



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

El diseño de producto en el siglo XX

Un experimento narrativo occidental

Isabel Campi i Valls



Aquesta tesi doctoral està subjecta a la llicència **Reconeixement- NoComercial – SenseObraDerivada 3.0. Espanya de Creative Commons.**

Esta tesis doctoral está sujeta a la licencia **Reconocimiento - NoComercial – SinObraDerivada 3.0. España de Creative Commons.**

This doctoral thesis is licensed under the **Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 3.0. Spain License.**



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

EL DISEÑO DE PRODUCTO EN EL SIGLO XX

Un experimento
narrativo occidental

Investigación para obtener el grado de doctor

presentada por: **Isabel Campi Valls.**

Directora: **Dra. Anna Calvera Sagué.**

Tutor: **Dr. Carles Ametller Ferretjans.**

Programa EES H0907 Estudios Avanzados en Producciones Artísticas.

Departament de Disseny i Imatge.

Facultat de Belles Arts Sant Jordi.

Universitat de Barcelona.

Noviembre de 2015.

IMÁGENES Y DERECHOS DE REPRODUCCIÓN:

Las imágenes que se muestran en este trabajo de investigación se utilizan como fuentes básicas referenciales, a título estrictamente informativo y en un entorno académico restringido, sin ningún ánimo de lucro. Las imágenes son propiedad de sus legítimos dueños y, en la versión digital de este trabajo, aparecen enmascaradas para preservarlas de usos indebidos. Para su correcta visualización debe consultarse la versión en papel.

CONCLUSIONES GENERALES

A lo largo de los diferentes capítulos de los que consta la investigación se han ido adjuntando y exponiendo conclusiones parciales dentro de cada relato. Eran conclusiones de carácter histórico que hacían referencia a los contenidos específicos de cada capítulo, entendidos como objeto de estudio. Expondremos a continuación las conclusiones generales y de carácter historiográfico, desvelando cual ha sido la historia de esta historia, cómo se ha estructurado su construcción y aclarando las nuevas vías de narración que se apuntan en el futuro.

1. Los metarrelatos

En primer lugar diremos que hemos progresado, como dice John L. Gaddis –al igual que todos los historiadores– es decir, avanzando y retrocediendo. Una vez formuladas las cuatro grandes preguntas –¿Cómo se desarrolló la historia de la profesión? ¿En qué consistió la historia de la enseñanza? ¿Cuáles fueron los las claves de los estilos del siglo? ¿Qué ideales sociales impregnaban el diseño?– hemos experimentado la incertidumbre de cuestionarlas a partir de las lecturas y los datos consultados. Teníamos claro hacia dónde nos dirigíamos, pero éramos conscientes de que los caminos para responder a estas preguntas no eran únicos ni del todo conocidos. Aunque no estaban previstos al principio, en el proceso de redacción han ido apareciendo una serie metarrelatos que han actuado como hilos conductores adicionales de las narraciones, de entre los que destacamos:

- La historia de la profesión se ha ampliado con la cuestión de la búsqueda de la identidad y el reconocimiento de la autoría. A su vez, este asunto ha traído a colación el problema del reconocimiento del trabajo de las diseñadoras y la cuestión de la teoría del género, que no formaban parte del relato inicial.
- La historia de la enseñanza se ha ampliado con la cuestión de la síntesis entre conocimiento y creación, ya que hemos descubierto que las escuelas no son meras transmisoras de conocimiento sino que elaboran conocimiento e intentan vehicularlo a través de la creación. La enseñanza no siempre va a remolque de la industria y la profesión sino que, a menudo, prefigura escenarios que se anticipan a ellas.
- Los estilos implican la búsqueda de la forma. Pero la búsqueda de la forma no es una cuestión sencilla ni trivial, no surge de la inspiración del autor, sino de una relación dialéctica –casi de la lucha–, entre las propiedades de los materiales, las técnicas constructivas y la voluntad de significación. Con sus aspiraciones, sus teorías y sus mitos, cada época y cada lugar materializan esta relación de diálogo de una determinada manera; el mérito de los diseñadores es saber interpretarla.
- Los ideales del diseño, en su dimensión más social, no tienen lugar en el vacío sino que se encuentran íntimamente ligados a las mentalidades y a los proyectos políticos. El relato sobre los ideales del diseño se ha convertido en un relato sobre el diseño en la historia, es decir, se ha abordado el papel ha ocupado el diseño en la historia del siglo XX y cuál ha sido su relación con las ideologías y las mentalidades.

A partir de los relatos y los metarrelatos se han construido unas tramas estructuradas mediante índices. La elaboración de los índices –el esqueleto sustentador de cualquier relato histórico

y también de este caso particular— ha sido una tarea muy laboriosa pero crucial. Haciendo una metáfora constructiva diremos que, mientras los índices —la estructura— asentaban el trabajo, los datos encontrados —los ladrillos— le han dado consistencia y solidez; por su parte, los relatos y metarrelatos —la argamasa— se han constituido en el *leitmotiv* que guiaba el proyecto en una dirección precisa. Con estos ingredientes, el reto en cada narración consistía en elaborar una trama consistente y satisfactoria.

Al comienzo de la investigación, se partió de índices preestablecidos que guiaban la investigación en un sentido determinado; sin embargo, el propio material disponible los derivaba por otros derroteros —a veces imprevistos, pero no por ello menos fascinantes. De todas formas, a lo largo de todo el proceso se han tenido que descartar diversas vías —y con ello una parte de material ya escrito— puesto que algunas investigaciones condujeron a callejones sin salida o a cuestiones demasiado alejadas de los planes iniciales y del rumbo que nos habíamos trazado.

2. Fuentes de información

Además de los metarrelatos, han surgido otros asuntos y temas que han ejercido una influencia notable en la extensión y el perfil de cada relato. La principal cuestión ha girado en torno a la disponibilidad de las fuentes de información, tal como se explica seguidamente:

- **Capítulo II. La profesión o la búsqueda de la identidad.**

Este capítulo ha contado con poco material para su redacción. Quizás porque se trata de una cuestión de carácter sociológico y, hasta ahora, los sociólogos se han interesado poco por el diseño como profesión. Una buena historia de la profesión del diseño debería indagar sobre cuestiones relacionadas con la gestión económica de los estudios de diseño que venden o han vendido sus servicios, así como con cuestiones relacionadas con sus derechos de autor. Es decir, en definitiva, se trata de averiguar cómo han resuelto los diseñadores el trato con los clientes. El problema principal al que se enfrentan los historiadores al investigar esta faceta del diseño es la falta de documentos, pues los archivos de los diseñadores profesionales se valoran poco y corren un grave peligro de destrucción.

Los museos generalmente conservan, documentan e investigan obras terminadas, y la conservación de la documentación se ha circunscrito a menudo a casos de personalidades consagradas. La consciencia de que los archivos de los diseñadores son tan importantes como su obra es más reciente. Además, se ha tendido a conservar su obra gráfica en forma de planos, dibujos y fotografías pero se ha conservado en mucho menor grado su documentación legal y mercantil —carente de valor “artístico”—, sin la cual es imposible entender cómo se gestionaba un estudio de diseño.

El caso de los diseñadores empleados en los propios departamentos internos de las empresas es crítico pues trabajan en el anonimato. Las investigaciones sobre los equipos *in house* escasean, pues el secreto empresarial que rodea las cuestiones relacionadas con la innovación no facilita la labor de los investigadores. Las relaciones entre los empresarios y los artistas industriales de antaño han dejado sustanciosa correspondencia sobre papel pero ésta es una práctica que, en la era de las comunicaciones instantáneas, ha desaparecido. No obstante, hemos analizado el interesante caso de Harley Earl en General Motors —descrito por David Garman— y sería deseable que, en el futuro, los investigadores se atrevieran a entrar más a menudo en los archivos históricos de las empresas para averiguar cómo éstas han gestionado a nivel práctico el trabajo de los diseñadores.

Para la conclusión de este capítulo han sido de gran utilidad los trabajos de Guy Julier sobre el postfordismo en los estudios de diseño, así como las reflexiones de David Harvey sobre la condición de la postmodernidad.

- **Capítulo III. La enseñanza del diseño o la síntesis entre conocimiento y creación.**

En este capítulo, el problema ha sido el exceso de biografías de escuelas y, por descontento, la profusión de libros y catálogos de exposiciones sobre la Bauhaus, de tal modo que ésta llega a monopolizar el discurso de las escuelas de arte de reformadas de los años veinte. A pesar de que el volumen de información era muy desigual, hemos puesto un cierto empeño en demostrar que la Bauhaus no era la única escuela de diseño de Alemania sino que existían otros centros igualmente interesantes pero mucho menos documentados y mitificados.

También se ha podido describir muy bien el caso de la HfG de Ulm. Se contaba con dos importantes monografías traducidas al inglés que se complementaban con diversos artículos y capítulos de otras monografías sobre el diseño alemán, pues esta escuela ocupa un episodio imprescindible en su historia. A pesar de la lejanía en el espacio y los obstáculos idiomáticos, relatar la historia de los VKhUTEMAS de Moscú ha sido posible gracias a la existencia de dos excelentes trabajos: el de Christina Lodder sobre el Constructivismo ruso, y la gran monografía de Selim O. Khan Magomedov – traducida al francés– sobre los VKhUTEMAS. Igualmente son relevantes las dos monografías históricas publicadas por la Cranbrook Academy of Art y que llegan hasta los años noventa del siglo XX.

En general, son tantas las biografías de escuelas de las que hemos tenido noticia a lo largo de este trabajo –siguiendo el ejemplo de la Bauhaus muchas escuelas de diseño están realizando ahora investigaciones sobre su historia, mostrando exposiciones y publicando catálogos– y tantas las que hemos acumulado, que llegó un momento en que tuvimos que preguntarnos si era razonable continuar describiendo y enumerando más centros de enseñanza. Porque del mismo modo que una suma de biografías de diseñadores no constituye una historia del diseño, una suma de escuelas consagradas tampoco es igual a una historia de la enseñanza. Ésta pasa también por conocer las políticas educativas de los gobiernos y por dilucidar el papel real que estos asignan al diseño y a la innovación. También es crucial saber cómo han evolucionado las titulaciones, comprender qué estatus se les ha otorgado y de qué manera la enseñanza oficial se ha hecho eco de las demandas de la industria y la sociedad de la comunicación. Desde nuestra humilde perspectiva, tenemos la impresión de que la primera siempre ha ido a remolque de las segundas.

- **Capítulo IV. Los estilos o la búsqueda de la forma.**

Hemos localizado una cantidad de información razonable y previsible sobre el tema, procedente de la historia de la arquitectura y el arte. Los cinco catálogos de las exposiciones del Victoria & Albert Museum que se dedican a investigar exhaustiva y sistemáticamente la historia de los estilos en el diseño del siglo XX nos han indicado muchas pistas a seguir. También han sido de utilidad los libros de anticuario, los manuales de referencia y los catálogos de museo que suelen ir muy ilustrados y ponen un acento especial en el estilo de los objetos. Como nota curiosa diremos que, por una parte, hemos tenido que batallar con un cierto exceso de monografías sobre el Art Déco, convertido en estos últimos años en un estilo muy valorado en el mundo del anticuariado; por otra, –si exceptuamos el catálogo de la exposición del Museum für Gestaltung de Zurich–, nos hubiera gustado encontrar más información sobre la

metáfora de la naturaleza en la segunda mitad del siglo XX o sobre las relaciones entre biología y diseño.

- **Capítulo V. Los ideales del diseño y su vinculación con la historia.**

No esperábamos encontrar mucha información para escribirlo pero el hallarla ha constituido una sorpresa destacable. En un principio, no había problema para contar con monografías sobre las vanguardias históricas, pero fue algo difícil encontrar textos que hicieran hincapié en las cuestiones ideológicas y en sus manifestaciones en el terreno del arte aplicado. En general, los historiadores del arte insisten mucho en la pintura, la escultura y la arquitectura, olvidando otras interesantes expresiones de las vanguardias como el teatro, el cine, la música o el diseño de objetos. Sin embargo, hemos observado que las investigaciones más recientes sobre las vanguardias tienen un carácter más amplio y tienden a aportar más información sobre sus producciones “menores”. También ha sido muy esclarecedor el catálogo de la exposición *Caos y clasicismo* de Kenneth Silver que investiga en profundidad como tuvo lugar la emergencia de un clasicismo no historicista en el período de entreguerras.

El caballo de batalla de este capítulo ha sido el fascismo. Una cuestión que los historiadores del diseño han obviado tanto como han podido. Curiosamente, la clave de este capítulo la ha proporcionado Roger Griffin –un especialista en teoría política–, que sitúa en un nuevo lugar las relaciones entre el fascismo y el “modernismo” demostrando que los regímenes de Mussolini y Hitler no eran intrínsecamente antimodernos sino autoritarios y xenófobos, por lo que mantenían una relación esquizofrénica con el diseño. Aunque no muy abundantes, las investigaciones más recientes sobre el diseño bajo los fascismos ponen de relieve su oportunista relación con el diseño, una práctica que los regímenes o bien apoyaban para promocionar la exportación y estimular la economía o bien perseguían a muerte si era crítica con sus políticas culturales y sociales. Por lo demás, debemos reconocer que el libro de Paul Betts sobre la autoridad de los objetos ha revelado algunos episodios muy oscuros y sorprendentes de la relación del gobierno nazi con los colectivos de diseñadores, mientras que el interesante libro de Ruth Ben-Ghiat sobre la dimensión moderna del fascismo italiano ha servido para cuestionar tópicos como el del inevitable gusto anticuado de los regímenes fascistas.

En relación con la Guerra Fría, no ha sido excesivamente difícil localizar información. En la medida que hace ya un cuarto de siglo que terminó, se está convirtiendo en un objeto de estudio fascinante dado el hermetismo que impregnaba todo lo relativo a la vida cotidiana en los países situados más allá del Telón de Acero. En la actualidad, son habituales los congresos y monografías sobre diseño y socialismo o sobre diseño en la URSS, una cuestión sobre la que bien poco se supo durante el siglo XX. Crucial en este apartado ha sido la monografía de Greg Castillo sobre el armamento *soft*, que evidencia hasta qué punto el diseño se utilizaba políticamente en la Guerra Fría, llegando a convertir el hogar y la vida doméstica en un escenario ideológicamente sobrecargado.

Para concluir este apartado, diremos que la monografía sobre la condición postmoderna de David Harvey, que analiza exhaustivamente cuestiones relacionadas con el cambio económico, industrial, geográfico y cultural del último cuarto del siglo XX, ha servido para encontrar un mejor encaje a la cuestión del estilo “postmodernista” y las tendencias en el diseño del fin del milenio.

3. Las imágenes

Las imágenes que acompañan los cuatro capítulos de este trabajo se proponen a título ilustrativo, no proceden de ninguna colección o archivo en particular ni pretenden erigirse en el canon del diseño. Sin embargo, cabe precisar que han sido seleccionadas de modo intencionado para construir un discurso visual paralelo al texto. La selección y documentación de las imágenes –a mi entender, fundamentales en un trabajo sobre diseño– ha constituido una fuente de hallazgos inesperados y un campo de aprendizaje nada desdeñable.

- **Capítulo II. La profesión o la búsqueda de la identidad.**

Para ilustrar la historia de la profesión hemos seleccionado retratos de profesionales. Su elección no ha sido motivada por su genio o su creatividad sino por su habilidad o su competencia en la gestión de sus estudios o de sus equipos de diseño. No se muestran los productos que diseñaron porque este capítulo no trata de objetos sino de gestión, identidad y autoría. En el caso de las diseñadoras queríamos poner cara a una serie de mujeres que destacaron en el campo del diseño de producto y de las que ahora se va conociendo su identidad.

- **Capítulo III. La enseñanza del diseño o la síntesis entre conocimiento y creación.**

Para ilustrar el capítulo sobre la enseñanza hemos cedido el protagonismo a las instituciones, proponiendo imágenes de los edificios, aulas y talleres. Hemos procurado siempre mostrar trabajos de curso y no los diseños que los estudiantes y profesores realizaron por su cuenta y fuera del entorno académico, por más reconocidos o famosos que fueran. Con la excepción de casos muy especiales, también se han evitado los retratos de directores y personajes encumbrados. Tenemos que decir que, salvo la Bauhaus y la Escuela de Ulm, parece que las escuelas han sido poco cuidadosas con la preservación de los trabajos de curso, lo cual no facilita la investigación de la pedagogía.

- **Capítulo IV. Los estilos o la búsqueda de la forma.**

Los objetos, esta vez sí, son los protagonistas del capítulo sobre la evolución formal del diseño. Los libros del tipo los “iconos del siglo XX” o los “100 mejores diseños del siglo XX” suelen mostrarlos por orden alfabético de sus autores; éste es un criterio que no facilita la reflexión sobre las tendencias estilísticas generales. Sin embargo, hemos visto que al poner objetos en relación, aunque disten temporalmente entre sí –pues aparecen de acuerdo a un conjunto de criterios formales claramente formulados–, emergen visualmente analogías sorprendentes. Estas analogías provocan que los tres grandes ejes o epistemes que proponemos en la investigación adquieran coherencia, incluso a través del tiempo. Así, no es casual que los amantes del minimalismo actual adoren los diseños de la etapa más radical del Movimiento Moderno, o que un objeto Art Nouveau tenga unas sorprendentes concomitancias conceptuales con un objeto blobista –aunque los separe un siglo de diferencia–, por no hablar de la permanencia del concepto de “belleza dinámica” que proponía el *Streamline* hace más de setenta años y que hoy se encuentra presente en tantos vehículo.

- **Capítulo V. Los ideales del diseño y su vinculación con la historia.**

Para dar a entender que los ideales son entes abstractos, hemos procurado no continuar por la vía de las imágenes de productos. En la medida de lo posible hemos mostrado imágenes contextuales y de carácter general –espacios urbanos, interiores de todo tipo, espacios expositivos, etc. En el caso de las vanguardias, esto ha sido complicado ya que lo que más se ha fotografiado de ellas han sido pinturas, esculturas y obras de arquitectura. Así pues, en esta ocasión lo difícil era encontrar objetos. En cualquier caso, en este

capítulo los objetos no se muestran tanto como ejemplo de un cambio estilístico sino como manifestación de una ideología o una mentalidad determinada.

4. Secuencia de relatos y propuesta de futuro

En este trabajo los relatos se han colocado por el mismo orden en el que fueron redactados. Ello no significa que este orden sea el único posible: es el escogido, aclarando que hemos ido avanzando de lo particular a lo general y de lo conocido a lo desconocido.

Una vez concluido el presente trabajo y contando con sus resultados, se concluye que la secuencia ideal en la que tendría que narrarse o transmitirse una historia del diseño de producto en el siglo XX tendría que ordenarse inversamente a la seguida en el proceso de investigación. Se debería empezar por las cuestiones más generales, es decir, cuál ha sido el papel de diseño en la historia para, seguidamente, ver de qué manera los estilos, la profesión y la enseñanza derivan de ello. Así pues, partiendo del trabajo realizado y de las respuestas que hemos obtenido a lo largo de la investigación, el orden que proponemos es el siguiente:

- 1. El diseño como fenómeno de la historia:** En este relato se ha trabajado en sentido centrífugo, intentando averiguar lo que se pensaba acerca de la generación de productos en el siglo pasado y qué parte de la historia general pertenece al diseño. Hemos explorado de qué manera el diseño se ha relacionado con las luchas ideológicas y políticas del siglo XX, y como éstas han pretendido influir, no solamente sobre la economía y la gestión de los social, sino también sobre sobre el gusto de los ciudadanos. Proponemos que éste sea el punto de partida para una historia del diseño en el siglo XX. Hablar de teorías, ideales y de la configuración social del gusto nos predispone a explorar cuáles han sido los estilos.
- 2. Los estilos del diseño y la búsqueda de la forma:** Si un ismo surge de una negociación entre teoría y práctica, es lógico que éste sea el capítulo que sigue al precedente, en el que se han investigado ideas y teorías. Y si en éste habíamos trabajado en sentido centrífugo, nosotros hemos trabajado aquí en sentido centrípeto, ya que hemos intentado atraer hacia la órbita del diseño una cierta parte de la totalidad de los productos producidos en el siglo XX. Los estilos son un constructo histórico que se encuentra estrechamente ligado a las ideas, las mentalidades, los materiales y las tecnologías. Por ello, hay fenómenos –como las vanguardias o como la *Gute Form*– cuyas teorías se formularon con tal exhaustividad que tanto podrían figurar en un capítulo sobre los ideales como en un capítulo sobre los estilos.
- 3. La historia de la profesión y la búsqueda de la identidad:** Ya hemos visto en varias ocasiones que el diseño emerge cada vez más como un movimiento cultural. Se trata, pues, de estudiarlo monográficamente. La historia de la profesión era un relato que, en un principio, no presentaba demasiados problemas... si no fuera porque la falta de investigaciones ha proporcionado pocos datos fiables. Creemos que hacen falta más trabajos que indaguen sobre la gestión de los estudios de diseño, sobre las relaciones contractuales con los clientes y sobre cómo las empresas han gestionado el trabajo creativo y la innovación. Estas investigaciones no deberían olvidar el movimiento económico que generan los creadores del diseño como sector, así como su problemática laboral. Esta es una investigación que se debería hacer consultando la documentación societaria, legal y mercantil de los estudios de diseño y de las empresas. La información no emergerá de los planos, los dibujos y las maquetas sino de los contratos, las facturas y la correspondencia. Una tarea muy poco “artística” pero muy interesante para conocer mejor la sociología del diseño. Además de su dimensión corporativa, no debemos olvidar que la profesión del diseño ha sido muy activa en tanto que movi-

miento cultural. No se ha limitado a cumplir con las demandas de la industria y de la sociedad de la comunicación, sino que constantemente se ha organizado y ha realizado una crítica del entorno, ha propuesto su modernización y humanización así como la mejora de la calidad de los productos que salen de la industria, en el pasado, en el presente y en el futuro. No es casual, pues, que en el siglo XX las escuelas de diseño con más prestigio y longevidad hayan sido el resultado del activismo profesional más que el resultado de las políticas de los sectores empresariales involucrados en la producción. Ello nos lleva al capítulo siguiente.

- 4. La historia de la enseñanza del diseño o la síntesis entre conocimiento y creación:** La historia de la enseñanza se encuentra muy vinculada a la historia de la profesión pero también evoluciona según los estilos, las ideologías y las mentalidades. Ya hemos comentado que, de momento, la historia de la enseñanza del diseño se concreta en una gran cantidad de biografías de escuelas, y que éstas no facilitan una visión de conjunto. En cualquier caso, creemos que aquí, de cara el futuro, se nos plantean dos líneas de investigación diferenciadas. Por una parte, hay que construir la historia de la pedagogía del diseño en el sentido de averiguar cómo han evolucionado enseñanzas concretas y comunes a todos los estudios de diseño. Sería interesante conocer de qué manera ha evolucionado en el tiempo la enseñanza propedéutica –inicialmente presente en los cursos preliminares y ahora transferida al bachillerato– así como materias imprescindibles en los currículos como la teoría del color, el dibujo artístico y técnico, la proyección tridimensional y el comportamiento de los materiales. De suma importancia es el cambio que ha introducido el uso de las herramientas informáticas y las TIC. Por otra parte, emerge la cuestión del estatus de la enseñanza del diseño y su lenta progresión desde las escuelas de oficio, su paso por la formación profesional hasta su llegada a la universidad. Un camino plagado de obstáculos al que no han tenido que enfrentarse otras profesiones mucho más recientes –como todas las relacionadas con la informática– cuya necesidad social era, supuestamente, más apremiante.

5. Epílogo

Identidad, enseñanza, búsqueda de la forma, ideales, teorías y presencia en la historia han sido una serie de cuestiones que nos han empujado a explorar mejor la historia del diseño y a indagar en sus motivaciones profundas. Evidentemente, no son las únicas cuestiones posibles y quedan otras muchas por investigar, pero hemos creído que estas merecían el esfuerzo.

Con este trabajo hemos querido demostrar que, partiendo de fuentes secundarias y mediante la construcción del relatos, es posible hacer progresar la historia, no solo del diseño, sino de cualquier otro objeto de estudio que los historiadores se propongan.

Si hemos acudido a las teorías de Hyden White y John L. Gaddis sobre la superioridad de la historia narrativizante –como se ha visto en el Capítulo I, apartado 2: “La narración como método y campo de experimentación”– no ha sido porque pretendamos presentar un nuevo repertorio de productos ejemplares del siglo XX, sino más bien porque queremos reflexionar sobre qué han pensado los occidentales acerca de ellos: cómo han materializado las relaciones entre gusto y poder; cómo han intentado vehicular las nociones de crisis y de progreso; cómo han resuelto la creación y la transmisión del conocimiento acerca de la proyección de los productos; cómo han intentado resolver la tensión entre las teorías estéticas y la fabricación; o cómo se han organizado para mejorar y modernizar sus hogares, sus lugares de trabajo, sus ciudades y sus instituciones.

El diseño de producto nos parece un fenómeno especialmente atractivo para estudiar todas estas cuestiones relacionadas con la cultura material. Como dijo Tomás Maldonado, a quien

citábamos al principio de este trabajo, el diseño se encuentra en un punto neurálgico de la sociedad: allí donde tiene lugar el proceso de producción y reproducción material; allí donde, según las exigencias de las relaciones de la producción, se van estableciendo las correspondencias entre “estado de necesidad” y “objeto de necesidad”. El diseño hace de bisagra entre cultura y tecnología, entre producción y comercio, entre necesidad y consumo. El diseño industrial o de producto es interesante porque, como observa nuestro autor, al situarse en este punto neurálgico emerge como un “fenómeno social total.”¹

¹ MALDONADO, Tomás: *El diseño industrial reconsiderado*, Gustavo Gili, Barcelona, 1993 [1ª edición: Gustavo Gili, Barcelona, 1977], pág.15.