

Estructura i relato en diseño: el holograma como metáfora epistemológica y herramienta didáctica del diseño

Dominique Aubry Ramírez

**Tutors: Irma Arribas i Oriol Pibernat
Màster Universitari de Recerca en Art i Disseny
Curs 2014/2015**



**EINA Centre Universitari
de Disseny i Art de Barcelona.
Adscrit a la UAB**

ESTRUCTURA Y RELATO EN DISEÑO

*El Holograma como metáfora
Epistemológica y herramienta Didáctica del Diseño.*

Dominique Aubry

Máster en investigación en Arte y Diseño.
EINA / Universidad Autónoma de Barcelona.

Tutores: Irma Arribas / Oriol Pibernat.
Septiembre 2015, Barcelona.

ESTRUCTURA Y RELATO EN DISEÑO

*El Holograma como metáfora
Epistemológica y herramienta Didáctica
del Diseño.*

Alumna: Dominique Aubry
Tutores: Irma Arribas, Oriol Pibernat.

ÍNDICE

Introducción	07
Objetivos	13
Justificación	14
Metodología y planteamiento investigación	17

PARTE I Epistemología del Diseño **20**

Capítulo 01: El campo de la investigación en diseño	22
1.1 El reto en la investigación	22
1.2 Diseño como ciencia artificial	24
Capítulo 02: Naturaleza del diseño	27
2.1 El universo proyectual y problemas derivados de su comprensión	27
2.2 Sobreformalización y falta de relato significativo	30
2.3 Diseño: estructura y relato	32
2.3.1 La forma: cohesión entre estructuras	37
2.4 Diseño como proceso	38

PARTE II Praxis del Diseño **41**

Capítulo 03: Naturaleza del proceso creativo	43
3.1 Proceso creativo en diseño: dar forma al relato significativo	43
3.1.1 Lo virtual signficante: los conceptos abstractos	44
3.1.2 Actualizar: de lo significativo a la materialización	45
3.2 Síntesis proyectual	46
3.3 Cambio de roles: el usuario como constructo significativo	48
3.3.1 Sensación y percepción	54
Capítulo 04: Estrategias proyectuales	55
4.1 Metodología y Diseño	56
4.2 Reduccionismo instrumental	59
4.3 El binomio: praxis y teoría reflexiva	62
4.4 Praxis: hacia una teoría indisciplinar del diseño	66

PARTE III
Fenomenología y Diseño

72

Capítulo 05: Fenomenología del diseño	74
5.1 Relación diseño y fenomenología	74
5.2 Hacia una fenomenología del diseño	76
Capítulo 06: Holografía del diseño	78
6.1 El holograma proyectual como metáfora epistemológica	78
6.2 Principios holográficos aplicados al diseño	82
6.2.1 Principio generativo del diseño	83
6.2.2 Principio de consistencia y pertinencia del diseño	85
6.2.3 Principio de sistema del diseño.	88
6.3 Reflexiones y síntesis: el holograma como herramienta epistemológica	90
Conclusiones	93
Bibliografía	106
Apéndice	110

«Sin embargo, al hacer arquitectura, nos proponemos algo. La arquitectura es un esfuerzo por ser. Es un esfuerzo por hacer visible aquello que no lo es: los pensamientos. Un pensamiento, como un sentimiento, es algo que pertenece al mundo de lo indeterminado, al mundo que no ha tomado forma todavía. Hacer visible algo es darle forma, pensando que lo que se ve existe. De este modo, al dibujar la distancia entre lo que las cosas son y lo que quisieran ser, los actos sobre la materia sí tienen voz. Pero para ello hace falta una conciencia intelectual de la materia o, dicho de otra forma, fe en la arquitectura. Y ésta no existe sin confianza en la materia: confianza en que su modo de hacerse presente, su modo de ser, es capaz de sombrear lo posible, pero también transmitirnos lo lejano de la vida. No hay arquitectura sin confianza en la materia; en su capacidad de ser, inesperadamente y por sí misma, más de lo que nosotros quisiéramos. Porque es esto, y no nuestra voluntad, lo que quedará».

Luis Moreno Mansilla. *Apuntes de Viaje al Interior del Tiempo*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2001.

Introducción

“Vamos a intentar aquí un discurso multidimensional no totalitario, teórico pero no doctrinario (la doctrina es la teoría cerrada, autosuficiente, por lo tanto insuficiente), abierto a la incertidumbre y a la trascendencia; no ideal/idealista, sabiendo que la cosa no será nunca totalmente encerrada en el concepto, el mundo jamás aprisionado en el discurso”¹.

Edgar Morin

El diseño en todas sus expresiones forma parte de nuestra experiencia cercana, donde a través de numerosas configuraciones y proyecciones se articula nuestra vida cotidiana en constante interacción con productos de diseño. Existe una comprensión sobre diseño que lo entiende como aquel accionar que básicamente otorga una solución formal, estética y técnica frente a un problema. Bajo dicha perspectiva, el diseñador proyecta novedosas formas y soluciones estéticas ganando adjetivos tales como útil, bello, lujoso, etc. Este tipo de planteamiento expresa la naturaleza del problema en cuanto a la comprensión teórica del diseño y del diseñador, entendiéndolo como un solucionador de problemas de manera formalista, es el juicio del diseño y de sus formas como categorías exclusivas de utilidad funcional o estética. Sin embargo, en contraposición a dicho planteamiento, este texto esboza que todo diseño es un discurso, un acto del lenguaje, “un diseño es un conjunto de enunciados que construyen un objeto, que se da en un contexto de interacción y que tiene influencia sobre las personas”².

En efecto, el diseño como cultura del proyecto resguarda una dimensión significativa, no siempre visible ni reconocible, la cual tiene una directa influencia en la construcción de significados, imágenes y percepciones por parte de la sociedad y los usuarios. Así pues, el carácter interno y a priori de las formas o productos de diseño es concebido como la estructura significativa, la cual aporta un relato a cada producto o proyecto, donde el encargado de descifrar tal mensaje es el usuario. Desde esta perspectiva, el diseño trasciende la figura de un creador puro de objetos exclusivamente formales o morfológicos, y si bien se considera como un agente económico, también se considera como agente cultural, social y político que se muestra visible como expresión material de una sociedad.

¹ Edgar Morin. *Introducción al pensamiento complejo*. Citado por Fernando Martín Juez en: *contribuciones para una Antropología del Diseño*. Barcelona: Gedisa, 2012. Pág. 13.

² Roberto Gamonal y otros. *Cuaderno de diseño 4: diseño de procesos*. Madrid: IED, 2014. Pág. 109

En suma, nos encontramos en una cultura en la cual se ha *banalizado* al diseño, de acuerdo a Joaquim Español³, tal hipótesis se hace visible a través de la *sobreformalización* de numerosos proyectos durante el último tiempo en los cuales se observa formas desmesuradas y débiles en sus razonamientos y sentido de ser, carentes de la más mínima inteligencia y creatividad en el uso de la forma. Formas efímeras destinadas al uso y a la muerte, sin consideración por el relato que la significación pueda traer a la memoria y la experiencia. A partir de algunos de estos proyectos, se observa que las formas han sido forzadas bajo criterios no totalmente racionales y sensibles de las posibilidades o consecuencias que conlleva la concreción formal. Asimismo en esta misma línea, se cree que al concretarse el diseño en productos en su mayoría tangibles, en presencias formalistas, se han exaltado los aspectos morfológicos y estilísticos por encima de los significados, lo que en consecuencia produce proyectos bajos de sentido, creatividad y sensibilidad, de acuerdo a los usos y percepciones de las formas de las denominadas culturas del proyecto que se encuentran en un estado evasivo y poco sensible ante la capacidad innata del diseño para construir cuerpo y relato significativo memorable.

De acuerdo a lo anterior, este texto parte con una observación e inquietud inicial que en síntesis es; la identificación de una particular debilidad en cuanto a la comprensión y sensibilidad de la estructura social y significativa que forma parte de la consistencia de las formas por parte del diseño, tanto en el proceso proyectual como en la teoría. Dicha debilidad, se hace manifiesta al evidenciar su débil presencia, intervención y visualización en los discursos epistemológicos disciplinares, así como tampoco se explora y se hace presente a través de un análisis minucioso durante el proceso creativo, por lo que no existe una consciencia comprensiva total de la mencionada estructura significativa - simbólica y en consecuencia de la capacidad expresiva de la disciplina. Si bien, pocos diseñadores profesionales negarían las zonas indeterminadas del diseño, las zonas oscuras que se traducen y se hacen visibles en estructuras y expresiones del diseño, sólo algunos pocos se aventuran en estos antecedentes en un esfuerzo por la indagación de los mismos durante la teoría y síntesis proyectual.

La dificultad a modo personal, no reside exclusivamente en una indiferencia y débil comprensión ante las dimensiones sociales y significativas del diseño, sino que al no poder asimilar o visualizar tales premisas virtuales o ser conscientes de su evaluación por medio de las técnicas y los métodos tradicionales proyectuales, se escapan de un desarrollo profundo durante el proceso creativo. Este tipo de planteamiento, pone en visibilidad el dilema en rigor desarrollado en este texto sobre la pertinencia y consistencia de las formas del diseño, sobre una base epistemológica de la praxis del diseño poco

³ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. Barcelona: Entre Ambos, 2015.

explorada en términos relativos a la significación y en consecuencia a su empalme con la percepción y experiencia en relación al usuario. Por entonces, se busca elevar la visualidad de la estructura significativa en el diseño a modo de comprensión y en consecuencia de acción durante la praxis, para lo cual debemos reconducir nuestra mirada a la percepción y significación del lenguaje de las formas, es decir a la propia experiencia del usuario, quien finalmente será quien juzgue la consistencia y pertinencia de una forma de diseño de acuerdo a un contexto histórico, social, temporal, etc.

Reconocer la importancia de las estructuras simbólicas, significativas y las capacidades expresivas del diseño, se trata de admitir que la incidencia de los productos de diseño en la percepción y experiencia de los usuarios actúa de acuerdo a un papel preponderante a nivel experiencial construyendo percepciones, imágenes, modelos de vida, etcétera, de los cuales los actores y productos de la disciplina todavía no son totalmente conscientes o sensibles. Si queremos comprender al diseño como signo, como producto y productor, se hace necesario tener en cuenta la doble determinación, tanto la estructura formalista como la estructura significativa, integrando las mismas a la reflexión crítica, tanto en la teoría del diseño como durante el acto creativo. De esta forma, hacer posible la atención y la autoconsciencia en cuanto a los alcances de los signos producidos por el diseño que forman parte de nuestro mundo artificial, reconociendo así el papel y pertinencia de la disciplina del diseño como un área del conocimiento capaz de tener su propio objeto y campo de estudio en cuanto a la configuración significativa del mundo artificial.

De acuerdo a lo anterior, se plantea iniciar un camino hacia la comprensión y reflexión epistemológica del diseño que no sólo enaltezca o reconozca la apariencia formal. Así pues, a modo general entendemos por diseño como aquel proceso generado por una estructura virtual (significante) que emerge en una estructura formal (representacional). Dicha conceptualización pretende demarcar dos estructuras, sin aislar ni excluir la una de la otra, si no que con el propósito de evidenciar y elevar dentro de los discursos epistemológicos del diseño la visualización del mismo como un todo, como un sistema que se visualiza como cuerpo pero que inscribe en sí mismo estructuras significativas y subjetivas de géneros y naturaleza variable, de acuerdo a cuestiones relativas a lo social, cultural, ideológico e histórico, y donde el diseñador se encargará de unir las partes en un todo armonioso en un diálogo durante el proceso creativo, con el objetivo de hacer emerger una forma. De esta manera se considera importante enfrentar y comprender al diseño de forma completa y no como fragmentos o partes.

Para estudiar el diseño y proponer una reconceptualización epistemológica se necesita de recursos que permitan repensar estrategias alternativas de tipo reflexivas, críticas y de alto espíritu comprensivo que

no separen ni aislen las dimensiones significativas generativas de las formas del diseño, con el objetivo de generar un nivel comprensivo de lo que el diseño encierra en su apariencia. Y para que en su efecto, dichas estructuras significativas sean visibles y autoconscientes dentro del proceso creativo, permitiendo la configuración de las formas del diseño de acuerdo a criterios pertinentes, sensibles y conscientes del papel de las mismas como expresiones socioculturales. En este sentido, Joaquim Español plantea que “el arte ha gravitado sobre un precepto sólido: *el principio de pertinencia*, según el cual, en cada campo artístico se organiza el material con técnicas adecuadas a este material, es decir, técnicas apropiadas para transformarlo según principios ordenadores e intenciones significativas”⁴. En suma, se trata de explorar sobre tales principios ordenadores que hagan visible una comprensión del diseño como agente de construcción fenomenológica y social. Por lo que asumimos como problema central, ya no la caracterización de los rasgos superficiales del diseño, si no el estudio de las estructuras o mecanismos que permiten la constitución pertinente de la forma.

Entrar en el discurso sobre los aspectos sociológicos, antropológicos, filosóficos etc., que inciden en la configuración de las formas, eleva el discurso teórico disciplinar por un lado sobre los alcances, límites y rol del diseñador a la hora del proyectar, y por otro lado, sobre el desarrollo de la acción creativa. Dichos cuestionamientos se traducen en diálogos hacia otros marcos teóricos, lo cual refuerza la convicción personal de que la transdisciplina o la indisciplina en términos de Jaques Rancière, es una riqueza de la que no se puede prescindir en diseño debido a su configuración humanística como producto y expresión de construcción social. De acuerdo a lo anterior, este estudio incorpora la transdisciplina como una proposición para visualizar un nuevo enfoque interpretativo y epistemológico sobre el diseño y su dimensión fenomenológica, ampliando los límites disciplinares en interacción hacia otros campos de diferentes conocimientos. No obstante, estos campos a pesar de pertenecer a distintos paradigmas, complementan este texto con el fin de ser un aporte al desarrollo del conocimiento sensible y consciente sobre nuestra realidad socioartificial, y además aportan nuevas reflexiones en cuanto a la epistemología, praxis y fenomenología del diseño, que puedan a su vez servir tanto a la teoría como a la didáctica del diseño.

Por consiguiente, se invita a la fenomenología desde el área de la filosofía al campo del diseño, por un lado, como propuesta alternativa a los métodos positivistas y más cercana a las disciplinas proyectuales, y por otro lado, como una forma para explorar el diseño como condición fenoménica. Es decir, la fenomenología del diseño como un llamado para repensar las categorías ocultas que operan al interior

⁴ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. 2015. Pág. 13.

del diseño, es decir aquellas esencias (significativas) de las formas que constituyen el todo. Asimismo, para potenciar la visualización de dichas categorías ocultas, se propone extrapolar de las ciencias la figura y metáfora del holograma a la experiencia de la epistemología del diseño. La noción de diseño que se está desarrollando en este texto lo pone en manifiesto como fenómeno al ser proceso y también producto. De esta forma, una estrategia y metáfora para potenciar esta característica desde el campo de la fenomenología es el holograma, pretendiendo ser un aporte a la teoría y didáctica del diseño.

El Holograma en su sentido original, es un procedimiento técnico que otorga visibilidad a aquello que no lo es, se estructura como una forma de organización en la cual, como se mencionará en el desarrollo de este texto, las partes contienen información acerca de la totalidad del todo. Holograma en este sentido, sería una realidad que dispondría en cada una de sus partes información acerca de la totalidad de sí misma. Parece lícito considerar que las partes que configuran un espacio o representación en el diseño, es tanto una dimensión virtual que articula la estructura significativa que configura el todo como una estructura formal. Por consiguiente, se reconoce un principio de organización de la realidad artificial en ambos casos, donde el todo es más que la suma de las partes.

Atribuir un principio de organización holográfica al diseño consiste en postular que el cuerpo y las significaciones son dos componentes esenciales de las formas o productos del diseño en el sentido amplio, es decir, diseño no sólo como objeto y producto material, sino también como cuerpo simbólico. Dichos componentes esenciales ameritan ser estudiados en sí mismos, sin embargo el propósito es analizarlo en relación, entendida dicha relación como el *diseño* en sí mismo. En este sentido, estudiamos las formas como estructura y significado hacia una dirección que permita comprender la construcción social del diseño a través de los usuarios, intentando visualizar las categorías menos populares (estructura significativa) de las formas como fundamentales para su emergencia. Por lo que más que preocuparnos de los objetos del diseño como producto y resultado, lo que se cuestiona es la condición de constitución del objeto de diseño y las posibilidades internas y externas que revelan al objeto como cuerpo y alma. Por consiguiente, se traslada esta figura metafórica holográfica hacia el campo del diseño como una propuesta altamente reflexiva para la definición y visualización del diseño a nivel epistemológico.

A partir del holograma y en proximidad al diseño, se conciben ciertos principios organizadores que se presentan como rasgos determinantes para dejar aparecer un holograma, y que resultan aptos para ser atribuibles a la disciplina del diseño de forma metafórica en relación a su realidad como *objeto*, es decir principios de organización de la realidad. Y además, principios en cuanto a la organización de la información, en cuanto a su realidad como *proceso* de emergencia. En efecto, a partir del holograma, se

espera en un futuro poder profundizar en una continuación de este estudio en herramientas o estrategias reflexivas con el objetivo de que tal figura u otras puedan ser útiles como herramientas proyectuales más cercanas a la visualización de las posibilidades que operan en el interior del diseño, por medio de la teoría y otras técnicas capaces de abrir un debate reflexivo y crítico durante del proceso creativo, más allá de las herramientas tradicionales.

Se considera que el estudio y la integración de otras disciplinas de corte teórico pueden contribuir a una reflexión innovadora sobre el acto creativo, los productos del diseño y la disciplina misma. Dicha integración pretende aportar además de nuevos lenguajes, una variada gama de teorías de alto espíritu comprensivo. Evidentemente, las implicaciones de este estudio pueden abrir el debate sobre cuestiones más amplias, tales como la calidad humana derivada la creación de lo nuevo, el papel social del diseño en la construcción significativa de la realidad a través de imaginarios artificiales, los vínculos emocionales entre los usuarios y los productos, etc. Sin embargo, si bien algunos de los temas son nombrados brevemente y a priori se encuentran en relación al tema principal, dichas implicaciones mencionadas quedan fuera de los objetivos que se proponen abordar en este texto.

Por último, si se plantea una proposición por realizar un estudio de diseño donde se integran otros campos disciplinares para analizar en torno a la producción de formas por parte del diseño, así como también se proponen herramientas proyectuales teóricas pertenecientes a otros paradigmas para la elaboración de una propuesta conceptual de diseño. No obstante, se manifiesta el reconocimiento del dominio de la forma, así como la configuración del mundo artificial ya sea formal o significativamente, como una responsabilidad pertinente tanto a diseñadores como arquitectos. En definitiva, tal responsabilidad ante la configuración del mundo artificial, se piensa que define tanto el campo investigativo del diseño como su reconocimiento como actor en el desarrollo de un conocimiento específico y plantea un llamado como agentes sociales creativos a la responsabilidad de dotar el mundo artificial con cuerpos significativos, consistentes, sensibles y coherentes en su relato general.

De acuerdo a lo anterior, este trabajo se dirige hacia los núcleos reflexivos de la creación y proyección del diseño, así pues, se establece como una propuesta conceptual con el fin de aportar a la generación discursiva del diseño, aportando una visión dentro la competencia y sensibilidad profesional.

Objetivos

Con la intención de contribuir al debate sobre los nuevos campos y enfoques para la investigación en diseño desde un enfoque teórico, este trabajo pretende abrir un espacio de reflexión y cuestionamiento, donde emerja y a la vez converja la teoría y el pensamiento reflexivo del diseño, en pos de ser un aporte tanto a la práctica proyectual como a la validación del diseño como campo generador de discursos y conocimientos propios.

Objetivo general

- Proponer y explorar una nueva conceptualización del diseño por medio de la epistemología, permitiendo la visualización del diseño como un fenómeno de configuración complejo.

Objetivos Específicos

- Contribuir a la generación de discursos teóricos del diseño en relación al mismo como objeto y sujeto de estudio.
- Proponer una nueva herramienta didáctica para la reflexión y comprensión del diseño.

Justificación

Reflexión y reivindicación epistemológica del diseño

Existe una comprensión de diseño a nivel popular, e incluso en el ejercicio profesional, que da cuenta de una fuerte importancia a las perspectivas económicas y productivas del diseño, en muchas de las cuales destacan conceptos tales como; globalización, marketing, ventajas comparativas, valor agregado, obsolescencia programada, etc. Dichos conceptos guardan mayor relevancia que aspectos relativos a la influencia y consecuencia de los productos que provienen por parte del diseño. Asimismo, se encuentran discursos enfocados hacia el funcionalismo en sus principios, métodos y herramientas proyectuales, bajo respectivas lógicas operativas y técnicas específicas. Así pues, se observa que en algunos casos los actores o ciertos sectores de la disciplina, poseen una cierta sobrevaloración con respecto a aquellos discursos que permitirían reducir el riesgo y la incertidumbre, en pos de un diseño productivo acorde al sistema económico imperante. En suma a lo anterior, se debe recordar que la popularización del término “diseño” ha influido y consolidado una popular interpretación reduccionista del término. A partir de dichas observaciones es posible observar una cierta ausencia e insensibilidad de reflexiones y aprehensiones de corte humanístico que exploren la capacidad expresiva y social del diseño, pertinente a la configuración de formas y relatos coherentes dentro de la cultura contemporánea y la realidad para la cual se proyecta.

Por consiguiente, este texto traza un esfuerzo por reconocer al diseño más allá de su actual estado de banalización, creyendo que una reivindicación teórica epistemológica del diseño puede provocar un llamado a comprender el diseño en su esencia y así consolidar una visión compleja y holística sobre el diseño, a modo de crear una autoconciencia y sensibilidad de sus posibilidades y consecuencias. De acuerdo a lo mencionado, se reflexiona ante la idea de que desde el diseño y sobre el diseño, se pueden identificar problemas y fenómenos próximos a la cultura contemporánea en relación a todo el universo de las subdisciplinas que conforman el diseño. En efecto, se hace necesario desentrañar y reflexionar en torno a las diferentes inscripciones en el imaginario cultural y social en las que se apuntan las denominadas culturas del proyecto. Esto significa entender el diseño no sólo desde su dimensión material y económica a partir de la visión tradicional, sino que como constructo significativo donde los objetos, imágenes y espacios del diseño ejercen una influencia en los ámbitos de lo social, cultural, ideológico, etc., a través de la experiencia y percepción de la realidad artificial.

Por último, no se trata de enaltecer las influencias o posibilidades del diseño, si no de elevar el pensamiento reflexivo y la competencia crítica en cuanto al desarrollo del mismo. En este sentido, el diseño tiene la oportunidad y desafío de mantenerse próximo a la realidad que va a intervenir a través de sus proyecciones, por lo que urge estudiar los dominios simbólicos y perceptivos como punto de partida para explorar los potenciales y efectos de la visualidad, confirmando la cualidad epistemológica de la disciplina a través de una investigación desde un enfoque crítico y reflexivo.

La intención de contribuir a la teoría y discursos del diseño

La estrecha relación del diseño con lo humano y la cultura, hace necesario la comprensión de lo específico de un problema, de un contexto, de una situación, etc., apoyándose por medio de la psicología, filosofía y sociología, entre otras. De acuerdo a lo mencionado, surge otra necesidad y es la de crear y consolidar los discursos propios de la disciplina a través de la teoría del diseño. Los problemas y la teoría del diseño no son necesariamente asuntos exclusivos de la disciplina al tener una relación con lo humano. En este sentido el diseño tiene la oportunidad de mirar más allá de sus propios límites y reconducir la teoría y el pensamiento reflexivo como entrada y primera oportunidad al conocimiento, no para la estetización ni la producción material excesiva, si no para identificar el alcance de los signos que propician la comunicación y la cultura material de los individuos y grupos sociales. En este contexto, “la teoría puede ser caracterizada como un dominio en el que se despliegan distinciones que contribuyen a una autointerpretación reflexiva de la práctica. En otras palabras, la teoría explicita lo que está implícito en la práctica”⁵.

En suma, se trata sobre la necesidad constante de un cuerpo de reflexiones y conocimientos sólidos, cuya finalidad es la conceptualización y cuestionamiento del propio desarrollo e impacto de la disciplina en la sociedad actual, dentro del marco de la investigación en diseño encaminada a ofrecer una visión social sin renuncia a la utopía y que vaya en pos de la generación y consolidación del pensamiento crítico y reflexivo dentro de la disciplina. En este mismo sentido, Gui Bonsiepe afirma que la reflexión “significa tomar distancia frente al propio quehacer para tematizar sus entramados y contradicciones, sobre todo, las de carácter social, porque la teoría mira más allá de lo inmediato. Por eso debería reservarse un espacio libre para la actividad teórica, pues el que solo atiende a la aplicación directa sufre una reducción en la amplitud de miras”⁶.

⁵ Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic, 2012, Pág. 237.

⁶ Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*. 2012. Pág. 27.

La necesidad de investigación

Por último, si bien en este texto el diseño se reconoce como una disciplina basada en sus propios objetos, abordajes, metodologías y conocimientos, no obstante, se cree que todavía a nivel general no encuentra la madurez y desarrollo suficiente en comparación a otras áreas del conocimiento, tales como el arte, las humanidades, la ciencias, etc. Se entiende a modo general que el diseño se despliega en el paradigma de la visualidad y estética y no en el de la cognición y la discursividad, sin embargo, la estrecha relación del diseño con las personas y su cualidad de estar fuertemente orientado al desarrollo de las prácticas, significa un reto y un constante cuestionamiento para la disciplina el cómo hacer valer el discurso, el pensamiento, el impacto y los resultados de la disciplina que en sí generan nuevas preguntas, nuevos conocimientos, nuevas miradas y nuevas lecturas sobre la realidad en la que se insertan los proyectos de diseño. En efecto, el diseño genera teoría y conocimientos que deben desarrollarse y consolidarse, unificando la comprensión de la disciplina en cuanto a sus fines, valores, metodologías y teoría. De esta forma, afianzar la producción de conocimiento en la disciplina como tercer área del conocimiento artificial en términos de Nigel Cross⁷, diferenciada tanto de las ciencias como de la humanidades, con el fin de reconocer el área como un campo disciplinar específico capaz de aportar nuevas miradas y lecturas a los paradigmas tradicionales de la investigación.

⁷ Nigel, Cross. *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer. 2006. Primera publicación en *Design Studies* Vol. 3, No 4, October 1982, Pág. 221–227.

Metodología

Planteamiento investigación

Se propone una investigación en diseño bajo un enfoque teórico articulado a través de tres áreas específicas, como tres ejes posibles para el desarrollo de la investigación en diseño y que dan sustento metodológico y estructural al planteamiento base de esta tesis. Así se comienza el marco metodológico, a partir de la epistemología, luego la praxis y por último la fenomenología. Si bien se separan para la estructura y el análisis, no son excluyentes cada parte de la una con la otra. Toda clasificación divide la realidad de manera artificial para poder estudiarla con mayor profundidad y debate.

1. Planteamiento desde la epistemología del diseño

En una primera parte el planteamiento de este texto está en relación a la epistemología, la cual se ocupa de la exploración de los fundamentos, límites y alcances de los conocimientos de una disciplina y de su influencia en el contexto social. Implica una forma de acercarse y relacionar a los objetos y fenómenos que son parte de una disciplina, en este caso la artificial, evaluando sus contenidos e impacto sobre las estructuras sociales. Así pues, el primer planteamiento de esta tesis surge en consecuencia a la general y popular cualificación del diseño como categoría formal y estética, evidenciando una debilidad en la comprensión del diseño, dejando fuera de sí mismo las implicancias sociales y significativas de la disciplina. En efecto, se reconoce que el diseño es tanto producción formal como significativa, el diseño significa y da forma a los relatos que constituyen la realidad artificial. Dicho esto, es que se parte a través de una reflexión teórica sobre lo que el diseño es y lo que podría llegar a ser, esto quiere decir la reflexión en cuanto a la naturaleza del diseño y sus discursos. De acuerdo a lo anterior, abordar el diseño desde una perspectiva epistemológica conlleva entenderlo como sujeto y objeto de estudio, lo que trae consigo la determinación de los elementos que lo definen como disciplina y campo cognitivo, a fin de validar y aportar conocimientos a la teoría e investigación.

Desde la praxis del diseño:

A partir del reconocimiento de las pretensiones comunicativas o significativas inherentes al diseño, y además entendiendo al diseño como proceso y constructo social desde una propuesta epistemológica, cabe preguntarse cuál es el movimiento asociado a dicha concepción epistemológica durante la praxis que permite el emerger de las formas. En función de esto, la segunda parte del marco metodológico

se desarrolla en relación a la praxis en sí misma. En efecto, se da un segundo planteamiento; si bien ya en esta parte se reconoce que diseño no sólo es apariencia o estructura formal, resulta un desafío explorar en la estructura significativa del diseño durante la praxis, ya que las herramientas proyectuales, ya sean discursivas o prácticas, se acercan a las exploraciones formales y no recogen o exploran el carácter y significado de un proyecto de diseño. Por consiguiente, se busca reflexionar en torno a las prácticas y procesos de diseño, realizando un hincapié en la posibilidad de traer a la disciplina discursos, teorías, herramientas y estrategias metodológicas que sean capaces de levantar la exploración o análisis del interior del diseño a la misma altura que la evaluación formal, tanto en el proceso proyectual como en la teoría del mismo.

Desde la fenomenología del diseño:

En una tercera parte se desarrolla una propuesta de investigación aplicada donde ya se anticipa parte de las conclusiones, al constituirse ésta última parte como aporte y propuestas a las hipótesis e inquietudes planteadas en una primera y segunda parte de este texto. En consecuencia, se pretende incorporar a la fenomenología hacia el campo del diseño como método y teoría que permite hacer posible la reflexión en torno a las relaciones y significaciones que construyen los objetos de diseño a nivel fenomenológico, posibilitando la comprensión de la influencia del diseño en la inscripción de imágenes dentro de la cultura y realidad artificial, reconociendo asimismo su empalme hacia percepción y la experiencia del usuario. Así pues, se proponen nuevas concepciones y figuras epistemológicas que hagan posible una comprensión sistémica y compleja en cuanto a la naturaleza del diseño. Tal solapamiento entre la fenomenología y el diseño como forma de pensamiento, se toma como un llamado a pensar y explorar las categorías ocultas que supuestamente operan en el interior del diseño, de carácter ontológico, son las esencias que se pueden manifestar tanto en la materia como en la forma de los productos del diseño.

A partir de lo anterior, la hipótesis se desentraña a través de tres marcos conceptuales, donde a modo de conclusión se reconoce una debilidad en la comprensión y sensibilidad de la estructura significativa del diseño, que en su efecto manifiesta una praxis poco sensible ante las capacidades expresivas del diseño. De acuerdo a lo anterior, se hace pertinente el desarrollo de nuevas herramientas o enfoques conceptuales que sean capaces de hacer visible al diseño como un fenómeno de configuración compleja y constructo social con el objetivo de dar con una visión completa de lo que el diseño es y puede llegar a ser. Así pues, en términos generales, esta investigación en diseño se estructura como el estudio, exploración y reflexión sobre la constitución de los objetos artificiales, haciendo hincapié en las fuerzas de producción social que intervienen en la estructura y relato de las formas del diseño.

Síntesis estructura y planteamiento de investigación:



EPISTEMOLOGÍA

Debíl y reduccionista comprensión en cuanto a la naturaleza y configuración del diseño, la cual sobrevalora el cuerpo ante el relato.

PRAXIOLOGÍA

Falta de sensibilidad y valoración ante las capacidades significativas y expresivas del diseño durante el ejercicio proyectual.

FENOMENOLOGÍA

La fenomenología como un campo propicio para revelar la naturaleza del diseño y revalorar las categorías ocultas que operan supuestamente al interior del diseño.

PARTE I

Marco Metodológico

EPISTEMOLOGÍA
DEL DISEÑO

Epistemología proviene por una lado, del griego *episteme*, lo que significa “conocimiento o ciencia”, mientras que por otro lado *logía*, a su vez significa “estudio”. En efecto, la epistemología se ocupa de estudiar la naturaleza y validez del conocimiento o de las ciencias. Por ende, es común encontrar discursos desde donde se define la epistemología como la teoría del conocimiento o la filosofía de las ciencias. Si bien la epistemología tradicionalmente se encuentra visiblemente desarrollada dentro del paradigma racionalista, existe una tendencia separatista que ha potenciado la concepción de la ciencia como una instancia puramente objetiva, no relacionada ni con la técnica ni subjetividad de las artes, por lo que podría ser eventualmente distante al paradigma del diseño. Sin embargo, existe una creciente tendencia contemporánea a percibir y explorar tanto la realidad como sus objetos y fenómenos, de forma cada vez más holística e integral, se trataría pues de un movimiento epistémico holístico.

En el contexto recién descrito el diseño tiene una tarea por consolidar, la cual consiste en fortalecer los discursos propios de la disciplina, reconociéndose como un área capaz de ser parte y aporte al desarrollo del conocimiento, articulada en relación a la epistemología y con otras áreas vinculantes, mediante una revisión crítica, reflexiva y conceptual. Esto quiere decir que el diseño en su quehacer proyectual no se agota en la simple materialización, sino que dicho quehacer cumple con un rol social que se perfecciona o perfila hacia las humanidades en su comprensión, análisis y definición. De esta forma, un análisis desarrollado desde la teoría del conocimiento o la epistemología, debe conducir hacia una integración de los enfoques teóricos que hagan posible la comprensión y visualización de aquellas premisas relevantes en el proyectar, provenientes desde encuadres sociológicos, antropológicos y psicológicos, por nombrar algunos. En efecto, el diseño puede construir un cuerpo teórico propio integrando algunas cosmovisiones que sean próximas a la disciplina proyectual, pero que pertenecen al resto de expresiones científicas ya sean ciencias humanísticas o exactas. Por lo que no es de extrañar que para un análisis del diseño como constructo social y simbólico, a nivel epistemológico, praxológico o fenomenológico, se recurran a discursos pertinentes a otras áreas, así pues toman un lugar complementando la reflexión, por medio de la generación de conocimientos y discursos por parte de la disciplina del diseño.

Lo anterior deja en evidencia la intención de una convivencia entre el diseño y la epistemología, no como camino para el futuro, sino como necesidad actual para consolidar el estatuto del diseño como disciplina proyectual y cognitiva, que necesita de nuevas redefiniciones y conceptualizaciones constantemente. En consecuencia, esta primera parte denominada epistemología del diseño, pretende generar reflexión y conocimientos acerca los diversos fundamentos en los que el diseño se inscribe en esta tesis, entre estos; su definición como objeto, como disciplina, como práctica y como campo investigativo.

Capítulo 01

El campo de la investigación en diseño

1.1 El reto de la investigación

Comenzar una investigación en diseño se hace siempre un ejercicio complejo debido a la falta de consenso frente a los alcances y límites de la disciplina, tal problemática se hace presente en la apertura del diseño hacia la producción del conocimiento. Más aún, hoy en día ni siquiera existe acuerdo si llamarla disciplina, ya que una disciplina, a modo general, es una pluralidad donde convergen objetos, practicas y pensamientos que determinan y definen un campo y objeto de conocimiento a partir de sus propios discursos. Mientras que en el diseño, admitamos por el momento, todavía no se establecen y consolidan aquellos discursos que le son propios, así como los modos de pensar y explorar el mundo. No obstante, se debe reconocer que la tarea en cuanto a la profundización de los discursos internos del diseño y su validación como área del conocimiento se encuentra hoy en día en auge. En suma, la teoría del diseño aún se encuentra débil frente a otros paradigmas tradicionales, por consiguiente, no cuenta con un corpus teórico propio por parte de la cultura del proyecto. Así pues, el campo del diseño se encuentra especificando sus objetos de estudio, estableciendo límites, identificando roles y generando discursos que le permitan redefinirse y consolidarse como disciplina cognitiva.

En lo que toca a la realidad cognitiva del diseño, actualmente se observa que se encuentra en desarrollo al integrar nuevas áreas de investigación y desarrollo que permiten vincularse con la disciplina, tales como; la semiótica, la psicología, la estética, la tecnología, etc., y al reconocer su incidencia en la construcción de la realidad. Aunque la semiótica y la psicología de la Gestalt, desde hace bastantes años vienen marcando pautas en el diseño, dichos vínculos aún resultan insuficientes para la consolidación discursiva en cuanto a un análisis del diseño más allá de la determinación estructural o formal. Así pues, el escenario descrito significa un reto y un constante cuestionamiento el cómo hacer valer el discurso, el pensamiento, el impacto y la evaluación de los resultados de la disciplina.

Se debe recordar que el diseño desde sus orígenes se ha alejado de la concepción de “ciencia”, lo que no ha permitido que pueda consolidarse con un parámetro disciplinario que pueda profundizar en su cometido. Sin embargo, en los inicios del siglo XXI, ya se encuentra planteada la necesidad del estudio e investigación de la creación y sus representaciones, así se presenta como un hecho fundamental para

dar respuestas a cuestiones que las disciplinas proyectuales están reclamando y de lo que también no solo podrán nutrirse otros ámbitos del conocimiento, sino que necesitarán de ella, pues partimos de la premisa del diseño como campo y vía para el conocimiento.

En relación a lo mencionado, ha surgido un tema de mayor discusión y visibilidad durante los últimos años, el cual se debe a la inclusión tanto del diseño como del arte en la investigación académica. Esta situación ha elevado la suma de divergencias y nociones respecto al concepto de investigación en, para y a través del diseño y sus aplicaciones (metodologías, alcances, objetivos, pertinencia, etc.), lo que ha mantenido en tensión un debate que se encuentra en actualización día a día. A pesar de que existe una confusión sobre los distintos enfoques para acercarse a la investigación en diseño, entre los paradigmas tradicionales y en la definición por una paradigma propio del diseño, se pueden hacer investigaciones dentro del campo del diseño, y por lo tanto generar conocimientos propios o ser un medio de la disciplina para la generación del mismo. No obstante, la incidencia del diseño en la cotidianidad con el usuario, en la configuración de la realidad artificial y de los modos de usos, permite que el mismo sea evaluado y explorado por diferentes paradigmas con el objetivo de determinar o mapear las problemáticas o soluciones de diseño de manera integral.

De acuerdo a lo anterior, a pesar de que existe una cierta visión expandida sobre la debilidad en la consolidación de un marco teórico e investigativo propio del diseño, hay que reconocer, entender y destacar que la naturaleza del diseño en sí misma es un proceso que requiere de la reflexión y la crítica durante la etapa proyectual o el proceso creativo, para en su efecto poder tomar decisiones conscientes en cuanto a los factores formales, comunicativos, sociales y técnicos que van a definir el carácter de un producto de diseño. En suma, la toma de decisión muchas veces carece de teoría e investigación, sin embargo el diseño es un proceso que demanda de conocimientos críticos y reflexivos, por lo que es innato a la investigación. Así pues, la investigación, la teoría y las ciencias, no deberían parecerse campos lejanos dentro de un ejercicio profesional sensible y autoconsciente.

Víctor Margolin utiliza el concepto de *Design Studies* con respecto al “campo de investigación que aborda cómo hacemos y usamos productos en nuestra vida cotidiana y cómo lo hemos hecho en el pasado. Estos productos forman parte de la esfera de lo artificial. Los estudios de diseño abordan las cuestiones relativas a la concepción y planeación, producción, forma, distribución y uso de los productos, y consideran estos temas en el presente así como en el pasado. Junto con los productos, los estudios de

diseño también se abocan a la red de discursos en los cuales se insertan la producción y el uso; su tema de estudio incluye la cultura visual y la material, así como el diseño de procesos y sistemas”⁸.

Llegado a este punto y complementado el aporte de Víctor Margolin, en términos de Gui Bonsiepe, se pueden distinguir dos tipologías de investigación en diseño; la investigación endógena y la exógena⁹. La primera tiene relación con el diseño mismo, parte del diseño y la experiencia proyectual, por lo que su interés es de tipo instrumental metodológico, con fin de examinar la etapa proyectual más allá de la aplicación inmediata. Mientras que la investigación exógena es la que tiene el diseño como sujeto de investigación y que tiene aporte de otras disciplinas, no necesariamente deja afuera los aspectos endógenos de la disciplina, si no que más bien compara y hace un análisis general. En coincidencia con Margolin, Nigel Cross señala que para explorar los dominios tanto del diseñador como de la disciplina, existen tres caminos para acercarse: el Epistemológico en relación a la teoría del diseño el Fenomenológico implicando génesis y alcances de los productos, y por último, el Praxológico intencionado en la praxis.

1.2 Diseño como ciencia artificial

Hacia un paradigma propio

Existe una intención por establecer un paradigma investigativo por parte de las disciplinas proyectuales, así la expresión “Las ciencias del Diseño”, se ha tornado frecuente para designar a aquellas disciplinas específicas destinadas a resolver y desarrollar oportunidades concretas entre el hombre y su entorno, identificando un nuevo campo de desarrollo y conocimiento de carácter artificial. En efecto, las ciencias del diseño responden a aquel mundo construido y configurado por el ser humano, donde se proyecta de forma artificial el presente y se amplía hacia el futuro.

Dicha concepción se constituye como el universo artificial y enlaza con Herbert Simon¹⁰, quien en 1969 en su libro *The Science of Artificial*, considera tal universo como un sistema que se diferenciaría tanto de las humanidades como de las ciencias objetivas. A partir de Simon, se propone que de la misma

⁸ Víctor Margolin. Las políticas de lo artificial. México: Editorial designio, 2005. Pág. 321

⁹ Gui Bonsiepe por Verónica Ariza. La investigación en Diseño, una visión de los postgrados en México. México: Universidad Autónoma de Juárez, 2012. Pág. 28

¹⁰ Herbert Alexander Simon (1916-2001), Científico estadounidense conocido por sus aportaciones a un amplio abanico de campos, como la psicología, las matemáticas, la epistemología, la economía y la inteligencia artificial, laureado en 1978 por la Academia Sueca con el Premio Nobel de Economía por sus trabajos sobre los procesos de elección y la teoría de la decisión.

forma que las ciencias sociales y las ciencias naturales manejan un marco de conocimiento propio acerca una definida tipología de fenómenos, con el reconocimiento de sus características e incidencia en el entorno, el mundo artificial por su parte, tendría en sus cometidos la atención en la orientación por medio de sus disciplinas, a la exploración de aquellas premisas y fenómenos que definen al mundo artificial como un mundo particular, diferenciado de las ciencias racionales y las humanidades. En consecuencia, a las disciplinas proyectuales le incumbiría dentro de sus objetivos la exploración de aquellas formas, objetos y fenómenos artificiales, así como también su comportamiento entre sí y su influencia y relación con el entorno social.

Lo artificial, para Simon sería “aquello producido por arte y no tanto por la naturaleza; no genuino ni natural; afectado; ajeno a la esencia de la cuestión”. En síntesis, aquello producido por el hombre no independiente de la naturaleza, pero si en oposición a lo natural. “El mundo artificial reside precisamente en esa interfaz que separa el entorno interno del mundo exterior; su función es lograr alcanzar objetivos adaptando el primero al segundo”¹¹. El mundo artificial estaría centrado entonces en la relación entre el entorno interno y el entorno externo, donde el proceso creativo sería el traspaso desde el entorno interno hacia el entorno externo. En este mismo sentido, en términos de Simon, la lógica del diseño pasa por el análisis de cómo deberían ser las cosas, a diferencia de las ciencias naturales que trata como son las cosas. De esta forma, el diseño como ciencia busca alcanzar una meta con la concepción de los artefactos y sus alcances como expresión sociocultural y componentes de la realidad artificial del ser humano.

La especificidad de las disciplinas del diseño o hilo transversal, sería entonces la existencia de “lo construido”, lo artificial en sí mismo, y por ende la exploración de los factores artificiales y sociales de las elaboraciones humanas. Hay una evidente creatividad de fondo en las ciencias de lo artificial que moldea las metodologías, objetivos, procesos proyectuales y resultados. Dicha creatividad esta en pos de objetivos o fines que se alcanzan a través de medios artificiales que hacen visible y posibles dichos objetivos. En efecto, se plantea a la ciencia del diseño como un paradigma particular distinto de los tradicionales, los cuales se ocupan de la indagación en la naturaleza o la investigación acerca de la sociedad, mientras que las ciencias del diseño abordan “lo hecho por el hombre (man – made) como opuesto a lo natural”¹².

¹¹ Herbert Simon. *Las ciencias de lo Artificial*. Granada: Comares, 2006. Pág. 135-136.

¹² Herbert Simon. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: The Mitpress, 1996. Pág. 111-138.

El investigador en diseño Nigel Cross¹³, en proximidad a Herbert Simon, ya desde la década de los 80 hacía referencia a la búsqueda por consolidar una forma o programa propio de acercarse al conocimiento por parte de las disciplinas proyectuales. En este sentido, Cross explica que el diseño en principio tiene como objetivo el estudio del “mundo artificial”, asegurando que “una rama importante de maneras diseñísticas del saber, entonces, es el conocimiento que reside en los objetos. Los diseñadores están inmersos en esta cultura material, y recurren a ella como la fuente principal de su pensamiento. Los diseñadores tienen la capacidad tanto de “leer” y “escribir” en esta cultura: ellos entienden lo que comunican los objetos de los mensajes, y pueden crear nuevos bienes que manifiestan mensajes nuevos¹⁴.

Lo anterior quiere decir que a partir de las cosas producidas y creadas por el hombre, además del estudio de ese mundo en cuestión, el diseño encuentra y consolida un objeto y campo propio para la generación de conocimientos. En efecto, el diseño no sólo es el área que configura el mundo artificial, sino que además tiene un rol en la investigación del mundo que hace propio, bajo su forma particular de pensamiento. A partir de lo mencionado, Nigel Cross en proximidad a Herbert Simon, plantea al diseño como una tercera área para el desarrollo del conocimiento, diferenciado de las ciencias que se ocupan del mundo natural y de las humanidades que se ocupan en tanto de la experiencia humana,. Por último se encontraría el diseño que le pertenece como fenómeno de estudio el mundo artificial. No obstante Cross, a través de *Designerly ways of knowing*, si bien menciona a Simon en parte de su texto, mantiene una distinción con el autor mencionado a partir de la comprensión de una ciencia del diseño. Para Cross, la ciencia del diseño puede extraer conocimientos de las ciencias naturales para poder ser usados por el diseñador bajo sus propios conceptos y objetos. Mientras que para Simon, una ciencia del diseño apunta a mejorar nuestra comprensión del mundo artificial bajo el uso de métodos científicos, fiables y calculables.

Por último, nos encontramos en un momento de apogeo en la construcción e identificación de los horizontes y usos prácticos, sociales, significativos, culturales, etc., del conocimiento del diseño como objeto y proceso, en cuanto a su inmanente desarrollo creativo proyectual. En este sentido, necesitamos plantearnos o replantearnos preguntas epistemológicas u objetivos que permitan reflexionar y explorar el ejercicio de la praxis proyectual, sin establecer discursos y teorías cerradas, sino más bien incitar a los actores de la disciplina en cuanto a un cambio de actitud o un llamado a mirar con otros ojos la práctica del diseño como producción cognoscitiva, a cuestionar lo que parecía obvio, con el objetivo de

¹³ Nigel Cross. *Designerly ways of knowing*. 1982.

¹⁴ Nigel Cross. *Designerly ways of knowing*. Pág. 09.

aportar nuevas versiones, miradas y tratamientos al objetivo transversal de las ciencias de ser un aporte al desarrollo del conocimiento. Asimismo, las mismas miradas, reflexiones y sobre todo tratamientos, se pueden redireccionar durante la praxis en función de dar con un mundo artificial sensible y consciente de sus propósitos e impactos en el entorno social.

Capítulo 02

Naturaleza del diseño

2.1 El universo proyectual y problemas derivados de su comprensión

Uno de los tópicos que requieren de una pronta e importante reflexión proveniente a partir de la epistemología, es la definición misma de diseño tanto a nivel social como a nivel de atención y reflexión al interior de la disciplina, como también para efectos de este texto con el fin de trabajar a partir de una definición que nos permita comprender a grandes rasgos el universo proyectual.

Como se puede esperar el diseño varía ampliamente dependiendo de los contextos en donde se desarrolla, razón por la cual se pueden encontrar variadas definiciones como interpretaciones tanto en la literatura especializada como en los razonamientos y descripciones por parte de los actores de la disciplina. Por consiguiente, lo que concluye en un principio la noción y concepto de diseño es la multiplicidad de definiciones que conlleva, que van a determinarlo como una práctica técnico artística, un valor estético, una acción creativa, una característica formal, algo superfluo que da forma al estatus social, o incluso como un agente del consumismo y de la proliferación del capitalismo, por nombrar algunos. Los distintos niveles de significados de la disciplina han hecho del diseño una expresión que se configura como sustantivo, designando un campo disciplinario, un verbo en función de sus procesos e intenciones y un adjetivo calificativo, designándolo como una cualidad en particular¹⁵. En efecto, el concepto de diseño es por entonces un concepto multidimensional y no unidimensional, que si bien dicha característica en la mayoría de los casos no limita la producción del diseño en sí misma, si conlleva problemas en cuanto a la reflexión, teoría e investigación sobre el papel de la disciplina en la cultura actual.

¹⁵ Pablo, Tedeschi. La génesis de las formas y el diseño industrial. Buenos Aires: *EUDEBA* 1962, citado en Gabriel Simón Sol. “¿Qué es el diseño? Trece principios básicos”. *Revista de investigación en diseño, Taller Servicio 24 Horas*, número 12, (2010) Pág. 11.

Además de las diferentes concepciones dentro del universo del diseño sobre el mismo, subyacen diferentes áreas pertinentes a la acción, que se despliegan y proyectan en diferentes contextos del diseño y que hacen aún más difícil una descripción unitaria sobre la disciplina, tales como; el diseño de interiores, gráfico, producto, vestuario, ambientes, paisajístico, etc. En esta misma línea, el teórico de arte y diseño Gert Selle plantea que “...en el plano de la teorización, la interpretación y la aplicación de los objetivos del diseño en un sentido social, la definición o delimitación unitarias del diseño son todavía más difíciles. Tanto la posición como la conciencia de los intérpretes dependen del marco referencial de su pensamiento y, por consiguiente, del campo social con el que se identifican y en el que actúan. Por consiguiente, en general, los diversos criterios de diseño pueden explicarse de un punto de vista social. El diseño, desde esta perspectiva, constituye, pues, un concepto polívoco”¹⁶.

En efecto, la disciplina no encuentra fácilmente una definición que englobe y caracterice de forma concreta y unificada los diferentes contextos y campos de acción, por lo que resulta pertinente analizarlo desde una perspectiva social y multidimensional. Por último, Gabriel Simón cita a Wittgenstein¹⁷ y sostiene que “el significado de las palabras y el sentido de las proposiciones están en la función, en el uso del lenguaje; vale decir que preguntar por el significado de una palabra o por el sentido de una proposición equivale a preguntar cómo se usa. Puesto que dichos usos son muchos y multiformes, el criterio para determinar el uso correcto de una palabra o de una proposición estará determinado por el contexto al cual pertenezca, el cual siempre será un reflejo de la forma de vida de los usuarios”¹⁸. Por consiguiente, se debe destacar que la valoración, descripción y conceptualización de diseño particular, depende del uso, del contexto, de la cultura y de los objetivos desde donde se generan sus discursos.

Dentro del contexto y desafío por la consolidación de una definición de diseño, se observa una tradicional y popular noción reduccionista del concepto. Dicha comprensión nace a partir del funcionalismo, si bien tal corriente forma parte de la naturaleza del diseño, no se acerca a una comprensión reflexiva sobre fundamentos simbólicos asociados al ejercicio disciplinar más allá que una determinación formal asociada a un uso específico. En esta línea, la comprensión del diseño bajo un fundamento funcionalista y racional entiende a la disciplina como aquel proceso que otorga una solución formal a partir de un

¹⁶ Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño, contribución a la teoría del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1973. Pág. 34

¹⁷ Ludwig Wittgenstein (1889 -1951), Filósofo británico de origen austriaco. Investigó principalmente dentro del ámbito de la lógica y la filosofía del lenguaje. Concibió la filosofía como un análisis conceptual o lingüístico.

¹⁸ Gabriel Simón Sol. ¿Qué es el diseño? Trece principios básicos. *Revista de investigación en diseño, Taller Servicio 24 Horas*, número 12, (2010) Pág. 11.

problema, en efecto, el diseñador proyecta nuevas formas de acuerdo a requerimientos funcionales. Esta concepción sería el diseño como categoría funcional, “el diseño no sería más que el proceso de resolución de los problemas relativos al nexo entre el hombre y su medio técnico”¹⁹. Esta descripción obedecería a la clásica dualidad de *la forma sigue a la función*, por consiguiente, una práctica cotidiana del diseño sería evitar los problemas entre la sociedad y su medio, dotándola de formas. Es decir, la vinculación del dominio funcional al dominio material, la forma se concreta como un respuesta a la capacidad y necesidad funcional que el producto deba atender.

Es necesario recalcar que el funcionalismo se perfila como un requerimiento importante del diseño, sin embargo, las interrelaciones entre la forma y la función no pueden hacer más que proponer una forma determinada para cada función, así pues, la funcionalidad no puede determinar exclusivamente la forma ya que no existe a priori una forma específica para cada función, así como tampoco el diseño debe quedar definido o reducido de acuerdo a su capacidad de manipulación formal o estructural a través de requerimientos exclusivamente funcionales. En efecto, la forma específica puede ser considerada a partir de naturaleza relativa de acuerdo a un programa de uso, a respuestas perceptivas o al significado que buscamos que encierre la forma en sí misma, etcétera. Por lo tanto, la determinación formal a partir de las exigencias funcionales resulta precaria para proyectar formas coherentes y consistentes, así como reducir la definición de diseño a una solución funcional.

Así mismo, otra definición común dentro de la disciplina es el diseño como categoría económica, donde se reflejan los intereses de la economía imperante. De esta forma, el mundo se modela y hegemoniza de acuerdo a los fundamentos económicos, “los objetos de diseño son, por una parte, funciones parciales de la base económica de una sociedad, en tanto que conjunto de las relaciones económicas materiales. Desde el punto de vista de este nexo funcional, surgen real e inmediatamente el proceso de producción”²⁰. Bajo esta perspectiva, el diseñador es parte de una organización empresarial en la que ejerce dicha actividad y donde es sometido a los planes empresariales, con el objetivo de reducir los costes al máximo beneficio económico y donde los componentes estéticos desempeñan un papel importante en la competencia o esfera del consumo, incluso en algunos casos aún más que sus principios constructivos. En esta misma línea, el marketing ha visto en el diseño una oportunidad para fortalecer sus intenciones y el diseño se ha dejado seducir, así pues, es posible observar un área comercial que goza de popularidad en el campo del diseño. No obstante, al igual que el funcionalismo parece equivocado

¹⁹ Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño, contribución a la teoría del diseño industrial*. 1973. Pág. 34.

²⁰ Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño, contribución a la teoría del diseño industrial* 1973. Pág. 36.

reducir el diseño a posicionamientos de mercados y empresas. De esta forma, lo anterior obedece al principio económico de diseño como valor agregado y responde a un tipo de desenvolvimiento de acuerdo al sistema económico imperante y los objetivos de donde se inserta el proceso de diseño.

2.2 Sobreformalización y falta de relato significativo

De acuerdo a lo mencionado, se da cuenta que en el discurso tradicional y en la práctica, es bastante recurrente encontrar referencias a la disciplina en las cuales se presta una mayor importancia en cuanto a las características externas o geométricas de los productos, referidas a sus aspectos estéticos y morfológicos, así como también en cuanto a sus objetivos funcionales. Mientras que las funciones simbólicas emocionales del diseño no son tomadas con la misma importancia y meticulosidad, siendo muchas veces designadas de forma aleatoria durante el proceso creativo.

Este tipo de prácticas expresan la naturaleza del problema en cuanto a una visible concepción teórica reduccionista de diseño. Es decir, el problema expuesto es la cualificación del diseño como categoría de utilidad ya sea formal, estética, funcional o económica, en desmedro de las categorías simbólicas. Los diseñadores bajo dicho planteamiento no serían más que quienes definen exclusivamente las propiedades morfológicas de los objetos, los espacios y la gráfica. Las propiedades formales en términos de Isabel Campi²¹, son siempre el producto del estudio e integración de cuatro factores mínimos; los funcionales o prácticos, los estéticos y formales, los tecnológicos y por último, los económicos. Si bien, cada uno de estos factores forma parte de la cultura del diseño y cualifica de alguna manera la práctica, la adición de todas las concepciones sobre diseño mencionadas no consolida ni se acerca a reconocer el carácter significativo o las intenciones durante la etapa proyectual, al menos a lo que se refiere a aquellas premisas psicológicas o sociológicas no capaces de una definición exacta y que tienen un efecto preponderante en la realidad contemporánea y en el proceso de diseño. Así pues, se cree que “diseñar significa, al fin y al cabo, la predisposición para cambiar la realidad sin distanciarse de ella”²², por lo que aquellas premisas nos permiten mantenernos dentro de la realidad y dar con productos coherentes e innovadores en su estructura y relato.

Cuando criticamos las formas homogenizadas del diseño, las modas, la poca innovación en los programas de uso de un producto, estamos criticando la falta de simbolismo o de significados alternativos, estamos

²¹ Isabel Campi . *¿Qué es el Disenyo?* Barcelona: Columna jove divulgació, 1992

²² Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*. 2012. Pág. 27.

enjuiciando a los relatos del diseño, para Joaquim Español sería una crítica a la falta de consistencia en el relato significativo. De acuerdo a lo mencionado, resulta importante destacar la influencia del referente en el diseño, en el campo de la enseñanza así como también dentro del campo profesional, es común la búsqueda de referentes para encarar un proceso proyectual y abrazarlo metodológicamente por medio de los mismos. Generalmente en el diseño los referentes son formales o visuales, lo que provoca que su sobreinfluencia traiga consigo la determinación e instauración de las estructuras significativas y formales hacia otros campos o necesidades proyectuales, trayendo consigo la inexistencia de la ideal correspondencia entre el sistema y la representación, así pues lo anterior conlleva a una homogenización del diseño, de los significados, el relato y la identidad. En efecto, la influencia del referente visual en el diseño ha tendido a lo genérico o estándar, con el objetivo de asegurar la percepción final y garantizar un éxito comunicacional por parte de los usuarios, lo que en consecuencia se traduce en escasos relatos alternativos de diseño.

De acuerdo a lo anterior, es posible observar una tendencia en cuanto a la homogeneización de los logotipos demostrando una uniformidad en ciertos parámetros de sus aspectos que responden muchas veces a tendencias que no demoraran en quedar desactualizadas, tanto es sus aspectos formales como en el relato. Se cree que cada marca debe tener su propia narrativa que la defina a nivel de carácter y que la haga creíble y perdurable en el tiempo, así pues, el programa narrativo en relación a su formalización constituye el valor constitutivo y agregado de las marcas, por lo que el traspaso de los aspectos formales trae consigo el arrastramiento de un cierto lenguaje singular, de un relato asociado a una tendencia estilística que no necesariamente fue pensado de forma particular para el proyecto.

Evidentemente la conceptualización es la parte fundamental de todo proceso de diseño, pero dicha situación planteada no hace más que denotar el proceso creativo a la inversa, es decir de lo formal hacia lo significativo. En efecto, el abuso del referente estilístico y los nuevos paradigmas deben apuntar hacia una conceptualización desde las singularidades perceptivas, guiadas desde la visión semiótica propia del diseño. El mundo como tal es un referente en sí, las experiencias en cuanto al percibir conocer y sentir, son insumos para generar lenguajes o sistemas, desde el carácter del usuario como creador de su propia realidad icónica.

En suma, se observa una tendencia a la sobreformalización del diseño al reconocer en mayor medida la capacidad del diseño de construir cuerpo, así pues, la estructura formal del diseño ha pasado a tener un mayor reconocimiento. Si bien dicha estructura le da visibilidad al diseño, identificarla como el único fin perseguido durante la proyección creativa parece reduccionista y conlleva como resultado

productos carentes de sentido o poco creativos en sus posibilidades simbólicas y discursivas. A partir de dicha situación, se busca reivindicar las formas del diseño como un todo, un equilibrio entre geometría, funcionalidad y lo significativo, dicha reivindicación no busca más que plantear nuevas visiones y consolidar una epistemología del diseño que no descansa en demostrar el ejercicio del diseño desde las intenciones, desde lo significativo hacia la formalización que da con un todo.

Como se ha mencionado en el escenario descrito, de acuerdo a la trivial comprensión y definición del diseño, se observa una necesidad por incluir y ser autoconsciente dentro de la etapa proyectual aquellas cuestiones psicológicas y sociológicas que van a intervenir tanto en el producto de diseño como en la conformación de la mirada del usuario. El sustantivo design significa dibujo, pero también propósito, designio, intención, mira, plan, proyecto. En este sentido, el diseño construye propósitos, designa una razón de ser para determinados cosas y objetivos, imagina nuevas configuraciones para la cultura y la sociedad contemporánea, lo que se traduce en nuevos usos, practicas, etc., en definitiva formas consistentes y creativas de acuerdo a sus relatos.

2.3 Diseño: estructura y relato

Hacia una propuesta conceptual

Como se ha mencionado, el contexto cotidiano y multiforme acoge un gran número de productos²³ de distinta naturaleza desde el diseño, de tal forma que su omnipresencia lo torna incluso imperceptible. Si bien los productos de diseño, ya sean bidimensionales o tridimensionales, cumplen una función práctica, también comunican, tienen un discurso, reflejan una cultura, un valor, aunque no hayan sido originados desde un principio de forma consciente para tales propósitos. En efecto, el diseño como agente comunicativo se ha infiltrado en la sociedad formando parte de la relación del individuo con su cultura y entorno, no sólo engendrando formas materiales sino que también cumpliendo una función significativa, por lo que un problema de diseño no sólo se circunscribe a la resolución formal de dos o tres dimensiones. Por consiguiente, “tanto el valor simbólico del objeto como su capacidad de regular acciones practicas a través de dispositivos depurados de operación, parecen ser parte de las estrategias económicas y culturales, lo que supone una consciencia del diseño que va más allá de la simple ornamentación de los productos”²⁴. En consecuencia, se entiende que el diseño a nivel sociocultural

²³ El termino producto referido en este texto, como a los resultados de la actividad proyectual. Y no en términos de objeto o artefacto a partir del diseño industrial.

²⁴ Alejandro Tapia. *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko 2005. Pág. 10.

puede determinarse como un signo, cuando se diseña se expresa, y en ese sentido diseño es un relato y aún más exacto, es significación. Con esto se quiere decir que nuestra realidad cotidiana de productos se constituye como un espacio simbólico, donde el diseño aporta de forma consciente o inconsciente, imaginarios, significaciones y percepciones que van a influir en la configuración social del entorno a nivel colectivo e individual, por medio de la configuración de formas que hacen de contenedores significativos desde una perspectiva individual y que en un nivel mayor construyen un tipo de realidad superior como entornos, usos, practicas, etc., que determinan el entorno artificial.

De acuerdo a lo anterior, las proyecciones del diseño se conectan con un contexto o un espacio, por lo que el diseñador reflexiona y contribuye a la correcta relación del hombre con su entorno, con el objetivo que el diseño se integre de la mejor forma posible, es decir, la disciplina en cuestión tiene por objetivo la capacidad de establecer conexiones y vínculos tanto con el entorno, como con los individuos, atendiendo a las aspiraciones individuales y colectivas en donde se inserta. De esta forma, el diseñador atiende tanto los aspectos morfológicos y funcionales de los productos, los que configurarían la llamada *estructura formal*, como a los sociosimbólicos que los reconoceremos como la *estructura significante*²⁵. Si bien cada una de las estructuras mencionadas son importantes al momento de determinar un diseño o forma, es posible encontrar variados casos que la estructura significativa se encuentra en desmedro ante la estructura cuerpo formal. No se trata sólo de comparar y contrastar ambos tipos de estructura, ni diferenciarlas en exceso al separarla para su análisis, en este sentido, las dos se necesitan mutuamente y se encuentran solapadas en un todo indiscernible que responde a un dinamismo único y que sólo para efecto de análisis de este texto se dimensionan o se expresan en un principio separadas, lo cual no quiere decir que sean antagónicas o excluyentes, en realidad, son indisociables y juntas forman un dialéctica de dos polos que da vida al diseño como cuerpo y alma.

De acuerdo al teórico y diseñador alemán Gui Bonsiepe²⁶, el diseño se ha configurado como una *interfaz* que actúa entre las personas, los productos y los espacios facilitando la relación. En efecto, se infiere que el diseño puede determinar en parte la percepción social en forma de mediador. Por consiguiente, vivimos en un entorno donde el diseño se ha convertido en lenguaje, cuando se diseña se expresa, y en ese sentido diseñar forma parte un acto de comunicación. En esta misma línea, Umberto Eco en su texto *signos*, plantea que todos los fenómenos comunicativos son en efecto fenómenos lingüísticos y que nos encontramos en un sistema donde la realidad construida se presenta como una convención

²⁵ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. 2015

²⁶ Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*. 2012.

cultural a partir de signos. En concordancia a lo anterior, Umberto Eco toma como ejemplo el acto de “Sentarse” en relación al trono, identificando la función de descanso como una función disminuida en relación a las funciones simbólicas o significativas que el trono pretende de irradiar, como por ejemplo, poder, autoridad, una cierta posición divina y majestuosa, lo que se traduce y materializa en los aspectos formales que definen al trono como estructura. En este sentido, podemos afirmar que una silla como el trono cumple con funciones que van más allá de dar soporte y descanso al cuerpo, es decir, funciones simbólicas por medio de la visualización de personalidades y el establecimiento de una cierta posición social a través de un producto de diseño, que mantiene en el caso del trono, tanto el programa de uso como la lógica base constructiva, sin embargo cambia la estructura significativa que dota de personalidad y significado al trono y lo hace diferente a una silla común. Asimismo, es común encontrar oficinas contemporáneas donde la silla justamente dice mucho sobre la jerarquía del lugar en cuestión, la silla aporta un relato sobre la posición de un trabajador específico dentro de una organización. Bajo esta perspectiva, el diseño a través de la proyección de objetos es capaz de connotar hacia diversas direcciones, de ahí proviene su riqueza polisémica y el llamado a la atención de tal capacidad.

Visualizar las dimensiones significativas del diseño, así como también identificarlo como signo en la construcción de la realidad, conlleva analizarlo desde una perspectiva semiótica. En este sentido *Design is the semiotic skin of things*²⁷, todo objeto del diseño es por entonces un signo o portador en sus distintas funciones de significados. La dimensión semiótica de los productos abarca desde las indicaciones ligadas a las funciones hasta el símbolo independiente, que a su vez puede contener los más diversos significados semióticos de contenido o relato. Así la estructura significativa del diseño se convierte en algo simbólico, la palabra símbolo parte del griego lanzar, un lanzar que cualificado por el prefijo, inicia una búsqueda que pretende establecer un vínculo. La capacidad simbólica del diseño es por entonces una pieza de unión, así el diseño ha ido uniendo simbólicamente prácticas, objetos, espacios, etcétera, que permiten contar historias, atribuir significados, valores, imaginar futuros, etc.

A partir de lo mencionado, se infiere que el diseño al constituirse como acto o fenómeno comunicativo es un proceso de exploración, de convención cultural, ideológica, política, etc., entre el diseñador (emisor) y el usuario (receptor), que se encuentran a una misma altura al definir el carácter o forma que emerge en un proceso de diseño”²⁸, con el objetivo que el relato que intente proyectar un producto sea

²⁷ Holger van den Boom. *Design is a Semiotic construction*. *Design Issues*, Winter 2015 Vol. 31 n°1, Pág.83-93.

²⁸ Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño*. 1973. Pág.15.

pertinente para un individuo de acuerdo a su entorno. Asimismo, se agrega que no sólo los usuarios dicen algo a través de los objetos que los rodean, es decir, el lenguaje del diseño no exclusivamente proporciona al individuo una identificación, sino que también el diseño se constituye por imágenes que los usuarios y diseñadores toman y reproducen, y en consecuencia dan con una imagen de una sociedad particular. De este modo, el diseño se desmaterializa y se diluye en la dimensión del relato significativo. Así pues, precisamente aquellas posiciones que se consideran como anticonformistas, revelan una extraña tendencia a reconocer al diseño en una sospecha de no ser más que ideología.

El diseñar por entonces tiene el reto de dotar de significación a los cuerpos, de construir formas que acojan y reflejen significados de manera consciente y no aleatoria, es decir, algún tipo de relato que sea capaz de generar vínculos con los individuos, de acuerdo al tiempo histórico y la sociedad en que se inscribirá el cuerpo. De esta forma, la pertinencia de la significación de la forma será juzgada conforme a la capacidad que tenga el vínculo de despertar emociones, sensaciones y activar la percepción en pos de una significación pertinente y fundamentada al contexto sociocultural en el cual se inserta el proyecto de diseño.

Si bien, en variados casos tanto los diseñadores como arquitectos, de manera consciente o intuitivamente, saben sobre el reto que consiste en dotar de significado una forma, siendo intrínseco el contenido a la forma, dicho objetivo no representa mucha popularidad, relevancia y sensibilidad durante la síntesis proyectual de forma intencionada. Para el arquitecto Joaquim Español, la síntesis significativa parece ser el atributo más distintivo dentro de la excelencia arquitectónica y el acto de diseñar, así un proyecto significativo y consciente de sus relatos se establecería con un sello de calidad. En efecto, el verdadero reto está en entrar en el misterio de la significación como recurso y por sobre todo desde la ética para un proyectar consciente, consistente y sensible a la cultura y contexto al cual se proyecta. En esta línea, el mismo autor aclara el *principio de pertinencia*, según el cual “en cada campo artístico se organiza el material, con técnicas adecuadas a este material, es decir, técnicas apropiadas para transformarlo en principios ordenadores e intenciones significativas”²⁹. Esto significa tener un laborioso dominio de los conocimientos de los códigos “diseñísticos”, que pueden impactar y reorganizar la cultura material en aproximación hacia una recepción pertinente.

En efecto, el diseño como medio de expresión, puede incidir mediante sus productos en la contribución a la fórmula expresiva y significativa de formas dentro del mundo artificial. Los productos de diseño

²⁹ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. 2015. Pág. 13.

pueden ser configurados de acuerdo a un contexto, principios constructivos, intención, función, forma, etc. A la suma de estos elementos, también se reconocen y adhieren aquellos principios que puedan activar la percepción en el vínculo relacional hacia los espacios, gráficas, objetos, etc. En este mismo sentido, destaca el arquitecto Peter Zumthor, quien refuerza estos puntos con la arquitectura, identificando aquellos elementos que para él despiertan ciertas emociones al habitar los espacios, tales como; la luz, la consonancia de los materiales, el sonido del espacio, entre el sosiego y la seducción, la tensión entre el interior y el exterior, entre otros, es decir, y en términos del mismo autor, la atmósfera en cuestión³⁰. Sin embargo, es importante destacar que para Zumthor, estos aspectos son personales, en esta misma línea el arquitecto plantea que “cuando trabajo en un proyecto me dejo llevar por imágenes y estados de ánimo que permanecen en el recuerdo y que puedo relacionar con la arquitectura buscada. La mayoría de las veces las imágenes que se me ocurren tienen sus orígenes en vivencias personales y, por ello, rara vez vienen acompañadas de un comentario arquitectónico compartido por la memoria de otros”³¹. En función de esto, se puede decir que las atmósferas que construye Zumthor son de carácter bibliográfico, lo que no asegura una receta constructiva en pos de una percepción universal para cada proyecto necesariamente. Resulta importante aunque parezca obvio, que los elementos que definen la percepción de un diseño dependan del contexto sociocultural en donde se inscriben y del propio usuario, así pues, el diseño exige ser consciente ante las dimensiones perceptivas del entorno en el cual se proyecta, lo que significa que el acto de diseñar se convierte en un acto generoso y sensible orientado hacia los usuarios. No obstante, siempre mediado por la intención del diseñador, que al igual que el usuario se encuentra determinado por un contexto sociocultural que lo determina como individuo.

De acuerdo a lo anterior, podemos afirmar que el cuerpo significativo contemporáneo del diseño va más allá de los límites tradicionales de la disciplina, es decir, para pensar el diseño y encarar el acto creativo, hace falta asumir la configuración y naturaleza del ámbito sociocultural en que se va a interactuar y esa atención desde lo interno a lo externo, como génesis de la forma. Dicha reflexión, propone abrir caminos y diálogos, a la concepción renovada de la idea de la inserción del diseño en la complejidad por la construcción de la realidad a nivel sociológico, antropológico, etc, así mismo, a la incorporación del diseño como una ciencia, al poder manejar ciertos conocimientos que le son propios, no exclusivos, pero que sin duda definen su actuar y consecuencias en la cultura y sociedad contemporánea.

³⁰ Peter Zumthor. *Atmósferas*. Barcelona: Gustavo Gili, 2006.

³¹ Peter Zumthor. *Pensar la Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004. Pág. 24.

2.3.1 La forma: cohesión entre estructuras.

La forma como resultado sería entonces, de acuerdo a los postulados e ideas anteriores, producto de una condición de *consistencia*, en términos Joaquim Español, considerando entonces que la consistencia sería “la cohesión entre partículas de una masa, puede entenderse como la trabazón de los elementos de un conjunto que le otorga el atributo de la estabilidad. La trabazón supone relación. La consistencia de una forma se da pues cuando existen en ella relaciones perceptibles. Entonces podemos decir que posee estructura interna”³². En proximidad al autor, podemos establecer la forma como la intersección y solapamiento, tanto de la estructura significativa como la formal. Por consiguiente, si un producto de diseño está determinado por tal cohesión descrita, debemos trabajar sobre el principio de pertinencia, donde los materiales y las decisiones sean una respuesta a intenciones significativas.

El diseño más allá de las confusiones creadas, como ya se ha explicitado, es aquel que configura el mundo artificial tanto en lo que respecta a lo significativo como lo formal dentro del mundo artificial, lo que en consecuencia conlleva efectos directamente en las personas, no sólo configurando los bienes y la acción por programas de uso, sino a nivel de percepción, por lo que el diseño debe de ser consciente de su impacto en la planificación y disposición de sus recursos, no sólo a partir de un producto específico, sino que también a nivel macro, donde su impacto se genera a partir de sistemas más amplios, como una ciudad y/o otros tipos de territorios. “La impronta de lo artificial alcanza así un estatuto verdaderamente antropológico en la civilización contemporánea al insertarse en cada una de las acciones humanas y plantearse como un intermediario entre el hombre y su entorno, regulando las formas de pensamiento a través de lo que se hace y lo que se cree (usos, costumbres, modas, etcétera)”³³. Por consiguiente, el diseñador en su accionar se encuentra comprometido con el proceso de construcción del entorno, donde los productos de diseño no pueden crearse de manera aislada, están en relación con una cultura, una sociedad y un contexto determinado, por lo que la etapa proyectual debe de incluir el pensamiento crítico y reflexivo sobre las cuestiones sociales y significativas del diseño, es decir, involucrarlas como aquellas premisas psicológicas, políticas, económicas y sociales que determinan en parte la cultura y al individuo. Lo formal es así inseparable de las dimensiones sociales, comunicativas y simbólicas.

³² Joaquim español. *Forma y consistencia; La construcción de la forma en arquitectura*. España Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2007.

³³ Alejandro Tapia. *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko 2005. Pág. 09.

En suma, la práctica se trata una cohesión, un equilibrio entre estructuras, que tienen por objetivo ordenar el mundo artificial por medio de intenciones significativas que puedan consolidar las forma como un todo indiscernible entre principios geométricos y posibilidades perceptivas, eso es diseñar, encontrar el orden y el equilibrio formal. En esta misma línea, podemos plantear que diseñar se trata de un acto de voluntad, en este acto el diseño resguarda una dimensión significativa, lo cual quiere decir que diseñar o designar es convertir en signo, desde y para lo social. Dicha voluntad se perfila hacia lo relacional, al incorporar al sujeto al centro del proceso y reconocer al mismo como el resultado de interacciones desde un entorno sociocultural específico. Así, diseñar se vuelve una práctica aún más compleja al tener por reto demandas de distinta naturaleza, ya que al reconocer al usuario al centro del proceso admitiendo su configuración social, exige tomar decisiones funcionales, pero también simbólicas, estéticas y emocionales, las cuales muchas veces se encuentran fundamentadas y exploradas fuera de los límites tradicionales del diseño. En efecto, diseñar es designar tanto un significado como un significante, a partir de un proceso creativo donde se elaboran, exploran y estructuran los significados, generando conexiones proyectuales que emergen como mensajes y expresiones mediante un soporte bidimensional o tridimensional. Así, diseñar consiste en dar forma a un mensaje que expresa parte de la identidad sociocultural dentro de un contexto determinado.

2.4 Diseño como proceso

A partir de lo anterior, podemos entender a la disciplina a través de la proyectualidad, como se mencionó anteriormente diseño es proceso, “el arte puede definirse de maneras diversas y suntuosas: formalización de la experiencia, desocultación de una verdad silvestre, manifestación del ser, inminencia de una revelación..., pero se concreta en un hecho práctico: una manipulación inesperada y significativa de un material base”³⁴. Es decir, la manipulación de los contenidos y materiales define al diseño como proceso, por consiguiente, proceso “es el curso o serie de fenómenos sucesivos o vinculados entre sí que constituyen un sistema, una unidad o una totalidad”³⁵, esto significa entender al diseño a partir de sus intenciones, en el sentido amplio de su significado. Diseño como proceso significa planificar y coordinar recursos hacia un objetivo que tiene una data fija. A diferencia de otras áreas, el diseño durante la etapa proyectual emprende una investigación que parte con una primera regla, y es en cuanto al tiempo, además de las exigencias de un cliente, de la pertinencia formal en pos de un usuario, las

³⁴ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*, 2015. Pág. 19.

³⁵ José Ferrater. *Diccionario de Filosofía*. México: Editorial Atlante, 1941.

limitaciones morfológicas, etc., en esta línea, el proceso, el acto creador en términos Joaquim Español consiste precisamente en una hábil gestión de las restricciones.

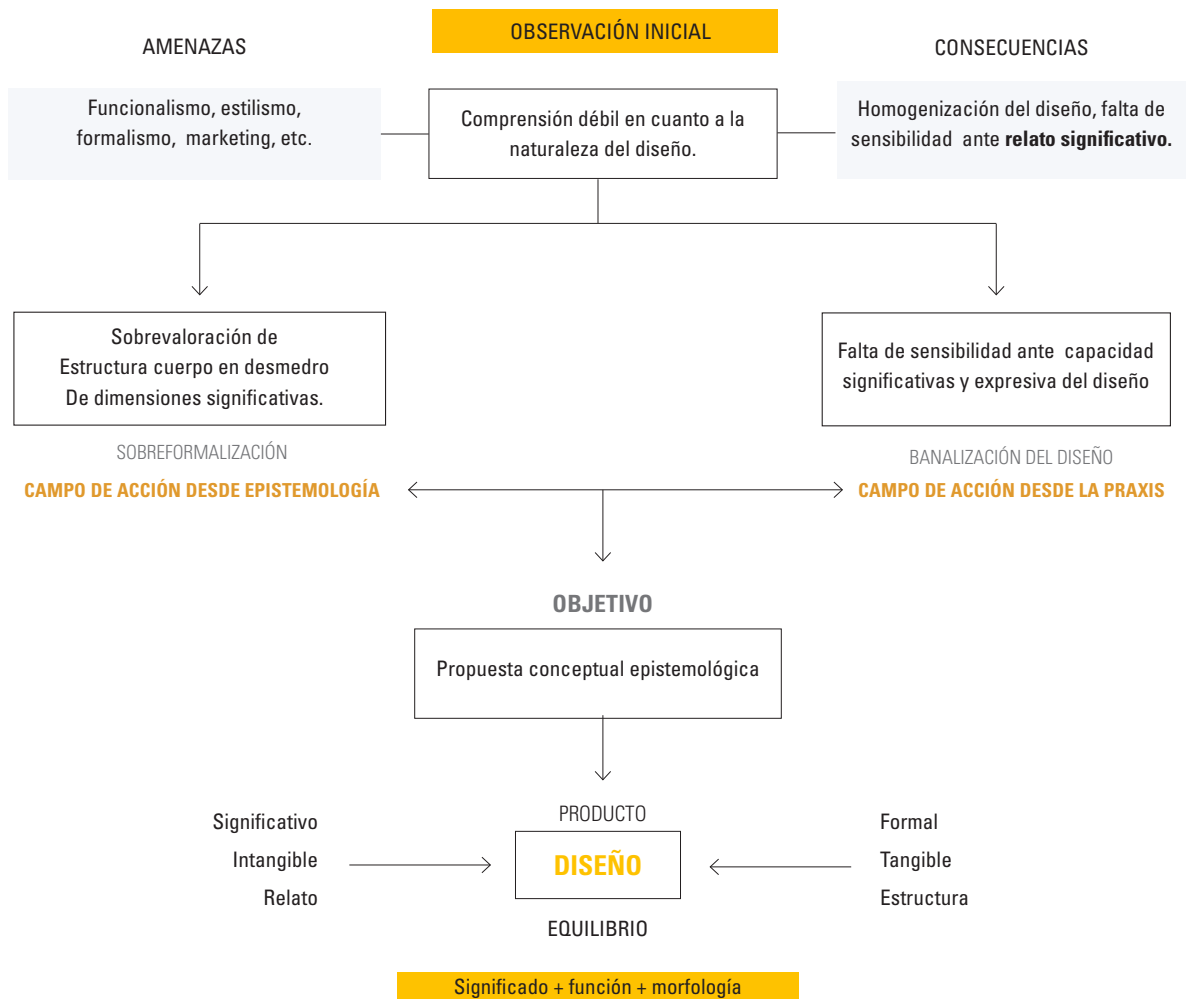
Si bien, el diseñador no es un artesano en términos de producción, si puede convertirse en un artesano del proyecto al ser cada uno irrepetible, único y demandar de una pertinencia, desarrollo e investigación singular. De esta forma, un encargo de diseño parte con una primera premisa que es el diseño del proyecto, el autoencargo y la búsqueda de una metodología para afrontar el proceso según los requerimientos particulares que demande las posibles propuestas o soluciones. Esto quiere decir que en una primera etapa el diseño debe “diseñar el proyecto”, es decir explorar la naturaleza del proyecto, lo que demandará una u otra forma de afrontar al mismo. En este sentido, los diseñadores tendrían que tener la habilidad para descomponer controversias o problemas y poder asumir conocimientos y reflexiones que le permitan moverse por diferentes ámbitos y paradigmas para tomar decisiones de diseño con conocimiento y sensible de sus alcances. En suma, poder tener conocimiento para adaptar desde principios significativos, experiencias e intenciones hacia principios constructivos o formales que hagan emerger una forma como un todo complejo pero consciente de su estructura y relato.

Por consiguiente, el diseño más que producto es proceso, acontece como resultado de un procedimiento de conceptualización, donde convergen tanto las dimensiones formales como las dimensiones significativas, así pues, el diseño entendido como proyecto se opone al diseño concebido exclusivamente como objeto o resultado. En efecto, el diseño a partir de la proyectualidad, significa reconsiderar en la etapa proyectual la capacidad de integrar y crear nuevas conexiones que puedan generar vínculos, por lo que el diseñador se convierte en un cuerpo social, que configura el entorno donde lo natural y artificial se fusionan y donde el diseño configura una serie de elementos discursivos que son inseparables de la cultura material y que como hemos venido mencionando, hacen falta visualizar y explorar durante el proyectar, pasar de la cosa al objeto, dotar de sentido a las formas, en definitiva, diseñar el proyecto según sus condicionalidades, intenciones y objetivos.

Por último, las definiciones del diseño pueden tener distintos énfasis como se ha demostrado en este capítulo, ya sean cualificando a la disciplina como proceso, objeto, valor agregado, etc. Sin embargo, lo específico del diseño podríamos aproximarnos a reconocerlo como el establecimiento de conexiones, o de un nuevo orden a partir de lo que debería ser (pensamiento abductivo), donde se expresen o materialicen las dimensiones significativas por medio de una estructura formal. En efecto, el diseño quedaría limitado en su esencia a la creación y donde según la particularidad de cada proyecto, a determinar cursos de acción para cambiar o crear un producto que generará algún tipo de situación o

influencia en el usuario y entorno en donde se hace presente, así pues, diseño más que realidad es acción. En esta misma línea, Carlos Burgos propone algunos aspectos específicos inherentes a todo diseño; a) el cambio o la transformación de algo generando resultados que son preferibles ante lo existente; b) la elaboración de cursos de acción, procesos metodológicos orientados a la transformación; c) el establecimiento de un objetivo, una intencionalidad, un propósito sobre el cual debería ser pensada esa situación futura que, al cambiar lo existente, redundaría en una nueva instancia, preferible, y que satisfaga las expectativas iniciales del diseñador, de su cliente o de su población objetivo³⁶.

Cuadro de síntesis epistemología del diseño:



³⁶ Carlos Burgos. Dimensiones epistémicas y cognitivas en la enseñanza de las disciplinas proyectuales. *Arquisur Revista*, Número 01 (Año: 2010), Pág. 83- 83.

PARTE II

Marco Metodológico

PRAXIS DEL DISEÑO

Praxis entendida como una práctica transformadora de la realidad, en este sentido de acuerdo a la disciplina del diseño, se analiza la práctica en su accionar e intención en cuanto a la concreción formal, así como sus estrategias proyectuales para dicho objetivo, desde una perspectiva teórica que aborde el proceso creativo con un claro hincapié en la proyección y visualización de las dimensiones significativas del diseño expuestas anteriormente.

En un primer sentido, se identifica y reflexiona en cuanto al desarrollo del acto del proceso creativo en sí mismo, manifestando la importancia del usuario y entorno como fundamento emancipado y determinante dentro del acto creativo para acercarse a las determinaciones significativas, perceptivas y experienciales. En efecto, la inclusión del usuario y el entorno exige al acto creativo la exploración de aspectos antropológicos y/o sociológicos. Así se evidencia un principio básico dentro del proceso creativo, que es el reconocimiento de la transdisciplinariedad o la indisciplina, como modo teórico y práctico de desarrollo en el diseño, “el acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre (...) el diseño como proceso de concebir no productos individuales, sino sistemas o ambientes enteros (...) que conjuga las artes y las ciencias y va más allá que ambas”³⁷. Así se reivindica a la teoría como herramienta para el desarrollo de un pensamiento proyectual crítico, reflexivo y transdisciplinario, capaz de generar sistemas abiertos que sean capaces de desentramar y ser conscientes de las premisas o zonas abstractas del diseño que se encuentran en el alma o interior de un proyecto.

En suma, el proceso creativo como objeto de estudio, implica un enigma en sí, ¿Cómo nos movemos durante la configuración formal? De acuerdo a esto, es visible en la cultura del diseño los análisis gráficos referidos a la visualización de la estructura formal o física, pero cabe también un análisis sociocultural teórico de las formas que sería complementario al análisis formal o morfológico. “Hoy en día la labor del proyectista riguroso suele ser más extensa y complicada que la de atañer: inventar y definir contenidos, explorar técnicas, refundar lugares, crear atmósferas y espacios con forma. El acto de proyectar es, más que nunca, un acto de síntesis con una considerable margen elección formal, que se traduce a menudo con vaga gratuidad”³⁸.

A partir de lo anterior, se manifiesta que un diseñador debe de estar preocupado por el estudio y reflexión crítica, tanto a nivel comprensivo epistemológico como a nivel de acción durante la praxis. En efecto,

³⁷ Christopher Jones. *Design Methods: seeds of human futures*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.

³⁸ Joaquim Español. *Forma y consistencia*. Pág. 09.

es un llamado a repensar las capacidades del diseño para la autoconciencia en el ejercicio proyectual, explorar dichas capacidades sociales del diseño y ser sensible ante aquellos relatos que proyectamos y configuran nuestro entorno cotidiano.

Capítulo 03: Naturaleza del Proceso Creativo

“Unas de las necesidades fundamentales del hombre es experimentar significados en el ambiente que lo circunda, cuando esto se verifica, el espacio se convierte en un conjunto de lugares”³⁹.

Christian Norberg Schulz

3.1 Proceso creativo en diseño: dar forma al relato significativo

A partir de lo expuesto en el capítulo anterior, se refuerza una comprensión del diseño como la expresión de una estructura significativa que se constituye o se muestra visible a través de una estructura cuerpo o forma, la construcción y/o percepción del diseño resultaría de una intersección entre lo *tangible*, que sería el conjunto de variables determinadas por lo *intangible*, que podríamos aproximar a definir como el conjunto de significaciones y emociones que las personas construimos socialmente y que tiene una relación de acuerdo al contexto sociocultural. En efecto, se plantea que el diseño construye cuerpo significativo, es decir, dota de relato a las formas artificiales. Asimismo, diseñar como hemos mencionado, es proceso, un dialogo en busca de una cohesión de partículas y estructuras internas y externas. En consecuencia a dichas definiciones expuestas sobre diseño, este capítulo plantea a modo general en cuanto al acto creativo como el traspaso de un modo de ser y estar, hacia otro modo de ser y estar. Es en este encuentro y traspaso donde se alojan las intenciones y la autoconciencia que van a determinar en cierta medida el desarrollo de un proceso proyectual.

El filósofo Francés Gilles Deleuze⁴⁰, a través de los conceptos de *lo virtual* y *lo actual*, plantea básicamente que toda multiplicidad está rodeada de objetos actuales y virtuales, “toda imagen actual se rodea de

³⁹ Christian Norberg Schulz. *Arquitectura Occidental*. Barcelona: Editorial GG, 1983. Pág. 224.

⁴⁰ Gilles Deleuze (1925 – 1995), Filósofo francés considerado de las mas influyentes pensadores durante el S.XX

una niebla o de imágenes virtuales”⁴¹. En este mismo sentido, los conceptos expresados por el filósofo resultan familiares trasladándolos al ámbito del diseño, donde la realidad se compondría de imágenes actuales (forma o cuerpo) que se encuentran predeterminadas y rodeadas por una imagen virtual (estructura simbólica - significativa) que lo acompaña y define. Por consiguiente, podríamos decir que el diseño resultaría como una esencia unitaria de formato y contenido, donde el contenido daría estructura a la forma final. En este sentido, lo virtual como una forma de ser que traspasa a lo actual o formal como otra forma de ser, en términos de Deleuze “lo virtual no se opone a lo real, sino tan sólo a lo actual”, en efecto ambas estructuras son reales, sin embargo se manifiestan de formas distintas, pero juntas constituyen un todo intencionado y significativo.

3.1.1 Lo virtual significante: los conceptos abstractos

En términos del filósofo Pierre Lévy y en proximidad a los postulados de Gilles Deleuze, “lo virtual, en un sentido estricto tiene poca afinidad con lo falso, lo ilusorio o lo imaginario”⁴². En efecto, “lo virtual no es en modo alguno, lo opuesto a lo real. Sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la presencia de la superficialidad física inmediata”⁴³. La palabra virtual procede del latín medieval “*virtualis*”, que a su vez deriva de *virtus*, que se expresa como fuerza o potencia, en suma, en la filosofía escolástica lo virtual es aquello que existe en potencia, pero no en acto. A partir de lo anterior comprenderemos lo virtual son todas aquellas fuerzas de producción y sensaciones, que configuran el significado en sí mismo. Es decir, la pretensión del concepto de lo virtual a partir de Lévy, sería aproximarnos a definir lo virtual desde la perspectiva del diseño, como aquella fuerza que configurará la estructura significante y en consecuencia a las formas. En definitiva, lo significante como aquella estructura que dota de sentido un objeto de diseño, otorgándole un carácter e impronta propia y particular. Asimismo, se reconoce que lo virtual abstracto como aquellas premisas que definen la estructura que contiene la fuerza y que va a predeterminar la forma u objeto más allá de sus características estilísticas o morfológicas, no sólo a posteriori del proceso creativo, sino que desde el origen del proceso creativo hasta la formalización.

Por consiguiente, se propone el reconocimiento del estado inmaterial del diseño a través de la virtualidad, concepto que pretende reflejar aquellas fuerzas que puedan arrojar pistas acerca “del

⁴¹ Gilles Deleuze. Lo actual y virtual. *Dialogues* 1996, Flammarion. Pág. 179-185.

⁴² Pierre Levy ¿Que es lo virtual? Barcelona: Paidós. 1999. Pág. 17.

⁴³ Pierre Levy. ¿Qué es lo virtual? 1999. Pág. 14.

sentir” y la percepción que tendrán los usuarios en relación a las estructuras actuales o formales con las que se relacionan y configuran el mundo artificial. Por consiguiente, A partir de Lévy y Deleuze, lo actual sería el objeto, el diseño que ya ha sido significado y que en consecuencia, ya ha pasado por un proceso de resolución y sentido. Asimismo, se debe destacar que el objeto actual lleva intrínseco las virtualidades, en términos de Deleuze, “las imágenes virtuales son tan poco separables del objeto actual cuanto este de aquellas. Las imágenes virtuales reaccionan por lo tanto sobre el actual”⁴⁴. De esta manera, las formas del diseño, estarían constituidas tanto por una estructura virtual de diversa naturaleza, que constituye el significado, y que esta relación se hace visible, presente y perceptible a través de una estructura concreta, cuerpo u objeto actual.

3.1.2 Actualizar: de lo significativo a la materialización

Como ya hemos mencionado, el cambio de un estado a otro; de la cosa al objeto, desde lo generativo hacia lo material, sería el proceso que constituiría a la forma, la cual sería un dialogo entre la estructuras abstractas y la concretización del cuerpo del diseño, que emergería como forma. Este proceso podemos reconocerlo como el proceso creativo en sí mismo. En esta línea, el mismo autor Pierre Lévy, define la creación como la *actualización*, la cual según el autor “es creación, invención, de una forma a partir de una configuración dinámica de fuerzas y finalidades, sería el traspaso de lo virtual a lo actual”⁴⁵.



De esta forma, la actualización como proceso de diseño, por su parte emerge como la solución a un problema, no implica la asignación azarosa de una realidad a un objeto, sino que produce cualidades

⁴⁴ Gilles Deleuze. Lo actual y virtual. *Dialogues* 1996. Pág. 179-185.

⁴⁵ Pierre Levy. *¿Qué es lo virtual?* 1999. Pág. 11.

nuevas, implica la metamorfosis de las ideas, una verdadera conversión. Es en el diálogo entre lo virtual y lo actual donde se proyecta o diseña. En efecto, el proceso de diseño integra lo virtual y lo actual. En lo virtual están todas las sensaciones, las tensiones y está la cosa, mientras que en lo actual está el diseño como objeto, mientras que la actualización sería el acto creativo, pasar de la cosa al objeto.

Lo destacable a partir de estos autores, por un lado, es la incorporación y relación entre las estructuras cognitivas y no cognitivas en la etapa creativa o proyectual, así como de la identificación de los aspectos virtuales en pos de lo actual y el reconocimiento de un plano generativo y otro plano emergente que juntos actúan como un todo, un sistema indisoluble que hace de las formas cuerpo y alma.

De acuerdo a lo anterior, “el diseño tiene un designio, un destino; en sí, un encadenamiento de sucesos, un proceso con una intención declarada, una finalidad precisa y consciente que busca dar la forma más adecuada a los productos para el cumplimiento eficaz de su finalidad, con base en ciertos principios compositivos que proporcionan un orden significativo y comunicativo a los objetos. Designar al diseño puede interpretarse como el conocimiento de todo aquello que lo rodea y de los pasos previos para implementar una solución de diseño. Pero es posible ir más allá y considerar al diseño como una entidad con identidad, con caracteres distinguibles de otras actividades, que abre la opción de representar la realidad de forma simbólica y abstracta y ayuda a concebir las posibilidades de su desarrollo”⁴⁶. Por consiguiente, la destacada visualización de la estructura significativa tiene por objetivo declarar la intencionalidad de identificar aquellos principios virtuales que otorgan un orden consistente y sensible a las formas del diseño.

3.2 Síntesis Proyectual

La inherencia del acto creativo se presenta como la comunicación de algo de forma original por parte de un emisor, a través de un medio de expresión determinado que va hacia un receptor. La forma de expresar la idea o intención debería ser lo más clara posible en función de sus receptores, lo cual se vuelve como necesidad dentro del acto creativo del diseño. Factores formales como escala, materialidad y gama cromática, se ajustan en función de hacer visible y comprensible la expresión e intención original de un proyecto. En efecto, la estructura formal no es considerada un fin en sí misma, sino que se sujeta al objetivo de dar visibilidad a la estructura significante. Así, en términos de Español, el acto creativo

⁴⁶ Gabriel Simón Sol *¿Qué es el diseño?* 2010. Pág. 08.

sería “una lucha esforzada para construir formas, a saber, un sistemas de relaciones perceptibles entre los diversos elementos de la obra, muchos de los cuales son de naturalezas diversas, tan distintas como los materiales que el artista utiliza”⁴⁷.

El objetivo de un problema de diseño se inicia con un esfuerzo por lograr un ajuste entre estructuras, para así dar con la forma en cuestión, de manera pertinente de acuerdo al contexto social e histórico en que se inscribirá esa forma. En este sentido, la utilización y elección de las formas debe de ser una tarea consciente, aunque no por eso arbitraria. “Hoy en día en el ejercicio proyectual se han multiplicado las exigencias que hay que cumplir y se ha dilatado el ámbito de la acción de los arquitectos, pero al mismo tiempo el margen de libertad en la concreción de la forma se ha expandido considerablemente, con una equívoca consecuencia: la arbitrariedad. Concretar un proyecto supone actualmente un salto vertiginoso en el vacío, imposible de salvar desde la confiada certeza de un maestro de obras o un ingeniero antiguo”⁴⁸. Por consiguiente, se busca plantear la convivencia de la intuición y creatividad con el intelecto sensible, reflexivo y crítico, durante las etapas del proceso proyectual. Si bien, en el acto creativo el diseñador pasa desde las intenciones y objetivos hacia la consumación, esta cadena de decisiones, muchas de las cuales subjetivas, deben integrar las dimensiones sociales, culturales y significativas y a su vez ser capaz de realizar una síntesis de la información lo más consciente así sea posible, para dar con las decisiones de diseño y saltos creativos.

No se trata de sobredimensionar la significación durante el acto creativo y olvidar la estructura organizativa o cuerpo de cualquier diseño, si no de proponer un equilibrio entre ambos fundamentos de la creación. Asimismo, se debe tener en cuenta que por muy exaltada que sea y sobredimensionada la estructura cuerpo en el diseño, la consideración de las dimensiones funcionales y estructurales de los productos es una condición sine qua non del diseño, sin embargo, la determinación fundacional no debe ser de exclusiva definición para la toma de decisiones durante el proceso creativo. Para Joaquim Español, la emoción estética también puede desencadenarse, en principio, no a través de la significación exclusivamente, sino que a través de un procedimiento distinto, “la resonancia entre la organización del objeto construido y nuestra organización perceptiva. Una determinada disposición arquitectónica de volúmenes, espacios, materiales, luz, etc., Reverbera en nuestro sistema perceptivo si ha sido educado para ser sensible”. De esta forma, el lenguaje del diseño posee una dualidad, que no sólo se remite al significado, si no a la relación existente entre el significado en nuestra sensibilidad

⁴⁷ Joaquim español. *Entre técnica y enigma*. Pág. 29.

⁴⁸ Joaquim español. *Entre técnica y enigma*. Pág. 23-24.

perceptiva y su organización formal. Esto sería, construir la forma de manera consistente, sin aislar una u otra estructura, en pos de que la futura forma sea capaz de activar procesos mentales y satisfaga una necesidad. En efecto, no se trata de elevar un aspecto sobre otros, si no de reforzar el equilibrio y visualización de la forma, entendiendo que una forma es tanto estructura como contenido. En este mismo sentido, se puede plantear que en la lucha por construir la forma, los procesos creativos han exaltado durante la toma de decisiones aspectos como la funcionalidad, los referentes y el estilo, como razonamiento para la definición y determinación de la forma en cuanto a su apariencia. Determinando la forma como los rasgos de un producto, o como la envoltura estilística. Por lo que se hace un llamado a la reflexión de la estructura significativa, a construir desde la virtualidad de forma consciente y no aleatoria en los futuros diseños.

3.3 Cambio de roles: el usuario como constructo significativo

“La emancipación, por su parte, comienza cuando se cuestiona de nuevo la oposición entre mirar y actuar; cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones mismas del decir, el ver y el hacer pertenecen a la estructura de la dominación y de la sujeción. Comienza cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esa distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto. Observa, selecciona, compara, interpreta”⁴⁹.

Jaques Rancière

Como se ha ido destacando, el diseño se muestra y se expresa como un conjunto de tejidos significativos en el espacio, que en consecuencia generan una imagen del mismo, percibida y reproducida por los individuos. Lo anterior significa destacar las formas del diseño no sólo a nivel físico-espacial, sino que también, como un espacio de relaciones e interacciones. En definitiva, como un espacio simbólico con características e identidades emplazadas en un contexto en constante configuración. En esta línea, el usuario representa una centralidad fundamental, el individuo no sólo habita, se apropia y se encuentra inmerso en una realidad material tangible, sino que construye y deconstruye ese universo simbólico del que forman parte las representaciones, los imaginarios, el lenguaje y la realidad, entre otros.

De acuerdo a lo anterior, discutir de significación en relación al diseño conlleva en consecuencia, hablar del usuario y su percepción sobre los modos de legibilidad al momento de leer un producto,

⁴⁹ Jacques Rancière. *Le spectateur émancipé*. La Fabrique éditions, 2008. Traducción en castellano: El espectador emancipado, Ellago Ediciones, 2010.

relacionándolo con modos de creatividad, es decir, comprender al individuo como impulsor de la creación de y sobre los productos y a la vez como reproductor. En efecto, el diseño se hace visible activando la percepción, lo que permite el reconocimiento individual de la realidad para cada usuario. Se trataría una conducta artístico-creativa que se traduciría en una reinterpretación de las formas para la constante construcción de imágenes y discursos. De esta forma, captar el diseño significa entrar en un proceso de creación para el descubrir, el percibir y para adentrarse en lo virtual.

Entrar en el proceso de cognición de las formas del diseño, en relación con el usuario, conlleva comprender que la cognición depende de los tipos de experiencias que puedan provenir, por una parte a partir de las capacidades sensoriales, motoras y en efecto perceptivas. Y por otra parte, asumir que tales capacidades se encuentran insertadas y condicionadas a un contexto biológico, social, psicológico y cultural. Por consiguiente, el individuo más allá de la simple expresión de la individualidad, se configura y se condiciona por contextos sociales más amplios, como por ejemplo una sociedad o una cultura determinada. En esta línea, el diseñador está condicionado por su contexto o entorno al momento de proyectar, así como también un usuario está condicionado por su experiencia individual y social, en este sentido, el diseño es un proceso abierto y social, un proceso virtuoso producido y reproducido por usuarios y proyectistas que no deben reducirse a la propia individualidad, por lo que se trata de un diálogo, de un proceso de conversión por dar orden a un tejido compuesto por distintas naturalezas.

Bajo tales premisas, entendemos a las disciplinas proyectuales como aquellas que otorgan un lugar para la acción y no puramente para la contemplación. Es un proceso creativo que va reiterativamente cambiando entre emisores y receptores, de esta forma, el usuario va revirtiendo el proceso constantemente incorporando y proyectando sus imágenes mentales sobre las representaciones, realizando de esta manera un acto creativo. En esta línea, Jaques Rancière propone el concepto del espectador emancipado, entendiendo el término emancipado como aquel que borra las fronteras y distancias entre aquellos que actúan o contemplan una escena colectiva. Según el mismo autor, “no tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos. Lo que tenemos que hacer es reconocer el saber que pone en práctica el ignorante y la actividad propia del espectador. Todo espectador es de por sí actor de su historia, todo actor, todo hombre de acción, espectador de la misma historia”⁵⁰, lo que puede ser entendido como una propuesta de partir de igualdad de inteligencias y capacidades.

⁵⁰ Jaques Rancière. *El espectador emancipado*. España: Ellago ediciones, 2010. Pág. 23.

Uno de los primeros en plantear la reflexión de la relación entre espectador o usuario y el objeto artístico fue Marcel Duchamp, quien exploró la relación entre la intención creativa y el resultado artístico. Así Duchamp marcó una gran influencia en la desmaterialización de la pieza, considerándola como proceso artístico cocreacional, en el cual el espectador o usuario también es quien propone ingredientes durante el desarrollo del proceso creativo, ya que es él quien finalmente determinará el sabor. En consecuencia, se debe mantener a la misma altura tanto el espectador como el artista, “el acto creativo no es desempeñado por el artista solamente; el espectador lleva la obra al contacto con el mundo exterior por medio del desciframiento y la interpretación de sus cualidades internas y así agrega su contribución al acto creativo”⁵¹. De esta forma, el término cocreación toma fuerza como una manera fecunda y democrática de interacción en la creación entre el artista o diseñador y el usuario.

El ámbito de la creación ha cambiado y la figura del diseñador como demiurgo platónico absoluto ha dado paso a una concepción de la creación con la necesidad de acudir a los receptores, trayendo consigo la democratización del diseño, donde los productos no se reducen a su carácter material, si no como ha sido mencionado, el diseño se considera como un proceso abierto significativo y cambiante en una interacción regresiva entre emisor y receptor. En efecto, el proceso creativo, la actualización de lo virtual hacia lo actual, se considera un devenir colaborativo en función de un descubrir en conjunto al usuario, los elementos estructurales y significativos del producto. Por consiguiente, lo que importa es la capacidad de reconocer el poder del individuo como cocreador de su propio entorno o mundo artificial. Dejar al usuario fuera de la “receta constructiva”, además de establecerla, supondría diseñar desde la hiperrealidad, donde el usuario experimenta la atmósfera significativa del diseño a través de la ayuda de un otro, siendo ambos ajenos a sí mismos. “Ya no es más que algo operativo que ni siquiera es real puesto que nada imaginario lo envuelve. Es un hiperreal, el producto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera”⁵². En este sentido, una gran parte del trabajo creativo durante la etapa proyectual, podría designarse como la exploración en cuanto a los significados.

Asimismo, es importante destacar que el diseñador no se limite a sus propios signos, si no que proyecte en función del usuario y de las posibilidades perceptivas o interpretativas que va a producir con los signos que se sirve. Los objetivos proyectuales para el diseñador serían traducir las distintas dimensiones de un objeto, con el fin de que sean comprensibles y bien asimilados, es decir pertinentes al contexto en el

⁵¹ Conferencia de la federación americana de Artes 1947. Posteriormente se publicó en *Art News*, Vol. 56.4, 1957.

⁵² Jean Baudrillard. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1978. Pág. 07.

cual se insertan. Por lo que el diseñador debe estar familiarizado con aquellas dimensiones simbólicas y repertorios de signos, tanto del usuario como del contexto correspondiente, es decir, tener en cuenta los supuestos socioculturales de los signos utilizados, en definitiva, mapear la controversia en un primer movimiento del proceso creativo.

En suma, para diseñar desde las fuerzas, desde lo virtual y significativo, desde el recuerdo y la experiencia, es innegable la presencia del usuario en la construcción de su propio entorno, así como las condiciones políticas, económicas y sociales que han definido al individuo como un ser que pertenece a una cultura y una sociedad. En otros términos, tanto el diseñador como el individuo (usuario) se encuentran a la misma altura en lo que respecta al proceso creativo, en una relación de igualdad, no sólo entendiendo al individuo como agente contemplativo, sino como agente transformador. “El poder común a los espectadores no reside en su calidad de miembros de un colectivo o en alguna forma específica de interactividad. Es el poder que tiene cada uno o cada una de traducir a su manera aquello que él o ella percibe, de ligarlo a la aventura intelectual singular que los vuelve semejantes a cualquier otro aún cuando esa aventura no se parezca a ninguna otra”⁵³.

En este sentido, debemos seguir reflexionando, por un lado, en cuanto a que si el diseño actúa como un símbolo que dota de significado las “representaciones”, también podría darse el mismo ejercicio a la inversa, donde los imaginarios, la cultura y las fuerzas de producción actúen como signos de memoria colectiva dotando de significado también al diseño, en un proceso de creatividad en que en ambas estructuras que constituyen el mundo artificial (formal y significativa) son reflejo de la sociedad y en consecuencia, pueden establecerse como parte de la identidad de las personas y la sociedad en que se inscriben.

Así se reconoce la trascendencia de la significación y la percepción para el diseño, en el momento de proyectar las formas, ya sea de manera consciente o inconsciente tanto realidades materiales como inmateriales se constituyen por signos. Es importante reconocer que ser usuario y percibir tiene más del hacer que del contemplar, en consecuencia, el individuo y sus posibles significaciones resulta cocreador fundamental dentro de la etapa proyectual, tanto el usuario cómo la sociedad son quien van a definir el carácter del diseño. “Ser espectador no es la condición pasiva que precisaríamos cambiar en actividad. Es nuestra situación normal. Aprendemos y enseñamos, actuamos y conocemos, también

⁵³ Jaques Rancière. *El espectador emancipado*, 2010. Pág. 22.

como espectadores que ligan en todo momento aquellos que ven con aquello que han visto y dicho, hecho y soñado”⁵⁴.

A través de estas definiciones identificamos el proceso creativo como una relación comunicativa, un juego entre dar y recibir, que no precisa ser exclusivo entre el diseñador y el producto final, sino más bien entre el diseñador, cultura y el individuo/usuario. Es importante destacar el carácter del individuo desde la pluralidad. La etapa proyectual no sólo es individual sino también social, es siempre una lucha de poderes, un ejercicio generoso. En suma, se propone el reconocimiento de la configuración realizada del individuo o usuario como ser social que dota de una impronta o un carácter al diseño, que en efecto va a definir su identidad y su razón de ser, es el reconocimiento de la capacidad cocreadora y configuracional del usuario.

Por último, se debe destacar que para ver el diseño desde sus intenciones, propósitos e influencia en la percepción por parte de los individuos, así como también producto de la sociedad, supone entonces integrar cuestiones políticas, económicas e ideológicas como fuerzas productivas del diseño. En efecto, proyectar en concordancia a la cultura supone diseñar productos que sean capaces de tener mayor precisión en la elección de las partes que lo componen, explorar lo virtual en cuestión, adquiriendo mayor carácter en su razón de ser. Es importante destacar que si bien influyen los procesos cognitivos y la propia experiencia del individuo en la significación y construcción, también conllevará integrar aquellas premisas sociales que definen un contexto. En términos de Henri Lefebvre, el espacio es un subproducto de la sociedad, donde cada uno tiene derecho a participar en la proyección del mismo. Entonces, todo individuo tiene derecho a la construcción de su propia realidad artificial, así todo usuario puede racionalizar su imaginario y su imagen virtual.

El filósofo Nelson Goodman, a partir de su texto *maneras de hacer mundo*, destaca la idea de que los mundos no provienen de la nada, sino que están hechos a partir de otros modelos de mundos que ya existían anteriormente, por lo que la construcción de un nuevo mundo es una variación de un mundo anterior, un mundo posible según el autor “parte siempre de mundos preexistentes de manera que hacer, es así, rehacer”⁵⁵. En efecto, se trata de un acto creativo a través de la acción y la posterior reacción. La existencia de una multiplicidad de mundos que se conciben como un único mundo, se refiere a

⁵⁴ Jaques Rancière. *El espectador emancipado*. 2010, Pág. 23.

⁵⁵ Nelson Goodman. *Maneras de hacer mundo*. Madrid: Visor distribuciones 1990. Pág. 24. Edición original: *Ways of World-Making*, 1978.

que el humano concibe una manera pensar dentro de un marco de referencia, y que esta es la alusión que se debe tomar en consideración, pero también cabe destacar que dentro de esa manera de pensar o “mundo”, existen diversas maneras de interpretar. Generalmente se supone que los diseños son entidades físicas que forman una parte del mundo, el mundo artificial, y en cuanto a tales, se limitan a ser partículas materiales del mismo, si se considera como sostiene Nelson Goodman las representaciones del diseño como símbolos, ya no es el material constructivo el que ayuda a construir el mundo, sino los múltiples significados que arraigan las representaciones.

Por consiguiente, ¿Cómo constituir la forma y relato de un diseño? Aun cuando no existe una respuesta para esta pregunta, ya que no existe una fórmula cerrada para proyectar, más bien existen varias maneras de interpretar un encargo o idea y cualquier interpretación es válida si mantiene definido su marco de referencia. Esto quiere decir en términos del autor, que los mundos se construyen elaborando versiones por medio de palabras, números, formas e imágenes, asegura que solo existe un mundo y que existen muchas maneras de interpretarlo. En esta línea, los símbolos no funcionan de manera aislada, sino que pertenecen a sistemas simbólicos más amplios con ciertas características determinadas, por lo que para comprender qué significan, hay que interpretar estos símbolos vinculándolos con el sistema o marco de referencia al cual pertenecen. Nelson Goodman nos recuerda así, que para diseñar hay que sumergirse en un sistema simbólico para dar con el lenguaje y mensaje que una forma comunicará.

Lo anterior nos traslada al término *postproducción* introducido por el escritor Nicolas Bourriaud. Con postproducción tomamos algo simbólico y preexistente y hacemos que signifique otra cosa. Esto es posible en el contexto del diseño, ya que ninguna forma simbólica significa de modo absoluto, si no que su significación depende de su uso y contexto. A partir de lo mencionado, se puede considerar al usuario como un catalizador de la creación y participe de la significación colectiva a partir de representaciones, “al manipular formas disgregas del escenario colectivo, vale decir, no considerándolas como hechos indiscutibles sino como estructuras precarias de las que se sirven, como herramientas, los artistas producen los espacios narrativos singulares cuyas propuestas en escena constituyen sus obras. Es el uso del mundo lo que permite crear nuevos relatos”⁵⁶.

⁵⁶ Nicolas Bourriaud. *Post producción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*, 2007. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora. Pág. 55. Edición original: *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York: Lukas & Sternberg, 2002.

3.3.1 Sensación y percepción

Es clave entender que la configuración de las formas del diseño y su percepción, fundamenta su razón de ser en la experiencia humana. Por consiguiente, es el individuo quien le va a dar un carácter y una impronta, como se mencionó anteriormente. De esta forma, se reconocen dos elementos fundamentales del usuario que inciden en la recepción de un producto propiamente tal; en primer lugar, las sensaciones producidas por estímulos y en un segundo lugar, la percepción que le dará un carácter al diseño de acuerdo a la experiencia de cada usuario.

Un estímulo, según la RAE es un “agente físico, químico, mecánico, etc., que desencadena una reacción funcional en un organismo”. Es cualquier tipo de energía a la que podemos responder. La respuesta inmediata son las sensaciones. De esta forma, se entenderá por sensación a la experiencia, impresión inmediata que se genera como respuesta a un estímulo captado a través de los órganos sensoriales. En el caso del diseño podemos identificar diferentes estímulos, puede ser la luz, el sonido, la composición, la materialidad, la escala y cada “cosa” que nos provoque el sentir.

La percepción por su parte, está integrada en nuestro modo de entender y codificar las formas, es un proceso cognitivo por el cual se alcanza la interpretación de las sensaciones, donde aquello que es percibido por los sentidos consigue un significado y es clasificado en el cerebro. Así pues, podemos decir que la percepción es el resultado de un proceso que abarca la clasificación, negociación, integración, significación, etc. De esta forma, permite al individuo significar la imagen actual. El significado que el objeto recibe realmente está en manos de la interpretación que el usuario o receptor hace de lo que percibe, dicho significado o reacción que obtiene el observador como respuesta, no es la misma para todas las personas, a causa de que la percepción directa que tiene cada individuo es diferente de acuerdo a su proceso de cognición y captura de las sensaciones.

Hay un primer impulso, influencias, fuerzas generatrices y estímulos, que definen lo virtual. Sin embargo, en la convergencia de las influencias, lo definitorio es la percepción de cada individuo al momento de caracterizar significativamente un producto. En este sentido, el diseño se puede percibir individualmente pero es producido socialmente. Por consiguiente, si la percepción define el objeto, más allá de la intencionalidad del diseñador, este será transformado al ser experimentado por el usuario, por lo que el diseñador lo que se aproxima a hacer es estimular el sentir. Entonces una forma de entender el cambio de rol en los procesos creativos, es reconociendo la capacidad interpretativa del usuario en cuanto a un producto o mensaje, de esta forma sería reconocer nuevamente en términos de Pierre

Lévy, lo virtual como estímulos y sensaciones, la actualización como el proceso perceptivo, para así poder dar con la imagen actual o la representación ya significada. De esta forma, el diseñador puede a través de un objeto ampliar las funciones del sentir en este mismo.

Capítulo 04: **Estrategias proyectuales**

En el capítulo anterior se planteó la importancia y comprensión de la estructura virtual como aquella fuerza generatriz que dota de orden y morfología a la estructura formal. En esta misma línea, se reconocen los conceptos virtual, actual y actualización a partir de planteamientos de filósofos como Pierre Lévy y Gilles Deleuze. Dichos conceptos se extrapolan al campo del diseño con el objetivo de comprender y visualizar la naturaleza del proceso creativo. Por consiguiente, se propone el reconocimiento del estado inmaterial del diseño a través de “lo virtual”, es decir, por aquellas fuerzas sociales en relación a aspectos políticos, culturales, ideológicos, etc., que definen la producción y percepción de una sociedad o usuario particular. Así se determina lo virtual como generativo del diseño condicionado y predeterminado por el usuario y la cultura, aspectos que finalmente se establecen en la centralidad del proceso creativo, determinando al mismo como un acto de voluntad y generosidad.

En efecto, se reconoce el diseño como sistema, para dar vida a tal sistema desde el momento de idealización tiene una relación determinante con un entorno u contexto, un espacio social en sí mismo. Por entonces, hay una relación del cuerpo del diseño con la sociedad, por lo que el diseño habla de tal sociedad y sus usuarios. Así pues, la producción del diseño es un proceso totalmente complejo, y en la práctica, las contradicciones conceptuales señaladas en el capítulo uno aparecen constantemente. La banalización del diseño en efecto resultaría de la distancia durante el acto creativo de las fuerzas de producción social, del contexto, de lo virtual, del usuario en definitiva. De esta forma, el acto creativo como actualización, al acercarse a través de sus metodologías, investigaciones y herramientas conceptuales hacia lo virtual, implica una elección menos azarosa de una realidad a un objeto.

Dicha comprensión de aspectos subjetivos que participan del proceso creativo conlleva por entonces reflexionar sobre metodologías y estrategias proyectuales cercanas al diseño que nos permiten acercarnos a la determinación formal en función de revelar o visualizar una autoconciencia de aquellas premisas virtuales mencionadas durante la praxis, “dado que la metodología determina los universos particulares de conocimiento, el análisis de los fundamentos teóricos del diseño implica tanto el acercamiento

a sus modelos metodológicos (...), como los principios generales de la metodología y los supuestos conceptuales en que descansan. Asimismo establece la relación indisoluble entre teoría, método y técnica que presentan el pensar y el hacer en su unidad necesaria⁵⁷.

4.1 Metodología y diseño

“Entendámonos: no busco aquí ni el conocimiento general ni la teoría unitaria. Es necesario por el contrario y por principio rechazar un conocimiento general: éste escamotea siempre las dificultades del conocimiento, es decir, la resistencia que lo real opone a la idea: ésta es siempre abstracta, pobre, ideológica, es siempre simplificante”⁵⁸.

Edgar Morin.

La influencia por incluir a las ciencias dentro de la práctica del diseño se ve a partir de la Bauhaus por arquitectos como Lethab y Hannes Meyer, llevando los procesos de diseño hacia formulas científicas y teóricas, sin embargo, fue la escuela Ulm quien funda su proyecto con la ya idea consolidada de ser el centro de unión entre los paradigmas tradicionales y el diseño a través de la denominada ciencia del diseño. Por consiguiente, los estudios en cuanto a la metodología del diseño se remontan a los años sesenta, donde destaca la escuela superior de Diseño de Ulm, en cuanto al desarrollo de los procedimientos o pasos proyectuales, para dar soluciones a los diversos encargos que encarnaba el diseño en aquella época y que con Ulm ya mostraban una cierta distancia de los programas de diseño bajo enfoques artísticos.

Así la escuela de Ulm por entonces tenía un gran interés por la relación entre las ciencias y el diseño, trasladando conceptos, metodologías y técnicas científicas al ámbito proyectual, “el aspecto de la racionalización se fomentó con fuerza en los años sesenta mediante las posibilidades tecnológicas de la industria y el lenguaje formal se transformó a gran velocidad en un nuevo principio de estilo, el funcionalismo de Ulm⁵⁹. De esta forma, lo que caracterizó a esta escuela en aquella época, fue el predominio de los aspectos racionales por sobre los medios expresivos. Por entonces se creía en el desarrollo de métodos estrictos, como pautas o recetas constructivas, ignorando en algunos casos

⁵⁷ Luz del Carmen Vilchis. *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. México: Centro Juan Acha: investigación sociológica en Arte Latinoamericano, 1998. Pág. 9.

⁵⁸ Edgar Morin. *El Método 1, la naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Ediciones cátedra, 2001. Pág. 28.

⁵⁹ Bernhard Bürdek. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, tercera edición 2002. pág. 159. Edición original: Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung, 1994.

el hecho de que según que tipología de encargo y objetivos, se requerirá de un método u otro para afrontar el proceso creativo.

Así pues, ya sea en diseño o en otras áreas o campos tradicionales, el hombre con el fin de percibir y reproducir la realidad ha validado formas de pensar, las que han dado con paradigmas en virtud de que permitan explicar tanto el mundo, como los fenómenos que le rodean. En esta línea surge la metodología. En su definición etimológica, se compone por el vocablo griegos *meta*, que significa “a lo largo de, a través de” y *ódós*, referido a camino, ruta, vía. De acuerdo a lo mencionado, la metodología hace alusión al estudio y teoría de los métodos. Método, por su parte, referido a el camino, el “cómo” avanzar hacia el conocimiento. Así la metodología en el campo del diseño, determina formas de acercarse al conocimiento y además maneras de encarar un proceso proyectual, siendo determinante para las metodologías del diseño, la concepción de herramientas proyectuales que permitan prever como tendrían que ser las cosas para así formalizar productos adecuados a los objetivos iniciales y al entorno.

De acuerdo a lo mencionado, diseñar también implica plantear y pensar estratégicamente el diseño metodológico del proyecto, que entonces sería la búsqueda sistemática del pensamiento resultante de la articulación teórica de los discursos analíticos y de los métodos adecuados para el desarrollo de un proyecto específico de diseño. “Cuando un práctico reconoce una situación como única, no puede traerla solamente mediante la aplicación de teorías y técnicas derivadas de su conocimiento profesional”⁶⁰. Así, la metodología se desprende como síntesis fenomenológica del proceso de diseño, de manera individual o singular a cada proyecto. Tanto las formas lógicas, como las facultades creativas y expresivas se complementan para formalización de un producto de diseño.

La identificación de lo virtual, de aquellos conceptos constituyentes abstractos que actúan sobre el objeto como fuerzas generatrices del diseño, es una exploración sin duda de carácter engorrosa, de esencia reflexiva e interpretativa, cercana a las ciencias sociales y humanidades. Esto quiere decir, que el modelo jerárquico y las metodologías que acostumbramos en el ejercicio del diseño, separa la investigación reflexiva social de la práctica y si se conecta a ella, es por metodologías no totalmente aptas y sensibles para descubrirlas al estructurarse como métodos definidos en forma de recetas constructivas. Mientras que por el contrario, se cree que el proceso proyectual demanda una pertinencia singular según tipología de proyecto. Asimismo, es importante destacar que la interpretación del proyectista es variable, por

⁶⁰ Donald Schön. *La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. España: Paidós, 1987. Pág. 20.

lo que la técnica y método en variados casos la define el mismo. Por consiguiente, un mismo proyecto desarrollado por diferentes personas puede dar con soluciones distintas.

Si la metodología debe ser adecuada a los objetivos iniciales y a su integración en el entorno. Esta no debe pensarse como receta constructiva, cuya aplicación o desarrollo garantizará de forma innata un fin óptimo. Por lo que si bien una metodología y sus métodos son herramientas intelectuales claves para el desarrollo y visualización creativa, sería óptimo no considerarlos como únicos o universales replicables a cualquier problema de diseño. Los métodos o herramientas proyectuales proporcionan soluciones pero sólo de forma fragmentaria o parcial, “el método en el diseño está determinado por los fines: responde a problemas determinados y a sus características específicas, por lo que no es suficiente el conocimiento de los métodos, es necesario saber aplicarlos en las situaciones dadas”⁶¹. En este sentido, diseño es proceso y dicho desarrollo procesual conlleva de forma propia una toma de decisiones, por lo que tiene un carácter reflexivo que lo hace bajo un carácter investigativo, que se desarrolla de forma sistemática, crítica y controlada. Que sea de forma sistemática significa que existe un cierto método singular a cada proyecto, que guiará el proceso creativo de manera individualizada.

Establecer un método estricto, como se ha mencionado, sólo resultaría como una receta constructiva, en este sentido, un paradigma o incluso una disciplina puede ser el método en sí mismo que un diseñador adopte para llevar a cabo un proceso creativo, de esta forma será el proyecto quien finalmente demande los conocimientos específicos para ser abordado. Por consiguiente, un proyecto de planificación de diseño de servicios en el ámbito público, sin duda es encarado de forma totalmente distinta que el desarrollo de un objeto tecnológico como un teléfono móvil. A partir de lo mencionado, Verónica Ariza sostiene con respecto al diseño que “el intento por identificar una única forma de entender al diseño y métodos, que de forma estricta guiarán cualquier problema de diseño, se fue cambiando por la idea de que cada proceso proyectual tiene una naturaleza propia y, por lo tanto, se inicia eligiendo los métodos especializados que puedan ayudar a resolverlo”⁶². En consecuencia, existe una apertura total con el objetivo claro de generar conocimientos, a través de un buen dialogo y lecturas conforme a otras disciplinas si el proyecto lo demanda.

⁶¹ Luz del Carmen Vilchis. *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. 1998. Pág. 42.

⁶² Verónica Ariza. *La investigación en Diseño, una visión de los postgrados en México*. México: Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez, 2012. Pág. 22.

El diseño debe entender que su naturaleza metodológica es el proceso investigativo, que ayudará a una toma de decisiones con seguridad que va a definir a nivel simbólico y formal un producto de diseño, por lo que el diseñador se vuelve un artesano del proyecto al definir uno a uno según criterios singulares la naturaleza y desarrollo del proyecto. Así el diseño se configura como disciplina proyectual, que como tal, necesita de una amplitud de herramientas proyectuales que le permita proyectar según objetivos, las resoluciones de los problemas que pretenda satisfacer necesidades físicas y/o espirituales, emocionales, etc.

En suma, una metodología es un conjunto de acciones encaminadas para un determinado fin, el problema ocurre cuando se extrapola a cualquier tipología de proyecto una misma metodología. Por consiguiente, si todo problema y oportunidad de diseño, parte de la definición del problema, de la misma forma se debería definir la metodología a tratar, siendo unos de los primeros estadios del proceso creativo la definición y diseño del proyecto, el autoencargo. “Es evidente que el ejercicio dearquitectar requiere de conocimiento constructivos y estructurales que tienen su lógica científica. Pero la construcción de la forma es un proceso mestizo”⁶³. En este sentido, el proceso creativo nos puede llevar hacia lugares desconocidos, por tanto se hace un llamado a mantener las opciones abiertas y no restringirlas desde un principio de acuerdo un método calculado paso a paso, así pues la metodología se propone desde un punto de partida no como única, si no que bajo diversos métodos se articula el desarrollo creativo, esto permite pensar más para quien va dirigido el proyecto y en qué contexto se va insertar.

4.2 Reduccionismo instrumental

La exacerbación de la forma que de mala manera ha denominado al diseño, no realizando hincapié en el usuario y el contexto en sí mismo que ha obviado las intenciones humanísticas y significativas, se hace presente en una evidente carencia de alternativas para evaluar las dimensiones socioculturales durante el proceso creativo. En consecuencia, tal intención por la sobrevaloración formal relativa a la apariencia y a la lógica constructiva funcional de los productos, ha también impactado en las estrategias y herramientas de diseño, donde es posible ver una exacerbamiento de la técnica operativa destinada a la visualización de los aspectos morfológicos, por sobre la evaluación, teórica y reflexiva durante el acto creativo.

⁶³ Joaquim español. *Entre técnica y enigma*. pág. 35.

En efecto, a partir del reconocimiento de la calificación del diseño como agente expresivo y constructo social, resulta curioso encontrar tanto metodologías como técnicas o herramientas proyectuales más cercanas a la visualización morfológica y funcional de los objetos, que a las dimensiones significativas, expresivas y teóricas, las cuales no tienen una notoria influencia en el proceso proyectual. Todavía no se ha articulado ni consolidado una sociología ni una antropología del diseño, por nombrar algunas subdisciplinas, que se hagan cargo desde la teoría y reflexión de los alcances de las repercusiones del diseño, ya sea a través del estudio del significado de los objetos, gráficas, espacios, etc., o por reflexión en cuanto a la creación o alteración de los modelos de vida que provocan las representaciones del diseño. Asimismo, faltan investigaciones, prototipos o muestras que exploren los procesos de percepción por parte de los usuarios y de una sociedad, que sin duda construye imágenes a partir de la cultura visual y material que habitan. En esta línea, “hay zonas indeterminadas de la práctica, tal es el caso de la incertidumbre, la singularidad y el conflicto de valores, que escapan los cánones de la racionalidad”⁶⁴. Es decir, la cita hace mención a un estudio no exclusivamente racional, si no que consciente y sensible de los fenómenos sociales o aquellas zonas no posibles de una determinación total a partir del mundo artificial, se trata de entender cómo funcionan los sistemas simbólicos en relación a las proyecciones del diseño, no sólo posteriormente de la creación, si no que durante todo el proceso proyectual.

La situación en torno a una falencia o debilidad de la comprensión sensible del diseño, se puede observar tanto en los modelos tradicionales de aprendizaje, como en las metodologías de desarrollo propuestas por las disciplinas proyectuales, que como se ha descrito anteriormente, es posible observar un mayor énfasis en cuanto a la apreciación y estudio de los productos en cuanto a su apariencia y función, más que en los procesos sociales y fenómenos simbólicos asociado a la acción. Ya en 1978, Horst Oehlke reflexionaba en torno a la teoría comunicativa de los productos, planteando que la creación de la forma no debería sólo aludir a lo que es posible de percibir por los sentidos, sino que el diseñador debería ocuparse de los recursos anexos que tuvieran un impacto en las necesidades de la vida social e individual. En 1988, diez años después, el mismo Oehlke apoyaba un enfoque multidimensional para investigar funcionalmente un objeto del diseño bajo tres perspectivas; como objeto de utilidad práctica y/o instrumental, como objeto de comunicación social y por último, como objeto de percepción sensorial⁶⁵.

⁶⁴ Donald Schön. *La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. España: Paidós, 1987. Pág. 20.

⁶⁵ Bernhard E. Bürdek. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*, 1994. Pág. 16.

En términos de Donald Schön, “un dilema así, tiene dos puntos de origen: uno, la idea dominante del conocimiento personal riguroso, fue fundamento en la racionalidad técnica; y otro, la toma de consciencia de aquellas zonas de la practica poco definidas y cenagosas que permanecen fuera de los cánones de la racionalidad técnica”⁶⁶. Como se ha mencionado, algunos diseñadores son capaces de adoptar desde un problema una solución formal, por lo que crean productos o formas de diseño acorde a la delimitación funcional y del problema, adaptando ciertos materiales a la forma, es decir, la forma sigue la función. Así pues, los diseñadores recurren a tecnologías, a especificidades constructivas de los materiales y a principios productivos para la concreción formal bajo racionalidades puramente técnicas. No obstante, al momento de ser consciente ante el discurso narrativo o significación del objeto de acuerdo a factores políticos, medioambientales, sociales, etc., la aplicación del conocimiento técnico y metodológico no garantiza una reflexión y definición problemática de éstos aspectos.

Las herramientas proyectuales tradicionales llegan al acto creativo como métodos de visualización de las formas, como extensiones del pensamiento creativo y la experimentación. Dichas herramientas se entienden como aquellos dispositivos o procedimientos que aumentan o mejoran la capacidad para llevar a cabo una determinada tarea. En este sentido, las herramientas proyectuales constituyen estrategias operacionales que permiten dar visibilidad durante el acto creativo, ya que todo pensamiento creativo necesita de un medio para mostrar de manera visible la prefiguración de las características y atributos. El dibujo, los croquis, las maquetas y los prototipos por ejemplo, como herramientas de proyección en diseño se vuelven cruciales para la verificación de las características. Tales herramientas exigen de la proyección la verificación de aspectos formales, estéticos, técnicos, constructivos, espaciales, etc. En este sentido, “la racionalidad técnica defiende la idea de que los profesionales de la práctica solucionan problemas, instrumentales mediante la selección de los métodos técnicos más idóneos para determinar propósitos”⁶⁷. No obstante, aún nos encontramos en búsqueda de aquellas herramientas que sean capaces de interconectar la esencia proyectual con las formas, donde se funda la cultura, el entorno y la sociedad de forma transversal, donde las fronteras de las decisiones de diseño desaparezcan y construyan saltos creativos entre las escalas humanas, físicas o espaciales hacia la cultura. No se trata de enjuiciar las herramientas tradicionales, sino que más bien se busca romper con la racionalidad en la aplicación de la técnica que separa el pensamiento reflexivo del técnico, asimismo, se busca eliminar las fronteras de las posibilidades proyectuales que permite cada herramienta.

⁶⁶ Donald Schön. *La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*, 1987. Pág. 01.

⁶⁷ Donald Schön. *La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*, 1987. Pág. 01.

Ser consciente de herramientas proyectuales o discursos que nos permiten resistir la banalidad del diseño, sitúa en el centro del conflicto un principio básico para la configuración de formas consistentes y coherentes con el entorno. Tal principio se traduce básicamente en un diseñador socialmente responsable, que sea capaz de armarse emocional, técnica e intelectualmente para así ser consciente y sensible de su capacidad de proyección, así como de las dimensiones que exige un entorno determinado al momento de proyectar. Así pues, un proyecto demanda no defraudar con autoreferencias ni intereses personales. En consecuencia, el fin de la banalidad del diseño, conlleva replantearse profundamente tanto a nivel práctico como de epistemología, permitiendo dar luz a una nueva conceptualización rigurosa no tan sólo de aquellos aspectos sobre los que tradicionalmente los discursos de la disciplina se ha asentado, sino también de sus herramientas tanto proyectuales como discursivas relativas a lo significativo.

4.3 El binomio: praxis y teoría reflexiva

“La teoría constituye una decisión esencial, que hace aparecer el mundo de modo completamente distinto, bajo una luz del todo diferente. Es una decisión primaria, primordial, que dictamina qué es pertinente a algo, y qué no lo es, qué es y tiene que ser y qué no. Como narración altamente selectiva traza un camino de discriminación a través de lo no transitado”⁶⁸.

Byung – Chul Han

Luego de las reflexiones en cuanto al diseño como objeto, fenómeno y proceso creativo, además de plantear su necesidad discursiva, resulta atractivo entrar en el dialogo amplio del diseño a través de la teoría. Como es de suponer, el modelo jerárquico del conocimiento del diseño separa la investigación y teoría de la práctica, y si se conecta a ella, es por relaciones medidas cuidadosamente por medio de las técnicas y metodologías determinadas desde un principio de forma sistemática. Una vez que ya hemos rechazado el modelo exclusivo de la racionalidad técnica, es decir, aquel conocimiento que nos lleva a entender la praxis como una aplicación sistemática de conocimientos preestablecidos, bajo dispositivos instrumentalistas y exclusivamente formales, se hace un llamado a la práctica crítica y reflexiva como posicionamiento conceptual libre y autoconsciente, que sea capaz de apuntar, según singularidad de proyecto, a diferentes formas de pensamiento y conocimiento con el fin de abatir la banalización del diseño. Por lo que podría decirse que se entra en una era que el centro del debate contemporáneo del diseño se sitúa contra lo absurdo, caprichoso y superfluo.

⁶⁸ Byung – Chul Han. *La agonía de Eros*. Barcelona: Herder editorial, 2014. Pág. 38.

La teoría puede interpretarse como un “dominio en el que se despliegan distinciones que contribuyen a una autointerpretación reflexiva de la praxis”⁶⁹. Todavía su presencia dentro de la etapa proyectual es débil, y como pasa en otros campos, se ha desarrollado más lenta que la praxis del diseño, por lo que se cree innecesaria. “En la práctica generalizada del diseño, la teoría parece excluirse por autonomía, pues es vista como un agente externo e incluso como una intrusa para la creatividad y experimentación, que son los atributos que a menudos se consideran naturales en el acto de diseñar, sobre todo cuando se insiste en circunscribir al diseño dentro del espectro de las artes aplicadas o la acción instrumental”⁷⁰. De ahí que es común encontrar diseños que luego de ser proyectados, sean analizados a veces de forma precaria en cuanto a sus implicancias y alcances en las premisas sociales.

El conocimiento explícito sobre los objetos y sobre cómo funcionan, se ha vuelto disponible y ha llevado a veces a mejoras significativas en el diseño de los objetos. Pero en general, como se menciona, el conocimiento es sobre el objeto y no sobre el desarrollo del objeto, por lo que tradicionalmente “invención viene antes de teoría”⁷¹. Además que dicho conocimiento se arraiga básicamente de forma exclusiva en el uso del objeto y no en el significado que inscribe para sus usuarios. De acuerdo a lo mencionado, se puede y urge someter a un análisis crítico el carácter y forma de los productos, no sólo posteriormente al proyecto de diseño, si no que durante la praxis para concientizar y debatir en torno a la trascendencia disciplinar, con el objetivo de que tanto la finalidad significativa como formal, sea medida en igualdad de importancia a la hora de proyectar en los procesos creativos. En este sentido, Gert Selle, ya en 1972 planteaba de forma crítica en base al análisis de las implicancias sociales de los productos del diseño, “apenas se llegan a concientizar las relaciones de dependencia mediadas o establecidas por estas formas industriales, en la medida en que se presentan como fenómenos casi naturales, propios de una edad técnica y como el resultado de una productividad incrementada, como fenómenos, en fin, que llegan a percibirse, aunque rara vez se comprenden desde la perspectiva de sus consecuencias sociales”⁷². Respecto a lo anterior, se busca reivindicar la sensibilidad consciente teórica durante la etapa proyectual, que permita cuestionar o explorar aquellas consecuencias o fenómenos sociales en relación al diseño, siendo un tema en debate que ya arrastra varias décadas.

⁶⁹ Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*, 2012. Pág. 37.

⁷⁰ Alejandro Tapia. *El diseño gráfico en el espacio social*, 2005. Pág. 09.

⁷¹ Pye, 1978 citada por Nigel Cross. *Designerly Ways of Knowing*, 1982. Pág. 09.

⁷² Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño*, 1973. Pág. 09.

Desde que el diseño irrumpió en las universidades, sin duda la teoría se ha desarrollado y expandido a un nivel mayor con una presencia importante en los círculos científicos. El entorno académico es por entonces un espacio propicio para el desarrollo del cuestionamiento, en cuanto al quehacer, los límites, objetivos, fundamentos, discursos, etc. En definitiva, como un espacio para el desarrollo del conocimiento dentro de la misma disciplina. Dentro este mismo panorama contextual, se debe agregar la apertura a los estudios de postgrado de especialidades del diseño, dentro de las cuales se reconocen líneas de estudios específicas para el desarrollo de la teoría e investigación en diseño.

La teoría como proceso intenta abrir al diseño a su propio discurso, podemos decir que la teoría llega y se plantea entonces como una manera de entender el diseño en sí mismo. Así pues, se permite acceder a la interioridad del mismo y a la vez operar sobre el contexto donde se inscribirá un proyecto, donde finalmente lo decisivo es vincular la compleja idea u objetivo inicial, con la determinación formal del proyecto. Es decir, la teoría como propuesta para encontrar las ideas y determinaciones de lo complejo u oscuro de un proyecto, y en suma del aporte de herramientas proyectuales para dar con formas que respondan a lo complejo, así pues, un proyecto se vuelve un proceso mixto, tanto entre teoría como técnica. Por consiguiente, la teoría y sus manifestaciones conceptuales, ya sea diagramas o esquemas, pueden consolidar la configuración de formas a través de procesos que permita reflexionar y explorar patrones proyectuales en donde se desenvuelve lo enigmático, lo virtual en cuestión, que en un principio carece de determinación formal pero que en una conceptualización o reflexión teórica compleja de la intención y propósito de diseño son determinantes tanto a nivel de objetivo como para la determinación formal.

Las reflexiones relativas a lo virtual, lo estructuralmente significativo, provienen del conocimiento y sensibilidad de ámbitos de lo político, de lo social y cultural, de lo tecnológico y económico. Tales premisas o zonas oscuras del diseño, se encuentran en el alma e interior de un proyecto. En efecto, la teoría al buscar sustentarse por tales datos en relación al proyecto se aleja del talento o creación innata, como la inspiración. Así, la teoría se adentra en la virtualidad en pos de la búsqueda de una tensión narrativa que puede dar con fundamentos para la concreción formal. De esta forma, la teoría es producto de la consciencia y la indagación sobre el diseño, donde se exige la comprensión de ideas y principios que al ser aplicados se vuelven fundamentos, razones e intenciones, de esta forma, la reflexión teórica se vuelve una estrategia o medio para adquirir consciencia sobre los distintos aspectos que demanda un proyecto específico. Es decir, el proyecto o diseño puesto en evidencia mediante su reflexión permite hacer visible sus principios de emergencia.

Podemos afirmar pues, que el cuerpo significativo o alma del diseño se sitúa más allá de los límites de la disciplina, ya que se encuentra en el contexto y comunidad que le rodea, es decir, para pensar el diseño hace falta asumir la naturaleza del ámbito en el cual se va intervenir y esa atención a lo interno, a lo virtual, va a ser la génesis de la fuerza y forma que permite abrir la comprensión a una idea de la complejidad fenomenológica del diseño. *En suma, la idea del contexto, de lo virtual como principio teórico que permite la emergencia de proyectos conscientes y sensibles.*

En acuerdo a lo anterior, el diseño tendría entre sus propósitos un firme compromiso con la vida cotidiana, articulando el mundo artificial de los individuos desde el plano virtual hacia el plano actual, dicho acto proyectual demanda de una forma de pensamiento reflexivo y crítico que debe tener en cuenta las relaciones entre el hombre, los objetos y el entorno. Asimismo, la teoría debe ser un componente fundamental, es decir, debe tener un camino apto dentro de la investigación del proceso creativo que permita “pensar sobre las cualidades de lo artificial para generar objetos, imágenes y entornos urbanos no de forma irreflexiva sino, precisamente, a partir del diseño, es decir, circunscribiéndolo a sus determinaciones cognitivas, económicas, simbólicas y políticas para prefigurar su aparición”⁷³. Es decir, la teoría como una herramienta que permita la autoconciencia de las formas del diseño.

Con una abierta inclusión teórica durante acto proyectual, el diseño tendría una gran oportunidad al nutrirse de conocimientos, no sólo de forma interna, sino que con diversas disciplinas de diferentes ámbitos que permitan dar con nuevas formas de explorar, reflexionar y comprender las relaciones entre el individuo, el entorno y los productos de diseño, para así restablecer puentes y conexiones existentes entre las producciones específicas y las premisas antropológicas, sociológicas, etc., que definen a una sociedad y sus individuos. En este sentido, se extraña una teoría sociocultural de diseño que sea capaz de visualizar por ejemplo, la integración del diseño a los procesos culturales y a los aspectos sociales sujetos al mundo artificial, estableciendo una fase común y propia en el ámbito de las disciplinas proyectuales, que dé con nuevos conocimientos y una renovada conciencia que permita la sensibilidad sobre los objetos y fenómenos del mundo artificial dentro de la dimensión humanística y social.

El reto sería vincular algunos conceptos de la teoría sociológica, por nombrar algún campo, a la interpretación y comprensión del diseño como fenómeno de la sociedad contemporánea, incorporar los conocimientos y/o herramientas que brindan las ciencias sociales, en su aplicación al diseño. En su efecto, enriqueciendo la práctica profesional del diseño a partir de una mirada multidisciplinar o

⁷³ Alejandro Tapia. *El diseño gráfico en el espacio social*, 2005. Pág. 10.

indisciplinar como se trató anteriormente. No sólo sería un aporte para las ciencias artificiales, si no que reconocer como interviene en lo social la producción del diseño, un esfuerzos teóricos científicos tanto para el paradigma humanístico, como el artificial.

Por último, se debe reconocer que la teoría es un debate en progreso y auge, sin embargo se destaca que aún no existe una idea precisa sobre los alcances de la disciplina, un discurso consolidado y una respuesta a como estudiar la práctica y proyectar sus resultados sin ignorar la cultura en la cual se insertan los proyectos de diseño. La tarea ideal de la teoría del diseño, en palabras de Bernhard Bürdek, “consistiría en proporcionar conocimientos, mediante experiencias o hipótesis, que debían esbozar un marco de acción para el diseño, como por ejemplo: ¿Qué puede, qué debe, qué persigue el diseño? En este sentido deberían orientarse los procedimientos intelectuales y prácticos”⁷⁴. En consecuencia, la teoría, así como la investigación en diseño, debe de examinar la relación entre teoría y praxis, como el diseño se manifiesta como expresión sociocultural y consolidar discursos propios dentro de la disciplina con el objetivo de confirmar su característica epistemológica. No se trata de una concepción utópica del diseño, si no de la intención por reflexionar y enfatizar el carácter del diseño tanto productor simbólico como material.

4.4 Praxis: hacia una teoría indisciplinar del diseño

“El acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre (...) el diseño como proceso de concebir no productos individuales, sino sistemas o ambientes enteros (...) que conjuga las artes y las ciencias y va más allá que ambas”⁷⁵.

Christopher Jones

Bonsiepe amplía el humanismo con modificaciones hacia el diseño, planteando el humanismo proyectual, que sería por tanto “el ejercicio de las facultades de diseño para interpretar las necesidades de grupos sociales y elaborar propuestas emancipadores en formas de artefactos instrumentales o semióticos”⁷⁶. Poner al diseño en relación a otros paradigmas, no significa un intento por transformar al diseño hacia los paradigmas tradicionales, sino que generar conocimiento sustantivo del mundo en un proceso de diálogo interdisciplinario reconociendo las dimensiones sociales del diseño y su rol en la configuración

⁷⁴ Bernhard Bürdek. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. 1994. Pág. 168.

⁷⁵ Christopher Jones. *Design Methods: seeds of human futures*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.

⁷⁶ Gui Bonsiepe. *Diseño y crisis*. 2012. Pág. 08.

de entornos y la percepción de los mismos. El diseño, al estar relacionado directamente con lo significativo y en consecuencia con la percepción, tiene ante sí un dominio que es el de la visualidad y la percepción donde tiene por deuda revelar sus potencialidades y naturaleza, frente a esto ¿Será que le pertenece y le incumbe al diseño explorar el potencial de la visualidad y significación? Y que ¿En consecuencia esta incumbencia confirma su campo cognitivo para consolidarse como ciencia? En esta línea, es que el diseño tiene mucho que decir, reflexionar y aportar al conocimiento a través de sus configuraciones y desarrollo investigativo. De acuerdo a lo anterior, el dominio del universo de la visualidad y la percepción traería consigo la determinación de elementos que definen como disciplina y campo del conocimiento al diseño, con el fin de validar su aporte al conocimiento, a la teoría y a la investigación, además de consolidar el reconocimiento de todas las disciplinas proyectuales como agentes configuradores de la realidad artificial a partir de un conocimiento específico.

El diseño como expresión sociocultural y como disciplina, como hemos mencionado no puede desligarse de sus consecuencias sociales, por lo que la etapa proyectual se desarrolla como un diálogo fructífero en conjunto a la investigación y teoría que puede acercarnos a diversos campos. La consolidación teórica del diseño permitiría así integrar el ámbito significativo de lo social a la conciencia y sensibilidad innata de parte de los proyectistas, de esta manera tener el principio inicial de configurar formas del diseño en productos consistentes y coherentes. Así pues, “los principios metodológicos expuestos evidencian la interdisciplinariedad, inevitable tanto en la teoría como en la práctica del diseño que supone también consideraciones axiológicas – habida cuenta de las epistemológicas y las ontológicas – en tanto que, como toda obra humana, el diseño tiene un sentido y una función social que le son inherentes y a los cuales no puede ser ajeno quien lo tenga por objeto de estudio o lo haga práctica profesional”⁷⁷.

De acuerdo a lo mencionado, el campo del diseño a diferencia de otras áreas tradiciones del conocimiento, permite múltiples entradas sobre los productos, las prácticas y discursos que lo conforman y definen. Por lo que su característica versátil y de conceptualización diversa, muy por el contrario de ser un inconveniente, se torna una ventaja al ofrecer numerosas posibilidades de ser abordada e interpretada por concepciones multidimensionales y contrapuestas, posibilitando múltiples miradas holísticas sobre los artefactos, prácticas y discursos que lo conforman. Ya en la década de 1970, Gert Selle sostenía que “lo que caracteriza el concepto de diseño es su polivocidad, su posibilidad de ser interpretado con arreglo a concepciones doctrinales contrapuestas”⁷⁸.

⁷⁷ Luz del Carmen Vilchis. *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. 1998. Pág. 10.

⁷⁸ Gert Selle. *Ideología y utopía del diseño*. 1973. Pág. 33.

En consecuencia, el plurismo del diseño es una realidad inevitable y bajo esta no queda más que verla como un área apta para el ejercicio interdisciplinar. Si bien la interdisciplina propone soluciones y nuevas visiones y aportes en el área, en términos de liberación metodológica real aparece Jacques Rancière con la “indisciplina”, la que entra en la batalla por la legitimación y la autonomía total del campo de la investigación en las artes. Dicho autor dice que “un pensamiento in-disciplinario es, entonces, un pensamiento que vuelve a poner en escena la guerra... Para ello debe practicar una cierta ignorancia. Debe ignorar las fronteras de las disciplinas para devolver a los discursos a su estatuto y hacer de ellos armas en una querrela... Ello supone la creación de un espacio sin frontera que es también un espacio de igualdad”⁷⁹. En esta línea, la indisciplina del conocimiento y del pensamiento indica el desplazamiento de las fronteras disciplinarias como ruptura del orden, donde lo que hay es un equipo de mentes diversas con unos lenguajes diferentes, que luego se traducen en formas de investigación y apropiación diferentes, pero desde una perspectiva igualitaria.

En este sentido, la investigación no sólo trata sobre el proceso creativo configuracional de los productos, si no que entonces también se ocupa de desarrollar el pensamiento y la reflexión como entrada y primera oportunidad al conocimiento sobre nuestra visualidad por medio de la exploración. Donde los diseñadores deberíamos considerar la reflexión, crítica artística y filosófica de los diferentes paisajes que identificamos en nuestra escena cotidiana, no para la estetización excesiva, si no para identificar los alcances de los signos que propician la comunicación y la cultura material de los individuos y los grupos sociales, así como la construcción de estos signos por parte de sus usuarios. En consecuencia, la investigación desde el arte y diseño busca entender la configuración del diseño desde su dimensión simbólica. Esto significa entender el territorio del diseño no sólo desde su dimensión física, como hemos mencionado, sino que como un espacio de relaciones sociales, de interacción y de comunicación con características propias, en definitiva un espacio simbólico. Entender el diseño como proyección cultural, significa realizar una lectura mediada por múltiples factores que intervienen en la conformación de las miradas, “el diseño tendría que afrontar este escenario con una revisión conceptual que le permitiera salir de las fronteras en las que generalmente se mueve, ya que los estudios tradicionales están aún anclados en el análisis (y exaltación) de la noción de objeto, de la composición o de la forma, y esta debilidad conceptual no le permite proyectarse fuera de sus propios límites”⁸⁰.

⁷⁹ Jaques Rancière. *Thinking between disciplines*. Parrhesia 2006, number 1-12.

⁸⁰ Alejandro Tapia. *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko 2005. Pág:12

“Diseñar consiste en proyectar el ambiente donde el hombre vive para establecer un orden significativo por eso es un quehacer fundamental que se manifiesta en casi todas nuestras actividades consciente que requieren de un definición formal”⁸¹. En este sentido, para establecer un orden significativo como se ha expuesto en este trabajo, resulta pertinente preguntarse y acercarse hacia otros paradigmas que permitan explorar y fundamentar una teoría del diseño basada en un posicionamiento claro y contundente, pero no concluyente, intencionadamente abierto. Así pues, podemos preguntarnos por ejemplo: ¿Si las ciencias sociales no serían capaces de aportar tanto métodos como herramientas proyectuales que permitan evaluar y visualizar aquellas premisas sociales donde el diseño se inscribirá?

De acuerdo a lo anterior, identificar los factores que intervienen en la conformación social y percepción del diseño, conlleva a romper los límites de los diferentes campos, desde la indisciplina, la interdisciplina o la transdisciplina, y observar desde un enfoque holístico que no se articule sólo a partir un modelo discursivo e histórico, sino según un modelo cercano a las ciencias sociales como la sociología, la antropología, etc. Tales disciplinas en concordancia a la sensibilidad y el pensamiento artístico, podrían en efecto contribuir para dar con la dimensión social y simbólica de la realidad o nuestro entorno desde una visión estética para una nueva lectura del mundo artificial que se escribe día a día. En suma, el diseño no ha podido definir sus parámetros de extensión y/o de inserción dentro de la sociedad; más bien, necesita abrirse a disciplinas vecinas para recibir nuevos conocimientos que el diseño por sí mismo no ha podido generar. Por esto, hoy es frecuente escuchar la propuesta de los diseñadores jóvenes de una apertura hacia las ciencias vinculadas a la filosofía, a las ciencias sociales y al humanismo en general. Por tanto, la idea de interdisciplinaridad que se visualiza actualmente en el diseño, sería conveniente que se transforme en una oportunidad para fortalecer su corpus teórico y no en una constante carencia de identidad cognitiva.

Si bien existe un escenario de conflictos entre disciplinas, por valorar al diseño como un paradigma de investigación singular, en relación y no dependiente a los paradigmas tradicionales, la investigación en diseño se presenta como un buen ejercicio para la interdisciplina, para apoyar de manera sistémica los procesos de investigación. En términos de Johann Knott, plantea respecto al diseño que el diseñador siempre tiene que mirar un problema desde un punto de vista holístico, con el fin de no dejar ningún aspecto, lo que podría haber llevado a la solución óptima del problema. En este sentido, el mismo

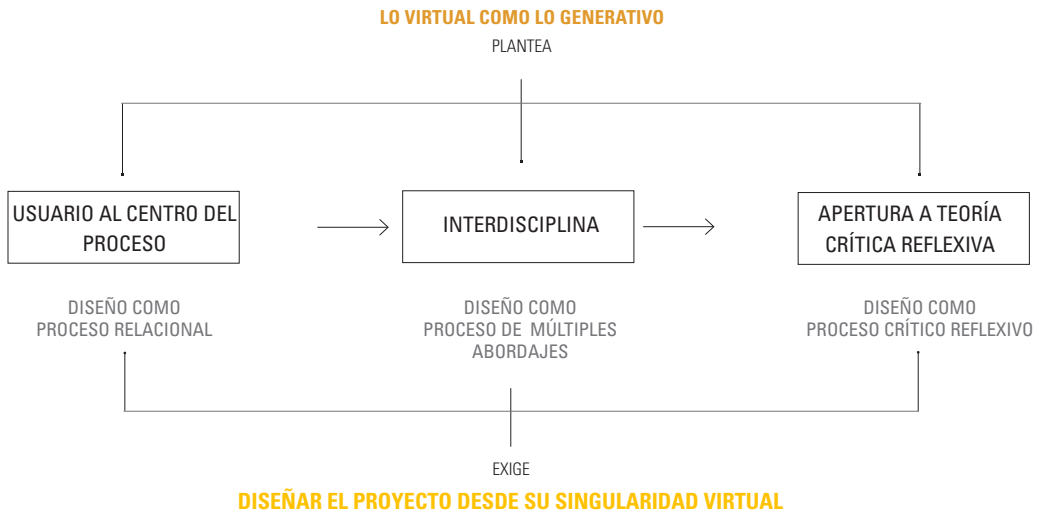
⁸¹ Luz del Carmen Vilchis. *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. 1998. Pág. 38.

autor reconoce que esto “puede ser visto como una oportunidad extraordinaria para la disciplina del diseño, la cual cobra vida con respecto a todos los enfoques que abarca”⁸².

A partir de esto podemos plantear que el diseño tiene una gran oportunidad, cuya ventaja es la libertad metodológica en la investigación por medio de la indisciplina, esto quiere decir que no depende de una estructura determinada y delimitada como en las ciencias, donde existen materias respectivas y donde cada experto actúa de forma independiente y de acuerdo a un método (biología, física, química etc.). La ventaja de la disciplina en cuanto a la libre estructuración del método, muy por el contrario de ser una característica negativa tal como se ha intentado imponer en el debate, estableciéndola como una de las principales razones para cuestionar investigaciones y producciones del conocimiento por parte de diseño, permite que se vea como una gran oportunidad para el planteamiento de este tipo de investigaciones y al momento de encarar un proyecto complejo.

⁸² Johan Knott. *Design Research and valuable outcomes*. Seminar Paper. Munich: Master School Media Design, University For Media Design, 2012.

Cuadro de síntesis praxis del diseño



PARTE III

Marco Metodológico

FENOMENOLOGÍA
Y DISEÑO

*Para iluminar filosóficamente el problema de la imagen poética es preciso llegar a una fenomenología de la imaginación. Entendamos por esto un estudio del fenómeno de la imagen, cuando la imagen surge en la conciencia como un producto directo del corazón, del alma, del ser del hombre captado en su actualidad*⁸³.

Gastón Bachelard

Como se planteó en una primera y segunda parte a modo de fundamentación, se observa una sobrevaloración en cuanto a los aspectos formales, estéticos y técnicos del diseño, tanto en su definición como en su desarrollo durante el proceso creativo, en desmedro de las dimensiones significativas, unidas a la percepción y experiencia de los usuarios, es decir, un desarrollo y una sensibilidad poco prolija sobre aquellos factores sociales humanísticos que también participan y definen la determinación formal de un diseño. No obstante, se cree que otras disciplinas, tales como el arte o las ciencias sociales, tienen entre sus quehaceres desde hace ya bastante tiempo, obras que se internan fructíferamente en los cometidos más profundos de las mismas, ya sea por medio del desarrollo inclusivo tanto de la teoría durante sus praxis, como el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo, más allá de estándares que han marcado pauta en el diseño, como por ejemplo el funcionalismo. En efecto, tales disciplinas se han trasladado hacia campos como la filosofía, con el fin de acercarse a aquellas zonas indeterminadas y profundas para dar con nuevos conocimientos.

De acuerdo a lo anterior, se gesta esta tercera parte con la intención de reflexionar acerca de los modos de acercarse a la esencia del diseño tanto en su definición, como en la búsqueda de aquellos principios y herramientas ya sean didácticas, epistemológicas o técnicas, capaces de visualizar las estructuras relativas a la producción de las formas del diseño.

Bajo tales objetivos se propone el estudio y análisis de la fenomenología como una ciencia próxima al diseño, apta para fortalecer el uso de las ideas y conceptos disciplinares en función de fortalecer el discurso teórico. Con esta premisa, se propone la figura del holograma físico como metáfora epistemológica del diseño, con el objetivo de hacer visibles la esencia del diseño en relación a las estructuras sociales y significativas que se han definido anteriormente, así como también, explorar

⁸³ Gastón Bachelard. *La poética del Espacio*. Argentina: Fondo de cultura económica, 2000. Pág. 09.
Edición Original: *La poétique de l'espace*, Paris 1957.

ante una eventual herramienta didáctica. En efecto, el principal objetivo de esta tercera parte es rastrear principios básicos de la práctica del diseño, en profundidad hacia sus raíces y definiciones epistemológicas desarrolladas en este trabajo. En suma, se exploran principios de emergencia del diseño, en relación a la fenomenología como un modo de aprehender la práctica del diseño más próximo que el método científico y a la vez se integra la metáfora del holograma como concepción y herramienta epistemológica didáctica del diseño, para evidenciar la fenomenología y complejidad que el diseño inscribe en sí mismo.

Capítulo 05: Fenomenología del Diseño

“Nos ha parecido entonces que esta transubjetividad de la imagen no podía ser comprendida, en su escancia, únicamente por los hábitos de las referencias objetivas. Sólo la fenomenología – es decir, la consideración del surgir de la imagen es una consciencia individual – puede ayudarnos a restituir la subjetividad de las imágenes y a medir la amplitud, la fuerza, el sentido de la transubjetividad de las imágenes”⁸⁴.

Gastón Bachelard

5.1 Relación Diseño y Fenomenología

La fenomenología toma una relevancia considerable a partir de la publicación *Investigaciones lógicas* del filósofo Edmund Husserl en 1900-1901. Su trabajo generó reconocidos pensadores como el alemán Martin Heidegger y los franceses Jean-Paul Sartre y Maurice Merleau Ponty. Para Husserl, dicha teoría filosófica surge como una necesidad de explicar la naturaleza de las cosas, en cuanto a fenómenos, de una forma distinta al método científico y como una crítica hacia el positivismo, ya que el positivismo es una teoría del saber que se niega a admitir otra realidad que no sean los hechos medibles y a investigar otra cosa que no sean las relaciones entre los hechos.

El término fenomenología viene del griego φαινόμενον y λογος, que significan: apariencia y estudio. De acuerdo a lo anterior, apariencia, es de un modo general “el aspecto que ofrece una cosa, a diferencia y aun en oposición a su ser verdadero (...), alude al aspecto ocultador de las cosas del ser verdadero, la apariencia tiene entonces un sentido análogo al de fenómeno”⁸⁵. En esta misma línea, a

⁸⁴ Gastón Bachelard. *La poética del Espacio*. Pág. 09.

⁸⁵ José Ferrater Mora. *Diccionario de Filosofía*. Buenos aires: Editorial Montecasino, 5ª edición, 1976.

lo largo de este texto se ha reivindicado al diseño desde sus cometidos más profundos, en un rechazo a comprenderlo bajo una perspectiva de exclusividad formal de apariencia, queriendo elevar su dimensión semiótica dentro de su comprensión. Así pues, la fenomenología se propone el estudio de la consciencia, las esencias, los juicios, las sensaciones y las emociones que ellas provocan en nosotros y nos ayuda a emprender una comprensión profunda y abarcadora del diseño incluso de aquellas premisas que se ocultan en su apariencia.

Según Husserl, la fenomenología se trata de un conocimiento de esencias, teniendo la convicción de que todo objeto intencional posee una esencia, un *eidós*, así pues, la fenomenología se reconoce como una ciencia de fenómenos puros. En efecto, se trata de una particular corriente de pensamiento filosófico que explora y analiza los fenómenos en la consciencia. En otros términos, la fenomenología trata de la relación entre los fenómenos y el ámbito de la conciencia donde se hacen presentes los mismos fenómenos. “La fenomenología se ha interpretado con frecuencia como un intento de descubrir determinadas certezas y verdades indubitables que pudieran servir como punto de partida para cualquier tipo de conocimiento”⁸⁶.

Fenómeno, en un sentido restringido, se define como la manifestación de la cosa misma, es decir, el objeto justo como aparece. En un sentido amplio, fenómeno denota la vivencia de un objeto dada en una percepción interna. De ahí que la fenomenología pueda definirse como la “reflexión filosófica sobre el modo como los objetos se muestran ellos mismos y sobre las condiciones de posibilidad de esa manifestación”⁸⁷. En efecto, trasladando el campo del diseño hacia la fenomenología, se tiene por intención reflexionar sobre la percepción de los productos como fenómenos de la experiencia, así pues, todas las modificaciones y configuraciones realizadas por medio de las disciplinas proyectuales son manifestaciones de un fenómeno cultural. El diseño entendido así sería un intérprete de la sociedad, por ello la importancia de reconocer los principios perceptivos y experienciales de la sociedad como factores determinantes para la toma de decisión durante el proceso creativo. Una actitud humanista que reconoce en el diseño la capacidad de aportar relatos por entonces se ocupa de explorar el lenguaje que puede llegar a contener un producto de acuerdo a su configuración formal. En efecto, se trata de explorar y enriquecer el lenguaje y experiencia que puede aportar un producto de diseño.

⁸⁶ Edmund Husserl. *La idea de la fenomenología*. Barcelona: Herder, 2011.

⁸⁷ Edmund Husserl. *La idea de la fenomenología*. 2011. Pág. 162.

El diseño de una experiencia es una de las responsabilidades pertinentes a los proyectistas, así pues, la teoría de la fenomenología reconoce dicha responsabilidad mediante la aplicación de un diseño consciente y sensible de las capacidades sensoriales del receptor, con el fin de establecer experiencias memorables. Por consiguiente, la fenomenología del diseño hace alusión a la manipulación de los materiales, luces, espacios, recursos, etcétera, que determinan formalmente los productos, espacios, gráficas, etc., y que son capaces de impactar directamente en los sentidos de los usuarios. De acuerdo a lo anterior, la relación más profunda entre diseño y fenomenología está en el hecho de la atención a los principios experienciales y perceptivos de los individuos en relación a los objetos. Así como también, la atención y reflexión a que estos espacios u objetos inciden en los individuos, tanto a nivel de acción como de significación, lo que determina un marco de acción y un campo y objeto de estudio para el diseño.

5.2 Hacia una fenomenología del diseño

La fenomenología del diseño proponemos definirla como los procesos, ideas, intenciones y recursos que influyen, actúan y modifican los límites físicos y significativos de las formas del diseño en relación al usuario. En esta misma línea, la fenomenología en el diseño promueve la integración sensorial perceptiva como una función y exigencia más de la forma construida, por lo que la fenomenología permite una construcción teórica y práctica en el diseño que prioriza la experiencia humana. En efecto, la fenomenología del diseño se presenta como una estrategia y requisito de calidad, donde todo diseño bajo dicho pensamiento debería considerar detalles sensoriales y experienciales.

A partir de lo mencionado, el diseño desde las perspectivas fenomenológicas realiza un análisis descriptivo del mundo conocido, donde se recoge desde los significados hacia las ideas materializadas, desde lo virtual hacia lo actual. Así pues, la fenomenología busca iniciar una exploración en base a la percepción significativa de los productos de diseño, para así acceder al sentir de los individuos, esto significa en el plano del diseño, realizar un énfasis no sólo de las necesidades físicas y estructurales de los objetos del diseño, sino que también sensoriales y emocionales que puedan activar la percepción de los seres humanos. Por consiguiente, el diseño como expresión fenomenológica es reflejo de la sociedad, tiempo y entorno en el cual está inserto.

La fenomenología del diseño, le ocupa el modo en que las personas producen activamente y mantienen significados en la relación entre el ser humano y los productos de diseño. Es decir, se ocupa de aquellos diseños en función del sentir que activan la capacidad del receptor para dotar de significado a la forma

en sí y que permiten una experiencia de uso específica para cada usuario. Así pues, la fenomenología, como hemos mencionado, confiere su aporte a las disciplinas proyectuales, pensando el espacio y relación con los productos del diseño en términos experienciales. “Los objetos sólo tienen significado para nosotros a través de nuestra conciencia de ellos, sobre todo en el sentido de que se dan al sujeto de cierta manera según diferentes estructuras de aparición y con un significado determinado”⁸⁸, es decir, desde la fenomenología se busca iniciar una exploración desde la consciencia y las esencias, en base a la percepción significativa de los productos de diseño.

Tal solapamiento entre la fenomenología y el diseño como forma de pensamiento, se toma como un llamado a pensar y explorar las categorías ocultas que supuestamente operan en el interior del diseño, de carácter ontológico, son las esencias que se pueden manifestar tanto en materia como la forma de los productos del diseño. En este sentido, el énfasis que a lo largo de este texto se le ha dado a la forma, como construcción material que conlleva una esencia o virtualidad que se traduce en significación, nos permite repensar la relación entre conceptos abstractos y concretos (forma), así pues, como se observa que tanto para el diseño como la fenomenología, es de gran importancia este análisis que si bien de antemano parece profundo, lo que busca alcanzar es la comprensión y reflexión en torno al diseño como un todo, como un fenómeno, como cuerpo y alma.

De acuerdo a lo anterior, se destaca que “cada disciplina trata con su objeto específico como con una realidad ya constituida en todas sus determinaciones concretas y solo con posterioridad comienza a interrogarse acerca de las condiciones que hacen posible la existencia de tales determinaciones. Es decir, sólo en un estadio más bien avanzado de su desarrollo suelen las ciencia como problema central, no ya la caracterización de los rasgos superficiales de su *objeto constituido*, sino el estudio de los mecanismos que permiten la *constitución de tal objeto*”⁸⁹. De esta forma, por medio de la fenomenología se busca no intentar juzgar la forma constituida como producto de diseño, sino cuestionar, explorar y reflexionar en torno a la constitución de la forma, identificando las características ocultas que hacen posible la constitución de la forma como fenómeno. En efecto, buscar correlaciones que permitan explicar la constitución formal más allá, que como ha sido criticado en este trabajo, desde una perspectiva estructural funcionalista.

⁸⁸ Edmund Husserl. *La idea de la fenomenología*. 2011. Pág. 33

⁸⁹ Pablo Navarro. *El holograma social una antología de la sociedad humana*. Madrid: Siglo veintiuno editores, 1994. Pág. 01.

Hay razones por entonces para pensar que el diseño a nivel teórico, social y humanista, no ha podido elevar el discurso de acuerdo a las posibilidades subjetivas que enfrenta un proceso creativo, siendo capaz de problematizar las condiciones externas de un producto durante el acto creativo, pero olvidando las internas. El planteamiento de dicha problematización, en cuanto a la fenomenología asociada de sus estructuras “ocultas” de acuerdo a las condiciones de constitución formal, aparece constantemente debido a una falta de comprensión y valoración de la disciplina misma. En esta línea, Husserl insiste en que la fenomenología es un saber necesario para la revisión de las formas de vida, ya que el problema del mundo es un problema sobre el sentido del mundo y del hombre que actúa en el mismo. Bajo este mismo planteamiento, la fenomenología puede cooperar al diseño como un método, un discurso, es decir, un saber necesario que permita la revisión del mismo ya que en proximidad a Husserl, a modo personal, el problema del diseño es también un problema de sentido y de comprensión epistemológica por parte de los actores de la disciplina, que dan con productos de diseño que carecen de sensibilidad sobre sus alcances y oportunidades como objetos y programas de usos significativos en forma de cuerpo y alma.

Capítulo 06: Holografía del Diseño

6.1 El Holograma proyectual como metáfora epistemológica

El repaso de la comprensión del diseño desarrollado nos lleva a entenderlo como construcción fenomenológica, esto quiere decir, diseño generado por una realidad virtual que emerge en una realidad actual o representación y que en su apariencia inscribe dimensiones virtuales asociadas a la percepción y experiencia predeterminadas por un contexto sociocultural. En efecto, para elevar el discurso, la sensibilidad y conciencia del carácter del diseño de acuerdo a sus aspectos ocultos, se exigen algunas herramientas que permitan repensar estrategias de alto espíritu reflexivo y comprensivo, que no separen las partes o estructuras del diseño y permitan ver en las formas del diseño la fenomenología que encierra en sí mismo.

De acuerdo a lo anterior, surge la figura de la holografía diseñada por el físico Dennis Gabor, en el año 1947. El holograma se constituye por medio de un procedimiento físico fotográfico, ausente de lente, mediante el cual es posible generar imágenes tridimensionales de objetos físicos a partir de la impresión bidimensional. Holograma, proviene del griego, donde *holos* quiere decir “todo” y *gram*,

“mensaje”, “dibujo”. En efecto, el holograma tiene por objetivo *hacer visible un objeto en su compleja totalidad a partir de la proyección de todas sus perspectivas o estructuras que lo conforman, sean visibles o no, dando con la proyección de la forma en sí*. Sus estructuras configuran una determinada realidad que contiene la información total de la forma, es decir, cada estructura contiene información acerca de la forma en su totalidad, por lo que son capaces de reflejar la realidad autónomamente, sin embargo como dos formas diferentes de ser.

En un ensayo para un modelo de estudios del espacio urbano, la geógrafa Alicia Lindón propone el concepto de *holograma espacial*, que inspirado en el procedimiento técnico de iluminación del holograma que hemos mencionado, lo destaca como aquello “*que hace visible lo invisible*”. Bajo esta metáfora, el fenómeno es aplicado al espacio urbano. El holograma espacial en el campo de las ciencias sociales, se trata de una metodología que permite observar y comprender la compleja confluencia y superposición de prácticas sociales e imaginarios, los cuales muchas veces son invisibles, y por defecto, inmanente al espacio urbano. En términos de Lindón, “el holograma espacial sería un escenario situado en un lugar concreto y en un tiempo igualmente demarcado, con la peculiaridad de que en él están presentes otros lugares que actúan como constituyentes de ese lugar. Esos otros lugares traen consigo otros momentos o fragmentos temporales, otras prácticas y actores diferentes aunque también pueden ser semejantes a las que se están realizando en ese escenario”⁹⁰.

Otra referencia destacable es a partir de Pablo Navarro desde campo de la sociología, el cual desarrolla la figura del *holograma social*⁹¹, trasladada a las ciencias sociales como figura metafórica para analizar complejidades sociales tal como la “sociabilidad”. “Las sociedades humanas se estructuran según el principio de la organización holográfica: en ellas, las partes -básicamente, los sujetos que las constituyen- reflejan -y, en cierto modo, son- el todo social en el que habitan. Por esta causa, ese todo es algo más que la suma de sus partes -es una realidad infinitamente reflexiva y, así, autotrascendente. A diferencia de lo que ocurre con los hologramas ópticos o biológicos, el holograma social humano no se configura en el espacio ni en la materia física, sino que tiene como medio propio el ámbito de las conciencias”⁹².

⁹⁰ Alicia Lindón. *Los imaginarios urbanos y el constructivismo geográfico: los hologramas espaciales*. Santiago: EURE Vol. 33 N° 099. Instituto de Estudios Urbanos y Territoriales de la Pontificia Universidad Católica de Chile, 2007. Pág. 31-46

⁹¹ Pablo Navarro. *El holograma social. Una ontología de la socialidad humana*. 1994.

⁹² Pablo Navarro. *El holograma social. Una ontología de la socialidad humana*. 1994.

Según Navarro, otro sentido para entender las realidades sociales bajo el concepto del holograma social, es a partir del reconocimiento de dos niveles de producción, así plantea que “las sociedades humanas se constituyen básicamente de dos niveles de la realidad: un nivel subyacente, generativo, “genotipo” y en un nivel emergente “fenotipo”, producido a partir del anterior. Los elementos constitutivos del primer nivel son los sujetos o individuales como realidades de consciencia. El segundo nivel, el “fenotípico” no es otro que el aspecto macro objetivo de las realidades sociales humanas, la facticidad misma de lo social. Nos encontramos aquí con una versión indudablemente Sui Generis, del principio de emergencia ya mentado”⁹³.

En proximidad a Pablo Navarro y trasladando al diseño dicha reflexión, se destaca el reconocimiento de dos niveles de producción de realidad, es a través del plano emergente genotípico, que en diseño podemos reconocerlo como estructura significativa o estructura virtual, que se pliega en el plano fenotípico de la estructura formal. Es decir, el genotipo como lo virtual, y el fenotipo como la forma. Por consiguiente, se reconoce una estructura interna que define y aporta tanto carácter como intención a un nivel de realidad mayor que se configura como estructura externa, y es la cual podemos visualizar a través del sentir.

Por consiguiente, la figura del diseño como holograma ejemplifica a nivel epistemológico y ontológico, la particularidad de que en él están presentes estructuras relativas a lo significativo, como constituyentes del objeto que hacen a la construcción y carácter de ese objeto, desde una perspectiva de producción. Asimismo, desde una lectura de recepción del usuario, el holograma se constituye como la imagen o interpretación que tiene un usuario en relación a un objeto. La interpretación de la estructura significativa en relación al usuario puede ser fenoménica, en principio, condicionada por la situación en el mundo de quien observa.

A partir de la técnica original del holograma y el reconocimiento de algunos rasgos característicos de la técnica descritos por el Sociólogo Pablo Navarro, se tiene por objetivo evidenciar ciertos principios de emergencia que pueden ser útiles al ser homologables al campo de las disciplinas proyectuales como principios de emergencia de las formas.

Dentro de esas características, un primer rasgo es la capacidad de transformación de la representación bidimensional del objeto, en una imagen tridimensional que proyecta y reproduce la forma completa del

⁹³ Román Reyes. *Diccionario crítico de Ciencias Sociales*. Consultado: el holograma social según Pablo Navarro.

objeto en cuestión. Un segundo rasgo es que la imagen bidimensional inscrita en él, no tiene similitud en la apariencia con la imagen de la cual a partir se genera. Es decir, la imagen a partir de la cual se genera no tiene ningún parecido con la imagen tridimensional, “visto con luz natural (incoherente), un holograma tiene el aspecto de una placa fotográfica semivelada, en la que apenas pueden distinguirse ciertas rayas más o menos concéntricas”⁹⁴. El tercer aspecto y diferenciado de la fotografía normal, es la diferencia entre la información que guarda el holograma y la fotografía, es decir, en el modo en que distribuyen la información. Mientras que la fotografía distribuye la información en cada parte de la misma, siendo cada parte un contenido específico de la fotografía, esto sería la suma de las parte como el todo. Por el contrario, en el holograma cada parte del todo guarda información sobre la totalidad del objeto proyectado, en efecto “cada parte mínimamente extensa de un holograma posee una información global acerca del objeto representado. Pero es precisamente la interacción entre esas partes la que permite reconstruir visualmente ese objeto con claridad”⁹⁵. Por consiguiente, las partes constituyen el todo y cada parte del holograma posee información general acerca de la imagen proyectada, por lo que es en la interacción entre las partes la que permite reconstruir el holograma con mayor claridad.

Llegados a este punto, se propone trasladar dichos rasgos de la figura holográfica a la experiencia del diseño, reconociendo tales rasgos como principios de emergencia que si bien son propios del holograma, permiten ser homologados al diseño como metáforas epistemológicas, con el propósito de dar con una herramienta de espíritu comprensivo en cuanto a la naturaleza del diseño. En efecto, la disciplina se estructuraría según un principio de emergencia holográfico, tales principios se aventuran por ser una propuesta de principios epistemológicos que definen al diseño y evidencian ciertos movimientos o maneras de actuar durante la síntesis proyectual. La noción de diseño como se ha visto en este texto, es bajo una noción de complejidad, que se observa al ser tanto proceso como producto, es decir, tanto configuración generativa como resultado de la misma. Por consiguiente, la búsqueda de campos y herramientas que sean capaces de ejemplificar y definir a nivel epistemológico y a la vez didáctico, permite crear una noción renovada de emergencia en el diseño que a su vez al ser comprendida, faculta a la práctica a la autoconsciencia y sensibilidad en cuanto a los límites y capacidades disciplinares.

En consecuencia, el objetivo tanto de esta tercera parte como del reconocimiento de los principios holográficos relacionados a principios de emergencia en el diseño, es evidenciar las posibilidades

⁹⁴ Pablo Navarro. *El holograma social, una ontología de la socialidad humana*. 1994.

⁹⁵ Pablo Navarro. *El holograma social, una ontología de la socialidad humana*. 1994.

que tanto la fenomenología como el holograma aportan al discurso y a la comprensión del diseño, siendo un camino dentro de la recomendada indisciplina del diseño. Por último, trasladar el concepto de holograma al campo del diseño permite, en términos de Alicia Lindón, “*hacer visible, lo invisible*”, pudiendo así, determinar el carácter del diseño como un solapamiento entre estructuras formales y abstractas que activan la significación y la acción, a través de un traspaso y traducción informacional, que en efecto da con la forma y relato de un producto de diseño.

6.2 Principios holográficos aplicados al diseño

De acuerdo a lo anterior, se han concebido tres principios o rasgos fundamentales de la figura del holograma, que trasladados al campo del diseño dan cuenta por un lado de su realidad como *objeto*, al ser principios de organización de la realidad, y además, dan cuenta de su ambivalencia al también definir a la disciplina como *proceso* y constituirse como principios de organización de la información. Es decir, tales principios a través de la figura del holograma, permiten visualizar una comprensión epistemológica fenomenológica del diseño como producto y a la vez proceso. Asimismo, dichos principios permiten visualizar una de las posibles herramientas que en la continuación de la presente investigación tienen por objetivo consolidarse como una herramienta o estrategia proyectual reflexiva apta para su desarrollo durante la praxis.

En suma, tal figura y procedimiento aporta metáforas epistemológicas y praxiológicas del diseño, que permiten repensar a modo reflexivo - teórico el fenómeno de constitución de formas en el diseño y la visualización de estructuras complejas dentro de su configuración. En este sentido, para Holger Van den Boon, diseñar ha dejado de ser un proyecto de diseñadores, ya que en él participan distintas fuerzas sociales, lo que ha sido reconocido por sociólogos que han buscado asiduamente herramientas conceptuales para describir que es el diseño. “El cambio ha llegado y los sociólogos e investigadores de diseño tienen que hacer un gran esfuerzo tratando de comprender el significado del diseño ubicuo para la sociedad”⁹⁶. Se trata de una apertura teórica epistemológica, de una teoría abierta que vamos a esforzarnos por elaborar a través de una figura en particular, dentro de un campo fenomenológico que se constituye como una estrategia que tiene por finalidad redescubrir el a priori subjetivo que subyace en cuanto a la comprensión y acción del diseño. Por último, el uso de la figura holográfica en el diseño también permite plantearla como una herramienta didáctica que puede ser un aporte tanto a la teoría del diseño, así como también a la teoría reflexiva unida a la praxis.

⁹⁶ Holger Van den Boon. Design as Semiotic Construction. *Design Issues*. Vol. 39, N°1, Winter 2015.

6.2.1 Principio generativo del Diseño

Explorar lo virtual

l) Principio y metáfora aplicada al diseño:

Un primer rasgo característico descrito a partir de Pablo Navarro, es la característica fenoménica del holograma físico en cuanto a la constitución de la imagen. Es decir, en el contexto holográfico, la constitución de la imagen tridimensional resultante de un holograma, se da a partir de una imagen bidimensional, lo que en efecto refleja un principio de creación o emergencia trasladable al diseño. Es el traspaso de un modo de ser hacia otro modo de ser. Así pues, determinada información codificada resulta constituyente de un nivel de realidad e información mayor.

Tal modo de proceder y ser en el holograma (principio constitutivo), nos permite acercarnos a la comprensión epistemológica de diseño que ha querido expresar este texto en una primera parte. Dicha comprensión, ha planteado al diseño como un *solapamiento entre una estructura virtual y una estructura actual*, asimismo ha planteado el proceso creativo como la actualización en términos de Pierre Levy, como el *traspaso de lo virtual hacia lo actual*. Es decir, se reconoce un nivel de realidad que se muestra como constitutivo de las formas del diseño.

De esta forma, a través de dicho principio es posible visualizar los elementos no tangibles que designan una representación y a la vez confluyen en ella. Es decir, cierto tipo de información codificada, en el caso del diseño que la hemos definido anteriormente como lo *virtual significante*, resulta constitutiva de una realidad perteneciente a un nivel superior que reconocemos como la estructura *forma o imagen actual*, en términos de Pierre Lévy o Deleuze. En concordancia con el diseño, en el holograma la información bidimensional de una placa resulta constitutiva de la imagen final del holograma que la hace emerger de forma tridimensional, logrando evidenciar una representación desde todas sus perspectivas y complejidad, siendo el ADN de la representación la información de la imagen bidimensional. Por su parte, en el caso del diseño lo virtual sería el ADN.

A partir de lo anterior, se demuestra que tanto el diseño como el holograma permiten hacer visible algo que no lo es en principio, a través de un traspaso de un modo de ser hacia otro modo de ser, por lo que se observa un principio de emergencia. De igual manera, se reconoce la compleja superposición de información o dimensiones que designan una representación. Así, diseño como forma, lo reconocemos

a partir de una superposición o solapamiento de estructuras formales predeterminadas por dimensiones socioculturales, funcionales, estéticas, etc.

II) Protocolo de acción proyectual asociado a principio:

- **Concepto:** Exploración.
- **Acción:** Diseñar el proyecto, mapear la problemática. Proceso de exploración de la naturaleza del proyecto, búsqueda de piezas de unión entre los actores, los factores sociales, culturales, políticos, etc., que determinan un problema de diseño, bajo la premisa de diseñar la estrategia e inputs de entrada.
- **Objetivo:** Descubrir, generar un marco conceptual e ideas.
- **Tratamiento:** Integración hacia las humanidades, ampliar fronteras disciplinares (indisciplina), pensamiento complejo reflexivo y crítico, trabajo en equipo, investigación etnográfica.

El diseño tiene necesidad de símbolo para expresarse, para salir de su condición de virtualidad, para existir en la imagen actual. El símbolo como capacidad significativa en el diseño es por entonces una pieza de unión, así pues, el traslado de una forma de ser hacia otra une simbólicamente prácticas, objetos, espacios que permiten además de satisfacer necesidades, contar historias. En efecto, para que el diseño pueda existir a partir de la virtualidad, se demanda de un proceso de conceptualización y exploración que identifique los diferentes inputs o variables conceptuales a considerar ante la determinación formal. Se trata de situarnos en el desorden de la controversia e información en el inicio de un acto creativo y mapear, analizar, imaginar y explorar el problema de diseño u oportunidad de forma abarcadora, para así determinar el diseño del proyecto y la entrada al diálogo y negociación creativa, que tiene por objetivo dar un orden a lo virtual para determinar lo formal.

En el caso del diseño, se trata de reconocer lo virtual como todas aquellas fuerzas de producción relativas a los aspectos culturales, ideológicos, políticos o sociales, que determinan las experiencias, las sensaciones y la percepción, mostrándose como aquella pulsión informativa generativa del diseño que nos permite acercarnos al interior de una problemática de diseño captando su naturaleza, su genotipo, para hacer emerger el fenotipo como una forma u objeto de diseño. Adentrarse en lo virtual, significa poder resistir a la banalidad y superficialidad del diseño por medio de la exploración, reconociendo los lenguajes, necesidades y factores que convergen en la problemática u oportunidad de diseño.

Así en una primera fase creativa, el diseño de un proyecto demanda de un desarrollo singular y pertinente para explorar lo virtual y adentrarse en la problemática, el usuario y el contexto, que según la singularidad de cada proyecto merece estudiarse desde diferentes perspectivas, por lo que el proyecto, el método y la estrategia, se van consolidando en el camino. Así pues, se recomienda un proceso de inmersión y exploración hacia la naturaleza del proyecto con el objetivo de dar con una panorámica proyectual singular que no intente racionalizar la creatividad, sino que entienda a la misma como una facultad a priori experimental, en este sentido, “creatividad no es tanto tener buenas ideas como estar dispuesto a intentar lo desconocido a cambiar de idea, sin esta divergencia, sin este desorden, el diseño sólo es una ingeniosa perpetuación del statu quo del yo”⁹⁷.

Explorar la naturaleza del proyecto permite la inclusión de las ciencias humanas, un desarrollo indisciplinar que permita poder explorar y mapear la controversia de un problema de diseño (análisis de actores, factores sociales, psicológicos, culturales, prácticas, contexto, usos, etc.) de forma holística, lo que en consecuencia permite la aparición de caminos o alternativas para el desarrollo de una propuesta, trayendo consigo la generación de conocimientos, inputs y síntesis de caminos que favorecen la toma de decisiones en una segunda etapa.

6.2.2 Principio de consistencia y pertinencia del Diseño

Codificación de la información, diálogo formal

1) Principio y metáfora aplicada al diseño:

El segundo rasgo característico de la figura holográfica tiene que ver con la codificación de la información proyectada, como fue mencionado el holograma no guarda total semejanza con la imagen de la cual en principio se proyecta. Esto quiere decir que, “la codificación de la información acerca de un objeto emergente en ese nivel de realidad subyacente -en el “plano generativo” correspondiente al holograma-, no tiene por qué resultar isomorfa respecto al modo como esa información se encarna y manifiesta en el dominio emergente -el objeto visualmente reconstruido. Cabe denominar principio de transducción informacional a esta pauta de organización de la información”⁹⁸. En el holograma, la imagen bidimensional inscrita en él, no tiene similitud en la apariencia con la imagen de la cual a partir se genera. Es decir, la imagen a partir de la cual se genera no tiene ningún parecido con la

⁹⁷ John Christopher Jones. *Diseñar el diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 1984. Pág. 139.

⁹⁸ Román Reyes. *Diccionario crítico de Ciencias Sociales*. Consultado: el holograma social según Pablo Navarro.

imagen tridimensional, “visto con luz natural (incoherente), un holograma tiene el aspecto de una placa fotográfica semivelada, en la que apenas pueden distinguirse ciertas rayas más o menos concéntricas”⁹⁹. Este principio se orienta por lo tanto a reconocer un proceso de organización de información, donde la realidad generativa contiene información que solo traducida y decodificada permite la emergencia de la imagen final del holograma. Es decir, hay un desplazamiento a partir de la imagen bidimensional hacia la imagen tridimensional, si bien lo generativo bidimensional se constituye como impulso de la imagen final, esta se muestra amorfa, implícita e infinita, por lo que la imagen resultante del holograma exige un proceso de decodificación y traducción que permita mostrarla visible y comprensible de acuerdo a sus fundamentos informacionales previos.

De acuerdo a lo anterior, el rasgo descrito se relaciona al principio propuesto por el arquitecto Joaquim Español, mencionado en capítulos anteriores; *el principio de pertinencia*, según el cual, “en cada campo artístico se organiza el material con técnicas adecuadas a este material, es decir, técnicas apropiadas para transformarlo según principios ordenadores e intenciones significativas”¹⁰⁰. En efecto, *el diseño se trata de explorar cuales son esos principios ordenadores, además de intenciones, y traducirlos a decisiones formales*, es la organización de la información de acuerdo a técnicas adecuadas, es el traspaso de lo virtual a lo actual, que no tiene porque darse de forma equivalente e isomorfa, si no que incita a un diálogo, a la búsqueda de un concepto puente, para poder dar un salto creativo hacia la formalización final, es la metáfora de acuerdo a la síntesis proyectual.

II) Protocolo de acción proyectual asociado a principio:

- **Concepto:** Sintetizar, dialogar.
- **Acción:** Evaluación y determinación de soluciones. Decodificar la información y los conocimientos, en pos de una síntesis proyectual que permita identificar y valorar las decisiones y determinaciones que reclama la naturaleza del proyecto para su ejecución y solución.
- **Objetivo:** Deducir. Encontrar concepto puente entre lo virtual y lo actual.
- **Tratamiento:** Toma de decisiones, cuestionamiento, coevaluación, uso de métodos de visualización por medio de las técnicas y herramientas proyectuales.

⁹⁹ Pablo Navarro. *El holograma social. Una ontología de la socialidad humana*. 1994.

¹⁰⁰ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. 2015. Pág. 13

De acuerdo a lo anterior, una vez abordada la naturaleza del proyecto y determinado un marco de acción, como información determinante para la concreción formal, el proceso proyectual demanda de una pertinencia para la toma de decisiones durante el mismo, es decir, descifrar el traspaso de lo virtual a lo actual, darle visibilidad a lo significativo. A partir de la delimitación del proyecto y el estudio de su naturaleza en una etapa anterior, nos encontramos ante una acumulación de recursos que por medio de su análisis darán lugar a nuevas conexiones.

En efecto, el diseñador ya interiorizado con los puntos de vistas del proyecto, (dominios sociales, culturales y del usuario) puede comenzar a negociar y determinar las decisiones para la concreción formal, imaginando nuevas alternativas y evaluando su aplicación. Por consiguiente, tal principio refleja un diálogo y negociación entre los puntos de vista mencionados y una multiplicidad de perspectivas, dicha negociación se expresa como una combinación mental que se sintetiza en conceptos, que una vez determinados y evaluados, se materializan como cuerpo y relato. De acuerdo a lo anterior, este principio tiene por objetivo catalizar el diálogo y evaluación dentro del ejercicio proyectual, no tiene por objetivo materializarse, sino identificar los nuevos elementos de relación, permitiendo vincular los saberes y darles sentido a través de la toma de decisiones durante el proceso creativo. Así traducimos las intenciones, los significado, etc., a las formas que permite hacer visible las nuevas conexiones.

Así pues, resulta importante destacar que el proceso creativo no se desarrolla por una acumulación secuencial descriptiva de conocimientos, ni de las capacidades perceptivas del usuario, sino por la integración y plegamiento estructural en niveles sucesivos de complejidad, que comienza en el abordaje y negociación entre algunas variables o conceptos abstractos que determinan el objeto y la problemática.

El uso de herramientas proyectuales le confiere a este principio un desarrollo creativo utilitario, permitiendo una visualización y desplazamiento hacia la concreción formal, dichas herramientas se acoplan al proceso mental interiorizando, evaluando y registrando posibles soluciones. Así se reconoce el dibujo y otras herramientas proyectuales como una estrategia para este desarrollo, planteándolo como un lenguaje principal que ofrece la posibilidad de generar alternativas y testear antes de incurrir a la producción final material. El uso de herramientas proyectuales constituye estrategias de operatividad y visibilidad durante la negociación.

En suma, se trata de decodificar los fundamentos y dimensiones que participan en la creación, así como también evaluar la codificación de las propuestas respecto a un tejido cultural específico, se trata de una negociación entre el plano sociocultural, psicológico y significativo, con el plano de la

estructura de lo morfológico, estético y funcional. Es la búsqueda de un concepto de unión entre los diferentes planos que permite la emergencia de formas consistentes y coherentes.

6.2.3 Principio de sistema del diseño

El todo en las partes, materialización del concepto.

1) Principio y metáfora aplicada al diseño:

Un tercer y último aspecto característico del holograma, es su capacidad para la distribución y organización de la información, donde tiene la particularidad de que cada parte o estructura contiene información sobre la totalidad del objeto. De esta perspectiva, existe una relación, en que las partes estructuran la totalidad del holograma como realidad ascendiente, a partir de la codificación y constitución propia de las partes generatrices que actúan de forma cooperativa e interactiva y constituyen la proyección del holograma.

De esta forma, se evidencia un principio de organización donde se reconoce al todo como el más que la suma de sus partes. Esto significa concebir la noción de las formas del diseño como un sistema complejo. A primera vista, por complejidad entendemos “un tejido de constituyentes heterogéneos inseparablemente asociados: presenta la paradoja de lo uno y lo múltiple. Al mirar con más atención, la complejidad es, efectivamente, el tejido de eventos, acciones, interacciones, retroacciones, determinaciones, azares, que constituyen nuestro mundo fenoménico”¹⁰¹. Por consiguiente, la forma del diseño trata sobre un cierto solapamiento entre las formas abstractas o fantasmas y su concreción material o actual. Así, las partes son la unidad de la forma. Desde el holograma como una forma de ser virtual, que emerge en otra forma de ser a partir de la proyección total de la información. Así pues, se reitera una vez más que diseño es producto, pero también proceso.

Por entonces, el diseño tiene capacidad innata para construir cuerpo significativo, este cuerpo o forma como resultado es producto de una condición de consistencia entre una estructura significativa esencial, que conlleva virtuales, sensaciones, percepciones, experiencia, etc., bajo un determinado código cultural. Dicho relato se muestra visible en una estructura cuerpo o forma, por lo que la forma como resultado es un diálogo entre premisas perceptibles y premisas constructivas, es decir, la forma como

¹⁰¹ Edgar Morín. *Introducción al pensamiento complejo*. Pág. 32.

tal posee una estructura interna perceptible pero no necesariamente visible, que le da consistencia y coherencia a un relato o discurso del diseño, como un sistema complejo emergente de distintos planos generativos. Así el todo, el diseño, responde a diferentes estructuras de distinta naturaleza que en su interacción permite la emergencia de formas coherentes. En efecto, el diseño no queda reducido a un conjunto de decisiones formales, ni perceptivas, ni estéticas como resoluciones de problema, si no que se define como un sistema que dentro de sí mismo contiene puentes y piezas de unión, que en su interacción le dan coherencia a las formas que se expresan como un todo.

Así pues, el diseño es un sistema complejo que puede proyectar y describir tanto la realidad natural como la realidad social, económica, cultural y política. Una estructura en que todas las partes están relacionadas y actúan coherentemente. En efecto, como sistema se define tanto por las partes que lo constituyen como estructura física, como por las partes que no son visibles a simple vista (lo virtual signifiante). Así pues, la realidad del diseño es siempre una organización compleja. No obstante, el hecho de que ciertas partes del diseño relativas a lo signifiante, no sean “visibles” a priori, no las hace menos reales ni menos determinantes al momento de proyectar.

En efecto, el tercer principio acoge los otros dos principios expuestos anteriormente y determina al diseño desde una posición fenomenológica, a través de la caracterización y comprensión del mismo como un sistema de desarrollo complejo. Así pues, la caracterización del diseño como sistema se trata de comprenderlo epistemológicamente como una totalidad organizada, así se presenta como producto, pero que a la vez supone transformaciones, por lo que es un sistema abierto, es proceso y producto. Así se propone una visión comprensiva sobre lo que es diseño y a la vez se caracteriza como proceso creativo.

II) Protocolo de acción proyectual asociado a principio:

- **Concepto:** Configurar, plasmar.
- **Acción:** Concreción del producto, materializar las ideas y el concepto. Proceso de ejecución de decisiones adoptadas anteriormente, actividades de tipo técnico e instrumental que dan vida al nuevo producto, dar forma específica al concepto. O determinar el guión en el caso del diseño de una experiencia o servicio.
- **Objetivo:** Hacer emerger la nueva forma, decisiones operativas.
- **Tratamiento:** Integración hacia las capacidades tecnológicas, funcionales y técnicas que influyen en la producción de nuevas formas.

A partir de la determinación de los conceptos de unión entre los principios e intenciones significativas traducidos a principios constructivos, el proyecto comienza la estructuración final del proceso en donde se pretende poner de manifiesto las ideas, con el fin de alcanzar el objetivo previsto. Podríamos decir que en esta fase las ideas pasan a un soporte material, o se determina un guión, una oportunidad de acción hacia el usuario. Así pues, el diseño se estructura a partir de todos sus fundamentos dando con la configuración íntegra de la forma en sí misma, es la estructuración de la relación de las partes con el todo.

6.3 Reflexiones y síntesis: El holograma como herramienta epistemológica

A partir de lo anterior, se reconoce como primer principio el fenómeno de constitución de la forma, donde existe un solapamiento entre el plano generativo virtual y el plano emergente, reconociendo uno de los planos como la fuerza para la creación o proyección (plano virtual generativo). Ahora bien, el proceso de exploración del diseño se trata de un desarrollo teórico reflexivo – práctico, predeterminando por otros procesos que se hace necesario investigar para adentrarse en lo virtual y desplazar los conceptos hacia una determinación formal. Así, el interior o alma del diseño juega un papel determinante para explicar y determinar el todo, esto nos conduce a la necesidad de la indisciplina o interdisciplina para adentrarse en los aspectos sociales, históricos, ideológicos, culturales, etc., que participan en una convergencia de diseño y determinan un tiempo, una forma de ser y de proceder, lo que en consecuencia define la creación y carácter del objeto, así como también los métodos de abarcar y planificar un proyecto de diseño. Asimismo, en relación a lo anterior, se demandan conocimientos para esclarecer las necesidades y el papel de los actores sociales involucrados en el proceso creativo. Los actores demandan un conjunto de determinaciones, de manera que se trata de explorar un tejido de interdefiniciones inscritas en dimensiones socioculturales, dicho tejido se explora con la intención de dar con ese todo organizado.

Para dicha situación, la organización de las determinaciones, el segundo principio de consistencia y pertinencia del diseño, evidencia la síntesis proyectual a través de una codificación de información, para que el objeto o forma proyectada sea capaz de reflejar su significación o esencia.

Así pues, se consolida el diseño en su comprensión compleja, en un tercer principio que acoge los dos principios anteriores y además da cuenta de la realidad del diseño, evidenciando la forma a partir de la interacción entre la información de diferentes planos que en su interactividad constituyen el todo formal, es la determinación de la relación entre el todo y las partes.

La visualización del diseño en forma de holograma se constituye como una perspectiva fenomenológica, al no apartarse de las partes ni del todo. La comprensión de dependencia por medio de los conceptos abstractos y la forma en sí, constituye una formulación de tipo fenoménica, donde las partes abstractas se consideran como contenidos “ingredientes” de la forma final. Contenido ingrediente, en primer término, en fenomenología alude a las determinaciones internas. Esto significa ser conscientes, realizando un análisis descriptivo del mundo conocido, desde donde se exploran los significados y las ideas materializadas, de esta forma el holograma ejemplifica y hace visible una metáfora de emergencia de diseño.

Por consiguiente, la figura del diseño como holograma, ejemplifica a nivel epistemológico y ontológico la particularidad de que en él están presentes estructuras relativas a lo significativo como constituyentes del objeto, que hacen a la construcción y carácter de ese objeto, desde una perspectiva de producción. Asimismo, desde una lectura de recepción del usuario, el holograma se constituye como la imagen o interpretación que tiene un usuario en relación a un objeto. La interpretación de la estructura significativa, en relación al usuario puede ser fenoménica en principio, condicionada por la situación en el mundo de quien observa. De esta forma, el holograma permite redefinir al diseño tanto como proceso como producto.

Tal interpretación guía entonces, sin duda, al análisis descriptivo del diseño, así pues, cada forma del diseño es una estructura concreta que integra en sí misma estructuras virtuales abstractas, de géneros y naturaleza variable de acuerdo a cuestiones relativas a lo social, cultural, ideológico e histórico y donde el diseñador se encargará de unir las partes en un todo armonioso, en un diálogo durante el proceso creativo. No obstante, el proceso no termina aquí. Luego el usuario también aportará una significación a partir de su propia experiencia y percepción de la forma. En efecto, podemos plantear al diseño como productos de finales abiertos, por lo que constantemente se trata de un diálogo. Así pues, diseño es proceso, producción y postproducción.

De esta forma, se considera importante enfrentar al diseño de forma completa, abarcadora y no como fragmentos o partes. Realizar una experiencia sobre los principios de las formas del diseño y sus órdenes subyacentes, durante el proceso proyectual, revaloriza las experiencias interdisciplinarias posibilitando nuevas lecturas de las formas del diseño.

Cuadro de síntesis praxis del diseño



VIRTUAL



ACTUAL
(Levy, 1999)

RELACIÓN METÁFORA

1. PRINCIPIO CONSTITUTIVO ↔ 2. PRINCIPIO DE CONSISTENCIA ↔ 3. PRINCIPIO DE SISTEMA			
	EXPLORAR	SINTETIZAR / DIALOGAR	HACER
HOLOGRAMA	El holograma surge a partir de la proyección de su naturaleza desde una placa bidimensional, que contiene la información que permite la emergencia de un objeto tridimensional en toda su complejidad.	Para la emergencia del holograma la información contenida en la placa generativa bidimensional debe ser traducida, decodificada, para así mostrarse comprensible, de lo contrario solo resulta como algo amorfo que no se acerca a la representación final.	En el holograma cada parte del todo guarda información sobre la totalidad del objeto proyectado, es precisamente la interacción entre esas partes la que permite reconstruir visualmente ese objeto con claridad.
DISEÑO	El fenómeno de constitución de la forma reconoce un solapamiento entre el plano generativo virtual y el plano emergente, reconociendo uno de los planos como la fuerza para la creación o proyección (plano virtual generativo).	Para hacer emerger una forma se necesita de un proceso de traducción de la información, que permita encontrar puentes de relación entre los fundamentos de la creación y las determinaciones formales.	El diseño se constituye como sistema complejo, donde la forma o el todo es más que la suma de sus partes.

PROTOCOLO DE ACCIÓN

PERMITE	<p>Atención a lo interno como lo generativo.</p> <p>Definir un marco de acción. Mapear controversia. Análisis de usuario y contexto. Análisis definición de inputs. Imaginar entradas al problemas. Diseñar el proyecto, (forma de proceder).</p>	<p>Diálogo entre las posibilidades de cohesión de lo interno hacia lo externo.</p> <p>Generar hipótesis, inferir, deducir. Evaluar y determinar conceptos de unión. Coordinar recursos hacia un objetivo. Coevaluación. Traducir principios en decisiones formales.</p>	<p>Cohesión desde los principios internos perceptivos a principios externos constructivos.</p> <p>Construir. Producir. Alcanzar los objetivos y la intenciones. Materializar las ideas y el concepto.</p>
OBJETIVO	Producir conocimiento para la acción.	Traducir información + Toma de decisiones.	Dejar emerger las formas.
DEMANDA	<p>Investigación crítica, reflexiva: Conocer el contexto y el usuario. + Uso de técnicas y herramientas proyectuales. + Indisciplina: Ampliar los horizontes. + Trabajo en equipo: Ampliar la mirada.</p> <p>+ OTRAS TÉCNICAS SINGULARES QUE DEMANDE EL PROYECTO.</p>		

Conclusiones

1. El problema de la comprensión y acción en el Diseño

Resistir la banalidad

Diseño hoy en día es un término que en variadas ocasiones se emplea de forma errónea o superflua. Por un lado, a nivel popular la disciplina mantiene una comprensión mas cercana hacia el formalismo, entendiendo el formalismo como una tendencia a concebir las cosas en su aspecto meramente formal, resaltando pretensiones ornamentales y estilistas. Por otro lado, los diseñadores se han acostumbrado, desde hace un tiempo atrás, a seguir el funcionalismo bajo conocidas premisas como la forma sigue la función. Asimismo, un tercer y último aspecto que erróneamente ha dominado en los procesos de diseño contemporáneo, tiene que ver con el abuso del referente y la replica de modelos exitosos de diseño, los cuales han sido homologados a diferentes entornos y condiciones proyectuales, dando como resultado una visible homogeneidad en los relatos de diseño, demostrándose así mismo por medio de productos carentes de significados alternativos. Dicho tercer aspecto, se ha constituido con el fin de superar la ansiedad y la inseguridad durante el acto creativo, dando en algunos casos con copias de proyectos que resultaron exitosos, pero que sin embargo fueron pensados para otros contextos y condiciones proyectuales, así pues, la homologación de un diseño no garantiza la recepción que en algún momento pudo haber recibido el referente en sí mismo en su contexto original. En efecto, tal homologación no ha pasado por un proceso óptimo de posproducción deduciendo nuevos modos de producción, no se trata de sacrificar los referentes, sino de trabajar sobre los mismos pero siendo modificados de acuerdo a una intención específica que sea capaz de pensar nuevos protocolos de uso para cada entorno y usuario específico.

Por consiguiente, factores como el funcionalismo, el estilismo y el abuso del referente, han determinado las formas a modo de causa – efecto, así las exigencias funcionales, prácticas y estilistas han determinado en variados casos unívocamente la forma, por lo que la apariencia del diseño, como cascara, ha tomado una mayor relevancia en cuanto al ejercicio y comprensión de lo que el diseño es en su esencia.

La mala comprensión y acción del diseño, ha llevado a que la significación y consistencia de las formas del diseño, necesiten de una intención que reconozca y eleve la importancia, en términos del arquitecto Peter Zumthor, de la “*magia de lo real*”. Tal premisa, la identificamos como aquella estructura o relato significativo que acompaña las formas del diseño, las cuales se han visto afectadas

por la denominada sobreformalización y banalización de productos de diseño que afecta en términos generales a la disciplina, provocando una distorsión en el campo que se manifiesta en su comprensión epistemológica, que se ha dejado estar vagamente en los discursos y la praxis del diseño. Así se reconoce, por un lado, una preocupante carencia de sensibilidad en el diseño al dar con proyectos y formas carentes de sentido y valor emocional, y al mismo tiempo poco innovadores, tanto de sus relatos como programas de uso. Por otro lado, se suma el hecho del reconocimiento que las herramientas proyectuales tradicionales del diseño son más cercanas a la visualización morfológica, donde es posible observar un exacerbamiento de la técnica operativa por sobre la evaluación teórica y reflexiva durante el acto creativo. Es decir, existe un importante análisis gráfico referido a la visualización de la estructura forma o física, así como su análisis funcional, a través de técnicas operativas. Sin embargo para elevar la estructura significativa durante el acto proyectual, cabe también un análisis sociocultural y reflexivo de las relaciones perceptibles que sería complementario al análisis gráfico. En esta línea, una maqueta puede ser capaz de abrir un debate y poner en manifiesto las formas, comunicar ideas, emociones y conmovedor, sin embargo, para tal acto debemos ser conscientes de saber y dominar un lenguaje visual que nos permita repensar el como las formas se hacen perceptibles y significativas de acuerdo al contexto para el cual se proyecta, ya que el sentido del mundo se da por la percepción y esa percepción nos enfrenta al mundo, al mismo tiempo que desafía al diseño a profundizar en ella, ya que es la percepción la que hace existir finalmente el carácter de un diseño.

En suma, estamos partiendo de un primer reconocimiento de la problemática a enfrentar, una mala comprensión del diseño que se ha hecho visible en la práctica, en efecto, nos encontramos ahora con un conjunto de presiones e intenciones que nos obligan a emprender la comprensión de la transformación de las formas, objetivos, contenidos, métodos, discursos e instrumentos que confluyen en el desarrollo del acto creativo y la investigación del diseño.

2. Reivindicación epistemológica del Diseño

Convicción en la materia y en la disciplina

Partir de una reivindicación epistemológica del diseño, significa asumir las contradicciones y debilidades entre el pensar y el actuar como parte de las dificultades propias de la disciplina, así pues, una débil comprensión del diseño se hace manifiesta en la práctica. En efecto, se plantea que una apertura epistemológica disciplinar podrá revelar las funciones fenomenológicas, psíquicas, sociales y culturales que operan en el interior del diseño, dando con un campo disciplinar sensible y consciente de las condiciones cognitivas, sociales, culturales, etc., en las que participa. A partir del contexto expuesto,

en este trabajo se ha mencionado una serie de transversalidades e intersecciones entre el diseño y su consolidación como objeto y estructura significativa de la realidad artificial. Dichas transversalidades resultan un mecanismo potente para la comprensión del diseño como proceso y sistema complejo parte de nuestra realidad.

De acuerdo a lo anterior, una de dichas transversalidades es la relación entre lo inmaterial con lo material, reconociendo la realidad del diseño como algo no exclusivamente material tangible, sino que lo virtual y significativo está estrictamente unido a lo material configurando un todo. De esta forma, el diseñador tiene el dominio en cuanto a los procesos de prefiguración y formalización de la habitabilidad significativa bajo cargas socioculturales capaces de transformar los entornos, de tal modo que aporte a elevar la calidad de vida de sus usuarios a través de la proyección de formas consistentes y coherentes con el entorno en donde se inscriben.

Así pues, *se reconoce el estado inmaterial del diseño*, de acuerdo a lo anterior se define al diseño, como aquel proceso generado por una estructura virtual (significante) que emerge en un estructura formal (representacional). Dicha conceptualización demarca dos estructuras, sin aislar ni excluir la una de la otra, sino que mantiene el propósito de evidenciar y elevar dentro de los discursos epistemológicos del diseño, la visualización de la estructura significativa y reconocerla como un plano generativo determinante del diseño. Ambas estructuras constituyen un entramado indisoluble que da cuenta de la construcción social del diseño por medio del reconocimiento de la estructura significativa. Por consiguiente, el diseño es un sistema que pretende proyectar tanto la realidad natural, social, política, etc., por medio de la cohesión de ambas estructuras, una unión en que todas las partes están relacionadas y actúan coherentemente. En efecto, el diseño como sistema se define tanto por las piezas morfológicas como virtuales que estructuran un todo indiscernible que es más que la suma de sus partes, así la disciplina no debe negar los ámbitos conceptuales que subyacen en ella. Si bien lo constructivo, lo formal y lo gráfico forman parte de lo “diseñístico” a priori, en su discurso y en la técnica dichos sustantivos no son mas que una manera de expresión que encierra los componentes de calidad y sólidos de las narraciones, que a veces esconde las más sutiles interpretaciones del alma de un diseño.

En efecto *el diseño es un esfuerzo por ser*, así planteamos que diseño no es tanto producto sino que proceso, es el acto creativo como tal, significa el traspaso de un modo de ser hacia otro modo de ser. En consecuencia, la forma se vuelve un sistema de relaciones perceptibles que busca impactar en el ánimo de los usuario a través de diversos elementos de distinta naturaleza, por lo que diseño

es fundamentalmente proceso pero también puede ser producto. No obstante, más que realidad, diseño es acción, en términos de Joaquim Español, una manipulación inesperada y significativa de un material base.

De acuerdo a lo anterior, *lo virtual se constituye como plano generativo*, es decir, para diseñar hace falta indagar en lo virtual para aproximarlos hacia lo formal como plano emergente, esto significa, explorar en aquellas cuestiones relativas a los aspectos psicológicos, sociológicos, ideológicos, etc., que intervienen en la conformación de la mirada, por lo que configuran el significado en sí mismo. Así pues, como se ha mencionado diseño es un proceso de convención y negociación sociocultural donde se le da forma a un relato significativo. En efecto, el diseño se convierte en un proceso complejo al ser una secuencia multidimensional infinita en la que pueden intervenir múltiples capas de la realidad. Diseñar desde lo virtual significa entrar en el alma de un proyecto y resistir a la sobreformalización y a la banalización de las formas del diseño.

En consecuencia, se plantea que *el sello de calidad estaría en la consistencia y pertinencia* de las formas del diseño. Así, por consistencia del diseño se entiende cuando la determinación formal como la estética, se vuelven una consecuencia natural de los valores e intenciones proyectuales y no un objetivo inicial pretencioso. De esta forma, en términos de Joaquim Español, la condición de consistencia en el diseño se daría por la trabazón de sus elementos que forman un conjunto estable, “así la consistencia se da cuanto existen relaciones perceptibles. En consecuencia, podemos decir que un producto posee estructura interna”¹⁰². Por su lado, la pertinencia del diseño estaría dada por la congruencia entre los valores del proyecto con las necesidades y condiciones del usuario y entorno al cual se proyecta. Hoy podemos seguir construyendo arquitectura y diseño con materias mudas y referencias vacías, pero es evidente que la sociedad ya se ha dado cuenta del tremendo engaño que ocurre cuando los proyectos no van acompañados de un relato coherente, profundo y arraigado en su tiempo.

¹⁰² Joaquim español. *Forma y consistencia; La construcción de la forma en arquitectura*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2007.

3. Centralidad en el usuario y contexto

Sensibilidad y generosidad en el proyectar

El análisis epistemológico del diseño desarrollado en este texto ha apuntado directamente al hecho de que el diseño tiene un modelo de configuración y de comportamiento complejo, basado en estructuras físicas y simbólicas que forman un todo indisoluble. El reconocimiento de estructuras relativas a premisas simbólicas empalmadas hacia cuestiones psicológicas o sociológicas, es la base de una definición de diseño mas abierta al incluir determinaciones provenientes de un usuario y/o contexto para el cual se proyecta.

Llegados a este punto, es posible darle centralidad a la figura del sujeto, y en su efecto hacia la del usuario, considerándolo como un agente determinante durante el proceso creativo. El usuario como individuo responde a una naturaleza diversa bajo componentes biológicos, psicológicos y sociales. En efecto, al ubicarnos en este diálogo teórico, reconocemos que la cognición depende de algunos aspectos y capacidades internas del individuo, y que dichas capacidades también dependen y están en relación a un contexto biológico, psicológico y cultural. Por consiguiente, el diseño se hace indisoluble del cuerpo, del individuo que lo siente y experimenta, así como del contexto al cual se inscribe.

En esta línea se debe reconocer que al igual que el usuario, el diseñador esta condicionado por su contexto o entorno al momento de proyectar este sentido, el diseño es un proceso abierto y social, un proceso producido y reproducido por usuarios y proyectistas que no deben reducirse a la propia individualidad, por lo que diseñar debe ser un acto generoso y no auto referido.

Por último, se establece al usuario como cocreador e impulsor de la creatividad, así el diseño se aleja del la figura total del creador platónico y se diluye en nuevos movimientos contemporáneos en pos de la democratización del diseño. Así pues, el diseño se considera como un proceso abierto significativo y cambiante en una interacción regresiva entre emisor y receptor. En efecto, el proceso creativo, la transformación del relato significativo, se considera un devenir colaborativo en función de descubrir en conjunto al usuario, los elementos estructurales y significativos que van a determinar las formas. Así pues, el sentido del diseño no son los objetos sino las personas, de esta forma se busca reconducir el diálogo y el discurso de manera que en el centro del proceso de diseño se pueda visualizar al usuario y no los productos y el estilismo como fe constituyente de una sociedad basada en el consumo.

4. Diseño como agente transdisciplinario

Hacia la indisciplina del conocimiento.

Entrar en el proceso de negociación proyectual, identificando lo significativo experiencial como una determinación generada en el plano de la conciencia y condicionada por factores socioculturales, conlleva de por sí entender al diseño como agente transdisciplinario al traspasar las barreras tradicionales del campo. El proceso creativo, como se ha mencionado, se inicia con la exploración de lo virtual, es decir el análisis y negociación de aquellas fuerzas y sensaciones que configuran los significados y en consecuencia los usos, gracias a un usuario y contexto determinado que hacen posible la percepción de las formas. A partir de esta idea, ya se observa un campo de exploración relativo a lo sociocultural que está más allá de las fronteras tradicionales del diseño.

Evaluar y negociar las condiciones internas y externas que hacen posible la significación de las formas, significa entrar en la región más oscura del proceso creativo, donde se mezclan referentes culturales, ideológicos, estéticos, sociales, etcétera, que exigen del desarrollo proyectual, siendo abordados por temáticas, metodologías y discursos que muchas veces se encuentran tradicionalmente fuera del bagaje cultural de los actores de la disciplina.

De acuerdo a lo anterior, se piensa que es necesario intentar ver los problemas y oportunidades de diseño en su integridad, es decir, tomando en consideración el conjunto de procesos, fenómenos, y actores que intervienen en su conformación desde diferentes paradigmas. Tal actitud es apremiante sobre todo en esta etapa de veloces transformaciones mundiales, donde el diseño actúa aceleradamente configurando la realidad artificial, tanto a nivel físico como simbólico. Asimismo, el diseño como disciplina puede participar ya sea contribuyendo o evitando problemáticas relativas a lo social, económico, medioambiental, etc., así pues, el diseño no debería desligarse de sus consecuencias sociales. Para ayudar a la solución y no ser causa de dichos problemas, el conocimiento que puedan aportar otros campos hacen del diseño una práctica consciente y consistente.

Poner al diseño en relación a otros paradigmas, no significa un intento por transformar al diseño hacia los paradigmas tradicionales, sino que generar conocimiento sustantivo del mundo en un proceso de diálogo interdisciplinario, reconociendo las dimensiones sociales del diseño y su rol en la configuración de entornos y la percepción de los mismos. Así se busca que la etapa proyectual se desarrolle como un diálogo fructífero en conjunto a la investigación y teoría que de forma natural nos acercarán a diversos campos, que podrán proporcionar las estrategias y herramientas necesarias para dar con productos y

sistemas consistentes y coherentes en sus relatos. Por consiguiente, la generación de un pensamiento transdisciplinario en diseño, da con una práctica autoconsciente y con mayor conocimiento ante las decisiones que exige el desarrollo proyectual.

Desde esta perspectiva, lo primero es asumir una actitud desde el diseño que nos permita indagar en las diversas ciencias y en sus discursos teóricos, permitiéndonos salir más allá de las tradicionales fronteras y valorar el conocimiento interdisciplinario como una herramienta necesaria para proyectar. No obstante, se debe saber como utilizar el conocimiento de las maneras más adecuadas según las condiciones y exigencias proyectuales. Así pues, el diseño nos invita a incursionar en distintas áreas del conocimiento para poder explorar un determinado encargo. En efecto, el primer estadio del proceso creativo sería la definición misma de proyecto, es decir, diseñar el proyecto y la metodología que podrán determinar la problemática.

5. La teoría como herramienta de autoconciencia

Hacia un espíritu comprensivo, reflexivo y crítico.

A partir de lo concluido en el punto anterior, se hace evidente que el ejercicio proyectual demanda conocimientos constructivos y estructurales bajo una lógica técnica. Sin embargo, el proceso de configuración de formas es un proceso mestizo al demandar la reflexión crítica para analizar las cuestiones relativas a la recepción de las formas. En consecuencia, se plantea el reconocimiento de la teoría como aquella herramienta humanística que hace posible la visualización y análisis de los problemas relativos a las necesidades y exigencias de orden práctico y formal del diseño, y a la vez, permite elevar el discurso reflexivo y crítico durante el proceso creativo sobre los aspectos y consecuencias derivados de la configuración de los productos de diseño, con el objetivo de tomar decisiones conscientes para dar con formas consistentes, tanto a nivel formal como a nivel de relato significativo.

Si bien como hemos mencionado, la teoría puede hacerse presente en la visualización de problemas de orden formal, la conjetura que se busca reivindicar es aquella teoría que permite dialogar y problematizar bajo una lógica de pensamiento crítico reflexivo, con el objetivo de desarrollar lenguajes y nuevos discursos propios para el desarrollo disciplinar, pertinentes para el análisis entre las forma y sus posibilidades significativas o narrativas. En consecuencia, la teoría puede ser un camino propicio para evitar la superficialidad, la decisión aleatoria y los productos y espacios autorreferentes en el diseño.

Como hace manifiesto Chul - Han, “la teoría constituye una decisión esencial, que hace aparecer el mundo de modo completamente distinto, bajo una luz del todo diferente. Es una decisión primaria, primordial, que dictamina qué es pertinente a algo, y qué no lo es, qué es y tiene que ser y qué no. Como narración altamente selectiva traza un camino de discriminación a través de lo no transitado”¹⁰³. En efecto, se cree que la teoría como dispositivo, puede anticipar las formas de la realidad de forma selectiva y conceder un conocimiento básico necesario para el desarrollo de un proyecto sólido.

En relación a estos planteamientos, y realizando un análisis de la teoría desde una perspectiva instrumental, uno de los puntos que ha llevado a la deformación discursiva del diseño, está en la obsolescencia o carencia de las herramientas proyectuales estándar que participan del acto creativo en diseño. En efecto, se plantea la siguiente observación; la mayoría de herramientas proyectuales son más cercanas a las visualización formal, evidenciando una debilidad en el instrumental intelectual con el cual los diseñadores debemos resolver y determinar los problemas que demanda un proyecto. Así, se manifiesta una debilidad de herramientas proyectuales o metodologías que permitan incorporar la reflexión durante el desarrollo creativo, dicha debilidad es una causa de la poca comprensión del diseño que lleva posteriormente a una débil praxis en cuanto a los aspectos derivados de la reflexión y análisis humanísticos. Por consiguiente, si tenemos una baja comprensión epistemológica, que se hace manifiesta en la praxis, los discursos teóricos y la investigación en el campo carecen de la misma debilidad.

En este sentido, reconocemos la teoría para el desarrollo del pensamiento complejo, crítico y reflexivo, con el objetivo de dar con nuevo instrumental intelectual que permita establecer diálogos con nuestra sociedad y entorno, atendiendo las necesidades que nos manifiestan y así emprender viajes críticos, creativos y solidarios durante el desarrollo proyectual. Dicho desarrollo, en cuanto al conocimiento teórico, no hace más que tejer nodos conceptuales, mapas de controversia, propuestas de valor, imaginar futuros y acceder a la interioridad de los proyectos, todo con el objetivo de comprender y proyectar en torno a una problemática de diseño de manera más integral así sea posible.

De acuerdo a lo anterior, se reivindica el pensamiento reflexivo por medio de la teoría durante el ejercicio proyectual. No obstante, el diseño urge constantemente de conocimientos y cuestionamientos ontológicos que puedan consolidar y profundizar en el mismo como sujeto y objeto de estudio. De esta forma, acceder a los mecanismos que permiten su constitución y lo convierten en un agente

¹⁰³ Byung Chul Han. *La agonía de Eros*. 2014. Pág. 38.

relevante en la construcción social de la realidad artificial. El desarrollo del discurso, del pensamiento reflexivo, crítico y complejo de la práctica, puede conducir a superar con creces la banalización y superficialidad que afecta tanto a la teoría e investigación del diseño como a la praxis, y en su efecto, elevar a la disciplina como una ciencia cognitiva y respetada tanto por los círculos académicos como por los mismo actores disciplinares.

6. Fenomenología del diseño como campo disciplinar

Develando la estructura y esencia del diseño

El reconocimiento del estado inmaterial del diseño y la visible subjetividad que representa el mismo, como hemos ido mencionado a lo largo de este texto, no puede ser comprendido sólo por referencias o técnicas objetivas, en efecto, a partir de la convicción de que el ejercicio interdisciplinar en el diseño revelará nuevos caminos para afrontarse a su desarrollo y comprensión. Así pues, se amplía la mirada hacia el campo de la fenomenología como entrada para extender el sentido y consideraciones del diseño como un agente de esencia fenomenológica, esto quiere decir como un cuerpo que surge en la consciencia y se revela en su transubjetividad.

De acuerdo a lo anterior, la fenomenología se integra al campo del diseño con la intención de indagar en las esencias propias del mismo, en los aspectos derivados de la consciencia y experiencia que inciden en la percepción de las formas. Dichos aspectos no se muestran visibles a priori, sino que se encuentran ocultos bajo la apariencia del diseño, la cual se define como “el aspecto que ofrece una cosa, a diferencia y aún en oposición a su ser verdadero (...) alude al aspecto ocultador de las cosas del ser verdadero, la apariencia tiene entonces un sentido análogo al de fenómeno”¹⁰⁴. Así pues, la fenomenología se propone el estudio de la consciencia, las esencias, los juicios, las sensaciones y las emociones que ellas provocan en nosotros. Por consiguiente, la fenomenología como campo dentro del diseño tiene la misión de revelar los relatos y estructuras significativas del diseño que se buscan reivindicar.

Para poder desarrollar un pensamiento reflexivo y acercarnos al acto de teorizar, revalorando las categorías ocultas que supuestamente operan en el interior del diseño, la filosofía y su empalme hacia la fenomenología se hacen de un campo más cercano al diseño que los tradicionales métodos positivistas.

¹⁰⁴ José Ferrater Mora. *Diccionario de Filosofía*. Buenos aires: Editorial Montecasino, 5ª edición, 1976.

Así pues, se plantea que los diseñadores ya dominamos un cierto lenguaje técnico que nos hace parte de la cultura del experto en relación a la concreción formal y funcional, así durante años hemos estudiado al objeto ya constituido. No obstante, se plantea que para provocar un estallido intelectual en el diseño, como proyectistas debemos ser capaces de entender el proceso y fenómeno de constitución de los objetos. De esta forma surge el interés desde el diseño por encontrar una filosofía de comprensión y fundamentación sobre el quehacer proyectual. Por consiguiente, se busca la esencia del diseño como fenómeno, al ser técnica y arte, y asimismo producto y proceso. Se establece así como un método abierto para comprender la complejidad del fenómeno “diseñístico”, desarrollando una teoría propia del diseño como una aplicación continua de principios y como un sistema abierto, sin un final cerrado de los preceptos metodológicos estructurados.

7. Holograma como figura epistemológica fenomenológica

Principios de emergencia en el diseño

Llegados a este punto, la epistemología nos permite una aproximación al diseño para reconceptualizar y comprender su carácter y configuración fenomenológica, es decir, las condiciones esenciales que hacen posible la manifestación del relato en forma de cuerpo o representación. Tal objetivo toma importancia al considerar que una correcta interpretación y comprensión de la disciplina puede ayudar a superar la superficialidad y banalidad que ataca, tanto a nivel de praxis como discurso, permitiendo elevar las estructuras relativas a lo social, significativo emocional, a la altura de la importancia de la estructura formal.

Para llevar a cabo tal aproximación epistemológica, se han buscado metáforas o herramientas capaces de revelar la naturaleza del diseño, en este contexto se propone la figura del Holograma, la cual en su sentido original es un procedimiento fotográfico por medio del cual es posible generar imágenes tridimensionales a partir de una imagen o placa bidimensional. En efecto, el holograma hace visible un objeto en su compleja totalidad a partir de la proyección de todas sus vistas, así pues, el holograma presenta ciertas características de emergencia y constitución como fenómeno, semejantes a las características y transversalidades que se han querido destacar del diseño a lo largo de este texto.

En un primer principio el holograma reconoce dos tipos de estructuras, una interna y otra externa, que dan cuenta de un proceso de emergencia constituido a partir de un plano generativo, que se hace visible a través de un plano emergente.

Otro principio tiene relación con el proceso de traducción de información desde lo generativo hacia lo emergente, así la configuración del elemento emergente ha sido una codificación a partir de lo generativo. No obstante, ambos planos son diferentes por lo que se hacen manifiestos de forma distinta pero con un diálogo dan con la complejidad y totalidad del objeto, es el principio de pertinencia según Joaquim Español, mediante el cual, “en cada campo artístico se organiza el material con técnicas adecuadas a este material, es decir, técnicas apropiadas para transformarlo según principios ordenadores e intenciones significativas”¹⁰⁵. Es decir, bajo técnica e intenciones significativas, el plano generativo emerge.

Un último principio da cuenta que el estilo de organización del holograma establece un relación entre sus partes del todo y la misma totalidad. Se trata de una constitución interactiva, según la cual a través de la interacción de las partes, que compondrían un plano generativo, se haría manifiesto el plano emergente.

Dichas características se ponen de manifiesto como principios, por un lado de organización de la información y por otro lado como principios de organización de la realidad. En efecto, dan cuenta de la realidad del diseño como producto (organización de la realidad) y su esencia como proceso comunicacional (organización de la información). En efecto, el holograma intenta superar las limitaciones en cuanto a la definición del diseño como tal, en esta misma línea, el holograma permite hacer visible lo que a simple vista no se ve en relación a la naturaleza y comprensión del diseño.

Así pues, el holograma tiene la facultad de poner en relación y visibilidad las estructuras invisibles del diseño relativas a lo significativo, con la formalización. Es decir, diseño como holograma es el proceso de unión de elementos constitutivos que en un comienzo no se encontraban unidos. Asimismo, el concepto del holograma nos hace considerar que la inclusión de los principios holográficos al diseño, es capaz de exigir y explorar estrategias y técnicas de intenso espíritu comprensivo que no separen ni aislen elementos o estructuras. Además, se han plantean los principios de emergencia, con el objetivo de evidenciar un cierto tipo de movimiento y de proceder durante el ejercicio proyectual, sin querer establecer un método cerrado o una receta constructiva.

¹⁰⁵ Joaquim Español. *Entre técnica y enigma*. 2015. Pág. 13.

8. Diseño: el reconocimiento como una disciplina particular

Confianza en la disciplina

El diseño hunde sus raíces en las configuraciones que dan vida al universo artificial que habitamos. Dicho universo se perfila como un área que propicia a las disciplinas proyectuales, tanto para el ejercicio proyectual como también en la identificación de un campo propio para el estudio reflexivo y crítico, siendo un aporte al desarrollo del conocimiento desde una perspectiva distinta a los paradigmas tradicionales. En este sentido, el universo artificial se perfila como sujeto y campo de estudio pertinente a las disciplinas proyectuales, donde tanto el diseño como la arquitectura se mueven en pos de la configuración de formas consistentes, y en un nivel mayor, en la generación de entornos sociales consistentes y significativos de acuerdo a los individuos y sociedad que lo habitan.

Evidentemente existe un círculo de actores de la disciplina que siguen pensando que, como diseñadores, tienen como actividad central el dominio de los procesos de prefiguración y formalización a través de la configuración de espacios, productos o gráficas bajo criterios funcionales y estilistas. No obstante, hace falta una actitud a nivel general que tenga la confianza que la disciplina se merece, así se entiende la capacidad de las disciplinas proyectuales para manejar el dominio de la habitabilidad significativa y la construcción de entornos bajo una carga sociocultural responsable de los significados que puedan traer a una sociedad y entorno. Dicha actitud trae consigo la determinación de los elementos que definen como disciplina y campo del conocimiento al diseño, a fin de validar y aportar conocimiento a la teoría e investigación.

Por último, si por parte de los actores disciplinares existe la confianza en la disciplina, en su densidad estructural y en el relato, reconociéndose en el marco de un campo determinado y siendo responsable en la habitabilidad significativa, podrá ayudar a la autoconciencia profesional para salir de forma consistente del estado de sobreformalización y banalización del diseño.

9. Síntesis final

Futuros propósitos y continuación de investigación

Durante el transcurso de este trabajo se ha propuesto indagar en la comprensión epistemológica del diseño, combinando elementos de la teoría general del diseño con diferentes aportes de otros campos cognitivos. Así ha sido posible dar con la figura del holograma como metáfora epistemológica del

diseño, lo que además ha supuesto reconocer al campo de la fenomenología como una área cercana y propicia para el diseño que permite indagar en sus cuestionamientos ontológicos más profundos. Así pues, nos hemos acercado, en parte, a reivindicar una nueva reconceptualización del diseño, reconociendo la indisciplina como un ingrediente fundamental para visualizar estructuras que influyen en la configuración del diseño y que tradicionalmente la disciplina no ha supuesto entre sus cometidos básicos, por lo que no han sido naturalizados durante el ejercicio proyectual. En efecto, la problemática inicial relativa a una débil comprensión del diseño, encuentra nuevos caminos y alternativas, donde el holograma es solo una propuesta de los posibles caminos, y que como se ha visto, permite poner en debate y visualización la capacidad de configuración del diseño.

No obstante, se considera que la praxis aún necesita de recursos metodológicos, ya sean métodos abiertos o herramientas proyectuales, que sean capaces de situar y elevar las estructuras relativas a la significación y percepción de las formas a una altura pertinente en cuanto a su importancia. Así, si bien el holograma se constituye como figura epistemológica y en principio adaptable para una didáctica del diseño, una futura investigación pretende encontrar a través del holograma u otras estrategias proyectuales que puedan en conjunto a las tradicionales herramientas formales del diseño, elevar en rigor el análisis sobre la pertinencia y consistencia de las formas durante el proceso creativo. En efecto, esta primera parte espera constituirse como el inicio de una futura investigación que busca indagar en los cometidos recién planteados.

Se cree que el diseño se encuentra en una nueva era, si bien es difícil saber, lo que si parece claro es que nos encontramos en el declive y fin del ensimismamiento objetual. Con esto no se quiere decir que todavía no existan proyectos potentes en su forma y en su contenido, sin embargo, el desarrollo de la teoría, del pensamiento reflexivo y crítico, ha llegado para quedarse y así consolidar al diseño como disciplina, y a la vez, dotarlo con nuevas estrategias que permitan una autoconsciencia por parte de los actores de la disciplina y de las capacidades que inscriben los relatos del diseño.

BIBLIOGRAFÍA

1. Ariza, Verónica. *La investigación en Diseño, una visión de los postgrados en México*. México: Universidad Autónoma de Ciudad de Juárez, 2012.
2. Bachelard, Gastón. *La poética del Espacio*. Argentina: Fondo de cultura económica, 2000. Edición Original: *La poétique de l'espace*, Paris 1957.
3. Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós, 1978.
4. Bonsiepe, Gui. *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic, 2012.
5. Bourriaud, Nicolas. *Post producción, La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2007. Edición original: *Postproduction: Culture as Screenplay: How Art Reprograms the World*. New York: Lukas & Sternberg, 2002.
6. Bürdek, Bernhard. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gili, tercera edición 2002. Edición original: *Design: Geschichte, Theorie und Praxis der Produktgestaltung*, 1994.
7. Burgos, Carlos. Dimensiones epistémicas y cognitivas en la enseñanza de las disciplinas proyectuales. *Arquisur Revista*, N° 01 (Año: 2010).
8. Campi, Isabel . *¿Qué es el Disenny?*. Barcelona: Columna jove divugació, 1992.
9. Cross, Nigel. *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer. 2006. Primera publicación en *Design Studies* N° 4, Vol. 3, (Año: 1982).
10. Chul Han, Byung . *La agonía de Eros*. Barcelona: Herder editorial, 2014.
11. Deleuze, Gilles. *Lo actual y virtual*. Revista Dialogues 1996, Flammarion. Pág. 179-185.
12. Dilthey, Wilhem. *Introducción a las ciencias del espíritu*. México: Fondo de cultura económica, 1883.

13. Español, Joaquim. *Entre técnica y enigma*. Barcelona: Entre Ambos, 2015.
14. Ferrater José. *Diccionario de Filosofía*. México: Editorial Atlante, 1941.
15. Ferrater, José. *Diccionario de Filosofía*. Buenos Aires: Editorial Montecasino, quinta edición, 1976.
16. Gamonal, Roberto y otros. *Cuaderno de diseño 4: diseño de procesos*. Madrid: IED, 2014.
17. Goodman, Nelson. *Maneras de hacer mundo*. Madrid: Visor distribuciones. Edición original: *Ways of WorldMaking*, 1978.
18. Husserl, Edmund. *La idea de la fenomenología*. Barcelona: Herder, 2011.
19. Joaquim español. *Forma y consistencia; La construcción de la forma en arquitectura*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos, 2007.
20. Jones, Christopher. *Design Methods: seeds of human futures*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1992.
21. Knott, Johan. *Design Research and valuable outcomes*. Seminar Paper. Munich: Master School Media Design, University For Media Design, 2012.
22. Levy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?*. Barcelona: Paidós. 1999.
23. Lindón, Alicia. Los imaginarios urbanos y el constructivismo geográfico: los hologramas espaciales. Santiago: *EURE* Vol. 33 N° 099 (Año 2007). Instituto de Estudios Urbanos y Territoriales de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Pág. 31-46.
24. Mansilla, Luis. *Apuntes de viaje al interior del tiempo*. Barcelona: Fundación caja de Arquitectos, 2001.
25. Margolin, Víctor. *Las políticas de lo artificial*. México: Editorial diseño, 2005.
26. Martín Juez, Fernando. *Contribuciones para una antropología del Diseño*. Barcelona: Gedisa, 2012.

27. Morin, Edgar. *El Método 1, la naturaleza de la naturaleza*. Madrid: Ediciones cátedra, 2001.
28. Navarro, Pablo. *El holograma social una antología de la sociedad humana*. Madrid: Siglo veintiuno editores, 1994.
29. Norberg Schulz, Christian. *Arquitectura Occidental*. Barcelona: Editorial GG, 1983.
30. Rancière, Jacques. *Le spectateur émancipé*. La Fabrique éditions, 2008. Traducción en castellano: El espectador emancipado, Ellago Ediciones, 2010.
31. Rancière, Jaques. Thinking between disciplines: an aesthetics of knowledge. *Parrhesia*, N° 1, (Año 2006).
32. Reyes, Roman. *Diccionario crítico de Ciencias Sociales*. Publicación electrónica Universidad Complutense. Consulta web: http://pendientedemigracion.ucm.es/info/eurotheo/diccionario/index_b.html.
33. Schön, Donald. *La formación de profesionales reflexivos, hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. España: Paidós, 1987.
34. Selle, Gert. *Ideología y utopía del diseño, contribución a la teoría del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1973.
35. Simón Sol, Gabriel. ¿Qué es el diseño? Trece principios básicos. *Revista de investigación en diseño, Taller Servicio 24 Horas*, N° 12, (Año: 2010).
36. Simon, Herbert. *Las ciencias de lo Artificial*. Granada: Comares, 2006.
37. Simon, Herbert. *The Sciences of the Artificial*. Cambridge: The Mitpress, 1996.
38. Tapia, Alejandro. *El diseño gráfico en el espacio social*. Buenos Aires: Nobuko 2005.
39. Tedeschi, Pablo. *La génesis de las formas y el diseño industrial*. Buenos Aires: EUDEBA 1962.

40. Van den Boom, Holger. Design is a Semiotic construction. *Design Issues*, N°1, Vol. 31, (Año 2015).
41. Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del diseño, fundamentos teóricos*. México: Centro Juan Acha: investigación sociológica en Arte Latinoamericano, 1998.
42. Zumthor, Peter. *Pensar la Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili, 2004.
43. Peter Zumthor. *Atmósferas*. Barcelonas: Gustavo Gili, 2006.

Apéndice

Enunciación a un acto didáctico

La comprensión del diseño desarrollada en este texto ha permitido dar con una figura holográfica epistemológica de la práctica. En efecto, el holograma se ha propuesto con el objetivo de reconocer la configuración compleja del diseño tanto como producto como proceso, así pues, a partir de la visualización del holograma podemos asociar ciertos principios de emergencia que se anuncian como protocolos asociados a la acción durante el desarrollo proyectual.

De acuerdo a lo anterior, el holograma desde la proyectualidad permite abordar un nuevo modelo de configuración compleja, que a su vez deja ver la organización del conocimiento y negociación entre actores y factores, y acepta un enfoque constructivo del conocimiento durante el desarrollo creativo. A partir de lo anterior, se propone un desarrollo didáctico a través de la epistemología de la práctica desarrollada en este texto y metafórizada a través de la figura del holograma, proponiendo desarrollar ciertas competencias a partir del ejercicio de una práctica reflexiva. Por lo cual, este reto intenta planificar un proceso de enseñanza flexible e inspirador, para llevar a cabo una propuesta comprensiva del desarrollo proyectual.

Propuesta didáctica:

1. Objetivo general:

- Mostrar las oportunidades que abre para el proceso creativo y la didáctica el holograma como estrategia de comprensión y accionar durante el ejercicio proyectual.

1.2 Objetivos específicos:

- La observación consciente de los procesos de diseño.
- Observar teoría a partir de la experimentación.
- La construcción colectiva del conocimiento y las propuestas.
- Desarrollo de praxis unida a la reflexión.

2. Metodología:

A partir del planteamiento del holograma como figura epistemológica, se anuncian principios de emergencia tanto para el holograma como el diseño, lo que en consecuencia se puede plantear como un modo de proceder durante la práctica del diseño. Por lo que el desarrollo de la investigación proyectual creativa se da a partir de protocolos de acción asociados a principios expuestos en la tercera parte de este texto, por consiguiente, se determina una secuencia de fases para ser planteadas en el desarrollo del acto didáctico, estableciéndose como caminos abiertos y no pasos estructurados.

3. Descripción y desarrollo:

3.1 Primera Fase: Presentación

Comprensión metáfora de holograma y determinación del encargo.

a) Actividades:

Desarrollo de clase expositiva de analogía y metáfora de holograma en relación al diseño. Luego, a partir de la comprensión del diseño desde la figura del holograma, se propone plantear una problemática de diseño común a todos los alumnos y entrar en un modelo de desarrollo del proceso creativo guiado según protocolos de acción de emergencia holográficos. Así pues, se plantea el encargo a los alumnos, los que posteriormente lo replantean desde su propia perspectiva (autoencargo), así pues, planifican próximos pasos a seguir e identifican preguntas claves.

b) Estrategia:

División por grupos. Se propone la posibilidad de trabajar desde la interdisciplina, acercándose a alumnos de otras facultades con el objetivo de consolidar un taller transversal e indisciplinar en el marco de la universidad, acorde a objetivos singulares según grado y capaz de articularse dentro del área de investigación y desarrollo de la universidad, creyendo que los conocimientos durante el proceso creativo se construyen colectivamente y se definen por consenso.

c) Objetivos fase:

- Comprender propuesta epistemológica del holograma en términos de la praxis.
- Capacidad de organización y autoformación.
- Capacidad para abordar el diseño de un proyecto desde una perspectiva grupal e interdisciplinar.

3.2 Segunda fase: Explorar

Desarrollo de principio constitutivo del diseño.

a) Actividades:

La segunda fase tiene por acción el proceso de exploración e inmersión en la problemática. Dentro de esta modalidad el alumno no es un participante pasivo, sino un investigador que contribuye a su equipo en la generación de un conocimiento que le permita entender el contexto de interacción y de acción de una problemática de diseño. Así pues, esta fase se trata de un viaje de exploración, ideas, y posibilidades tanto conceptuales como metodológicas, que sean capaces de acercarse al problema. La problematización nos da ideas sobre posibilidades metodológicas para saber que herramientas o métodos podemos emplear.

b) Estrategias

Diagramas, investigación etnográfica, interdisciplina. Además de estrategias que los alumnos crean pertinentes para investigar y explorar la problemática.

c) Objetivos esperados:

- Identificar y explorar la naturaleza del proyecto.
- Generar un marco conceptual de acción.
- Imaginar posibilidades e ideas para el desarrollo del proyecto.
- Análisis de actores sociales.
- Abducción en lo virtual.
- Comenzar a definir caminos y cursos de acción para posibles entradas al proyecto (diseñar el proyecto).
- Definir intencionalidad y objetivos.

d) Habilidades y capacidades desarrolladas:

- Capacidad para identificar y comprender problemas desde la crítica y la reflexión.
- Capacidad de pensamiento complejo, abstracto y holístico para conceptualizar, relacionar, comparar, sintetizar, etc.
- Capacidad de trabajo interdisciplinar y en equipo.
- Capacidad para integrar conocimientos de las diversas dimensiones que participan en el proceso creativo y determinan la naturaleza del problema.
- Capacidad para comunicar ideas.

3.2 Tercera fase: Negociar

Desarrollo de principio de consistencia del diseño.

a) Actividades:

Una vez ya dentro de un marco de acción y con un mapeo de la problemática de diseño, la tercera fase tiene por objetivo sintetizar, inferir y determinar conceptos rectores para comenzar una negociación entre factores funcionales, culturales, sociales, etc., y determinaciones formales que se acerquen a posibles caminos para llegar a una solución. Así pues, se espera que el alumno conjugue todos los factores que determinan un proyecto y la toma de decisión a partir del mismo. Es aquella fase en que se comienza a tomar partido por una idea y se comienza a sintetizar y traducir la información determinante para el proyecto.

b) Estrategia:

Pensamiento divergente, creatividad, uso de herramientas proyectuales de visualización y exploración. Además de estrategias particulares que sean capaces los alumnos de determinar.

c) Objetivos esperados:

- Búsqueda de conceptos y conexiones entre necesidades, fundamentos y soluciones.
- Determinar concepto rector de proceso creativo.
- Deducir e inferir formas de proceder durante el desarrollo creativo.
- Toma de decisiones.
- Determinación de soluciones, lo que no significa determinar el producto final.

d) Habilidades y capacidades:

- Capacidad para generar ideas y soluciones creativas.
- Capacidad para integrar conocimientos adquiridos en etapa previa, durante la toma de decisiones.
- Capacidad de expresar y visualizar conceptos e ideas por medio de herramientas proyectuales.
- Capacidad de síntesis y reconocimiento de fundamentos proyectuales.

3.2 Cuarta fase: Configurar

Desarrollo de principio de sistema.

a) Actividades:

La cuarta fase tiene por objetivo finalmente configurar, plasmar y comunicar un orden lógico, bajo la organización de conocimientos, conceptos, soluciones y necesidades determinadas previamente. En efecto, se le da cuerpo a los conceptos e ideas, esto significa materializar a través de decisiones que pueden ser formales, relativas a estructura, materialidad, etc. Y por otro lado, otorgar un guión si el fin se traduce en el diseño de una experiencia o de un servicio.

b) Estrategia:

Pensamiento divergente, creatividad, uso de herramientas proyectuales de visualización. Además de estrategias de producción y visualización particulares que sean capaces los alumnos de determinar.

c) Objetivos esperados:

- Materialización y configuración conceptual.
- Alcanzar objetivos e intenciones.
- Dar con una oportunidad o solución de diseño.
- Determinaciones técnicas, formales, estéticas, comunicativas y experienciales.

d) Habilidades y capacidades:

- Capacidad para determinar y desarrollar una solución e idea.
- Capacidad de comunicación a través de la formalización.
- Capacidad de integrar las diferentes relaciones y conexiones para determinar la emergencia de una nueva forma u experiencia.

