la producción, necesidades de consumo en un mercado....ESTA HISTORIA ME RECUERDA UNA HISTORIA.

Nuestro contexto capitalista, ha transformado nuestro contexto en un espacio especulativo (mercado) , dependiente de medios productivos (la industria) para satisfacer las necesidades materiales (y no tanto) de la sociedad capitalista en su conjunto. Por lo tanto, desde mi punto de vista, cualquier producción por mínima e insignificante que sea, está sujeta por lo menos a dos de éstas premisas, ya solo por encontrarse en el contexto actual. La tercera, la que sea reproducido en masa, suele ser la que usan algunas personas para defender esta conceptualización del diseño: "Si no ha sido producida en masa, no es diseño", dicen.

Sobra decir que este argumento se cae hoy en día por su propio peso. Como ejemplo poner la construcción de un edificio, sólo uno. ¿ No hay diseño en los proyectos arquitectónicos ?

Desde las expresiones mas vanguardistas de la producción capitalista, también se pone de moda la producción casera, yo mismo lo hago: Tengo una impresora con la que puedo realizar pequeñas tiradas de mis diseños. ¿ Quién se atreve a decirme que lo que yo hago no es diseño ?. El diseño tiene que ver con lo social, con su capacidad de transformación del contexto, para ello sirve la industria, confundir el proceso de repetición de un producto, con su repercusión social, es un problema de confusión de ideas que nada tiene que ver con el diseño.

Resumiendo

Diría que el fantástico texto de Peter Dormer, como buen inglés que es, aborda el problema de la conceptualización del diseño desde una postura absolutamente pragmática, donde todo se organiza en relación al beneficio inmediato que podemos obtener de dicha información. Un discurso directo en sus intereses, conciso en las definiciones del diseño, basado en experiencias prácticas del mundo laboral y la trayectoria personal, que posiciona su punto de vista claramente en la industria in situ.

Dicho pragmatismo viene muy bien aquellas personas que se intenta acercar al problema de diseño, pero empieza a carecer de respuestas desde que se posiciona el discurso en otro contexto, o se aborda el texto desde una perspectiva no afín a sus propios intereses.

El Diseño del que nos habla Peter Dormer en su libro, no es el diseño en mayúsculas, es solo una de las muchas formas que ha habido y que por seguro habrán, de afrontar la propia existencia del hombre y su propio devenir a través de sus diversas circunstancias contextuales.

Dormer nos habla de un diseño posible, aquel que se refleja en la parte más puritana de la industria y arraigada a los procesos productivos octogenarios que acompaña nuestro contexto actual y que por seguro fueron fundados tras la II Guerra Mundial.

Comentario de Texto

La temperatura del “diseño”

Comentario al texto “Design Caliente” vs “Design Frío” en El diseño industrial reconsiderado, Tomás Maldonado, Barcelona, 1993.

Preámbulo argumental

Los postulados del diseño frío , “dirigido a la producción industrial y destinado al consumo de masas” es confrontado con los del diseño caliente “echo por unos pocos, con pocos medios y realizados para la fruición de pocos sujetos sociales”.

Los discursos actualizados del “diseño caliente” según Maldonado, no hace sino recordar una etapa nostálgica de nuestro pasado como proyectistas. El contexto en el que se defiende el supuesto “diseño caliente” trae consigo la pretensión de homogeneizar la enseñanza y la metodología del diseño industrial.

Por otra parte el “mal” que se cierne sobre el concepto de “diseño”, no es capaz de alcanzar a las definiciones y la conceptualización a lo que “diseño industrial” se refiere, ya que éste “ha intentado siempre, en la medida de lo posible, delimitar su específico campo de acción”.

Caliente y Frío

Creo que deberíamos pararnos a analizar qué significa y representan los adjetivos frío y caliente dentro del contexto del diseño que plantea Maldonado:

En un primer lugar podríamos identificarlos del siguiente modo:

1. Frío = Industrial /Producción Masificada
2. Caliente = Artesanía / Producción Subjetivizada

Identificamos en esta conceptualización de estos dos posibles diseños: El diseño frío, como la representación industrial [no como ámbito, sino como dimensión] del diseño, donde el diseño es definido en relación a su contexto tecnificado/industrial, su origen se sitúa justamente a principios del siglo XX, su expresión fue la del funcionalismo, racionalismo, la no ornamentación, etc, y su contextualización dentro del proceso productivo capitalista ha sido "casi" absoluto en cuanto a que éste, podríamos alegar, es justamente la expresión de su contexto.

Este diseño frío es justamente la representación de "diseño", tal cual lo conocemos actualmente. O por lo menos aquel que ha ocupado el origen de lo que se ha entendido como su nacimiento [Bauhaus, Deutsche werkstatt] y su desarrollo hasta principios de los 70 [post modernidad].

Al otro lado del ring [según el propio Maldonado], tenemos el diseño Caliente. Entendemos caliente como algo humano, y esa temperatura hace referencia a un proceso alejado de la técnica, o lo que viene a ser lo mismo, alejado de los procesos industriales. Este contexto caliente del diseño, corresponde a períodos antecesores al nacimiento del contexto contemporáneo global, en el que los modelos de producción capitalistas no se habían desarrollado, y existían otros modelos de producción y consumo: la relación entre el productor [artesano] , el producto, y el consumidor, se daban en otra escala, digamos en una escala dimensional diferente a la actual.

Suena la campana

El diseño frío tiene en su andar, algunas ventajas: El contexto actual le pertenece: posee los medios de producción, controla los medios de distribución, y en definitiva domina el territorio.

Algunas de sus contras son la dificultades que ha tenido pasar y a las que ha tenido que someterse para introducir conceptos como "reciclabilidad", "oferta en la producción", "personalización", etc. Podríamos decir, que todos los aspectos de personalización en la producción, o la adaptabilidad a las culturas locales, ha sido introducida poco a poco, a medida que el sistema se ha ido especializando, y la relación competitiva de los mercados así lo ha exigido a la producción. En los MacDonalds de la India no sirven hamburguesas de carne de vaca, y los coches, ya no se producen de un solo color. Gracias a la introducción de la producción "a la carta" la industria consigue su objetivo, mantiene la centralidad operativa, e introduce sus productos en el mercado global con apariencia localista pluricultural.

Al fin y al cabo, el ser humano es un sujeto genuino, que le gusta verse reflejado en el otro, como un igual, pero cuya pesadilla, es ser precisamente ese igual, la diferencia es propiamente humana, aunque sean propios de nuestra era los discursos contrarios.

El llamado diseño caliente, presume de una producción más "humana", por producción humana entendemos más cercano a las necesidades y exigencias de las personas pertenecientes a un contexto cultural concreto, entendemos humano por el reflejo en la producción de aspectos propiamente humanos, como son los sensitivos y los emocionales. Desde este punto de vista, el diseño caliente no es solo el reflejo de un modelo concreto de organización y producción, sino también el resultado de la capacidad de ciertos modelos de responder al aumento de la calidad ambiental del sujeto y su entorno.

En su contra, el diseño caliente tiene un público reducido, aunque de forma inconsciente, aspire a homogeneizar el total del territorio.

Entender el “Diseño” en relación a los modelos organizativos

La sociedad, ha dispuesto de diversos modelos de organización a lo largo de su historia. Cada uno de estos modelos ha tenido un medio de producción, un modelo de creación, un modelo de consumo, una forma de entender el espacio, el tiempo, la cultura y el más allá.

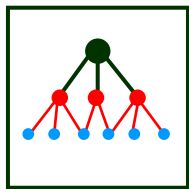
Cuando Tomás Maldonado habla de diseño frío y Caliente, de lo que realmente habla, es del producto, el resultado, de un modelo de producción concreto. Estos modelos de producción, o resultados productivos, podrían ser equiparados a modo de símil, al modelo pre-industrial [para el diseño caliente] y el modelo industrial [para el diseño frío].

Antes de abordar lo que va a ser mi discurso en relación a los modelos frío/caliente, sería recomendable hacer una definición aproximada de “modelo”, esta podría ser, algo cercano a lo siguiente: “Como un conjunto de reglas o principios racionalmente enlazados entre sí que sirven para entender interpretar o estudiar un sistema”.

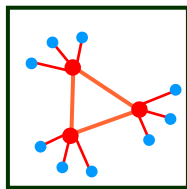
El ser humano aplica, usa y define modelos, no solo para el análisis científico, sino también como acción práctica en la vida real: “usamos y construimos modelos mentales que usamos durante la vida diaria para resolver problemas del tipo, “uso un cuchillo donde debería usar un destornillador” o “mantengo la calma al ver todo el mundo desnudo en una playa” [5].

Barans, ha desarrollado 3 modelos básicos de organización en relación a las formas y organización de los elementos dentro de un sistema. Atendiendo a la relación jerárquica entre las partes. Éstos sistemas son tres: centralizado, descentralizado y distribuido.

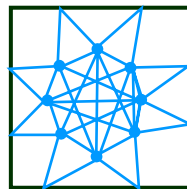
Modelos de Barans



Centralizado



Des-centralizado



Distribuido

[5] Juan Martínez Val aborda el problema de los modelos mentales fundamentales para entender el diseño ínter-activo en su libro Comunicación el diseño gráfico, Laberinto, 2004.

La industria, pese a la necesidad reciente de introducir el modelo de la calidad total [6] mantiene en su interior el ADN del propio sistema que le ha dado origen: La estructura o el modelo centralizado de organización, es el puramente capitalista: Piramidal, de fuerte control en su vértice superior, y donde la dirección va desde arriba hacia abajo siendo inexistente el mando y control en las zonas de la base.

Este modelo organizativo propio del capitalismo y de organizaciones arcaicas, son los modelos que habitan en el contexto contemporáneo actual y que lleva en su interior la máquina industrial.

Podríamos afirmar, asumiendo que el diseño frío es el resultado de una forma concreta de organización social, que de los 3 modelos que ha definido Barans, el centralizado, sea el más que se ajuste por razones obvias.

Llegados a éste punto se hace primordial responder a la siguiente pregunta. ¿Si el supuesto diseño frío representa el resultado de un modelo centralizado, qué papel juega el supuesto “diseño caliente”?

El modelo descentralizado, es un modelo en el cual no existe un solo centro, sino varios centros interconectados. La centralidad en menos, la independencia es mayor: Se me ocurre que este modelo podría representar el contexto actual del diseño caliente: Frente al contexto actual de la producción masificada y perfectamente proyectada de los productos del capitalismo, existen, desde sus orígenes, individuos, productores, procesos y métodos, que establecen otro tipo de tipificación y organización: Los grafiteros, los anti-diseñadores, los diseñadores independientes [o sea los antidiseñadores], incluso los propios artistas de la vanguardia histórica, conviven en el contexto contemporáneo realizando su propia poética industrial. El modelo que representan estos colectivos, es otro, y por lo tanto el resultado de sus “diseños” o simplemente su producción, nada tiene que ver con la producción típicamente industrial. Por que precisamente se trata de eso, de escapar a los arquetipos industriales, en aras de visualizar otro modelo posible. ¿Es a este colectivo al que Maldonado hace referencia cuando se refiere a diseño caliente ?.

[6] Según Tomás Maldonado, La necesidad de introducir el modelo de la calidad, implica romper con la estructura actual de las organizaciones y adaptarse la misma a la de la calidad. Si no se llevase a cabo este cambio, el propio proceso de selección natural del capitalismo, provocaría la incompetencia productiva de dicha organización.

La pretensión de la que se habla en su artículo de establecer pequeñas comunidades autogestionadas, en torno a las enseñanzas y producción del diseño, que Maldonado compara con la era pre-industrial, es también la representación y la exigencia de un modelo descentralizado en el proceso de la enseñanza, producción y disfrute del diseño. Podríamos hablar de un diseño local, si se quiere, donde cada comunidad genera un diseño propio para sí misma.

Si alguien me diese a elegir entre un modelo frío, centralizado y global, con tendencia a la homogeneización absoluta del globo, y un modelo caliente, descentralizado, de dimensión global interconectado, mi respuesta sería evidente: El modelo descentralizado sería desde un punto de vista pluricultural más rico, el resultado de la producción caliente, no es solo más humana, sino más cercana a la dimensión simbólica y funcional de cada cultura.

Aún llegados a éste punto cabría hacerse la siguiente pregunta. ¿Constituye el modelo descentralizado el mejor de los modelos posibles, constituye el diseño caliente el mejor de los diseños posibles ?

Hemos hablado que Barans establece 3 modelos, de los cuales aún nos queda uno por desarrollar.

El modelo distribuido, es a mi modo de ver, el supuesto modelo que Maldonado referencia como el de la calidad total^[7], el modelo distribuido es un modelo políticamente incorrecto para el capitalismo, es modelo distribuido es aquel en que cada parte del sistema está unido a otros de forma no jerárquica, de modo que todas las unidades del sistema tienen la misma capacidad de poder y mando. Este modelo ha dado como origen el actual internet, y a su alrededor, está generando un espacio de mentes interconectadas, que están generando contenidos, conocimiento, y por lo tanto re-organizando el territorio en torno a su propio modelo.

[7] El discurso de la calidad total ha sido desarrollado por Tomás Maldonado en el "capítulo 10" de la nueva edición de su libro El diseño industrial reconsiderado, Gustavo Gili, Barcelona, 1993". [No incluido en la edición original del año 1976.]

¿ Qué manifestación del diseño podría tener el modelo distribuido ?
¿Corresponde a alguna de éstas difiniciones el modelo distribuido?. En el ámbito del software, espacio en el que se ha dado el primer coletazo en relación al resultado de un producto de ésta índole, ya se ha visto la eficacia frente a los productos de índole propietaria [resultado de un modelo jerárquico en la producción]^[8].

Por lo tanto podríamos aventurarnos a decir, que si bien , y en relación al discurso de la calidad total, el modelo industrial, el cual contextualiza, una forma de entender el diseño, "diseño frío" , está en crisis, el modelo descentralizado, "diseño caliente" igual no es el modelo que mejor supla sus deficiencias. El modelo distribuido, aquel que ha sido considerado de "nuevo comunismo"^[9], está demostrando ser potencialmente superior a todo lo conocido en el ámbito de la calidad y la producción inmaterial. El diseño , y ya lo dice Maldonado, en cuanto se impongan modelos menos jerarquizante en el estatus de la producción, tendrá la capacidad de proponer mas allá de donde actualmente llega su campo de acción. En este nuevo contexto, que aún está por llegar, el diseño tendrá la capacidad de sumarse al proyecto de la calidad total, y desde esta visión poli discursiva y meta proyectual, ser partícipe a todos los niveles – y no solo a nivel formal – de un posible mundo en futura proyectación.

[8] El gran éxito del sistema distribuido es el INTERNET como medio de comunicación y el sistema operativo LINUX, como objeto de producción inmaterial.

[9] Solo Bill Gates, uno de los hombres con más riqueza acumulada en este planeta, podría haber hecho un comentario de este tipo.

TEXTOS CONSULTADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL COMENTARIO
AL TEXTO DE TOMÁS MALDONADO

MALDONADO, Tomás:

El diseño Industrial reconsiderado, Gustavo Gili, 1993.
[Edición original del año 1977].

MANZINI, Ezio:

Artefatti. Verso una nuova ecologia dell' ambiente artificiale,
Domus Academy, Milán, 1990. Trad. Cristin Ordóñez y Perluigi
Cattermole, Celeste Ediciones, Madrid,1992.

MARTÍNEZ VAL, Juan:

Comunicación en el diseño Gráfico, Ed. Laberinto, 2004.

MARZO, Jorge Luis:

El interfaz epidermis de la comunicación, en revista GRRR N.11,
2003.

VIDAL, Manuel :

Cooperación sin mando: una introducción al software libre, en
revista Contrapoder,2000.

Online. URL:

<http://www.sindominio.net/biblioweb/telematica/softlibre/>

TEXTOS CONSULTADOS PARA LA ELABORACIÓN DEL COMENTARIO AL
TEXTO DE PETER DORMER

DORMER, Peter :

El diseño desde 1945, Editorial Destino, 1993.

QUADROS JUNIOR, ITANEL BASTOS de:

El diseño gráfico: de las cavernas a la era digital, en Revista Latina de
Comunicación Social, número 19, julio de 1999, La Laguna (Tenerife), en la
siguiente dirección electrónica (URL):
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a1999fj1/70ita.htm>

MALDONADO, Tomás:

Vanguardia y racionalidad, Gustavo Gili,1990.

MARZO, Jorge Luis:

El interfaz, epidermis de la comunicación, en revista GRRR N.11, 2003.