



C A P Í T U L O 4

LAS PRÁCTICAS (EDUCATIVAS) DEL DISEÑO EN CLAVE DE DESARROLLO HUMANO¹

 <https://doi.org/10.22533/at.ed.8701102505084>

Alejandra Capocasale Bruno

Doctora en Ciencias de la Educación (FaHCE-UNLP). Lic. y Mag. en Sociología (Fac. Ciencias Sociales-Udelar). Prof. de Filosofía (IPA-ANEP). Profesora Adjunta efectiva de la Escuela Universitaria Centro de Diseño-FADU de Udelar del Área Teórico-Metodológica. Docente e investigadora especializada en: cultura material y metodología de la investigación cualitativa, con énfasis en lo educativo.

María Pascale

Máster en Ingeniería del Diseño (Universidad Politécnica de Valencia). Diseño Técnico Teatral (EMAD, Uruguay). Ingeniería Industrial (Universidad Católica de Córdoba). Reválida Udelar como Ingeniera en Producción Industrial. Profesora Adjunta efectiva de la Subárea Ergonomía y Experiencia de Usuario de la Escuela Universitaria Centro de Diseño-FADU de Udelar del Área Teórico-Metodológica. Docente e investigadora especializada en: Ergonomía y Experiencia de Usuario.

RESUMEN: Desde un análisis cultural hermenéutico del diseño de juguetes del artista uruguayo Torres García, como objeto de la cultura material, se presenta la indagación sobre los procesos de producción y reproducción socio-cultural en clave de enseñanza del Diseño. Se focaliza en la contribución de los atributos sensoriales a forjar la experiencia humana desde las prácticas (educativas) del Diseño.

PALABRAS CLAVE: Enseñanza del Diseño. Atributos sensoriales. Diseño de juguetes. Hermenéutica.

INTRODUCCIÓN

El punto de partida de este trabajo es presentar un posicionamiento desde lo teórico y epistemológico para el abordaje de la enseñanza del Diseño. Más allá, de la selección de un objeto de diseño teórico y empírico de estudio analítico, se ha decidido tomar como postura teórica-epistémica, y también de abordaje metodológico, el

¹ Este artículo se basa en la ponencia presentada en la ponencia presentada en el Congreso de Enseñanza del Diseño Edición XVI, Universidad de Palermo, Argentina, 31 de julio de 2025.

llamado “análisis cultural hermenéutico”. Este método permite indagar acerca de la producción y reproducción socio-cultural de los sentidos posibles asociados a los objetos (materiales, simbólicos y no-cosa) de toda cultura material. A decir de González (2016):

El estudio de la producción social de sentido -cultura entendida como proceso-, o de los sistemas de significantes realizados –cultura entendida como resultado-, constituye en la actualidad uno de los principales campos de interés de las ciencias humanas y sociales. (p. 25)

En este sentido, cabe mencionar que el estudio de las producciones culturales está cobrando un fuerte vigor desde la primera década del siglo XXI, más allá de que a finales del siglo XX se generaron una serie de antecedentes muy relevantes. El aporte de García Canclini (1984, 1990) influido por su director de tesis doctoral Paul Ricoeur fue sustantivo dado que abrió las puertas a los estudios empírico sobre objetos de estudio empíricos dentro del campo de las Humanidades y las Artes. Esto se agregó al hecho de que una nueva posibilidad de abordaje con perspectiva de las formas y mediaciones de sentidos (en plural) de las producciones culturales (Touraine, 2005). Resulta de importancia recalcar que la pluralidad posible de sentidos nutre la conceptualización del objeto en su existencia en el mundo material como parte de las interacciones intersubjetivas de quienes entran en contacto con él. Específicamente, en este caso el interés se centra en un objeto: el juguete de madera. Es un objeto material con una cualidad dada por haber sido utilizada la madera para su ideación, proyecto y concreción en tanto objeto producido. Es un objeto que se asocia a las infancias -lo que no significa que sea de su exclusivo uso-. Es un objeto que forma parte de las materialidades socio-culturales representadas y construidas; y por qué no enseñadas. En el caso de estudio, se ha seleccionado el juguete de madera como obra del artista, profesor y teórico del arte uruguayo Joaquín Torres-García (1874-1949). Es considerado el creador del universalismo constructivo (fundador de la *Asociación de Arte Constructivo*) y del *Taller Torres García* que representa uno de los principales movimientos artísticos del Uruguay. Sus juguetes de madera que los fue construyendo en paralelo a su obra plástica son mucho más que un objeto material artístico y estético. Son producto sociocultural de una manera del ver el mundo y de presentárselo a quienes son las nuevas generaciones. De ahí se puede llegar a comprender desde una perspectiva de análisis hermenéutico su relevancia como aporte pedagógico-didáctico para la enseñanza del Diseño.

DESARROLLO

El juguete de madera como objeto de diseño: interfaz y atributos sensoriales

El juguete de madera es un objeto de diseño y como tal está estructurado mediante estratos constructivos interdependientes que contienen toda la información necesaria para la interacción humana. Por lo tanto, el juguete de madera representa un objeto de diseño que en su definición teórica y empírica implica la subjetividad humana. Quizás se podría decir que tiene relación directa (no exclusiva) con las subjetividades procesos de intersubjetividad de las infancias contextualizadas. No obstante, es necesario recordar que esta es la capa más externa (Manzini, 1993), que además de actuar como una cubierta protectora ante diversos factores ambientales, es la que concentra la información perceptible de manera primaria. Todo proceso interactivo entre las personas y los objetos se fundamenta en la activación de los órganos sensoriales. De esta manera, la información contenida en la interfaz se manifiesta mediante dos modalidades diferenciadas (Bedolla, 2002). En primer lugar, una de aprehensión tangible y con un bajo requerimiento interpretativo; estas son las características objetuales de carácter global o universal. En segundo lugar, se identifican características intrínsecamente ligadas a los constructos sociales, lo que conlleva una elevada carga cultural, dado que su interpretación puede variar significativamente entre diferentes grupos humanos. Es en este punto donde emergen las diversas funciones inherentes a los atributos sensoriales del objeto, ya sean de índole práctica o funcional, estética y simbólica. Estos atributos sensoriales cumplen funciones variadas. Por ejemplo, el color puede ofrecer protección contra la radiación ultravioleta, mientras que la forma puede elucidar la funcionalidad del objeto. Sin embargo, trascienden las funciones puramente utilitarias para abarcar también dimensiones estéticas y comunicativas. A modo de ilustración, el peso de un producto puede vestirlo de un significado simbólico asociado al estatus, y la textura de un textil puede evocar una percepción de calidad. Esta dualidad funcional ha propiciado la categorización de los objetos en una esfera práctica y otra estética o simbólica. Cabe mencionar que emerge una tercera categoría, denominada utilidad estética (Calvera, 2000) que postula la integración de ambas funciones. Los materiales, las formas, los olores, los sonidos y las texturas que configuran la interfaz de un objeto, seleccionados primariamente por sus prestaciones intrínsecas, no deberían disociarse de un análisis perceptivo exhaustivo de las sensaciones que suscitan. Esta convergencia constituye una relación deseable que todo diseñador debería considerar. Un ejemplo paradigmático reside en la elección de un material por su rendimiento técnico, pero que simultáneamente potencia las sensaciones derivadas de su manipulación o de la interacción visual. En contraposición, la focalización

exclusiva en el aspecto estético o simbólico, influenciado por convenciones sociales, educación y hábitos culturales, puede resultar en la creación de objetos que no satisfacen adecuadamente las necesidades de usabilidad o una demanda concreta al momento de la selección. En este sentido, Pizzocaro, (2018) escribe:

Evidentemente, la función que la idea tradicional de funcionalidad atribuye a un objeto ha cambiado o ha perdido su valor: el significado simbólico del objeto tiene una funcionalidad en un marco social, y dicho significado simbólico se distingue por rasgos que ya no son asignados en el momento de su fabricación, sino en el momento de ser utilizado y consumido. (p. 98)

Lo antedicho es de referencia teórica y epistemológica para realizar el análisis hermenéutico del diseño de juguetes de Torres-García, como objeto parte de las materialidades de la cultura uruguaya de la primera mitad del siglo XX. La interfaz y los atributos sensoriales señalados como sustantivos para la producción del objeto de diseño sin dejar de lado el/la posible usuario/a al ser analizados en el juguete de madera. Tal como lo explica Antoñazas Mejía (2022) el diseño de los juguetes de madera para Torres-García fueron una suerte de “campo de experimentación” para toda su obra artística y para sus prácticas educativas de arte y diseño, “no sólo porque le permitieron un control sobre la madera como un material de trabajo, sino que al ser juguetes que se podían construir una y otra vez, pudo estudiar piezas, las partes, para hacer un todo” (p. 9). Esto quedó demostrado en sus múltiples exposiciones en las que presentaba sus cuadros y esculturas junto a estos juguetes. Es decir, que los juguetes de madera fueron evolucionando casi en paralelo al resto de su obra artística. Se puede establecer que en los quince años que Torres-García se dedicó a la producción de juguetes de madera, se puede hacer referencia a una “mención a más de doscientos modelos diferentes de juguetes en el catálogo razonado del artista” (de Torres, et al., 2020 citado en Antoñazas Mejía, 2022, p. 20). La clave analítica hermenéutica está en los sentidos de esta producción: el desarrollo humano a través de la creatividad desde las infancias. Sus diseños de juguetes se basaban en una copia de objetos materiales del mundo moderno y su desarrollo técnico-tecnológico. Se puede tomar en cuenta para este análisis el pensamiento de la filósofa Hannah Arendt en relación a la natalidad y sus implicancias para la existencia. No es lo mismo la natalidad y el nacimiento. Siguiendo el pensamiento arendtiano Correia (2010) explica que el nacimiento es una condición inaugural de la natalidad que representa una promesa de existencia. A través de él las personas son recibidas en la Tierra como miembros de una especie. El nacimiento biológico es solo inicial, y luego en un segundo nacimiento de intersubjetividad simbólica, por acción y discurso surge la natalidad (Arendt, 2013). “De esta forma, el mundo pasa a ser el lugar en que el ser humano habita como hogar. Así nace también el amor-mundo” (Capocasale, 2023, p. 355). En este sentido, el diseño y producción de juguetes de madera en Torres-García dan cuenta de su amor-mundo, gratitud y responsabilidad

por sí mismo y por los/las otros/otras en una sociedad moderna industrializada de la primera parte del siglo XX. El hacer el mundo habitable mostrando a los/ las “recién llegados” cómo es este mundo y sus potencialidades para el accionar humano intersubjetivo fue en definitivo su compromiso y responsabilidad social desde la conjunción del Diseño y el Arte.

Las prácticas educativas del diseño de juguetes de madera en Torres-García

La formación en diseño no debería obviar las consideraciones fundamentales que se han desarrollado al momento de definir sus prácticas educativas de Diseño. La profesión, que abarca la concepción de objetos frecuentemente integrados en proyectos multidisciplinarios para la satisfacción de necesidades primarias o espirituales, conlleva una significativa responsabilidad social. Esto se fundamenta en el hecho de que el diseño no se dirige a una persona aislada (Flores, 2001) sino a colectivos humanos con características socioculturales específicas, implicando la satisfacción de requerimientos tanto funcionales como simbólicos. Resulta imperativo que la enseñanza del diseño en sus dimensiones pedagógica y didáctica incorpore de manera sustancial las particularidades socioculturales de la población destinataria, un aspecto inherentemente dinámico y evolutivo. Adicionalmente, es crucial involucrar al estudiantado en la formulación del proyecto desde una perspectiva que considere la motivación intrínseca derivada del disfrute de la actividad en sí misma, suscitada por la apreciación de sus cualidades sensoriales y perceptivas. Se torna necesario, por tanto, abordar la comprensión de los materiales desde sus propiedades técnicas y funcionales, y también desde su potencial para generar experiencias sensoriales y los significados que posibilitan la construcción de comportamientos sociales:

... esta especie de utilidad oculta que es preciso descubrir en los materiales y en la naturaleza de las cosas es la que, en realidad, permite adoptar un concepto en el proyecto que es el verdadero diseño. Quizás por eso, todos los buenos diseñadores posteriores lo han cultivado abundantemente y sin decirlo. De hecho, es la sabiduría de la profesión. (Calvera, 2000, p. 197).

En el caso de los juguetes de madera de Torres-García es muy relevante para el análisis hermenéutico llegar a comprender cómo transcurrió su rol como profesor para lograr definir sus aportes pedagógico-didácticos. La relación del artista docente con los movimientos pedagógicos renovadores fue muy fuerte. Él se vinculó con pedagogos como Alexandre Galí, Pau Vila y Joan Palau i Vera. De esta forma se acercó a las teorías pedagógicas innovadoras de su tiempo, a saber: Decroly, Fröbel y Montessori. De cada una de estas teorías fue tomando conceptualizaciones básicas para su producción de juguetes de madera, a saber: el hecho de que los juguetes sean desarmables, con partes ensambladas, lo que implica un proceso de acción por parte de los niños/as en su experiencia con ellos; el diseño geométrico como

elemento característico que da cuenta de una intencionalidad del desarrollo del pensamiento abstracto sobre la realidad aparente; entre otros ejemplos posibles señalados por Pérez (2002). El desarrollo humano desde el diseño y el arte con un enfoque pedagógico-didáctico que promueve el pensamiento abstracto y su tránsito hacia lo real, la actitud crítica frente al desarrollo de una mera “copia” de lo percibido que luego será juzgada como por el/la docente de acuerdo a cánones universales, el respeto por lo singular que el/la niño/a expresa con libertad creativa, la introducción a experiencias sensoriales enriquecedoras. Tal como expresa el escritor argentino Roberto Payró, padre de un niño alumno suyo, citado por Buzio de Torres (1998): “Los medios de Torres-García para provocar a la “intención” del discípulo en las composiciones decorativas conducen sin esfuerzo visible a los resultados más completos, como que consisten en entregarle la clave de su propia visión” (p. 42). Esto asociado a su concepción de origen fröbeliana de que el juego es la principal actividad de los/las niños/as y que, posibilita la conexión entre el mundo exterior y su mundo interior, base para todo proceso de enseñanza, implica el desarrollo de la autonomía. En definitiva, tal como lo escribe Antoñazas Mejía (2022): “Torres-García opinaba que el niño aprende jugando” (p. 14).

CONCLUSIONES

Resulta interesante para cerrar el análisis hermenéutico desarrollado sintetizar algunos conceptos centrales que pueden llegar a ser un aporte para estudiar las prácticas (educativas) del Diseño en clave de desarrollo humano. En primer lugar, la importancia al abordar desde lo epistemológico y teórico el objeto de diseño en su interfaz y sus atributos sensoriales. Estos aspectos posibilitan un enfoque analítico del objeto en su relación con el sujeto contextualizado y situado. En segundo lugar, asumir que detrás de toda producción de objetos de diseño, no importa su naturaleza, hay un componente de prácticas (educativas) del Diseño que tendrían que colaborar con el desarrollo humano humanista, humanizador y humanizante. Joaquín Torres-García perteneció a un grupo de artistas que en las primeras décadas del siglo XX a través de su diseño de juguetes de madera se acercó a las infancias -pilar de toda sociedad que pretenda desarrollo humano en sus dimensiones cualitativa y cuantitativa- interconectando lo artístico, lo estético y lo pedagógico-didáctico desde la motivación y la creatividad inherente a la naturaleza humana.

REFERENCIAS

Antoñazas Mejía, F. (2022). Los juguetes transformables de Torres-García. En Castillo, F. y Marianovich, A. *Torres-García. El arte del juguete.* (pp. 8-31). Galería Guillermo de Osma.

Arendt, H. (2013). *La condición humana.* Ediciones Paidós.

Bedolla Pereda, D. (2002). *Diseño Sensorial. Las Nuevas Pautas para la Innovación, Especialización y Personalización del Producto* [Tesis Doctoral, Universidad Politécnica de Cataluña] <http://hdl.handle.net/10803/6826>

Buzio de Torres, C. (1998). Joaquín Torres-García. Arte y pedagogía. En *Infancia y arte moderno*. IVAM. [exposición], IVAM Centre Julio González 17 diciembre 1998-8 marzo 1999., pp. 40-59.

Calvera, A. (2000). "Consumé en taza caliente". Entre el ensayo y la disertación sobre una posible acepción estética de la noción de utilidad propuesta por Richard Redgrave hacia [sic] 1850. *Temes de disseny 16*, 189-198.

Capocasale Bruno, A. (2023). Investigación educativa y docente investigador. Un encuentro posible desde el pensamiento de Arendt. En Guilherme, W. D. (Organizador). *Ciências humanas: perspectivas teóricas y fundamentos epistemológicos*. (pp. 347-360). Atena.

Correia, A. (2010). Natalidade e amor mundi: sobre a relaçao entre educaçao e política em Hannah Arendt. *Educação e Pesquisa 36*(3), 811-822.

de Torres, C., Temkin, S., Murphy Turner, M. y Fedrigotti, V. (2020). The Catalogue Toys. En *Joaquín Torres-García Catalogue Raisonné*. <http://torresgarcia.com/catalogue/index.php?view=Toys>

Flores, C. (2001). *Ergonomía para el diseño*. Designio.

García Canclini, N. (1984). Gramsci con Bourdieu. Hegemonía, consumo y nuevas formas de organización popular. *Nueva Sociedad 71*, 69-78. https://perio.unlp.edu.ar/catedras/wp-content/uploads/sites/135/2020/05/garcia_canclini._gramsci_con_bourdieu.pdf

García, N. (1990). Introducción: La sociología de la cultura de Pierre Bourdieu. En *Pierre Bourdieu, Sociología y cultura* (pp. 9-51). Editorial Grijalbo/CONACULTA.

González, J. E. (2016). *Análisis cultura hermenéutico. Aportes de la Hermenéutica analógica-íónica al Análisis cultural*. Círculo Hermenéutico.

Manzini, E. (1993). *La materia de la invención*, CEAC.

Pérez, C. (2002). Aladdin Toys. Los juguetes desmontables de Joaquín Torres-García. En *Joaquín Torres-García. Un mundo construido*, (pp. 129-134). Catálogo de la exposición antológica sobre el pintor Joaquín Torres-García, Museo Colecciones ICO, octubre de 2002 y enero de 2003, Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Estrasburgo.

Pizzocaro, S. (2018). La materia continúa importando. Formación en diseño para una cultura material en la época de lo inmaterial [Matter Still Matters: Design Education For A Material Culture In The Immaterial Age]. *Temes de disseny* 34, 90-101.

Touraine, A. (2005). *Un nouveau paradigme. Pour comprendre le monde d'aujourd'hui.* Librairie Arthème Fayard.