

# La història del disseny com a eina per a la millor comprensió del projecte

ANTONI MAÑACH I MORENO / Fotografies Esdi  
Fot amanacmo7@filos.ub.edu



## Què és el disseny? Quin paper té en el nostre món? Què s'ensenya a les escoles de disseny?

Aquestes són preguntes que implícitament s'està fent la revista *Quadern* en aquest número monogràfic i que es varen fer en el marc del Segon Congrés de Disseny i Innovació de Catalunya dut a terme a Sabadell.

Jo concretament respondré a la pregunta: "Per què, i com, s'ensenya història a les escoles de disseny?" Ho faré a partir de la meua experiència professional a l'Escola Superior de Disseny-ESDi.

A les facultats de disseny formem els alumnes des de tres àmbits diferents: el conceptual, l'instrumental i el projectual. Tres àmbits que no s'han de concebre separats l'un de l'altre. Teoria i pràctica, idea i matèria són inseparables. Tot treball conceptual ha d'anar estretament lligat a la seva materialització en el projecte de disseny. En aquest sentit, les escoles de disseny sempre han estat avançades a la reforma educativa de Bolonya, perquè transiten pels àmbits teòric

i pràctic sense solució de discontinuïtat. Amb l'objectiu, a més, de connectar dos universos que s'atrauen: universitat i empresa, que és el lloc on els alumnes, majoritàriament, desenvoluparan les competències i habilitats adquirides.

## Per què s'ensenya història?

"Tot coneixement comença amb l'experiència, però no per això tot ell procedeix de l'experiència" (Kant, 1781).

Tots els dissenyadors haurien de saber què és i com es treballa a l'empresa, però no tot s'aprèn de l'empresa. Les matèries procedents de la branca d'humanitats i de les ciències socials són necessàries a les escoles de disseny perquè transformen els alumnes en analistes, humanistes, sociòlegs, filòsofs, antropòlegs, etòlegs, psicòlegs, polítics del disseny.

Les matèries conceptuals ensenyen a estructurar la informació per convertir-la en coneixement. Eduquen cognitivament els alumnes. Ensenyen les capacitats descriptives, analítiques, sintètiques i reflexives a través del llenguatge. Potencien l'articulació verbal i gestual per millorar la plasmació gràfica. Donen a conèixer els orígens. Posen sobre la taula el què, el per què, el com per saber llegir i interpretar la realitat més propera. Ajuden a despertar l'eros intel·lectual i el deure de conèixer-se a un mateix. Ensenyen a dialogar, a reflexionar sobre els mètodes per assolir els objectius, a saber penetrar en l'imaginari social, a formar ciutadans, a desenvolupar les categories "inter" i "trans", a saber interpretar els referents culturals de les comunitats, a fer habitable el món i humanitzar el món tecnològic (Turró i Torralba, 2004)<sup>1</sup>.

La història del disseny, a més, ens dota d'exemples que esdevenen models didàctics (antecedents i referents). La història del disseny ens ensenya com s'han fet les coses abans que nosaltres. Ens permet tenir un catàleg de procediments, processos, materials, productes, sistemes, valors conceptuals, productius i de consum, etcètera. Aquest catàleg de recursos històrics hauria de servir per millorar el procés projectual i millorar els resultats. Parafraçant

<sup>1</sup> Francesc Torralba i Guillem Turró:  
<http://tinyurl.com/7kl8589> (última consulta, 15/11/2011)

la popular frase de George Santayana, podríem dir que, qui no coneix la història del disseny, està condemnat a repetir els seus errors.

### Com s'ensenyava?

Tradicionalment el mètode d'ensenyament-aprenentatge-avaluació dins l'assignatura Història del disseny consistia a narrar de manera ordenada els fets relatius als autors, artefactes, objectes, sistemes, mètodes projectuals, formes de producció, venda i consum, i com aquests afecten la humanitat en el transcórrer dels anys. L'activitat d'aprenentatge-avaluació es limitava a la memorització i repetició en un examen de la cadena de fets, des de la revolució industrial, passant pel naixement del disseny modern amb l'escola Bauhaus, fins a la postmodernitat. Tot això deixant fora de la classe l'aplicació, o no, dels continguts a la pràctica professional. Deixàvem pensar al futur dissenyador que conèixer la història del disseny no afectava la resolució dels problemes projectuals de la seva època. O com a molt, quan ja era professional, s'inspirava o homenatjava formalment alguns dissenyadors apresos a la Universitat.

### De quina manera ensenyo la història del disseny?

Els continguts d'Història del disseny són similars als d'abans però l'enfocament de transmissió és diferent. La història del disseny entra a formar part del procés projectual en el moment en què tots els continguts són transmesos com a "catàlegs informatius" de processos, procediments, materials, tècniques, tecnologies, etcètera.

Ensenyo història com si ens documentéssim per dur a terme un encàrrec real. Classifiquem la informació amb fitxes tècniques. L'analitzem per extreure'n virtuts, defectes, patrons. Aillem els conceptes dels antecedents estudiats. Generem "catàlegs fenomenològics" que serveixen per a quan dissenyen els alumnes. Finalment el dissenyador en formació crea noves relacions entre principis projectuals i els aplica a un producte nou que ha d'entregar al final del curs. Ha dissenyat fent servir la història del disseny.

### Quins resultats hem obtingut?

Mostrar la història com a eina per dissenyar ha fet que els futurs dissenyadors comprenguin millor el projecte de disseny, per diverses raons. Ha fet veure que dissenyar és un procés complex, que requereix molta informació i que s'ha d'ordenar i jerarquitzar. Que el fet de tenir "catàlegs" de

fenòmens del disseny els aproparà a solucions òptimes. Que sense conèixer la història del disseny es poden repetir errors o es pot arribar a solucions que ja havien estat trobades. La història del disseny també els pot ensenyar a explicar i argumentar les seves tries projectuals i els capacita per trobar més relacions entre principis projectuals, relacions que afavoriran la innovació<sup>3</sup>, l'autenticitat i l'originalitat del producte, del sistema, etcètera. La història del disseny també els pot reconfortar, perquè dóna exemples d'innovacions que no han estat èxits comercials (el producte pot ser innovador però no tenir projecció en el mercat<sup>4</sup>) i també pot servir per detectar per què els productes que es venen com a innovadors no ho són<sup>5</sup>.

La història del disseny ha ajudat els futurs dissenyadors a convertir-se en professionals que diagnostiquen les patologies dels dissenys, capaços de detectar les virtuts i defectes dels dissenys del present gràcies a les eines del passat. Els fa entendre que sense la història del disseny no poden copsar la complexitat del present i d'aquesta manera no podran millorar els productes del present. També millora la capacitat d'explicar el projecte i de fer pedagogia al client de les raons que el porten a dissenyar d'una manera o d'una altra. També potencia la capacitat de reflexionar sobre la metodologia seguida pel dissenyador i ajuda a fer conscients les tries projectuals que duen a terme. Consolida la relació de coherència entre idea i matèria, entre estructures físiques i mentals.

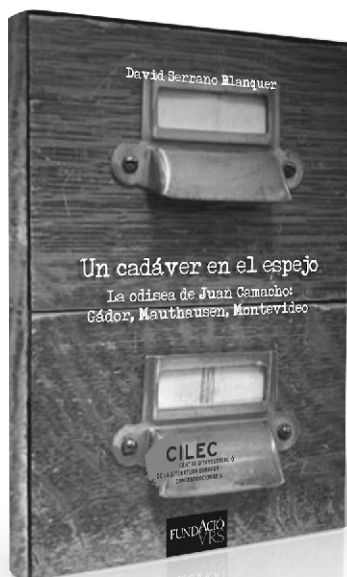
Per tant, podem concloure que a les escoles de disseny hem de tenir clar el paper de les humanitats i de les ciències socials per millorar l'activitat professional del dissenyador. Allò que s'aprèn en les assignatures conceptuals forma part del procés projectual. Hem de tractar totes les matèries de la carrera: conceptuals, instrumentals, projectuals, des de la concepció que teoria i pràctica no són àmbits separats. Hem de treballar per competències entenent que són l'aptitud o capacitat de mobilitzar de forma ràpida

3 Les definicions del concepte innovació les podem trobar al *Manual de Oslo. Guia para la recogida e interpretación de datos sobre innovación* (2005) publicat per l'OCDE (Organització de Cooperació i Desenvolupament Econòmic) i Eurostat

4 A Le Corbusier li van rebutjar projectes com el Palau de les Nacions de Ginebra, el Palau dels Soviets de Moscou i la seu de l'Organització de les Nacions Unides, tot i que aportaven aspectes innovadors per al disseny modern (Von Moos, 1994). Potser, els principis projectuals sobre els quals es basaven eren massa nous per ser acceptats per la societat.

5 El 2005 es van presentar a Construmat les parets mòbils com una gran innovació de la indústria de la construcció (*La Vanguardia*, 2005). La casa Schröder de Rietveldt ja havia presentat aquests elements arquitectònics l'any 1924 a Utrecht. L'historiador i teòric del disseny pot desemmascarar aquests casos en els quals el desconeixement de la història provoca que es facin afirmacions que no són certes.

2 En podeu veure algun a <http://tinyurl.com/6ptotja/>



Juan Camacho Ferrer (1919-2009) es una figura excepcional del exilio republicano español, un andaluz que vivió en primera persona todos los grandes dramas del siglo XX: la emigración económica a Francia, el regreso a una Cataluña en plena efervescencia, la Guerra Civil española, los campos franceses, el combate contra la Alemania de Hitler y la deportación a los campos nazis, antes del exilio definitivo al Río de la Plata, primero a Argentina y luego a Uruguay.

Combinando la anécdota y el testimonio íntimo con la reflexión ética y filosófica, *Un cadáver en el espejo* es más que una biografía de Juan Camacho. David Serrano Blanquer se adentra en el mundo de los campos y recoge las pulsaciones del testimonio para registrar, más allá del lenguaje verbal, los sentimientos, los silencios y las emociones de un drama, el de la deportación de los republicanos a los campos nazis, que forma ya parte de nuestro patrimonio democrático.

FUNDACIÓ  
VRS

i pertinent tot un conjunt de recursos o sabers (coneixements, habilitats, actituds) per afrontar eficientment determinades situacions. Exercitar una competència significa fer operacions mentals complexes que permeten triar i dur a terme la millor adaptació a la situació específica. Per tant, la competència esdevé una realitat en l'acció, en el moment específic en què es necessària. Quan la història i la teoria del disseny entren en acció serveixen per afrontar eficientment noves situacions projectuals. Hem de tenir en compte també les paraules de Hanna Arendt: "Si resultés veritat que el coneixement (en el sentit modern de competències [know-how]) i el pensament s'han separat l'un de l'altre, aleshores ens convertiríem en els desvalguts esclaus no tant de les nostres màquines com de les nostres competències, criatures irreflexives a l'arbitri de cada aparell tècnicament possible, per funest que sigui" (Arendt, 2009: 13-14). Hem d'usar un mètode que ens ajudi a passar del concepte al producte i que posi al mateix nivell totes les assignatures de la carrera per afrontar i resoldre eficientment totes les situacions projectuals. Així solucionarem problemes i no crearem falses necessitats.

El dissenyador és el millor filòsof de la nostra època. En ell convergeixen pensament i acció.

**Antoni Mañach i Moreno** és llicenciat en filosofia i està fent el doctorat Recerca en Disseny de la Universitat de Barcelona. És membre del grup d'investigació GRACMON i de la Fundació Història del Disseny-FHD, i professor d'Història del disseny i d'Ètica de la professió a l'Escola Superior de Disseny-ESDi.

#### Referències bibliogràfiques

- Campi, Isabel (2008) *La idea y la matèria. Volumen I*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona.
- De Fusco, Renato (2005) *Historia del diseño*. Editorial Santa & Cole, Barcelona.
- Hannah Arendt (2009) *La condició humana*. Editorial Empúries, Barcelona.
- Kant, Immanuel (1988) *Crítica de la razón pura*. Editorial Alfaguara, Madrid.
- Terricabras, Josep Maria (2003) *¿A tu qué t'importa?: Els valors. La tria personal i l'interès col·lectiu*. Editorial La Campana, Barcelona.
- Torrallba, Francesc; Turró, Guillem (2004) *El diseño es un humanismo*. Elisava Temes de Disseny nº 21 Memoria, Comunicació, Economía y diseño, Barcelona.
- Van de Velde, Henry (1978) *Les Formules de la Beauté Architectonique Moderne*. Editions Archives d'Architecture Moderne, Bruxelles, Belgique.
- Von Moos, Stanislaus (1994) *Le Corbusier*. Editorial Lumen, Barcelona.