

## ENSENYAMENTS ARTÍSTICS SUPERIORS DE DISSENY

Setembre 2013 · Proves Específiques d'Accés

---

DNI, NIF, Passaport: .....

(Ha de coincidir amb el document amb què s'ha inscrit l'aspirant a les proves d'accés)

### **A1: Anàlisi crítica d'un text**

Respon a les preguntes sobre el text.

No es pot superar l'espai destinat a cada resposta.

Durada: 1 hora i 30 minuts (A1 + A2)

Qualificació d'aquest exercici: 10 (A1)

Es valorarà:

- Relacionar conceptualment els continguts del text responnent a la pregunta plantejada.
- Saber extraure el fil argumental i missatge del text.
- Claredat en l'organització i coherència de la resposta.
- Correcció ortogràfica i sintàctica.

Pregunta 1: 3 punts

Pregunta 2: 3 punts

Pregunta 3: 4 punts

### EL DISSENY COM A MALALTIA DELS OBJECTES

#### **De la manera de ser dels objectes**

Els animals quadrúpedes passen la seva vida a la natura, enmig, al costat i envoltats de coses: arbres, roques, prats, altres animals, etc. A ells les coses els venen donades. No les qüestionen ni transformen el seu entorn. Tampoc fabriquen eines. L'animal bípede, en canvi, l'animal mal anomenat racional, passa la seva vida enmig, al costat i envoltat d'objectes: cases, cotxes, aparells, diaris, televisió, etc. Aquests no li venen donats, els dissenya i els fabrica. És un animal hàbil. La seva supervivència depèn d'objectes; no se'l pot pensar sense ells, ja que no hagués arribat el status d'hominoide. La fabricació d'objectes, el tracte diari amb ells, és part substancial de la història de l'animal racional en la mesura en que és aquesta la que fa a l'home ser home. Mostra el seu mode de estar en el món i en la història.

Aquesta relació és una relació entre subjecte i objecte i s'estableix físicament: entre els ulls que el perceben i les mans o una altra part del cos que l'agafen, l'utilitzen, el manipulen. Els ulls veuen els objectes posats davant d'ells, les mans els fan servir. La visió i la mà-ús, en un permanent feed-back d'informació, es troben reunits en els objectes. Es fan servir objectes, per que tot objecte fabricat serveix per a aconseguir alguna finalitat.

El que es vol aconseguir acostuma a estar fora de l'objecte mateix: Utilitzo el cotxe per arribar a determinat lloc; aboco l'ampolla de vi per a omplir la copa; llegeixo l'horari dels trens per a conèixer les sortides i arribades. Llegeixo el diari per a informar-me de las barbaritats que succeeixen en el món, i així successivament. Tot objecte és un ser-per a . En canvi, un objecte que no serveix per a aconseguir una determinada finalitat concreta, pràctica, no és un ser-per a, sinó un ser-en-si. Per exemple, l'obra d' art.

Quan Anaximandre diu que "l'home pensa perquè té mans," és perquè les mans són font de coneixement. En el tacte, en el palpar l'objecte, en el seu ús es revela la veritat del què s'ha percebut prèviament per la vista. El què només és vist podria ser una il·lusió. El què és tocat és certesa. Però les mans no només toquen, també fan: objectes, eines, vestits. La mà agafa un bastó, un pal, i descobreix l'arma. També les mans fan llibres, música, poesia. El coneixement aconseguit per les mans en l'ús dels objectes, del què els volta, és processat pel cervell i transformat en informació per al continu i adequat ús d'aquests per a les mans. Com diu

## ENSENYAMENTS ARTÍSTICS SUPERIORS DE DISSENY

Setembre 2013 · Proves Específiques d'Accés

---

DNI, NIF, Passaport: .....

(Ha de coincidir amb el document amb què s'ha inscrit l'aspirant a les proves d'accés)

encertadament Otl Aicher, (Analògic i Digital. Gustavo Gili 2001): "Degut què la mà pot agafar (greifen), el pensar pot també entendre (begreifen)".

En aquesta unitat de veure-manejar, a l'incessant intervenir a i sobre el que l'envolta, el real en el seu sentit més ampli, es configura i adquireix forma humana a l'entorn.

¿Què és un objecte? Objectes de temps pretèrits exposats en un museu, adequadament contemplats i qüestionats, ens informen sobre del grau de coneixement que tenien els seus productors en èpoques remotes del temps. De la mateixa manera els objectes contemporanis, adequadament contemplats i qüestionats, ens poden informar sobre la cultura i els productors que els van fer. L'objecte, pel conjunt dels seus atributs materials i formals, diu de sí mateix i diu del seu productor i perquè aquest, com a ésser socialitzat, i del seu sentit del social, l' hagi projectat així i no d'una altra manera.

Si enfoquem la mirada als objectes que avui es presenten a la contemplació, s'observarà, des de l'amplitud de la visió històrica, que l'aparença, la forma o Gestalt, és ocupació específica d'una professió. Els dissenyadors projecten però no produeixen el què configuren. Els antics productors d'objectes són avui els projectadors, els dissenyadors. Donen en principi l'objectualitat als objectes, el seu ser, la seva identitat. En el sentit radical del terme, dissenyar és un pensar-el-objecte, el que equival a pensar la seva essència. Dissenyar és un pensar en la mesura en que és un preguntar constantment ¿per què? ¿per a què? I la línia que divideix la pregunta de la resposta dibuixaria el perfil, la Gestalt *essencialitzada* de l'objecte per projectar.

### **Els objectes i les seves malalties.**

Si un es pregunta a la vora del que divisa la nostra mirada en el que es refereix al que envolta l'objecte, veiem que la indicada objectualitat, l'històric ser-així d' un objecte concret, està canviant. Les enormes transformacions, també en el disseny, que hi va haver durant la recent època històrica, permeten tenir una perspectiva que distingeix clarament un abans i un després. En altres paraules, la Erscheinung, l'aparença dels objectes, la seva Gestalt, és avui diferent comparada amb abans. Aquí no s'està presentant una lamentació sobre un canvi estètic dels objectes, sinó del pictograma conceptual d'aquests.

Un pictograma informa d'alguna cosa. Els seus trets formals són extremadament essencialitzats cap a la simplicitat amb la finalitat que el seu contingut semàntic pugui ser intel·ligible per a totes les races i cultures que, inclús, tenen altres idiomes i sistemes gràfics de comunicació. Un pictograma qualsevol, per exemple, el que diu "home," explicarà el que aquí es vol dir per essencialització. La representació visual d'aquest concepte "home" no indica res en absolut sobre les peculiaritats de la figura: de si es maco o lleig; si és jove o vell; blanc o negre, groc o vermell; si està casat o solter; no informa de res en absolut, excepte que es tracte d "home".

El pictograma conceptual és, aleshores, la forma essencial d' una cosa i que pot expressar-se per una única paraula. Molts objectes que s'utilitzen al llarg de la vida, no canvien, o gairebé gens, el seu pictograma conceptual: per més dissenyadors que hagin dibuixat infinites variants d'una forquilla, ningú ha pogut distanciar-se del seu pictograma conceptual, del que defineix a una forquilla.

Però és precisament en aquest sentit que aquesta crítica va dirigida a aquells que, per raons equivocades i sense excloure l'egolatria han modificat els pictogrames conceptuals de certs objectes. Ja se sap: l'afany "d'innovació" (el progrés!), el mercat, els interessos econòmics i, també, el voler ser artista, creador i no merament dissenyador, han contribuït de manera substancial al canvi de molts aspectes de la vida quotidiana. La diferència entre l'abans i l'ara resideix en que els objectes d'abans tenien el seu ús o funció escrita en la seva Gestalt essencial. Aquesta indicava la seva finalitat d'ús: per més variades que poguessin ser les seves representacions, obeïen a codis, a pictogrames conceptuals establerts i sabuts i apresos pels usuaris.

Els vuitanta del disseny són històrics, en el sentit negatiu del terme, per la ruptura d'aquests pictogrames conceptuals. Una làmpada de peu ja no tenia que representar necessàriament aquesta

## ENSENYAMENTS ARTÍSTICS SUPERIORS DE DISSENY

Setembre 2013 · Proves Específiques d'Accés

---

DNI, NIF, Passaport: .....

(Ha de coincidir amb el document amb què s'ha inscrit l'aspirant a les proves d'accés)

essència del pictograma conceptual, sinó que un podia trobar-se buscant una d'aquestes làmpades a una botiga, i trobar-se una palmera!

A l'època actual, els objectes no reflexen tant el seu ser-per a... como el seu ser-així. Gestualitzen. Amb els seus gestos capten (o criden) l'atenció cap a si enlloc de senyalar la seva finalitat del seu ser-per a... Es presenten como hiper- formalitzats. Quan un objecte passa de ser-per a... a ser-així, la forma acusa aquest canvi: s' hiperitza. Aquests objectes ja no descansen en la seva naturalitat de ser-per a... Aquesta hiper-formalització és símptoma del seu estar fora- de-sí. Els objectes pateixen, estan malalts de disseny . L' irònic resideix en el fet de que el disseny que, en principi, dóna el seu ser a l'objecte, el desposseeix precisament d'aquest al violentar-lo i injectar-l'hi una sobredosi de disseny.

Yves Zimmermann publicat a Foro Alfa. (2008)

### **Pregunta 1 (3 punts)**

Yves Zimmermann diferencia l'ús de les coses per part dels quadrúpedes i dels objectes per part dels bípedes racionals. Explica el seu raonament. Què vol dir que un objecte pugui "ser-per a" o "ser-en-sí"? Dóna un exemple de cada.

## ENSENYAMENTS ARTÍSTICS SUPERIORS DE DISSENY

Setembre 2013 · Proves Específiques d'Accés

---

DNI, NIF, Passaport: .....

(Ha de coincidir amb el document amb què s'ha inscrit l'aspirant a les proves d'accés)

### **Pregunta 2 (3 punts)**

Què és un pictograma conceptual segons Yves Zimmermann? Posa un exemple i explica'l.

### **Pregunta 3 (4 punts)**

Al final del text Zimmermann parla que els "objectes pateixen, estan malalts de disseny", "hi ha una sobredosi de disseny" Explica què vol dir amb aquestes frases. Fes un comentari raonat de la teva opinió i finalment relaciona'l amb algun objecte.