

Desde hace unos meses los profesores del departamento académico de Diseño y Artes hemos estado preocupados por la necesidad de crear espacios en los cuales se pueda pensar los diferentes procesos y dimensiones del diseño y de las artes.

*Texto María José Casasbuenas
Fotografías Paola Vera*

Prototipo: un concepto y un espacio



Conscientes de los numerosos cambios que hoy día atraviesan las sociedades contemporáneas, los desafíos que presenta la producción visual y gráfica en sus diversas manifestaciones y los retos pedagógicos que estos cambios acarrearán, surgió la idea de crear esta propuesta. En medio de largas discusiones en las que debatimos las posibles respuestas a estos nuevos retos y consideramos lo que queríamos hacer, cómo hacerlo, los objetivos y los formatos que deseábamos desarrollar, surgió esta revista y su afortunado nombre: *Prototipo*. Este nombre, a su vez, me ha llevado a realizar algunas reflexiones sobre el carácter de ésta propuesta.

Si nos atenemos al diccionario de la Real Academia Española, un prototipo es un “ejemplar original o primer molde en que se fabrica una figura u otra cosa”. Etimológicamente, esta palabra deriva del término griego *πρωτότυπον* (*prototypon*) que significa “forma primitiva” o “impresión primera”. La idea que esta palabra a primera vista encierra se refiere a una forma primera a partir de la cual se conforma la materia, y esto es algo que po-

demus corroborar en el uso que comúnmente se da a este término. Sin embargo, pensar que un prototipo es solamente el molde primero a partir del cual se producen sucesivas copias, es no atender a la función más compleja que este elemento cumple en el proceso del diseño y es también dejar de lado las resonancias e intuiciones que puede proveer para una propuesta como esta.

En el diseño en general, un prototipo es uno de los múltiples estadios en el proceso de producción de una imagen o un objeto. Este tiene la función de salvar la distancia entre la idea inicial y las materializaciones de dicha idea. Al principio, siempre existirá incertidumbre respecto de si la idea podrá llevarse a feliz término, si podrá ser materializada como se plantea en teoría. Pero el prototipo no constituye un paso único y determinante, sino que es un estadio en un proceso más o menos extenso de iteraciones en el cual se ensayan diferentes alternativas y posibilidades frente a la idea inicial, permitiendo el perfeccionamiento del producto, y evidenciando problemas y situaciones inesperadas en aras de su solución.

No se trata pues de la dualidad forma-materia de la que nos habla la filosofía clásica y a la que pareciera atender la definición del término según el diccionario. Se trata más bien de un proceso continuo y fluctuante. Esto lo podemos ver si pensamos en las características mismas de la materia con la cual elaboramos muchos de los productos de hoy. Pensemos por ejemplo en el hierro. El hierro es más o menos duro, más o menos maleable, y esto es así aunque el herrero le dé la forma de una bisagra o de una espada: siempre podrá ser fundido de nuevo para ser provisto de otra forma -también los materiales le hacen sugerencias al diseñador-. Otro ejemplo, la madera: el carpintero, el artesano, han de seguir las características específicas de la madera, según la especie particular de árbol del cual proviene. El artesano recorre las fibras de la madera en sentido longitudinal cuando pretende maleabilidad, como en el caso de la talla con la gubia, pero el carpintero aplicará cortes transversales cuando requiere resistencia para la fabricación de una mesa.

En ambos casos -carpintería y metalurgia- lo que podemos ver es que el esque-



“ El trabajo tecnológico más que moldear *modula* la materia, un trabajo continuo y fluido, que no sucede de una sola vez.

ma forma-materia, el proceso mediante el cual una forma *informa* a la materia, le transmite un código, deja por fuera aquello que pasa *entre* ambos términos del esquema, dejan invisibles las instancias intermedias y no permite comprender la manera en que la materia es informada; simplemente presupone su formación. El trabajo tecnológico más que moldear *modula* la materia, un trabajo de transformación que es continuo y fluido, que no sucede de una sola vez. Es fácil ver cómo el metal, en el trabajo del herrero, pone en evidencia esta propiedad: la forja y el temple, como procesos respectivamente anteriores y posteriores a la producción de la forma, hacen del proceso de moldeado un proceso inespecífico, no concluyente.

De la misma manera podemos ver que en el diseño, el prototipo no es necesariamente uno solo, sino que una serie iterativa de prototipos deberá ser realizada antes de definir el diseño final. Y aún entonces, el proceso no habrá terminado: todavía es posible producir modificaciones y mejoras a partir de la información que se recolecta de la experiencia y de su uso. En este sentido, podemos ver que el



diseño se corresponde más con la concepción fluida de la materia que se desprende de los procesos tecnológicos de producción, que con el clásico modelo que entiende la forma como molde de la materia, o si se prefiere, la idea como aquello que toma forma.

Pues bien, quisiera pensar que esta revista responde a estas sugerencias que nos hacen tanto la transformación de la materia a través de la técnica como el proceso mismo del diseño y el papel que el prototipo cumple dentro de este. Considero que de lo último que se trata esta propuesta es de ser un espacio en el cual se plasmen resultados, se dictaminen las formas que

han de tomar los procesos en nuestro campo o se revelen las prácticas “correctas” de las cuales habríamos de aprender y donde se imponen los canones o modelos que se habrán de seguir, donde se informa. Por el contrario, esta revista debe propugnar ser un espacio abierto, de construcción y reconstrucción permanente, en donde se revele todo lo que sucede *entre* las propuestas y los resultados, un espacio focalizado en el diálogo de prácticas y saberes donde se recojan aprendizajes y recorridos diversos con los cuales todos podemos interactuar de manera constante y activa.

El hecho de que el formato de esta propuesta sea digital justamente invita a la in-

teracción y la transformación constante de la información y de los contenidos. Aquí, toda la comunidad académica podrá encontrar diferentes posibilidades de participación: desde consultas para apoyar los procesos que desarrollamos en las aulas hasta la producción de artículos y divulgación de propuestas de diseño, pasando por la posibilidad de entrar en diálogos y debates sobre los contenidos allí expuestos. De esta forma, esta revista podrá convertirse en un *prototipo* que busca alternativas creativas para la construcción de saberes de cara a las demandas y desafíos de nuestra época.

“ podemos ver que el diseño se corresponde más con la concepción fluida de la materia que se desprende de los procesos tecnológicos de producción, que con el clásico modelo que entiende la forma como molde de la materia, o si se prefiere, la idea como aquello que toma forma.