

Paper

Categorías discursivas en diseño industrial. La codificación en conjunto de artefactos

Arango, Daniel Fernando; Rodríguez Ciuró María Gabriela

dfarangohotmail.com; gabiciuro@hotmail.com

Universidad Nacional de Mar del Plata. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Carrera Diseño Industrial. Lenguaje Proyectual II a IV. Mar del Plata. Argentina.

Línea temática 1. Categorías y enfoques (teoría y praxis)

Palabras clave

Diseño industrial, Lenguaje-objeto, Semiótica, Categorías discursivas, Codificación

Resumen

Partiendo del concepto de taxonomía introducido por la biología para ordenar y clasificar especies, se ha incorporado la noción de categorías discursivas para sistematizar la construcción de discursos en conjuntos de objetos desde la producción material de la cultura del proyecto; es decir aquellos artefactos de la cultura desarrollados por la disciplina del diseño industrial.

Entendiendo al objeto como texto, en cuanto conjunto de signos codificados que pueden ser leídos a través de la forma, se parte de lo denominado lenguaje del producto. Este posicionamiento se encuadra en el Taller Vertical de Lenguaje Proyectual de la carrera de Diseño Industrial de la FAUD/UNMDP, que toma como marco de referencia la semiótica para abordar la

forma. La materia despliega nociones y metodologías para la comprensión y uso del lenguaje-objeto.

Con el fin de desarrollar y controlar los mecanismos de formación del discurso, en el segundo nivel -Lenguaje Proyectual III- se introducen nociones de la forma desde el plano de la significación. Se despliegan los repertorios conceptual y formal-articulario como elementos del lenguaje icónico con los que cuenta el proyectista para dotar de sentido los objetos. Por eso, la codificación se torna en uno de los conceptos principales dado que permite la relación entre los planos entitativos y de significación de la forma.

Desde estas nociones se abordan las categorías discursivas; así las cerradas la conforman aquellos conjuntos de objetos donde se establece una fuerte relación entre los repertorios formal-articulatorio, y una relación más débil con el repertorio conceptual. En estos casos la codificación de significantes es sustancial para la lectura del conjunto de los productos que la establecen, apareciendo las categorías de línea, familia y colección.

En las categorías abiertas en cambio, aparecen la serie, la tendencia, el estilo y la tipología donde el repertorio conceptual es dominante, seguido de la relación con el repertorio formal y en menor medida el articulatorio.

Estas categorías, que desde su análisis semiótico aportan una metodología respecto a la acción proyectual, incorporan la noción de tiempo dada la sincronía o diacronía que difiere entre las categorías cerradas y abiertas; la noción de espacio entendido como contexto socio-cultural donde se desarrolla el proyecto.

Esta presentación da cuenta de los conceptos con que opera esta categorización y que permiten abordar el proceso de enseñanza de la forma; buscando contribuir a establecer correspondencias entre la producción teórica y la práctica profesional.

Génesis de categorías discursivas

El concepto de categorías discursivas surge como ajuste del currículo del Taller Vertical de Lenguaje Proyectual – en adelante TVLP-, cuando en el plan 95 la carrera de Diseño Industrial de la Universidad Nacional de Mar del Plata, la asignatura pasaba a tener tres años y formar parte del ciclo de desarrollo. En este proceso de acomodamiento, el taller realizó una profundización del campo cognitivo y un reordenamiento didáctico a través del desarrollo de distintos trabajos prácticos.

Motivó esta ejercitación el hecho de que diseño industrial, que se encontraba inserto en las transformaciones culturales e industriales de la sociedad, desarrollaba una parte importante de la cultura material mientras otras disciplinas realizaban distintos análisis e interpretaciones desde diversas perspectivas y abordajes teóricos.

Desde la mirada disciplinar específica, se desplegaba el campo teórico bajo una mirada abstracta en la forma, que profundizaba el campo de la geometría. Este dominio del plano entitativo resultó de gran utilidad al movimiento moderno y a la industrialización que desde principios del siglo XX vivía un proceso de aceleración. Pero no supo dar respuesta a otros movimientos, que muchos lo engloban como postmodernismo y que incursionaron en la capacidad comunicativa, o en algunos casos el *lenguaje figurativo*, en la búsqueda de darle identidad a la diversidad de los *contextos culturales* (Sottsass, citado en Bangert y Armer, 1990).

Estas contracorrientes trajeron un cambio importante hacia el interior de la disciplina en el plano proyectual, donde dejó de existir un marco genérico universal que otorgue certezas sobre cómo diseñar, provocando una fragmentación en la manera de pensar el diseño o *lógicas proyectuales* (Fernández, 2001).

En ese sentido, la asignatura pretendía aportar un andamiaje, una metodología que dé respuesta a todas las miradas y que se produzca una realimentación entre marco teórico y práctica profesional. Hoy a 25 años de la primera experiencia desarrollada en el taller respecto a esta problemática, pretendemos aportar los conceptos principales o claves que la estructuran y brindar algunos ejemplos que las representan.

Problemática y enfoque del Taller Vertical de Lenguaje Proyectual

En el marco de la materia -TVLP- se aborda la forma desde dos planos de sentido, uno entitativo y otro como signo. El primer plano lo aporta el campo de la Geometría, la forma como entidad abstracta, nutriéndose de ciertos principios de la física para explicar algunas de sus manifestaciones superficiales. El segundo considera la forma como significado y la aborda como una entidad cultural nutriéndose de la Semiótica. El primero se define como campo morfológico constituyéndose en la asignatura como la lengua; mientras el segundo como campo de la significación, se denomina habla.

La materia pretende formar a los estudiantes en la comprensión y uso del lenguaje del proyecto, intentando exponer y desarrollar los mecanismos de formación del discurso en el ámbito del proyecto. Este posicionamiento “considera al artefacto como un hecho material cuya función primaria es su capacidad discursiva” (Olivo et al., 2011), es decir entender al objeto como texto.

El propósito de esta asignatura es avanzar sobre la disciplina proyectual ofreciendo una metodología que permita transparentar los mecanismos y relaciones formantes del lenguaje icónico. Esta acción comunicativa no conoce géneros ni usos, convirtiéndose en una competencia cognitiva en el abordaje de prácticas textiles, de indumentaria o de productos. Desde esta perspectiva se considera que el diseñador tiene que comprender el espacio que opera tanto en la bi como en la tri dimensión independientemente de la orientación en la que se forme.

Vale aclarar que la carrera de Diseño Industrial en Mar del Plata cuenta con la particularidad de formar bajo el mismo título a tres orientaciones diferentes, denominadas Textil, Indumentaria y Productos. Esta característica influye en una materia como Lenguaje Proyectual que congregan estudiantes de todas las orientaciones, debiendo generar contenido específico y general para todas ellas.

Tomando de referencia conceptos de la Semiótica y la Lingüística, a través de este enfoque se pretende dotar al estudiante de un andamiaje teórico transversal a las distintas orientaciones, puesto que el lenguaje es universal. Comprender su estructura interna y los mecanismos de funcionamiento le brinda un marco cognitivo que llamamos competencia.

Si bien en el enfoque se realizan ciertos deslizamientos del lenguaje natural hacia el lenguaje del proyecto, difiere en el orden de incorporación de la lengua y el habla. En el lenguaje natural a través del intercambio social se incorpora el habla que le permite al sujeto un proceso de comunicación, para luego en la educación formal adquirir la lengua. En el taller primero se incorporan los conocimientos que estructuran la lengua y luego se desarrollan los contenidos para abordar el habla.

Considera asimismo, las diferencias del lenguaje visual respecto del lenguaje oral y escrito; donde el primero se caracteriza por su multicontinuidad en la lectura, la motivación de sus signos, una articulación múltiple y móvil, y la codificación que tiende a ser más débil respecto del lenguaje verbal.

En ese sentido, los conceptos que provienen del campo de la Semiótica y la Lingüística van sufrir un *proceso de traducción* (Litwin E., 1997) cuando son convertidos en contenidos del curriculum de la asignatura. Esa traducción requiere una mirada y transferencia al campo disciplinar del diseño industrial; mirada y no recorte porque en nuestra opinión, no se quitan o reducen contenidos sino que, a través del enfoque de la asignatura se establece un reordenamiento, jerarquización y relación de los mismos.

El TVLP se presenta como una estructura organizada en niveles donde los conocimientos se adquieren en forma gradual y escalonada, según la profundidad de los contenidos y la complejidad que deben ir adquiriendo las

prácticas a medida que el estudiante transita el taller. Desde el punto de vista curricular, el taller vertical propende a una organización de *currículum espiralado* (Camilloni A., 2001), es decir la secuencia de contenidos se van articulando y profundizando a lo largo del nivel y entre los niveles. Desde este posicionamiento la *propuesta académica* (Olivo F., 2103) se estructura en tres momentos, tomando de referencia las dimensiones de Morris (1985) en el estudio de los signos: la *sintaxis*, que aborda la organización de los enunciados y las reglas articulatorias que las rigen; la *semántica*, que enfatiza la construcción del significado a través del proceso de codificación; y la *pragmática*, que estudia los efectos concretos del lenguaje en sus contextos de aplicación, y sus mecanismos de realimentación. Si bien estos elementos estructurantes del lenguaje forman una totalidad, cada nivel se encarga de profundizar uno; así la sintaxis, la semántica y la pragmática se desarrollan en segundo, tercero y cuarto año respectivamente.

Los Repertorios en el lenguaje del producto

Lenguaje Proyectual 3 -LP3- constituye el segundo nivel del TVLP, que aborda la dimensión semántica y donde se despliega la problemática de la significación de los artefactos. Por este motivo se hace hincapié en la enseñanza del lenguaje del producto puesto que “considera al artefacto como un hecho material cuya función primaria es su capacidad discursiva” (Olivo et al., 2011), es decir entender al objeto como texto. Se asume el objeto como un fenómeno comunicativo que tiene una caracterización polisémica (Barthes, 1993).

“Se trata de un *lenguaje artificial*, (Guerri, 2012) que es considerado débil respecto al lenguaje verbal dado que la articulación es múltiple y móvil y no doble y fija respectivamente. Sin embargo consideramos que como todo lenguaje entendido como sistema de signos codificados, se pueden establecer correspondencias entre la forma y el contenido así como en las relaciones entre sus elementos, mediante reglas combinatorias -a veces arbitrarias- entre el signo y el significado. De este modo la forma puede ser leída como texto apoyándose en códigos universales que son decodificados por el contexto donde se inserta, y cuyas semas operadas en consecuencia, aporten mayor claridad al mensaje” (Rodríguez Ciuró y Arango, 2019).

En este nivel, una vez incorporados los sistemas de representación y las nociones de forma abordadas desde el plano entitativo, se trabaja el plano de la significación. Este es el campo más sustancial en el enfoque del nivel 3 en el taller. Los sistemas de representación o *lenguajes gráficos* (Guerri, 2012) - tanto la perspectiva como el Monge - son instrumentos metodológicos que actúan como mediadores en el proceso proyectual permitiendo visualizar las cuestiones perceptuales del objeto representado y cuantificar o mensurar las proporciones que lo constituyen respectivamente. El plano entitativo lo aporta el campo de la Geometría abordando los aspectos generativos de las entidades formales, estudiando su organización en el plano y en el espacio y nutriéndose

de ciertos principios de la física para explicar algunas de sus manifestaciones superficiales como el color y la cesía.

En esta instancia del proceso de aprendizaje se incorpora la noción de repertorios, identificando tres conjuntos de elementos que se definen como conceptual, formal y articulario. Esta categorización semiótica pretende diferenciar por un lado las ideas o conceptos que quieren ser transmitidos, es decir él o los significados; de los elementos significantes que son los que materializan el discurso o mensajes que se quieren comunicar. Los repertorios son la condición necesaria para que un hecho visual adquiera carácter semiótico y con ello la condición de legibilidad de los artefactos.

Todo lenguaje está constituido por elementos y relaciones, en el caso del lenguaje del objeto lo constituyen los repertorios formal y articulario, es decir los elementos del alfabeto visual y las relaciones con las que cuenta el diseñador para proyectar y resolver la configuración del producto. De este modo los repertorios consisten en sistemas morfo-sémicos, que se materializan tanto en el nivel morfológico de los artefactos como en el sintáctico por las relaciones que surgen entre sus partes y entre los objetos.

El repertorio conceptual se define como intangible, es el conjunto de ideas y conceptos que quieren ser transmitidos. Para ello el diseñador apela a su estructura cognitiva o *marco de referencia* (Paoli A., 1979), entendido como sus experiencias y los significados construidos en él. Guber (1996) diferencia las cuestiones biológicas en factores individuales, lo cual denomina *ideoperceptiva* como aquellas vivencias y experiencias particulares en donde se establece una escala de expectativas, valores o preferencias; respecto de la *etnoopercepción* que está condicionada a cada cultura en donde el sujeto perceptor es atravesado por los hábitos y tradiciones de un grupo social.

La definición del repertorio conceptual y su precisión permitirá una mayor claridad y fluidez en la bajada al producto. Mientras los repertorios formal y articulario se vinculan más a la materialización del repertorio conceptual, donde el primero comprende las entidades y operaciones sobre la forma, conjuntamente con sus atributos (color, valor, textura y cesía); mientras que el articulario abarca las relaciones sintácticas entre las formas de las partes (operaciones de adición o transformación y sus derivados). Ambos repertorios se constituyen en elementos significantes que portan en definitiva el significado de los objetos.

La comprensión y dominio de los repertorios y sus relaciones, se constituyen en instrumentos concretos para dotar de sentido a los objetos a través de un proceso de significación; actuando como mediadores en el acontecer del proyecto y permitiendo al diseñador disponer de medios para operar el mensaje e informar a la materia.

La Codificación en diseño industrial

Dentro de los contenidos abordados en este nivel -LP3-, quizás el más representativo es la codificación puesto que articula un conjunto de conocimientos provenientes de varios de los campos mencionados.

Posicionados en entender el objeto como un hecho comunicativo, se desplegaron los repertorios como elementos y relaciones del lenguaje del producto, entendido como una construcción social y cultural. El proceso de informar un producto para que pueda ser leído o interpretado por quienes lo utilizan, requiere el desarrollo y comprensión de algunas nociones. Desde el enfoque semiótico, entendido como *campo* (Eco, 1989) se sostiene que todo acto comunicativo mediado por el lenguaje se funda en un código que es la “reserva semántica de todos los significados posibles que pueden existir dentro de un sistema de significación” (Rodríguez Ciuró, Arango, 2019). Continuando con el planteo de Eco, se define como “un sistema de símbolos que por convención previa, está destinado a representar y a transmitir la información” (1989: 11).

Esto nos permite inferir que la codificación es el proceso por el cual podemos dotar de significado a la materia con la finalidad de transmitir información para que pueda ser interpretada o decodificada por las personas a las cuales está dirigido el mensaje.

Desde la asignatura se pretende desarrollar una metodología que intenta dar cuenta del acoplamiento entre un elemento de la expresión, en cualquiera de las dimensiones de la forma, con un elemento del contenido a transmitir para que se produzca una asociación, y con ello se construya un significado. Es decir operar aquellos elementos, reglas y procedimientos de los que va a disponer el diseñador para establecer los elementos significantes del lenguaje del producto a través de los cuales se produce la significación.

Otra cuestión es comprender los procesos cognitivos que transcurren en el proceso proyectual y configuran la forma del producto, así como el realizado por el usuario en la decodificación. En ambos casos la percepción juega un rol importante que cabe mencionar pero que no será abordado en este trabajo. Sí reconocemos que la ideación y etnopercepción, sustanciales en el proceso de construcción de significados, está asociada a las representaciones sociales que se transmiten a través de tradiciones, educación y procesos de comunicación, bajo condiciones de cambios dinámicos en las que el sujeto está inmerso.

En un producto industrial, podemos decir que la codificación se da cuando el diseñador (interpretante productor), en el *acto sémico* (Prieto, 1967), establece una relación entre los repertorios conceptual y formal-articulario inherentes al lenguaje objetual, la cual será interpretada por el público (interpretante usuario y/o consumidor) al que está dirigido el artefacto. Es decir que cuando se proyecta se establece una relación de los elementos significantes con las variables y funciones del objeto que son los portadores de esa información; y el usuario a través de la percepción y un proceso cognitivo, transforma esos significantes en significados.

Las categorías discursivas en diseño

Partiendo del concepto de *taxonomía* introducido por la biología para ordenar y clasificar especies (Linneo, 1735), se ha incorporado la noción de categorías discursivas para sistematizar la construcción de discursos en conjuntos de

objetos desde la producción material de la cultura del proyecto. Partiendo de las nociones de repertorios y codificación se abordan las categorías discursivas; pretendiendo clasificar el universo de los productos de la cultura desarrollados por la disciplina del diseño industrial.

Si bien, en el desarrollo del curso se hace una contextualización o modo de genealogía recto a determinadas categorías, en esta oportunidad no constituye el eje de la presentación. En ese sentido la observación está centrada, no en cada producto en sí, sino en los conjuntos de objetos que forman el universo del discurso. Desde lo que se enuncia que se quiere comunicar, a lo que finalmente se comunica a través de las respuestas acontecidas en los productos desarrollados. Este ordenamiento diferencia aquellos que van de números más reducidos en cantidad de objetos a más amplios, buscando establecer distintos grupos (o taxones en términos de la biología).

La codificación en conjuntos de artefactos opera en dos niveles: el primero se establece en la relación entre el repertorio conceptual y los repertorios formal-articulatorio, al cual denominamos pautas de significación. Es decir, el concepto que se quiere transmitir (significado) y qué dimensiones de la forma y la sintaxis los van a transmitir (elementos significantes).

El segundo nivel opera en las relaciones que se tratan de establecer entre los productos a través de los repertorios formal-articulatorio al que llamamos criterios parentales. Son aquellos rasgos que se definen desde el plano entitativo para que generen lectura de conjunto.

A partir de estos conceptos y definiciones se establecen las categorías que llamamos cerradas y abiertas. Las primeras conformadas por aquellos conjuntos de objetos donde se establece una fuerte relación entre los repertorios formal-articulatorio, y una relación más débil con el repertorio conceptual. En estas categorías la codificación de significantes es sustancial para la lectura de conjunto de los productos que la establecen, pudiendo definir las categorías de línea, familia y colección. Así los criterios morfogenerativos que se establecen son más pregnantes, pudiendo advertir que se van reduciendo a medida que los conjuntos se amplían en términos de cantidad de objetos componentes.

En las categorías abiertas aparecen la serie, la tendencia, el estilo y la tipología. Las dos últimas, no se abordan en la asignatura dado que se consideran objeto de estudio y desarrollo de los talleres de Pensamiento Contemporáneo y Diseño respectivamente. En esta clasificación las categorías se componen por un número considerable de productos, pudiendo observar un repertorio de conceptos dominantes que la rigen, o bien ciertos rasgos formales que identifican y caracterizan al conjunto.

En estos casos, donde hay un proceso diacrónico en el desarrollo y aparición de productos, no hay un planteo a priori o acordado en cuanto a criterios parentales. Pero sí se reconocen ciertas características formales que persisten en el conjunto, manteniendo en algunos casos alguna coherencia en el abordaje de sus dimensiones, así como en otros se exploran nuevas conformaciones.

Categorías cerradas

En la definición de cada categoría se toman las nociones que provienen del campo del diseño. En la expansión disciplinar, donde los caminos de las orientaciones empieza en algunos casos a marcar sus propios posicionamientos, pueden notarse ciertas inversiones en las definiciones planteadas. Sin entrar en el debate o dicotomías que podrían generarse, reconocemos que desde los talleres de diseño se enfatizan otras variables o metodologías proyectuales, que en algunos casos se focalizan en la mirada puesta en el sistema productivo o en generar cambios prestacionales. Como asignatura proyectual, nos centramos sólo en las cuestiones pertinentes a la dimensiones de la forma, y lo hacemos desde el plano entitativo y de la significación. A continuación se definen las categorías de modo general y sin entrar en la discusión de las diferencias que podrían ocasionarse.

Familia

Conjunto de objetos que comparten igual función, con distintas prestación. Se *diferencian por el lugar que ocupan en el ámbito para el que son desarrollados*. Intención explícita impuesta por el operador destinada al control discursivo de los miembros de la familia.

Figura 1: Categorías cerradas

<p>FAMILIA 02</p>	<p>2016</p>	
<p>Repertorio Conceptual Inspirada en los azulejos de cerámica Majólica. Evoca a las tradiciones azules mediterráneas y sicilianas.</p>		<p>Diseñador Domenico Dolce y Stefano Gabbana</p>
<p>FAMILIA 01</p>	<p>2009</p>	
<p>Repertorio Conceptual Se trata de una colección basada en satélites, de la cual se extrae esta familia de prendas. Su inspiración tecnológica y futurista, se observa en las prendas mediante transparencias, tejidos rígidos y una paleta de color que refuerza.</p>		<p>Diseñador Louis Goldini</p>
<p>FAMILIA 03</p>	<p>2003</p>	
<p>Repertorio Conceptual Se trata de una colección basada en satélites, de la cual se extrae esta familia de prendas. Su inspiración tecnológica y futurista, se observa en las prendas mediante transparencias, tejidos rígidos y una paleta de color que refuerza.</p>		<p>Diseñador Enrico Franzolini Antonio Minervini</p>


Composición realizada por los autores de esta ponencia. Fuente: material didáctico de Lenguaje Proyectual III.

Línea

Conjunto de objetos que se diferencian por la función, pero comparten el ámbito específico para el que son desarrollados. Intención explícita impuesta por el operador destinada al control discursivo de los miembros de la línea.


Figura 2: Categorías cerradas

LINEA 02
2019




Repertorio Conceptual
Esta empresa que originalmente inspira sus diseños en los años '50, con motivo de cumplir 100 años en 2019 relanzó esta línea de electromésticos. En color rojo buscando reflejar la autenticidad, frescura y elegancia de la marca. Reforzando el nombre de la misma.

Reina de Corazones
Edición Limitada 100 años




Diseñador
Kitchen Aid

LINEA 01
2013




Repertorio Conceptual
Línea inspirada en la cultura de los indios americanos.



Diseñador
Jeremy Scott

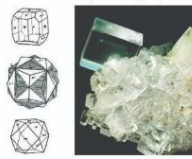
Empresa
Adidas

LINEA 03
2009



Repertorio Conceptual
La cristalografía es la ciencia que estudia las estructuras cristalinas que los minerales adoptan. Analiza el crecimiento, la forma y la geometría de estos cristales. La diseñadora toma estas características para trasladarlas al vestido.

Crystallographica






Diseñador
Irina Shaposhnikova

Composición realizada por los autores de esta ponencia. Fuente: material didáctico de Lenguaje Proyectual III.

Colección

Conjunto de objetos conformada por sistemas de objetos que satisfagan internamente la condición de línea y/o familia, cuya coherencia discursiva es dada por la aparición de un concepto central otorgado a priori por el operador y un conjunto de rasgos formales y articulatorios mediante los cuales, el grupo de objetos hacen visible los conceptos propios de la colección.

Figura 3: Categorías cerradas

<p>COLECCIÓN 01 2009</p>
 <p>Ondas del sonido </p> <p>Repertorio Conceptual Esboza la colección basado en las composiciones del músico Steve Reich. Expresa los sonidos a través de imaginar sus representaciones físicas mediante textiles desarrollados en la prendas.</p> <p style="text-align: right;">Diseñador Sachio Kawasaki</p>
<p>COLECCION 02 2008</p>
 <p style="text-align: right;">Diseñador Manish Arora</p> <p>Repertorio Conceptual En esta colección Manish presentó una serie de trajes inspirados en el mundo circense, específicamente en el llamado Circo de Invierno, situado en el distrito XI de la capital francesa. Además de los elementos del circo extrapolados a las formas componentes de la indumentaria, refuerza su juego con el maquillaje y accesorios provistos al atuendo.</p>
<p>COLECCIÓN 03 2008</p>
 <p>Repertorio Conceptual Icónica colección de la década del '80, que tuvo diversos diseños en sus estampados. Originalmente la forma corresponde a la colección Flash. Pero en este caso la diseñadora Kitty Kahane aborda una historia de amor (Love Story) a través de las estampas en esta colección de vajilla. Representa el amor entre dos ciudadanos de Berlín a través de las cuatro estaciones del año.</p> <p style="text-align: right;">Diseñador Dorothy Hafner</p>

Composición realizada por los autores de esta ponencia. Fuente: material didáctico de Lenguaje Projectual III.

Generalmente la familia y la línea son los conjuntos más reducidos en cantidad de productos que las conforman, el número mínimo suele estar comprendido entre 3 o 4 y habitualmente no superan los 12 productos. En el caso de las colecciones, varía de acuerdo a la orientación y/o al rubro del producto. Generalmente la define un mínimo de 15 productos aproximadamente y, de acuerdo al sector donde se desarrolle puede alcanzar los 60 productos. Estas categorías se desarrollan en la misma unidad espacial, proyectándose sincrónicamente, es decir al mismo tiempo. La unidad de tiempo puede ser más corta o más larga, dependiendo de la envergadura y número de productos a incluir dentro del conjunto, pero su desarrollo y ajuste se realiza simultáneamente.

Por otro lado, el proceso proyectual se da en el mismo contexto social y cultural, pudiendo variar el entorno productivo de acuerdo a la complejidad de los sistemas tecnológicos empleados en la conformación de los productos que la integran. Estas categorías pueden desarrollarse por un diseñador o pueden participar varios, dependiendo de la escala del emprendimiento, marca o empresa.

El repertorio conceptual en las categorías cerradas puede tener o no una intención explícita, sobre todo en las familias y líneas; pero en el caso de las colecciones generalmente se busca una finalidad en la intención comunicativa. En las marcas generalmente el repertorio conceptual se enmarca dentro de sus lineamientos, aunque en otros casos se busca intencionalmente un concepto asociado al lanzamiento de un nuevo conjunto. En los conjuntos de autor se suele definir un concepto previo al desarrollo para ser traducido al conjunto en su totalidad e individualidad; mientras que en los emprendimientos en ocasiones se explicita y en otras de desarrolla más inconscientemente. Los repertorios formal y articulador son especificados previamente por el diseñador, estableciendo los rasgos parentales. Generalmente la cantidad de rasgos que le dan coherencia al conjunto depende de la complejidad de los productos que lo conforman, como así también la cantidad de partes que constituyen cada producto. En las líneas y familias la codificación en los rasgos parentales es más estricta y más controlada. En la colección ocurre lo mismo cuando el número de productos que la conforman es bajo; pero si la cantidad es elevada no siempre la totalidad de los criterios parentales se trasladan a todo el conjunto.

Categorías abiertas

Las categorías abiertas que se abordan desde este espacio curricular son la serie y la tendencia. En ambos casos el proceso de gestación y aparición se da en un proceso diacrónico, es decir los productos se desarrollan en diferente tiempo. El armado de una serie requiere de una línea de tiempo según cada caso de estudio. Si se trata de una empresa, un autor o la evolución de un producto, la unidad temporal va a variar, pudiendo identificarse frecuencias variables según el caso de estudio.

Por ejemplo al analizar un modelo de vehículo puede variar el tiempo de permanencia en el mercado donde se identifican la coherencia y las variaciones entre las ediciones del mismo modelo. Pero seguramente si tomamos la marca de ese vehículo el lapso de tiempo para observar los modelos incorporados es mayor. En el seguimiento de un autor ocurre algo similar, de acuerdo a si se toma todo el recorrido de su ejercicio profesional (figura 4, serie 2), o si se identifican distintos momentos de su trayectoria (figura 4, serie 1).

Las tendencias por su parte acontecen en un proceso combinado, dado que se desarrollan en una línea de tiempo, pero están compuestas por múltiples productos que al ser proyectados por distintos diseñadores, pueden proyectarse de manera simultánea. La permanencia en el mercado va a depender de cada tendencia. Algunas tienen apariciones fugaces, en el sentido que duran dos o tres años, mientras otras llegan a perdurar una década o incluso son reinventadas años después.

Una diferencia sustancial en las tendencias respecto al resto de las categorías -inclusive las series -, es que pueden suceder en distintos lugares geográficos. En algunos casos se focalizan en determinada región, otras pueden darse de manera global, siendo transversales a distintos países y continentes.

El volumen de productos que integran estas categorías es variable. Las series dependen del tipo que se trata según lo desplegado anteriormente, oscilan entre 12 y 30. Pero la tendencia es el conjunto que más productos abarca, pudiendo constituirse como tal si se identifican no menos que 20/25 ejemplos y siendo relevantes con al menos 40 diseñadores/empresas y de múltiples orientaciones.

Estas categorías, que desde su análisis semiótico aportan una metodología respecto a la acción proyectual, incorporan la noción de tiempo dada la sincronía o diacronía que difiere entre las categorías cerradas y abiertas; como la noción de espacio entendido como contexto socio-cultural donde se desarrolla el proyecto.

Serie

Conjunto de objetos cuya coherencia discursiva es dada por la aparición de una idea, establecida por fuera de las características conceptuales de cada uno de los objetos. Puede verificarse como un conjunto de rasgos formales mediante los cuales ese grupo seleccionado de objetos muestra un concepto que prevalece en la totalidad de los mismos. Cuando hablamos de codificación en conjuntos de objetos estamos en presencia de una relación entre forma y significado en la que, como ejemplifica Eco, son las caras de la moneda donde hay una influencia recíproca.

Lo sustancial en el análisis de este categoría, es identificar lo que prevalece a lo largo del tiempo y observar que es lo más significativo. En el caso de Philippe Stark desde mediados de los 80' a mediados de los 90', si bien buscaba una ruptura tipológica en la configuración de sus productos, se puede

observar esa especie de brote orgánico que le confirió una característica particular a su producción; estando en presencia de una “serie formal”. Si en cambio vemos la obra de Luigi Colani, notamos la búsqueda y la persistencia de trabajar con el concepto aerodinámico durante gran parte de su recorrido como diseñador, constituyendo lo que denominamos una “serie conceptual”.

Estas series fueron elaboradas a partir de tomar de referencia un diseñador/a, pero también pueden confeccionarse desde una empresa; la diferencia está dada en que durante el desarrollo de productos seguramente hayan participado varios diseñadores. En estos casos pueden analizarse los rasgos formales que se distinguen a lo largo del tiempo, donde muchas empresas siguen las pautas establecidas en la identidad corporativa; o tomar un producto de la marca y observar su evolución en el tiempo.

La categoría permite registrar cómo las empresas y diseñadores adecúan sus productos a las transformaciones sociales y tecnológicas del contexto en los que se insertan; evidenciando el plano de la forma como entidad cultural.

Figura 4: Categorías abiertas



Composición realizada por los autores de esta ponencia. Fuente: material didáctico de Lenguaje Projectual III.

Tendencia

Es el conjunto de objetos con la vocación por la persistencia o redundancia en la aparición de un criterio, idea o rasgo prevalente, mediante los cuales un grupo de objetos hace visible la apariencia insistente de un concepto.

La tendencia se define como la dirección en la que algo tiende a moverse y que tiene su consecuente efecto en la cultura, la sociedad o el sector empresarial en el que se desarrolla. El término comenzó a utilizarse en el campo de la economía asociado a las empresas en el transcurso del siglo XX, y en la década de los 60' empieza a asociarse a otros aspectos de la cultura. En la actualidad, no se refiere solamente a los procesos que atañen a cambios culturales a nivel físico o estético; sino que una tendencia puede ser emocional, intelectual e incluso espiritual surgiendo de las necesidades de las personas. Esta categoría puede abordarse desde diversas dimensiones de análisis provenientes de múltiples disciplinas. En nuestro enfoque se realiza un recorte que se circunscribe solamente a las manifestaciones desarrolladas por la cultura del diseño. Las mismas se construyen a partir de la expresión estética de las distintas materializaciones y de las conceptualizaciones que causan ese direccionamiento.

Retomando las nociones introducidas anteriormente, nuestras variables para construirlas o delimitarlas son los repertorios conceptual y formal principalmente, y en algunos casos puede ser determinante el articulatorio.

Figura 5: Categorías abiertas



Composición realizada por los autores de esta ponencia. Fuente: material didáctico de Lenguaje Projectual III.

Algunas reflexiones

Las categorías discursivas aportan nociones del lenguaje del producto respecto a la teoría de diseño desde el campo de la Semiótica. Se despliegan las definiciones de repertorios y codificación como parte de un sistema que va más allá de la dimensión teórica, permitiendo abordar y analizar casos concretos de manifestaciones en el universo de la cultura del proyecto.

Esta presentación da cuenta de los conceptos con que opera la categorización, pudiendo abordar el proceso de enseñanza de la forma y relacionando los planos entitativo y de significación para lograr el proceso de codificación, y con ello controlar la comunicación del producto y la lectura de conjunto. También contribuye a establecer correspondencias entre la producción teórica y la práctica profesional.

Transferir el concepto de taxonomía al campo del diseño industrial permitió construir y definir las categorías discursivas, distinguiendo en principio dos grandes grupos y luego nuevos conjuntos. Así se definieron cada una, pasando de la descripción de los conjuntos más reducidos a los más amplios, donde se ejemplificaron casos desde las distintas orientaciones de la disciplina.

Esta experiencia curricular le brinda a los estudiantes un contacto particular con la cultura del proyecto a partir de los múltiples productos desarrollados, los diseñadores y las empresas. Este registro del campo profesional y de la práctica concreta, aporta variedad en los modos de operar con los conceptos del campo de la teoría, así como observar distintos criterios proyectuales tanto de la conceptualización como de los principios generativos de la forma.

Reconocer cómo un mismo concepto puede comunicarse desde entidades, materialidades y configuraciones completamente disímiles.

Finalmente instala una noción del producto como fenómeno comunicativo, donde a partir de identificarlo como un lenguaje, estableciendo sus elementos y relaciones, permite reconocer y controlar los mecanismos de formación de discurso.

Agradecimientos

A todo el equipo docente de Lenguaje Proyectual III: Auxiliares Cecilia Bastida, Analía Bernasconi, Joaquín Bosch. Especialmente a los auxiliares adscriptos que han colaborado en esta presentación: Daniela Deleo, Candela Escribano, Lucía González y Ana Moviglia.

Bibliografía

Arango, D., Rodríguez Ciuró, G. (2019). *La imagen como disparadora en la construcción del discurso*. Libro de Actas de las Jornadas de Investigación de la FADU-UBA. XXXIII Jornadas de Investigación, XV. Edit. Secretaría de Investigación UBA.

<https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/article/view/1110>

Bangert A. y Armer K. , (1990). El diseño de los 80. Editorial NEREA.

Barthes, R. (1993). La aventura semiológica. Editorial Paidós.

Camilloni, A. (2001). "Modalidades y proyectos de cambio curricular". En: Aportes para un cambio curricular en Argentina 2001. Universidad de Buenos Aires, OPS/OMS.

Eco, U. (1989). La estructura ausente. Introducción a la semiótica. Editorial Lumen.

Fernández, R. (2007). Lógicas del Proyecto. Ed. Concentra

Gubern, R. (1996). Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto. Barcelona. Editorial Anagrama

Guerri, C. (2012). Lenguaje gráfico tde. Más allá de la perspectiva. Editorial Universitaria de Buenos Aires

Litwin, E. (1997). Las configuraciones didácticas. Una nueva agenda para la enseñanza superior. Paidós.

Morris, C. (1985). Fundamentos de la teoría de los signos. Ediciones Paidós.

Olivo, F. (2013) *Propuesta Taller Vertical de Lenguaje Proyectual II a IV*. Carrera de Diseño Industrial. FAUD / UNMdP.

Olivo, F.; Arango, D; Rodríguez Ciuró G. (2011). "*Morfología. aportes de la semiótica en la construcción del discurso en los objetos de diseño industrial*". Libro de ponencias. IV Encuentro DISUR. Ed. FAUD y Red DISUR.

Paoli, A. (1994). Comunicación e información. Perspectivas teóricas. Editor Trillas.

Prieto, L. (1967). Mensajes y señales. Editorial Seix Barral.