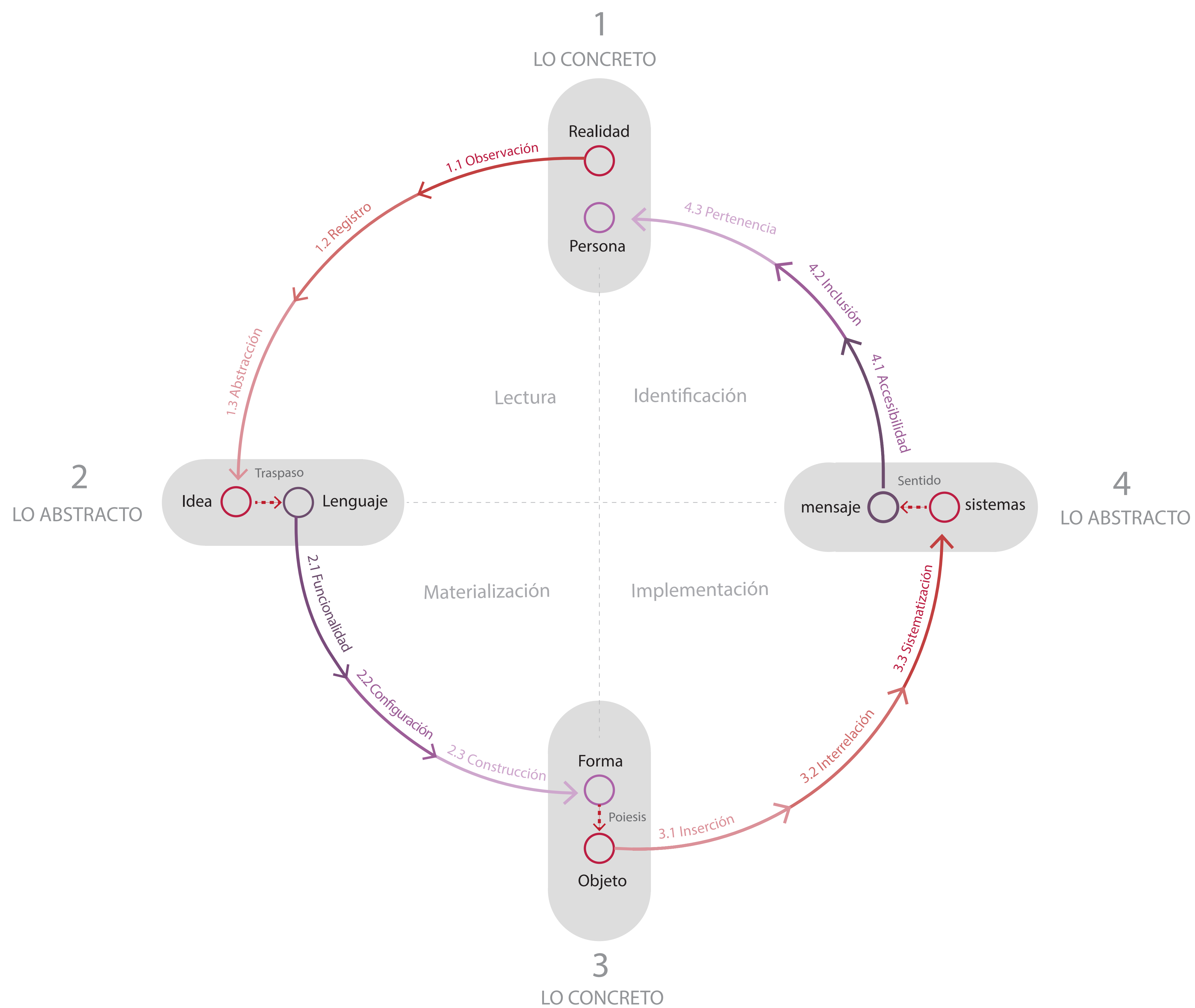


EL PASO REPETITIVO DESDE LO CONCRETO A LO ABSTRACTO



El Valor del Diseño

La palabra "diseño" etimológicamente deriva del término italiano disegno (designar), el acto de diseñar entendida como la **prefiguración**, el proceso previo en la búsqueda de una **solución** o conjunto de las mismas.

Gropius, al definir el impacto social de la Bauhaus afirma que "el arte y el pueblo deben formar una unidad. El arte no debe ser nunca más deleite de unos pocos, sino felicidad y vida de la masa".

Sin embargo, ¿podemos afirmar que el diseño y el pueblo deben formar tal unidad? Definitivamente sí, sin embargo esta unidad se considerará en completitud sólo cuando aquello que ha sido diseñado genere una relación de **identidad** con quien lo utiliza. El usuario se observa en el objeto producto de un sentido de **pertenencia**.

El diseño entonces debe ser entendido como un proceso de constante traspaso entre el lenguaje **concreto** y el lenguaje **abstracto** para lograr así "designar". Es esta dualidad la que le permite generar soluciones a las necesidades de las personas.

El Proceso de Generación de Identidad

El modelo visual expuesto en esta lámina propone entonces una lectura cíclica del proceso de diseño, considerando ese traspaso continuo desde lo **concreto (Secciones 1 y 3)** hacia lo **abstracto (Secciones 2 y 4)**.

El proceso de generación del diseño se inicia a partir de la lectura de la **realidad**, la cual en primera instancia se define como **observable (1.1)**, entendido esto como la capacidad de ser contemplada y estudiada. Paso siguiente es la etapa de **registro (1.2)**, donde lo que se ha observado se hace medible, construyendo así el paso al campo de la **abstracción (1.3)**.

A partir de la lectura de la **realidad (ámbito concreto)**, el diseño propone **ideas (ámbito abstracto)**. Es aquí cuando se hace uso del **lenguaje**, ya sea escrito o visual, el cual permite articular las ideas para decantarlas en la **forma (ámbito concreto)**. Se produce entonces un **traspaso** de un lenguaje a otro. Este proceso se inicia con la identificación de la **funcionalidad (1.1)** del objeto para luego seguir con la **configuración (1.2)** y ordenamiento de sus partes. Posteriormente en la etapa de **construcción (1.3)** se genera la **poiesis**, definida como el paso del "no ser al ser".

Una vez creado, el "objeto" se **inserta (3.1)** en el mundo abstracto de las redes de sistemas, produciéndose **interrelaciones (3.2)** entre el objeto y su entorno, para finalmente llegar a una **sistematización (1.3)**, entendida ésta como el momento en que el objeto se acomoda eficientemente a un sistema ya establecido. Una vez que el objeto asume un rol específico dentro de la sistematización, genera un **mensaje** el cual llega nuevamente a la **realidad (mundo concreto)**, a través de su receptor: **la persona**. Este mensaje debe ser **accesible (4.1)** e **inclusivo (4.2)** para asegurar así la generación del sentido de **pertenencia (4.3)**, donde la persona se identifica con el objeto diseñado haciéndolo parte de su vida. La persona lo interpreta como propio, finalizando así el proceso de diseño. El proceso se inicia nuevamente a partir de la realidad, siendo la persona el eje principal de estudio.