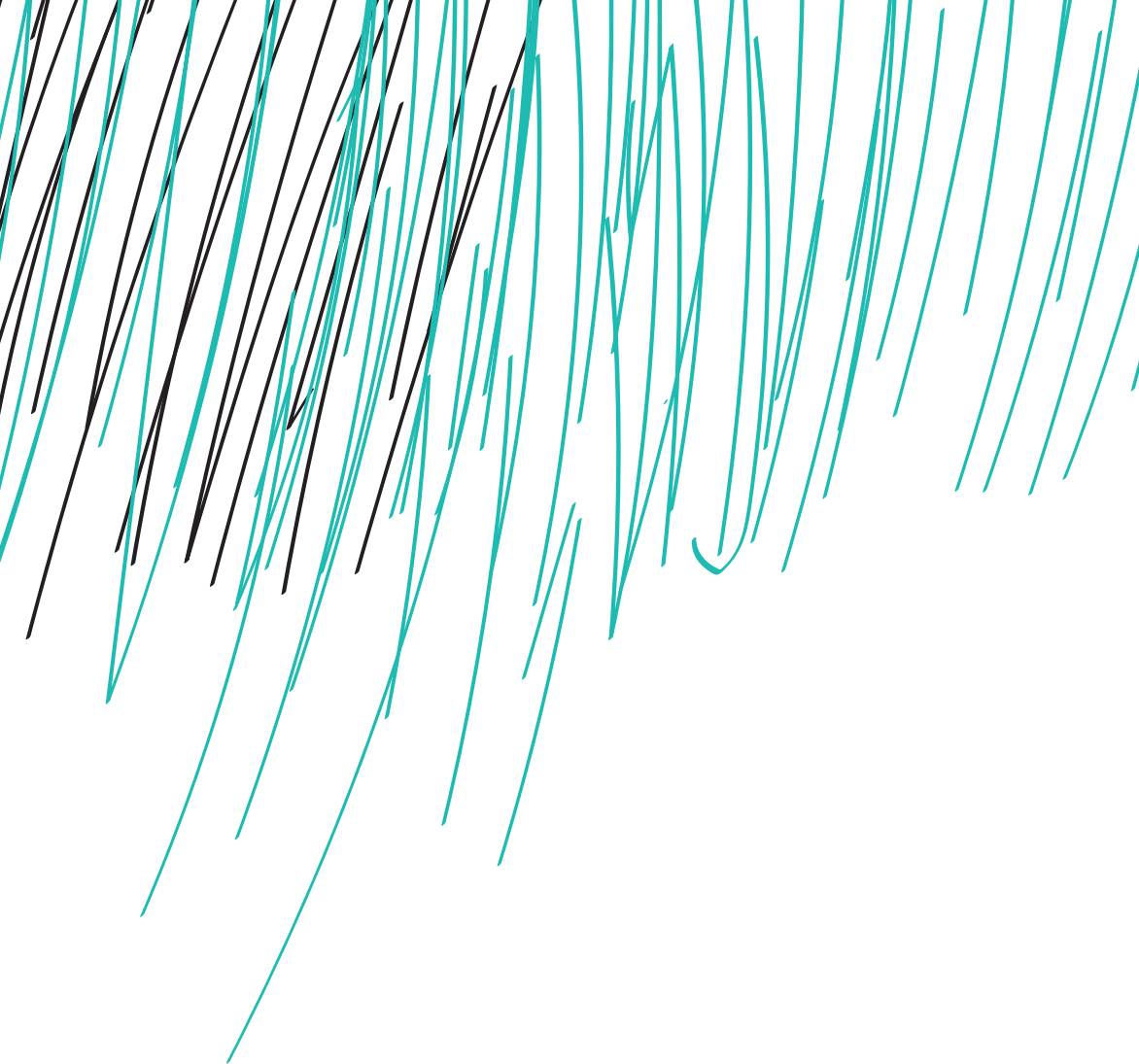




DISEÑO Y FILOSOFÍA

Ejercicios transdisciplinarios para
comprender el diseño y la arquitectura



DISEÑO Y FILOSOFÍA

Ejercicios transdisciplinarios para
comprender el diseño y la arquitectura

Este libro es un producto del proyecto Diseño y Filosofía, ejercicios transdisciplinarios para comprender el diseño; presentado por el Grupo de Investigación en historia, teoría y epistemología del diseño y financiado por el Vicerrectorado de Investigaciones de la Universidad del Azuay.

DISEÑO Y FILOSOFÍA

EJERCICIOS TRANSDISCIPLINARIOS PARA COMPRENDER EL DISEÑO Y LA ARQUITECTURA

© **del texto:** Toa Tripaldi-Proaño, Anna Tripaldi-Proaño, Genoveva Malo-Toral, Diego Jadán-Heredia, Santiago Vanegas-Peña, Roberto Landívar-Feicán, Giovanny Delgado-Banegas, Silvia Zeas-Carrillo, 2025

© **de ilustraciones:** Fernando Yukich Cazar

© **de esta edición:** Universidad del Azuay. Casa Editora, 2025

ISBN: 978-9942-670-80-9

e- ISBN: 978-9942-670-81-6

Diseño y diagramación: Fernando León Guerrero

Corrección de estilo: Sebastián Carrasco Hermida

Libro arbitrado por pares: Ana Cravino, Flavio Bevilaqua

Impresión: PrintLab / Universidad del Azuay
en Cuenca del Ecuador

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta obra, por cualquier medio, sin la autorización expresa del titular de los derechos

CONSEJO EDITORIAL / UNIVERSIDAD DEL AZUAY

Francisco Salgado Arteaga
Rector

Genoveva Malo Toral
Vicerrectora Académica

Raffaella Ansaloni
Vicerrectora de Investigaciones

Toa Tripaldi
Directora de la Casa Editora

DISEÑO Y FILOSOFÍA

Ejercicios transdisciplinarios para
comprender el diseño y la arquitectura



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

Casa 
Editora

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
---------------------	-----------

LOS MUNDOS POSIBLES DE NELSON GOODMAN, EL DISEÑO Y LAS PRÁCTICAS SOCIALES	
--	--

Anna Tripaldi-Proaño	21
1. Los muchos mundos y el diseño	24
2. Las maneras de hacer mundos en Goodman	28
3. Mundo genuinos y mundos espurios	36
4. Percepción, realidad y verdad	38
5. Reflexiones finales	46
REFERENCIAS	49

RICHARD RORTY: HACIA UNA POLÍTICA DEL DISEÑO	
---	--

Toa Tripaldi-Proaño	51
El pragmatismo de Rorty	57
Contingencia, ironía y solidaridad	59
El Diseño contingente, irónico y solidario	62
REFERENCIAS	70

HUMBERTO MATURANA

EL SENTIDO DE LOS VÍNCULOS: HACIA UN REENCUENTRO CON LA NATURALEZA Y UN DISEÑO MÁS HUMANO

Genoveva Malo-Toral	73
Reflexiones iniciales	76
Diseño sostenible y biomímesis:	79
Diseño humanista (human design)	80
Diseño para la transición (transition design)	81
Vínculos con sentido: mirando al diseño desde la filosofía de Maturana	82
1. La comprensión de lo esencial: la vida	82
2. Poiesis: sistemas productores y producto en sí mismo	84
3. La capacidad de establecer conexiones como fuente de conocimiento	86
4. La importancia de la adaptabilidad- plasticidad al cambio	90
Reflexiones finales	92
REFERENCIAS	94

APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA A LA BELLEZA FUNCIONAL

UNA POSIBLE LECTURA DE LA FILOSOFÍA DEL DISEÑO DE GLENN PARSONS

Diego Jadán-Heredia	97
Un concepto de belleza funcional	102
Primera cuestión: funciones propias y funciones accidentales	103
Segunda cuestión: categorías funcionales y cualidades estéticas	106
Tercera cuestión: cualidades estéticas y función del objeto	109
Una teoría de la estética cotidiana	112
Un concepto dinámico y controversial	117
Conclusión	126
REFERENCIAS	128

BRUNO LATOUR, LOS ACTANTES QUE MOLDEAMOS NOS MOLDEAN

Santiago Vanegas-Peña

133

Los actantes: híbridos terrestres	137
1. La construcción de la realidad	137
2. En el laboratorio, los actantes actúan construyendo orden a partir del desorden	143
3. Cinco interacciones que nos revelan el protagonismo de los actantes.	146
4. Caracterización de los actantes	149
5. Impacto en el diseño y la arquitectura	152
REFERENCIAS	156

DESOCULTANDO LA TECNÉ QUE GENERA IMÁGENES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Roberto Landívar-Feicán

159

La ilustración analógica, digital, híbrida y las imágenes generadas con inteligencia artificial.	163
Heidegger y la técnica	165
El dibujo en el diseño y el acto proyectual	168
Desocultar la relación entre tecnología y los procesos proyectuales tradicionalmente establecidos	172
Conclusiones	174
REFERENCIAS	177

LA CREATIVIDAD PROFESIONAL. HABITUS EXPERTO EN LA DISCIPLINA DEL DISEÑO

Giovanny Delgado-Banegas

179

La teoría de Bourdieu y la mirada a las estructuras sociales y académicas	182
Entre el diseño experto y el diseño difuso, el habitus profesional del diseño	185

¿Qué es la creatividad? ¿Qué se dice sobre su valor disciplinar?	188
La creatividad como habitus subyacente en la profesionalización del diseño	188
¿Cómo opera la creatividad en el profesional del Diseño al momento de enfrentarse a un proyecto para ser considerada como un habitus?	197
La creatividad y la heurística como procesos mentales y de acción en la especificidad del Diseño.	197
La creatividad como una especificidad profesional del diseñador que se consolida como un habitus disciplinar	201
REFERENCIAS	204

UNA PROPUESTA DE METODOLOGÍA PROYECTUAL DESDE LA FILOSOFÍA DE NANCY FRASER

Silvia Zeas-Carrillo	207
Filosofía política de Nancy Fraser	209
La justicia social de Nancy Fraser como un nuevo paradigma	212
Enfoque Interdisciplinario en el Diseño: Integrando Consideraciones Sociales de Justicia Social de Nancy Fraser en una propuesta de Metodología Proyectual	216
Propuesta de metodología proyectual desde la teoría de justicia social	218
Identificar / Redistribución y Reconocimiento	221
Investigar / soluciones a la injusticia	223
Conceptualizar, Experimentar, Prototipar / Participación	228
Valorar, Concretar / Participación	231
Reflexiones	236
REFERENCIAS	238

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN HISTORIA, TEORÍA Y EPISTEMOLOGÍA DEL DISEÑO

239

INTRODUCCIÓN

A lo largo de la historia del diseño, se ha evidenciado que este se ha consolidado a partir del diálogo disciplinar. Esta condición ha estado presente desde su fundación y se ha constituido en una característica natural y esencial de la disciplina.

Al considerarse al diseño como una disciplina más pragmática, se da muy poco espacio para la reflexión teórica por parte de los profesionales. Esto provoca que se genere muy poco desarrollo y aporte de conocimiento en el ámbito epistémico. Hace falta, por lo tanto, propiciar estos espacios de construcción teórica, para que se permita el crecimiento de un marco teórico y un estado de la cuestión que aún no está consolidado.

Para el correcto estudio y comprensión de una disciplina, es indispensable profundizar en lo que ella es y en cómo se genera el conocimiento disciplinar; es decir, es necesario el estudio de las cuestiones filosóficas, epistémicas y ontológicas de la disciplina. Una de las cuestiones importantes que se deberían enfrentar en este tipo de estudios del diseño tiene que ver con aquellas que tratan sobre miradas filosóficas, pues estos estudios permiten caracterizar los rasgos de la disciplina, delimitar sus acciones y diferenciarse de otras disciplinas. Una vez que se conoce más la perspectiva filosófica del diseño, se puede aprehender de mejor manera la naturaleza de la disciplina y, por lo tanto, descubrir cómo se genera el conocimiento en ella.

Este texto recoge artículos que, mediante una perspectiva transdisciplinar, estudiaron al diseño a partir de propuestas de filósofos y pensadores reconocidos a nivel mundial, para ampliar así las propuestas teóricas dentro de la disciplina.

La Filosofía es una disciplina que, por su amplitud y diversidad, abre un gran abanico de alternativas para reflexionar, a partir de ella, sobre el diseño, su naturaleza y sus cuestiones epistémicas. El diseño, por otra parte, está inmerso en la actualidad en un escenario complejo; debido a esto, puede salir de su campo, interactuar con otras disciplinas y actores sociales para, de esta forma, responder de manera eficaz a los complejos problemas de la contemporaneidad.

Morin (1994) planteó la necesidad de buscar respuestas a los problemas complejos de una manera creativa, mediante diálogos entre disciplinas. Esto se debe a que, a pesar de que cada una de ellas tiene la capacidad de responder de manera individual a ciertas problemáticas, existen otras problemáticas que, por el conjunto de variables que poseen, son imposibles de abordar desde una perspectiva unidireccional.

Ante esta realidad, los enfoques multidisciplinarios, interdisciplinarios o transdisciplinarios permiten a las disciplinas entrar en una serie de niveles de interacción para enfrentar los problemas. Los actores de estas interacciones disciplinares normalmente navegan entre las disciplinas y sus propósitos suelen resumirse en encontrar los vínculos que existen entre ellas. A pesar de que la multi, inter y transdisciplinariedad tienen un enfoque de relación disciplinar, hay ciertas características que generan distinción entre los tres enfoques.

El enfoque multidisciplinario implica que, desde una disciplina central, que normalmente es aquella que ha identificado la problemática social, se hace uso de otras disciplinas para un estudio más complejo. El acercamiento a la problemática parte de la disciplina eje y utiliza sus métodos propios. En este caso, los límites entre disciplinas continúan intactos, las disciplinas periféricas solo sirven para colaborar con esa disciplina.

Por otro lado, en el enfoque interdisciplinario existe un mayor nivel de interacción entre todas las disciplinas que forman parte del proyecto; llegan, incluso, a compartir métodos y teorías entre ellas. Este tipo de enfoque no solo ayuda a resolver las problemáticas complejas de manera más eficiente, sino que implica generar nuevos espacios de aprendizaje entre los participantes y crea conexiones entre las disciplinas para integrar conocimientos que perduran más allá de los proyectos.

Finalmente, el enfoque transdisciplinario aúna conocimientos disciplinares y saberes que aportan en la resolución de problemas complejos. Una característica de este enfoque es que relaciona saberes tanto disciplinares como no disciplinares, siempre y cuando estos sean necesarios y estén involucrados en las problemáticas en las que intervienen. Para este enfoque, los resultados, las metodologías y experiencias resultantes de un contexto no sirven para ser aplicados en otras situaciones. Otra característica importante de este enfoque es que las disciplinas toman y hacen suyos los conocimientos de las otras disciplinas, amplían su universo de conocimiento y desarrollan nuevas áreas, enfoques teóricos o posiciones disciplinares.

Es así que el diseño, desde sus inicios y gracias a sus límites flexibles y porosos, cuenta con características que facilitan un trabajo relacional. Estas características y enfoques forman parte de la disciplina desde su temprana aparición, por lo que el diseño está acostumbrado a esa interacción desde los diversos niveles antes expuestos. Esta interacción se hace de manera natural, para contribuir, en gran medida, a la resolución de problemas, con lo que amplía, modifica y expande sus fronteras y su bagaje teórico.

El presente texto es el resultado de un proyecto de investigación que usó, como metodología central, el estudio bibliográfico y la reflexión teórica. La metodología que se propuso fue la de la transdisciplinariedad, mediante el análisis y reflexión teórica de las obras de diferentes filósofos reconocidos a nivel mundial y la apropiación de dichas propuestas en el diseño.

Los filósofos estudiados fueron:

Nelson Goodman: Filósofo americano de orientación analítica y fenomenista. Sus escritos sobre cuestiones de teoría del conocimiento, filosofía del lenguaje y filosofía de la ciencia han ejercido una considerable influencia. Hizo notables contribuciones a la teoría de la confirmación de hipótesis, al estudio de los condicionales contrafácticos y a la teoría relativista de la construcción de mundos.

Richard Rorty: Es uno de los filósofos contemporáneos más polémicos de esta época. Se considera a sí mismo como pragmatista, no existencialista y crítico de la filosofía tradicional. Considera que los seres humanos no hallan la verdad, sino que la hacen; es decir, la idea de la verdad es algo que se construye en vez de algo que se halla. Mira a la ciencia como una actividad humana más, donde los grandes científicos inventan descripciones del mundo que ayudan a predecir o controlar las cosas. Afirma que en ningún momento se puede considerar que la “verdad” es una representación exacta del mundo en sí.

Humberto Maturana: Biólogo, filósofo y escritor chileno. Desarrolló su concepto original de la autopoiesis, concepto que da cuenta de la organización interna de los sistemas vivos como redes cerradas de autoproducción de los componentes que los constituyen.

Glenn Parsons: Filósofo canadiense contemporáneo. Ha tenido ya algunos acercamientos a la filosofía del diseño, en especial al mirar a esta disciplina en relación con otras dimensiones sociales. Sus intereses giran en torno a la estética, la metafísica y la filosofía de la ciencia. Sus trabajos se centran en la estética filosófica, en especial la estética de cosas que no están relacionadas con el arte, como por ejemplo de la naturaleza, el diseño y los seres humanos.

Bruno Latour: Es un filósofo, sociólogo y antropólogo francés. Sus propuestas se centran en Estudios de Ciencia, Tecnología y Sociedad. Uno de sus principales aportes es la Teoría del Actor-Red, con la cual trata de comprender la con-

formación de lo "social" como algo no preestablecido, algo en constante movimiento y cuyo estudio implica un minucioso rastreo que involucra la participación de agentes humanos y objetos, ideas, discursos, etc. Sus conceptos principales se desarrollan en torno a las nociones de inscripción, traducción, simetría, caja negra y actante.

Martin Heidegger: Filósofo alemán. Su pensamiento gira primordialmente en torno del Ser y de la relación del hombre con el "sentido del Ser". Para él, el ser humano se encuentra "caído" en el mundo, perdido en la impersonal trivialidad y dispersión del "uno", de un "cualquiera". Heidegger está lejos tanto del nihilismo como de la negación de una trascendencia. Para él, el lenguaje representa la relación más primaria entre el Ser y el ser humano.

Pierre Bordieu: Sociólogo francés cuya obra está dominada por un análisis sociológico de los mecanismos de reproducción social. Bourdieu hace hincapié en la importancia del capital cultural y simbólico en esta reproducción y critica la primacía otorgada a los factores económicos. Bourdieu ha desarrollado una teoría de la acción, en torno al concepto de habitus, que ha ejercido gran influencia en las ciencias sociales.

Nancy Fraser: Filósofa política, intelectual pública y feminista estadounidense. Ha ejercido como profesora de ciencias políticas y sociales. Es ampliamente conocida por sus críticas y contribuciones teóricas en el ámbito de la filosofía política, especialmente en cuestiones de política de la identidad, sobre el constructo de justicia social y la teoría feminista.

Así, este libro se divide en ocho capítulos. Cada uno de ellos trata sobre un pensador y su interacción disciplinar con el diseño.

En el capítulo uno, Anna Tripaldi analiza a Nelson Goodman y su propuesta de los muchos mundos. Goodman (1990) plantea que "hacemos mundos" en la medida en que descubrimos "lo que hay"; predica que no hay un solo mundo, sino la coexistencia de muchos de ellos. De esta mane-

ra, abre la posibilidad de una multidiversidad de mundos o realidades que, a su vez, van a encontrar su verdad en los distintos “marcos de referencia” o, como preferimos llamarlos desde el diseño, “contextos de enunciación o lógicas de sentido”. Bien se puede pensar al diseño como uno más de esos mundos, y también como una disciplina que, a su vez, hace mundos materiales e inmateriales orientados a solucionar problemáticas de individuos y colectividades.

Tal como la ciencia y el arte, el diseño y los objetos que produce van a entrar en diálogo con lo social; tal vez el diseño lo haga de manera más inmediata que los otros dos, por su propia naturaleza. Todos estos mundos encuentran una significación real en la medida en que sus descubrimientos llegan a lo cotidiano de la gente para darle sentido. Y bien podría ser el diseño aquel espacio donde la filosofía de la ciencia y del arte confluyen para ver nacer un nuevo mundo posible.

En el capítulo dos, Toa Tripaldi analiza la propuesta de contingencia, ironía y solidaridad de Richard Rorty. Para este estudio se toma, por un lado, el concepto de contingencia, ironía y solidaridad, y por otro lado, su línea sobre el pragmatismo. Para Rorty, todo puede ser contingente; es decir, todo puede ser de otro modo. Sin embargo, existe un límite en estas posibilidades y el límite es la crueldad con el otro. Por otra parte, Rorty encuentra en la imaginación el recurso de la evolución cultural para hacer que el futuro sea un territorio provisorio más rico que el pasado. La imaginación es la fuente de las nuevas imágenes científicas y también de las nuevas concepciones de las comunidades.

El pragmatismo de Rorty intenta sustituir el presente por el futuro, el conocimiento por la esperanza, la certeza por la imaginación. Estos dos conceptos permiten entender lo que se conoce como el Diseño Utópico. La utopía es una característica esencial del diseño, pues es un proceso que está caracterizado por la anticipación o invención, un proceso que no estudia lo que es, sino lo que debe ser. No se puede imaginar su accionar sin una mínima idea de que este objeto produzca un cambio para mejorar el contexto. El diseño nace de observar lo que es y lo que podría ser; parte de la pregunta ¿cuáles

podrían ser nuestras posibilidades? El poder creativo de este tipo de pensamiento lo invita a informarse y a elaborar estrategias, a entender el espacio complejo y construirlo para hacer y pensar el futuro.

En el capítulo tres, Genoveva Malo relaciona las propuestas de Maturana con el diseño. Este ensayo, escrito desde un posicionamiento en la contemporaneidad y el pensamiento complejo y relacional, mira al mundo como un entramado de relaciones e intenta descubrir y proponer vínculos con sentido entre el pensamiento filosófico de Humberto Maturana y el diseño, así como proponer posibilidades de aplicabilidad de sus teorías en las disciplinas proyectuales. El concepto principal, desarrollado por el filósofo a partir de la poiesis y autopoiesis como sistema organizativo y de vida, la complejidad y la incertidumbre que caracterizan a los sistemas vivos, se convierte en el eje articulador de este texto que indaga conceptos, los articula con el diseño y su prospectiva. Esto se hace con el propósito de desarrollar nuevos enfoques filosóficos-conceptuales para pensar y producir diseño.

En el capítulo cuatro, Diego Jadán-Heredia realiza un estudio fenomenológico del concepto de belleza funcional que propone el filósofo del diseño canadiense Glenn Parsons. Para sustentar la idea de que la comprensión de la función de un objeto, así como el conocimiento de la forma en la que cumple esa función puede alterar la apreciación estética a partir de la percepción de las propiedades no estéticas, se examinan, primero, las razones para diferenciar entre tipos de funciones; segundo, se revisa la relación entre categorías funcionales y cualidades estéticas; y, tercero, se relacionan ciertas cualidades estéticas con la función del objeto. En una segunda sección, se propone una teoría de la estética cotidiana; es decir, la forma en la que los objetos cotidianos provocan una experiencia estética y sus características. En una última sección, se resaltan los conceptos más importantes de la teoría de la belleza como aptitud, con perspectiva histórica y análisis crítico.

En el capítulo cinco, Santiago Vanegas introduce la noción de actantes, a través de la relación de la filosofía de Latour y la arquitectura. Latour señala la importancia de los artefactos:

los artefactos, como los aparatos y los instrumentos, son vistos como actores centrales en la construcción de los hechos científicos. Latour argumenta que los artefactos no son simples herramientas, sino que tienen un papel activo en la construcción de la realidad científica. Lo colectivo, para Latour, es una mezcla entre lo social y lo natural, que es lo que encontramos en la realidad por todas partes.

No hay fuera, no hay sujeto frente a objeto, no hay cultura humana frente a leyes de la naturaleza. Todo está integrado, todo es actor y todo es red. Todo influye en todo. Por eso, Latour habla de colectivo, cuasi objetos, híbridos y actantes, porque lo que actúa y ejerce una influencia en todo lo demás no es necesariamente humano o vivo. Puede ser un elemento, un cuerpo inerte y hasta unas frases; es decir, un actante. Entonces ¿cuál es la importancia del espacio construido?

En el capítulo seis, Roberto Landívar, a través de la filosofía de la técnica de Heidegger, analiza algunos de los programas informáticos con inteligencia artificial empleados en el diseño y producción de imágenes. Estos softwares simplifican procesos tradicionalmente establecidos en el diseño e ilustración, lo que puede tener implicaciones y cambios profundos que se requieren discernir e identificar desde una perspectiva heideggeriana. Esta perspectiva debe permitir que se revele la verdadera esencia de la técnica que radica más allá de su mera funcionalidad. Estos programas, a menudo, nos encajan en una realidad artificial que nos atrapa en su uso rutinario. La filosofía de Heidegger permitirá analizar la influencia de estas herramientas computacionales en la reconfiguración de la figura del diseñador y del proceso de diseño y la producción de imágenes.

En el capítulo siete, Giovanni Delgado mira la importancia de la creatividad en el diseño a partir de la postura de Bordieu. En este escrito académico, se establece la relación del pensamiento teórico de Pierre Bourdieu sobre la noción de habitus en relación al concepto de creatividad y el impacto de la misma en la formación profesional del diseñador. Para Bourdieu, el habitus describe cómo se interiorizan las normas y valores de la sociedad que guían nuestras acciones y deci-

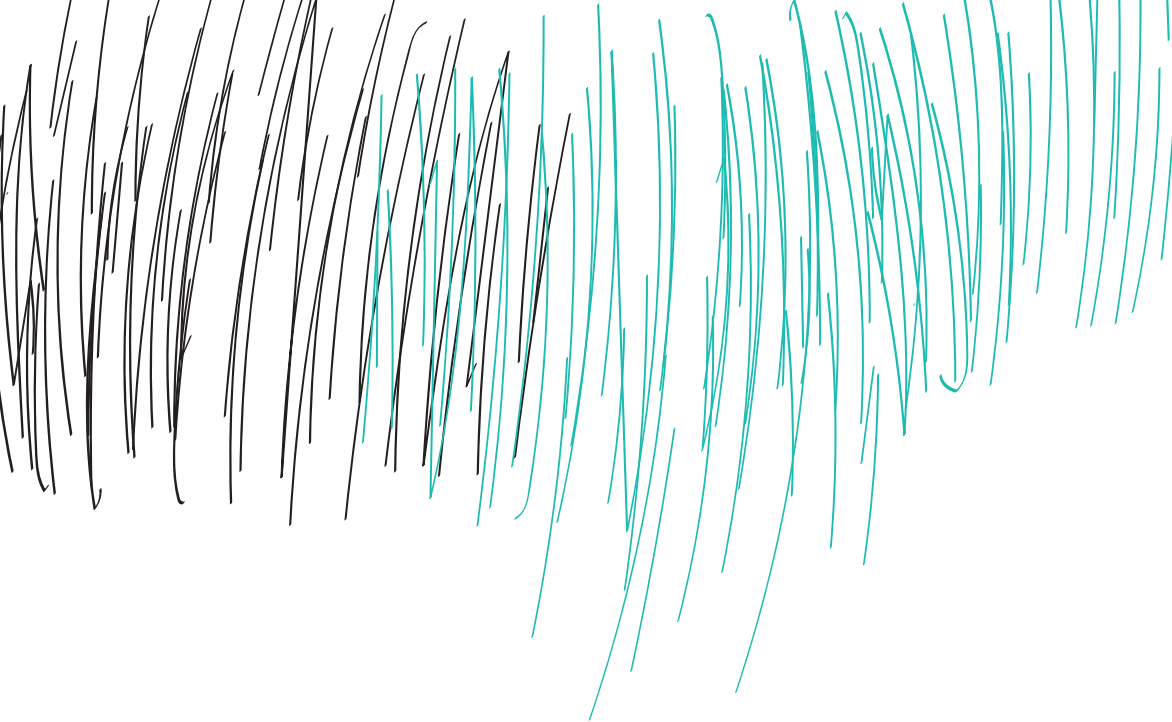
siones. Proponemos la caracterización del concepto de creatividad profesional como una especificidad en la formación profesional del diseñador para crear soluciones innovadoras y sostenibles para la ideación y realización de objetos y productos funcionales, atractivos y significativos. Además, permite a usuarios y diseñadores interactuar y mediar en la viabilidad de un proyecto. Este proceso se materializa en la academia del diseño, a partir de la heurística como el camino disciplinar, riguroso y metodológico que institucionaliza al acto de diseñar en el marco del campo de las ciencias.

La creatividad es un factor clave en la profesionalización del diseño. Es la capacidad de tener, dar y ofrecer buenas ideas para resolver problemas. Desde referencias y estudios propuestos por la psicología, analizamos la característica del pensamiento para comprender las particularidades que definen a la creatividad, y encontramos en el pensamiento lateral el camino para definir cuatro especificidades claras que, en grandes líneas, definen el camino de la creatividad profesional: interpretación, flexibilidad, originalidad y experimentación.

Por último, en el capítulo ocho, Silvia Zeas propone una nueva metodología del diseño, a partir de la propuesta de Nancy Fraser. Ella es una filósofa estadounidense famosa por sus aportes en materia de justicia social. Sus escritos abarcan desde la teoría feminista hasta el análisis crítico de la economía política. Ella propone un concepto de justicia social que incluye los problemas como la desigualdad, explotación y dominación de clases, así como la dominación de géneros, cuestiones ecológicas, democracia y organización política. Su propuesta se enfoca en un paradigma de redistribución que aborda el feminismo y el antirracismo, donde se tiene en cuenta la transformación socioeconómica. Incluye, además, un paradigma del reconocimiento que engloba tendencias deconstructivas como la política homosexual, la crítica racial y el feminismo. A partir de estos conceptos de Fraser, se reflexiona sobre un diseño democrático.

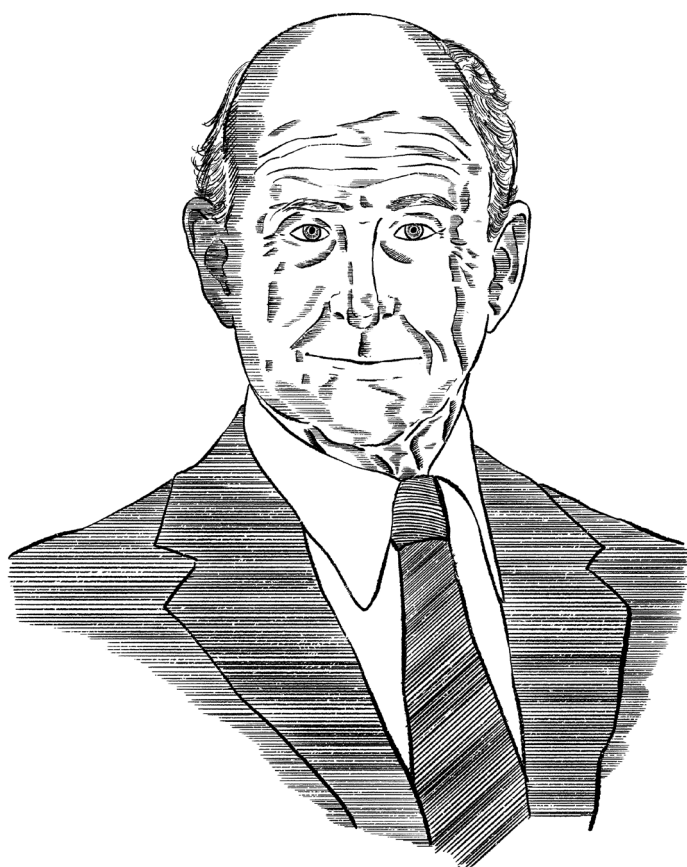
Esperamos que estas páginas permitan al lector desarrollar una mirada más profunda de la disciplina del diseño y, sobre todo, captar la naturaleza compleja de esta disciplina.





LOS MUNDOS
POSIBLES DE
NELSON GOODMAN,
EL DISEÑO Y
LAS PRÁCTICAS
SOCIALES

Anna Tripaldi-Proaño



Nelson Goodman

Goodman se posiciona en el constructivismo y el irrealismo pluralista y nos invita a pensar en la existencia de múltiples mundos, cada uno con su propia lógica y verdad. El diseño, como cualquier otro sistema simbólico, contribuye a esta diversidad de realidades. Al crear nuevos contextos y significados, los diseñadores expanden las posibilidades de nuestra experiencia y nos permiten habitar mundos diversos.

LOS MUNDOS POSIBLES DE NELSON GOODMAN, EL DISEÑO Y LAS PRÁCTICAS SOCIALES

Anna Tripaldi-Proaño

Nelson Goodman, filósofo pragmático, es uno de los principales exponentes de la filosofía analítica. Nacido en Massachusetts en 1906 y de orientación analítica y fenomenista, explora temáticas relacionadas con la teoría del conocimiento, la filosofía del lenguaje y la filosofía de la ciencia.

Entre sus aportaciones, se encuentra el «nuevo problema de la inducción», abordado en su obra *Hecho, ficción y predicción* (1955), así como sus reflexiones sobre el arte y los estudios cognitivos en su obra *Lenguajes del Arte* (1976). Posteriormente, orienta su preocupación hacia nuevas cuestiones; ahí, hace notables contribuciones a la teoría de la confirmación de hipótesis, al estudio de los condicionales contrafácticos y a la teoría relativista de la «construcción de mundos». Este concepto lo desarrolla en su obra *Maneras de hacer mundos* (1978) y lo profundiza, posteriormente, en *De la mente y otras materias* (1984) y en *Reconcepciones en la filosofía y en otras artes y ciencias* (1988).

Entre sus principales influencias intelectuales están los pensamientos de Willard Van Orman, desde la lógica matemática y el pragmatismo; Immanuel Kant, desde el criticismo y el idealismo; y René Descartes, Jean Rousseau, Carl Hempel y Rudolf Carnap, desde el empirismo lógico y la Física.

En *Maneras de hacer mundos* (1990), Goodman retoma las ideas del empirismo fenomenológico y el pragmatismo opuesto al monismo propio de William James. James defiende una filosofía de la experiencia y anuncia la vía de estudios sobre el pluralismo y el «empirismo radical» que reconoce la existencia de hechos conscientes absolutamente independientes y aislados, sin conexiones recíprocas, y de otras tantas conciencias, igualmente aisladas, que los apprehenden.

Otro autor de base es Ernst Cassirer (1929), iniciador de la filosofía de la cultura de corte antropológico. En ella, se otorga una gran relevancia al estudio de la cultura en cuanto dimensión esencialmente constitutiva de la naturaleza humana desde los enfoques del idealismo crítico. De igual manera, Goodman explora el pensamiento pragmatista posmoderno de Richard Rorty, quien, a su vez, se alinea con el pragmatismo de John Dewey, por un lado; por otro lado, se alinea con la filosofía de Ludwig Wittgenstein y Martin Heidegger. Finalmente, va de la mano con la crítica de filósofos como Willard Quine, John Sellars y Donald Davidson al esencialismo y al dogma del representacionismo.

1. Los muchos mundos y el diseño

Este escrito busca poner en relación algunos de los postulados de Goodman (1990) con el diseño y las prácticas sociales. Para ello, es importante aclarar que el término diseño plantea una complejidad particular; este puede entenderse de diversas maneras: como conjunto de conocimientos que, al integrarse, van a ver la emergencia de la disciplina del diseño; como verbo o como acción metodológica que permite la solución de problemáticas; o como sustantivo, cuando se refiere al producto derivado de las acciones antes descritas. Frente a un término polisémico, es pertinente aclarar que las ideas que se presentarán a continuación estarán ligadas a la noción del diseño como disciplina, así como al producto del diseñar; es decir, al objeto diseñado. Desde allí, se pretenderá repensar el posicionamiento filosófico de Goodman y su relación con el diseño y las prácticas sociales.

Según Barba (2011), Goodman plantea que hacemos mundos; esto, en la medida en que ‘descubrimos lo que hay’. En todo momento, nos encontramos con un hacemos. Es un plural que nos lleva a pensar en la colectividad, tanto en las comunidades de científicos como en las comunidades de artistas o, simplemente, la sociedad toda.

Si tomamos esta afirmación a manera de premisa, se puede pensar al diseño como uno más de esos mundos, además de la ciencia y el arte. Esto se debe a que es una disciplina que, a su vez, “hace mundos”, mundos materiales orientados a solucionar problemáticas de individuos y colectividades. “Goodman presenta una ontología evanescente en la que el mundo único se esfuma” (Álvarez, 2014, p.2).

Esto plantea la posibilidad de mirar más mundos, todos ellos con sentido pleno. Justamente, el diseño es “otro mundo” con sentido pleno; es un mundo difícil, a veces, de enmarcar, si se lo ve desde la mirada de un mundo materialista, unicista y positivista. Por otro lado, también se podría decir que el diseño es una disciplina que hace mundos, un mundo disciplina dedicado a pensar y proyectar mundos.

En *Maneras de hacer mundos*, Goodman (1990) trata de responder interrogantes puntuales “¿En qué sentido podemos decir que hay muchos mundos? ¿Qué rol juegan los símbolos en esos mundos? ¿Qué es lo que diferencia a los mundos genuinos de los mundos espúreos?” (p.18).

Para dar respuesta a estas cuestiones, Goodman (1990) retoma la idea de Cassirer (1925) de que no sólo los conceptos contribuyen al conocimiento, sino que toda forma de referencia al mundo depende de procesos de simbolización variados. Para Cassirer, el ser humano siempre ha estado en un mundo y no tiene que construir primero un puente hacia él, como el sujeto sin mundo kantiano. A diferencia de Kant, para Cassirer no es una facultad de conocimiento abstracta la que proporciona la base para la relación con el mundo, sino la orientación activa en el mundo. No es solo mirar, sino que el centro de la organización espiritual de la realidad está en el hacer. Se hacen mundos haciendo o, dicho de otro modo, se está en el mundo mientras se hacen mundos.

Goodman se adhiere a la idea de que hay muchos mundos, muchas versiones diferentes del mundo (idea presente en otros pluralistas). Sin embargo, para el autor, esta aceptación no implica pérdida de rigor, sino el reconocimiento de que en el campo de las artes: "se requieren criterios diferentes de los aplicados en la ciencia, criterios no por ello menos exactos, para apreciar lo que comportan las diversas versiones perceptivas, ya sean éstas pictóricas o literarias" (Goodman, 1990, p. 22). De esta manera, en la medida en que seamos proclives a la idea de que existe una pluralidad de versiones correctas, que son irreducibles a una sola y que entran en mutuo contraste, no deberemos buscar su unidad tanto en un algo, ambivalente o neutral, que subyace a tales versiones, cuanto en una organización global que las pueda abarcar a todas ellas.

En este sentido, "no hablamos ahora de múltiples alternativas posibles a un único mundo real, sino, por el contrario, de múltiples mundos reales, y la pregunta subsiguiente atañerá a cómo interpretar términos tales como «real», «irreal», «ficticio» o «posible»" (Goodman, 1990, p. 19). Es decir, se abre la posibilidad a la existencia de universos que se forman de mundos, y estos mundos se construyen de muchas maneras.

Si bien sus reflexiones se refieren inicialmente a las ciencias, Goodman (1990) termina explorando el mundo del arte para comprender la creación de mundos de un modo más integral. De esta manera, explica que el lenguaje o la pintura figurativa dicen o representan. La pintura abstracta, la música y la danza son abstractas, pues ejemplifican o expresan. La ejemplificación y la expresión son formas simbólicas importantes también en la construcción de mundos.

En esta línea de ideas, se podría decir que el diseño gráfico estaría más en la lógica de la representación, y todos los diseños, incluido el gráfico, estarían en la lógica de la ejemplificación o simbolización. Por tanto, al igual que la ciencia y el arte, todos ellos hacen mundos, ya sea como representación o como expresión de estos. En esta afirmación se sostiene la pertinencia de las ideas de Goodman (1990) al campo del diseño.

Goodman también retoma de Rorty (1972) la idea de contingencia, en la que “puede considerarse que nuestros mundos son precisamente todas las descripciones, las representaciones y las percepciones correctas del mundo, así como las maneras en-que-el-mundo-es, o simplemente las versiones en las que nos aparece” (Goodman, 1990, p. 21). Así, se busca entender de qué están hechos esos mundos. El autor termina explicando que las clases, o estofas, que conforman estos tantos mundos están, a la vez, hechas de otros mundos. Es decir, la creación de mundos parte de mundos preexistentes; rehacemos mundos. A Goodman (1990), precisamente, le interesan estas maneras de hacer a partir de otros.

En el ámbito del diseño, también podría decirse que el proyectista hace mundos al hacer productos, que los objetos diseñados se constituyen en partes de mundos al entramarse en redes objetuales y de sentido, o que los mismos objetos diseñados son mundos. También pueden rehacerse diseños como se rehacen mundos, por ejemplo, en procesos de rediseño. De hecho, el diseñador difícilmente crea algo completamente nuevo, sino que su quehacer se basa en aportar cambios, hacer mejoras, modificaciones o combinatorias de objetos ya existentes.

Podría también entenderse que cada producto de diseño nuevo, colocado en lo cotidiano, rehace mundos a través de su inserción en prácticas específicas en las que adquiere sentido, distribuye competencias y propone materialidad.

Al margen de todo lo que pudiera decirse de estas formas de organización, es evidente que no «se hallan en el mundo» sino que, por el contrario, somos nosotros quienes las construimos y ponemos en un mundo. Los procesos de ordenación son parte de la construcción de mundos, al igual que lo son los de composición, descomposición y ponderación de las totalidades y los géneros. (Goodman, 1990, p. 33)

2. Las maneras de hacer mundos en Goodman

Algunas de las maneras de hacer los mundos que el autor propone son: la composición y descomposición, la ponderación, la ordenación, la supresión o complementación y la deformación. Es importante aclarar que no son las únicas, ya que las maneras, estrategias o procesos pueden variar en función de cada mundo.

Las estrategias antes mencionadas son equiparables a los procesos de la operatoria de diseño y cumplen, en los mundos de Goodman (1990), con funciones muy similares a las que cumplirían en el acto proyectual y, a su vez, en el objeto diseñado y materializado.

De esta manera, la composición y descomposición implican separar y conjuntar, buscar relaciones y quiebres, hacer conjuntos que usan criterios diferentes cada vez para que se dé una organización y reorganización. Usar diferentes puntos de vista produce diferentes criterios de agrupamiento y, por tanto, diferentes grupos. A los elementos que conforman un grupo los une la identidad y la constancia que opera dentro de ese mundo; es decir, su lógica interna, su organización interna. Los mundos o grupos pueden compartir elementos con otros mundos, pero un gran número de los elementos debe ser propio y exclusivo. "Los mundos pueden ser diferentes si no todo lo que pertenece a uno de ellos pertenece también a otro" (Goodman, 1990, p. 26).

Los mundos difieren por su capacidad de satisfacer necesidades teóricas y/o prácticas. Desde la mirada del diseño, dos diseños que difieran drásticamente entre sí serán, sin embargo, ejecuciones de la misma solución si se atienen a la misma necesidad, problemática o metodología, pues en el mismo sistema de ordenamiento pueden diferenciarse los rasgos que no son constitutivos de otros, es decir, que son contingentes. Esto hace posible elegir diversos estilos/géneros de ejecución que conforman el producto. Los géneros se refieren a los hábitos y tradiciones, formas de hacer ya constituidas o también nuevas, que se crean para un propósito nuevo.

Existen diseños fenotípicos que se constituyen en una suerte de versiones más estables sobre las cuales trabajar las dimensiones del diseño, pero cuya base permanece similar (por ejemplo, la silla tipo cuatro patas, un asiento y un espaldar versus sillas que tienen otras formas de concreción). En el paso del diseño moderno al posmoderno, se puede ver cómo se desafían las versiones previas, con experimentaciones formales inéditas, como por ejemplo, la Silla Sacco que fue diseñada por Piero Gatti, Cesare Paolini y Franco Teodoro para la marca Zanotta, en 1968 (Figura 1).



Figura 1. *Silla Sacco* (1968)

Fuente: <https://www.zanotta.com/en-us/magazine/awards/sacco-is-awarded-with-the-compasso-d-oro-adi-for-its-lifetime-achievement>

Como se puede apreciar esta silla no posee los elementos tradicionales de una silla: cuatro patas, un espaldar y un asiento.

La ponderación, en cambio, explica que las diferencias que hay entre los mundos no se dan tanto en las entidades que los componen cuanto en los énfasis o acentos que cada uno de ellos pone en dichas entidades. Los acentos son importantes porque determinan cuáles son las clases, entidades o géneros que caracterizan al mundo en cuestión. Los énfasis son formas de desviación de la norma con los que nuestro mirar cotidiano equilibra y destaca rasgos diversos. También implican clases de género o cualidades que son pertinentes a la versión. Este caso podría ejemplificarse al analizar el objeto anillo. Unos sirven como elementos que hacen énfasis en el compromiso (Figura 2) y, por tanto, su configuración tiende a cambiar. Mientras tanto, otros tienen finalidades meramente decorativas (Figura 3).



Figura 2. Anillo de compromiso Tiffany.

Fuente: <https://www.pexels.com/es-es/foto/lujo-accesorio-anillo-joyeria-5370703/>



Figura 3. Anillo diseñado por Caroline Aurax e impreso con tecnología 3D

Fuente: <https://www.tiendakrear3d.com/blog/los-disenos-mas-impresionantes-de-joyeria-impresa-en-3d/>

En el diseño, también se privilegian más o menos determinados elementos configuracionales. Cada proyecto se resuelve acentuando de diferente manera, ya sea en la metodología, en los aspectos problémicos o en los elementos formales. Por ello, cada solución a una problemática puede resolverse con variedad de versiones de objetos diseñados. Los acentos en diseño también se dan, ya que son pertinentes al proyecto, sus enfoques, problemáticas, potencialidades, etc. Según Llovet (1981), todo diseño tiene una génesis sobre la que se van insertando modificaciones a lo largo del tiempo. Esto sucede porque el objeto debe cambiar en función de los cambios que se dan en el contexto y la práctica.

La ordenación, en cambio, indica que a pesar de que los mundos sean iguales en sus componentes o entidades y sus acentos, aún pueden ser distintos entre sí debido al or-

denamamiento (secuencias de ordenación) de estos componentes. En el caso del diseño, también la composición afecta la configuración formal. Es el diseñador quien la trabaja, pero ella contiene también al usuario; de alguna manera, el objeto diseñado es portador de otros mundos en su configuración que, a su vez, determinan su propia constitución. Por ejemplo, se puede hablar de los diferentes elementos para preparar café: la prensa francesa (Figura 4) tiene un funcionamiento inverso al de la cafetera napolitana (Figura 5), aunque sus elementos sean los mismos.



Figura 4. Prensa francesa de café

Fuente: <https://somosclubdecafe.com/hacer-cafe-metodo-prensa-francesa/>



Figura 5. Cafetera napolitana.

Fuente: <https://www.sommelierdecafe.com/?p=7820>

Por otro lado, la supresión o complementación se da cuando un mundo se construye a partir de otros mundos (re-diseño). Se dan procesos de eliminación, complementación, se extirpa la vieja "clase" y se incluye nuevos elementos o materiales, categorías, géneros, clases. En la vida diaria, los humanos pasamos por alto muchas cosas en nuestros procesos preceptivos; existen claves y fragmentos de mundo que requieren procesos de complementación. Cotidianamente, ejercitamos estos procesos de complementación y relación. La percepción selectiva nos permite mirar a lo que queremos mirar, encontrar lo que estamos dispuestos a encontrar y dejar de lado otros elementos que ni ayudan ni obstaculizan nuestros procesos de mirar. La memoria también es selectiva. "E incluso entre aquello que percibimos y recordamos solemos rechazar como ilusorio o despreciable aquello que no se ajusta a la arquitectura del mando que estamos construyendo" (Goodman, 1990, p. 34).

Estos procesos están muy bien explicados en la Teoría de la Gestalt y también se pueden evidenciar en los procesos de refrescamiento de productos diseñados. Por ejemplo, se puede hablar del caso de la motocicleta Vespa. Esta mantiene una base desde su primer modelo, pero a lo largo de sus más de 70 años de historia ha sufrido variaciones en función de los cambios contextuales. Estas variaciones implican acentos en diferentes rasgos. En sus primeros años, los cambios estaban más concentrados en el asiento (Figura 6 y 7); luego, se concentraron en los retrovisores (Figura 8), para finalmente concentrarse nuevamente en el asiento (Figura 9).



Figura 6. Vespa 98, año 1946.

Fuente: https://www.vespa.com/en_EN/timeline/40/



Figura 7. Vespa 150GS, 1955.

Fuente: https://www.vespa.com/en_EN/timeline/40/



Figura 8. Vespa ET2/ET4 125, 1996.

Fuente: <https://solomoto.es/historia-de-la-vespa/>



Figura 9. Vespa 946, 2015.

Fuente: <https://solomoto.es/historia-de-la-vespa/>

Finalmente, está la deformación, que implica cambios, reconfiguraciones o modificaciones que pudieran considerarse como procesos de corrección o de distorsión. Estos procesos actualmente están muy presentes en el retoque fotográfico, por ejemplo, aplicado en la publicidad (Figura 10).



Figura 10. Campaña ambientalista de la organización WWF.

Fuente: <https://nextnature.org/en/magazine/story/2011/would-you-care-more-if-i-was-a-panda>

Estos dos últimos – supresión y deformación- se pueden evidenciar tanto en la configuración del objeto durante el acto proyectual como en la recepción del diseño por parte del usuario o público.

3. Mundo genuinos y mundos espurios

Como se puede apreciar, no existe una sola manera de crear mundos. Las estrategias posibles son tan amplias como la misma posibilidad de creación de nuevas versiones. Por ello, el autor llega a la tercera pregunta, es decir, qué es lo que diferencia a los mundos genuinos de los mundos espurios.

Para comprender esta diferencia, es importante considerar las nociones de realidad y verdad. Aquí, se entiende a la realidad, en su concepto ontológico, como aquello que existe y la manera en que existe. Por otro lado, se entiende por verdad, en su concepto epistemológico, a aquello que indica la relación entre los enunciados y la realidad, o “hechos del mundo”. Es decir, hace referencia al conocimiento y cómo podemos entenderlo.

En la medida en que una versión sea una versión verbal y consista en proposiciones, la idea de verdad pudiera ser una idea a tener en cuenta. Pero la verdad no puede definirse o comprobarse por un acuerdo con «el mundo», pues no solo difieren las verdades en mundos distintos, sino que también es notorio que está en nebulosa la naturaleza de ese acuerdo entre una versión y un mundo diferente de ella. (Goodman, 1990, p. 37)

De esta manera, el autor explica que una versión del mundo es verdadera cuando “no viola ninguna creencia que nos sea irrenunciable ni tampoco quebranta ninguno de los preceptos o de las pautas normativas que le van asociadas” (Goodman, 1990, p. 37). Entre estas pautas, están las leyes de la lógica o aquellas derivadas de experimentos, observaciones o inclusive prejuicios impregnados de algún grado de firmeza.

Goodman mira a la verdad como una sirvienta dócil y obediente. La verdad nace de procesos como la argumentación, la explicación, la enmarcación, la evidenciación y la propuesta. De esta manera, y tal como el científico, el diseñador

“busca sistema, simplicidad, perspectiva, y una vez que se siente satisfecho en ese nivel de cuestiones, corta la verdad a la medida para que le encaje” (Goodman, 1990, p. 38).

El autor asume que la verdad pertenece a lo que se dice literal, y también metafóricamente, a través de la ejemplificación o expresión (para el autor, decir implica representar y ejemplificar implica mostrar o expresar. Esta última no dice, pero se muestra como en el caso del diseño). La verdad para Goodman (1990), en última instancia, es irrelevante en la ejemplificación o expresión – por ende, en los objetos diseñados-. Esto se debe a que estas figuras buscan denotar ciertas cosas y no otras; o a veces no denotan, pero muestran y tienen una función referencial. Se puede hablar de la verdad de las leyes de una teoría.

Posteriormente, propone que:

Cualquier hacedor de mundos podría quedar, así, paralizado por una obstinada y errada política de «la verdad, toda la verdad y nada más que la verdad». Toda la verdad sería demasiado, sería algo excesivamente amplio, mutable y anegado de trivialidades. Sólo la verdad sería demasiado poco, pues algunas versiones correctas no son verdad -pues son o falsas o no son ni verdaderas ni falsas-y esa validez o corrección puede ser más importante incluso para aquellas versiones que son verdaderas. (Goodman, 1990, p. 40)

Por otro lado, los mundos suelen darse por reales porque en gran medida se construyen de hábitos. Construimos mundos a través de la práctica y, como los hábitos prácticos son diversos y relativos, entonces la realidad misma es relativa.

Pero aunque sean muchas las versiones correctas y los mundos reales, no se anula, no obstante, la diferencia entre una versión correcta y otra errada, al igual que esa multiplicidad no nos obliga a aceptar la existencia de mundos meramente posibles, como si estos fueran una derivación realizada a partir de las versiones erróneas, ni tal pluralidad de versiones y de mundos implica tampoco que todas las alternativas correctas sean igualmente buenas para cualquier propósito dado. (Goodman, 1990, p. 41)

Así, Goodman da validez a los muchos mundos posibles, donde la validez es entendida como “el valor de las versiones”. A pesar de ello, considera que habrá versiones que tengan más valor, por tanto no existe la aceptación complaciente de todo mundo posible, porque ello acabaría con la misma posibilidad de construir mundos.

No se busca la determinación de lo verdadero sino de aquello que encaja o se ajusta, donde lo importante no es la formación o fijación de una creencia sino el avance del entendimiento. Es una cuestión de conocimiento, pues “los mundos se hacen en igual medida que se encuentran, el conocimiento podrá entenderse también como un rehacer y no sólo como un referir” (Goodman, 1990, p. 43). El conocimiento se produce, se diseña, se inventa y, en ese proceso, se hacen mundos.

4. Percepción, realidad y verdad

De estas ideas y argumentos, se desprenden otros que también pueden ser de interés para el diseño y que Goodman explora en miras a argumentar la pertinencia de su propuesta teórica. Los fenómenos perceptivos, la naturaleza del arte, las posibilidades de citación y la noción de estilo son algunos de los temas que el autor profundiza para poner en evidencia la multiplicidad de mecanismos y formas de hacer mundos y versiones de mundos.

En el caso de la percepción, Goodman explora experimentos referidos a los procesos perceptivos de la vista. Muchos de ellos están ligados a las teorías de la Gestalt y demuestran cómo nuestro cerebro y sistema perceptivo crean mundos a través de la construcción de datos perceptivos que permiten comprender o crear la realidad. A partir de esto, se puede abrir la discusión acerca de la fabricación de los hechos y de la validez de los mundos.

Las posibilidades de la percepción visual para recibir, seleccionar y completar imágenes visuales permiten entender las infinitas posibilidades de construcción de mundos al momento de la recepción de mensajes visuales. Esta cues-

ción no es menor en el ámbito del Diseño y especialmente del Diseño Gráfico. De allí que la manipulación del código visual y su sintaxis constituye uno de los retos mayores de todo diseñador gráfico; así mismo, otro reto es la posibilidad de controlar, al menos en parte, el mensaje visual que, como elemento de comunicación activa, siempre estará abierto a infinidad de interpretaciones. Ningún acto de comunicación es perfecto; parte de esta naturaleza es precisamente la que ratifica que los mismos mecanismos de percepción humana son responsables de los posibles mundos.

En esa misma línea de pensamiento, se puede reflexionar sobre las otras especialidades del diseño, aún más abstractas, con sintaxis aún menos controlables en la decodificación.

Un objeto puede simbolizar cosas diferentes en momentos distintos y puede, también, no simbolizar nada en otras circunstancias. Puede que un objeto inerte o meramente utilitario llegue a funcionar como obra de arte y, viceversa, una obra de arte puede llegar a funcionar como un objeto inerte y meramente utilitario. Y quizá, en vez de decir que el arte permanece y que la vida es breve, habría que señalar que ambos pasan (...) La manera en que funciona una obra o un suceso puede explicar cómo, por medio de ciertos modos de referencia, lo que así funciona puede a la contribuir a la concepción, y a la construcción, de un mundo. (Goodman, 1990, p. 102)

Permanentemente, el proceso de diseño se desarrolla en las múltiples posibilidades de manipulación de la forma. Estas operatorias se mantienen en el juego de las posibilidades de permutación de los elementos básicos de diseño en los que, con frecuencia, rigen dos principios fundamentales explorados por Schutz y Luckman (1989): el principio de la irrelevancia relativa del vehículo que explica que existen muchas maneras diversas de expresar algo, y el de la variabilidad limitada del significado, que explica que de esas muchas maneras, unas son más apropiadas que otras. Esto, a su vez, abre el debate sobre qué se entiende por apropiado o correcto. Si se extrapolan estos dos términos a adecuado y verdadero, entonces volvemos a encontrarnos con Goodman y sus reflexiones.

El filósofo explora lo que él denomina “la fabricación de los hechos” y explica que los hechos no se encuentran, sino que se construyen de la misma manera en que se construyen los mundos: al elaborar versiones a través de palabras, números, imágenes, sonidos u otros símbolos.

La posibilidad de aceptar una variedad de mundos posibles implica posicionarse en una suerte de relativismo radical. Sin embargo, esto no implicaría que todo vale, ni que todos sean verdaderos. Simplemente:

No hemos de concebir la verdad como correspondencia con un mundo dado de antemano, y que hemos de hacerlo, por el contrario, de manera distinta. Construimos, pues, mundos haciendo versiones de mundos, pero si nos ponemos a juntar símbolos al azar no hay muchas más probabilidades de que lleguemos a construir un mundo. (Goodman, 1990, p. 131)

Goodman defiende que esos múltiples mundos son reales cuando se construyen por medio de versiones correctas/verdaderas y además en respuesta a ellas. En este sentido, no habría lugares para mundos posibles o imposibles que sean o se correspondan a versiones falsas. Pero ¿qué es lo falso en el diseño? ¿Acaso aquellos productos que no son adecuados, no éticos, no consecuentes o no contextuales?

El diseño y sus productos varían en función de la versión de diseño que se trabaje, de los diferentes horizontes epistemológicos que guían el proyecto. Estos fundamentos teóricos de base, a su vez, se entretajan con otras condicionantes como la tecnología, lo funcional, el usuario, las tendencias de mercado, entre tantas otras que se congregan para llegar a la concreción del objeto por medio de decisiones técnicas orientadas a la solución de problemáticas concretas. Todos estos procesos y condicionantes permiten la emergencia de innumerables posibles soluciones o versiones. Cada una de estas significa un mundo con potencial para conformar, a su vez, mundos cuando se ponen en contacto con el usuario.

Goodman va más allá y se pregunta: ¿a qué mundos se los puede considerar reales? Él propone que reales, o adecuados, si nos referimos al diseño, serían aquellos que se

construyen sobre la base de otras versiones reales, ya que la construcción de mundos inicia en una versión y concluye en otra diferente.

Pero esas cosas y esos mundos, e incluso la estofa de la que están hechos -materia, antimateria, espíritu, energía o lo que fuere- están también moldeados por y según esas versiones. Los hechos están cargados de teoría, como dice Norwood Hanson, y confiemos que nuestras teorías estén tan cargadas de hechos como éstos lo están de teoría. O, por decirlo con otras palabras, los hechos son como pequeñas teorías, y las teorías verdaderas son como grandes hechos. Conviene que repitamos que esto no quiere decir que podamos llegar a formular versiones correctas fortuitamente, o que los mundos se hagan por carambola, pues siempre comenzamos a partir de alguna vieja versión o de algún viejo mundo que hemos tenido a la mano y al que estamos atados mientras no tengamos la determinación y la habilidad necesarias para rehacer esa versión o ese mundo y construir otros nuevos. (Goodman, 1990, p. 134)

Nuestro entendimiento del mundo se construye de palabras e imágenes, descripciones verbales y representaciones de imágenes. Inclusive, las creaciones de novelistas y cineastas se constituyen en versiones de mundos que contribuyen a nuestro entendimiento. Esto es posible porque la misma ficción se construye sobre versiones reales de mundos. "Parten de mundos familiares, los deshacen, los rehacen y vuelven a partir de ellos, y reformulan, así, esos mundos de diversas maneras, a veces notables y a veces recónditas, pero que acaban por ser reconocibles, es decir re-cognoscibles" (Goodman, 1990, p. 144).

¿Pero qué pasa con los elementos en los que las versiones previas no son tan reconocibles o en aquellos que no denotan, representan, describen ni declaran o se aplican en algo? Estas creaciones refieren, por medio de la ejemplificación/expresión, y se convierten en una muestra de formas, colores y sentimientos que son factibles de ser compartidos y atraen la atención hacia determinadas cualidades. Esto induce una reorganización del mundo al que estamos acostumbrados. Es decir, ponen en evidencia otras configuraciones posibles.

Que algo sea literalmente falso o que no sea aplicable a nada es totalmente compatible con que sea verdad en términos metafóricos, aunque, evidentemente, aquella falsedad o inaplicabilidad no sean tampoco ninguna garantía de esta última verdad. La línea que divide la verdad y la falsedad metafóricas atraviesa las fronteras entre la verdad y la falsedad literales y no es más arbitraria que esta última frontera. (Goodman, 1990, p. 142)

De esta manera, el autor explora las cuestiones de la verdad y explica que existen más verdades que pueden entrar en conflicto sin perder su carácter de verdad. Por ello, cuando más verdades chocan, existen varios caminos posibles: 1. Rechazar como falsa una de las versiones; 2. Concluir que las versiones son verdaderas en mundos distintos; 3. Buscar formas que las reconcilien. Aún cuando se logra conjuntarlos, no dejan de ser mundos en conflicto. Lo mismo puede evidenciarse cuando vemos productos/versiones de diseño diferentes que sirven para un mismo fin en distintos contextos.

Los desacuerdos entre verdades no son fácticos, dependen de las convenciones de base que se usan para organizar y describir la realidad a través de las versiones que creamos. Los conflictos entre mundos creados permiten la existencia misma de los mundos. Con estas ideas, Goodman plantea una idea de dinámica evolutiva en la construcción de mundos en la que la comprobación de la verdad, lo aceptable o lo correcto está más ligado a la noción de validez.

Puede haber diferentes criterios para comprobar la validez de una verdad. Credibilidad, utilidad y coherencia podrían ser algunos. Con lo antedicho, se entiende que la verdad para Goodman (1990) es más relativa que absoluta. "En este caso, la validez se diferencia claramente de la verdad puesto que las premisas y las conclusiones de una argumentación válida pueden, no obstante, ser falsas. La validez consiste en la conformidad con las reglas de inferencia" (Goodman, 1990, p. 170).

En esta línea de ideas, más allá de la deducción y la inducción, el autor defiende una tercera forma de validez referida a las formas de categorización que parecería más

adecuada al quehacer del diseño. Mientras la corrección inductiva y la deductiva tienen que ver todavía con enunciados que tienen valor de verdad, la validez de los procesos de aplicación de categorías se refiere a predicados y categorías o a sus sistemas. Todos ellos carecen de valor de verdad.

Nos hallamos confinados a las formas de descripción que empleamos cuando nos referimos a aquello que describimos, y podríamos decir que nuestro universo consiste en mayor grado en esas formas de descripción que en un único mundo o en varios mundos. (Goodman, 1990, p. 19)

Así que, en el diseño, los productos y las categorías son válidos o correctos en función de los hábitos, aquellas que son coincidentes con la ciencia y los que están ligados a los marcos de referencia.

Cualquier argumentación que se avanzara en defensa de la categoría o el esquema propuesto no podría ser a favor de su verdad, (dado que categorías y esquemas carecen de valor de verdad) sino a favor de su eficacia a la hora de construir y de entender mundos. (Goodman, 1990, p. 175)

Esto posibilita la emergencia de objetos diseñados que, con el tiempo, se convierten en diseños arquetípicos (forma base de la que emergen el resto de los objetos relacionados; por ejemplo, de la mesa estándar nace la mesa de bebé) y fenotípicos (forma que se consolida como el modelo a seguir de la mayoría de la mesas diseñadas en el tiempo).

Más adelante, Goodman y Elgin (2017) propondrán a la verdad como una noción "excesivamente restringida" (p. 222) y que la demostración no es una condición ni necesaria ni suficiente para la certeza. Si el conocimiento implica verdad y certeza, entonces las versiones alternativas del conocimiento sustituirán la certeza por probabilidad o creencia. Por ello, sugiere el término "corrección" como una manera de ajustarse al contexto. Ahí, ese ajustarse implica ser adoptado y no rechazado en un contexto específico

De esta manera, los autores explican que corrección, adopción y comprensión tienen un mayor alcance que verdad, certeza y conocimiento. Esto ocurre más aún en el caso del diseño, ya que se permite la construcción más eficiente de mundos y versiones, así como de objetos de diseño en los que corrección, adopción y comprensión son las claves de su eficiencia.

Un enunciado, descripción, representación u objeto es válido en aquel mundo en el que se ajuste. Además, hay que considerar que cada mundo tiene sistemas referenciales distintos; asimismo, una pintura, un diseño o una ficción -en tanto mundos de la ficción, que se hacen de mecanismos no literales, no representativos, sino más bien expresivos o de ejemplificación, ya que pertenecen a sistemas no lingüísticos- es justa y es correcta si se la entiende en términos metafóricos. Por ello, es mejor hablar de validez descriptiva y validez representacional bajo la noción de ajuste. Entonces, se puede afirmar que, desde la mirada de Goodman, la validez de un diseño se comprueba en función de su adecuación; a su vez, esta depende de que sea adoptado en prácticas sociales concretas que a su vez se modifican permanentemente. La noción de validez refiere a las posibilidades de ajuste al sistema.

Por ello, Goodman (1990) propone que cada mundo se justifica en su propio contexto. El diseño sigue la misma lógica, al ser fruto del entorno pensado e interpretado por aquel que lo vive; allí, en ese mundo, es donde se crea y encuentra lógica a cada objeto diseñado. A su vez, estos mismos objetos entrarán a formar parte del capital simbólico de los mundos, en una espiral donde el objeto adquiere sentido y a su vez da sentido a las realidades. Son mundos donde lo real se circunscribe a la forma en que cada persona los describe y a los objetos que los conforman.

Desde el diseño, Llovet (1981) se alinea a esta idea al explicar que:

En términos generales, los objetos así entendidos (...) parecen ser, como diría la fenomenología, lo más Da-sein (estar-ahí) que existe, lo más objetivo, y, en consecuencia, lo más separado de nosotros mismos (...). Pero la realidad es otra, como ya hemos visto. Todo objeto de diseño no se presenta ante nosotros como un elemento pasivo y digno de ser solamente contemplado. Todo objeto se nos presenta como un elemento que, a muy distintos niveles, pide de nosotros y del medio ambiente algún tipo de relación o vinculación. (p.25)

Por otro lado, Goodman (1990) sugiere que este tipo de mundos pertenece al orden de los hábitos y las tradiciones, o son géneros que acaban de ser ideados para nuevos propósitos. Es interesante ver cómo los postulados de Goodman (1990) nos llevan necesariamente a pensar en la relación entre los mundos pensados y creados y las prácticas como espacios de atrincheramiento de dichos mundos.

El ser humano, mentalmente, hace mundos y, a su vez, los descubre haciéndolos.

Debemos reconocer que entre las operaciones del entendimiento y aquello que hay, hay una relación inseparable. Por esto mismo podemos decir que hacemos lo que hay. Y ¿qué hay? hay lo que hacemos, lo que hemos descubierto y nombrado (...) Lo que ya existe es aquello que está destinado a ser descubierto. (Barba, 2011, p. 3)

Las prácticas sociales, desde esta perspectiva, también se constituirían en hacedoras de mundos, así como los productos del diseño, que son una parte fundamental de la materialidad de la práctica, junto con los sentidos que el objeto diseñado le aporta.

En su obra, Goodman (1990) aclara que "el interés que atraviesa estas páginas se centra, más bien, en el proceso por el cual construimos un mundo a partir de otros" (p. 24), pues el diseño y las prácticas sociales, juntos, construyen mundos. El diseño lo construye desde los procesos de creación y recreación de cultura material, y las prácticas, desde la inserción

de dichas creaciones a lo cotidiano. Ahí, el objeto diseñado influirá directamente en los tres componentes de la práctica: materialidad, sentido y capacidad (Hui *et al.*, 2016; Nicolini, 2012; Schatzki, 2001; Shove *et al.*, 2012).

Cada vez que las prácticas cambian, se combinan, modifican, resignifican, aparecen o desaparecen, los mundos creados a partir de ellas también cambian, se combinan, modifican, resignifican, aparecen o desaparecen.

Pero, al igual que los mundos de Goodman (1990), las prácticas y los diseños de alguna forma conservarán la memoria de lo anterior. Nada nace de la nada; en la creación, siempre hay una dimensión ya existente, ya sea en la materialidad, en la necesidad, el sentido, el entorno, etc. Los mundos cambian también en función de los cambios en las lógicas de sentido adscritas y los habitantes de un mundo lo pueden afirmar como verdadero, en la medida en que diseño y prácticas se sintonizan de manera eficiente. Esto se debe a que solo en la secuencia de creación, recepción y comprensión, la cultura material cobra sentido y, por tanto, se vuelve real.

En el ámbito del diseño, se dice que lo ético es aquello que se mantiene dentro de un “límite de validez”; en otras palabras, es aquello que se sintoniza con los códigos, normas, nociones y prácticas de un mundo. Al haber muchos mundos posibles, también abrimos la posibilidad de pensar muchos diseños posibles, con muchos objetos de diseño posibles y “aceptables”, hasta que no impliquen una contradicción. En ese caso, nuevamente, el diseño podrá introducir un cambio en el objeto. Este se sintonizará con ese nuevo mundo y, a su vez, el mundo emergente se sintonizará con el objeto.

5. Reflexiones finales

La veracidad de un mundo se asienta en su contexto de enunciación, tanto como las soluciones de diseño se validan en su contexto de creación.

En este abanico de versiones dispares el autor diferenciará en el conjunto de versiones que no son erróneas, dudosas o ilusorias, aquellas que tienen valor de verdad de las que no, a las primeras las llamará descripciones y, a las segundas, representaciones. Dentro de las descripciones (versiones con valor de verdad literal) encontramos las versiones dadas por la ciencia, dentro de las representaciones (versiones con valor de verdad metafórico) se encuentran las distintas versiones dadas por el arte. (Álvarez, 2014, p. 4)

El diseño se encuentra en un espacio intermedio entre la descripción y la representación y, a su vez, contiene a ambas. Por ello, decimos que el diseño tiene una dimensión científica y una dimensión estético-artística. Sin embargo, Goodman (1990) menciona:

(...) el arte no debe tomarse menos serio que las ciencias en tanto forma de descubrimiento, de creación y de ampliación del conocer, en el sentido más amplio de promoción del entendimiento humano, y que, por tanto, la filosofía del arte debe concebirse como una parte integral de la metafísica y de la epistemología. (p. 141)

Saber mirar al diseño y sus productos, sus lenguajes y particularidades facilita y enriquece la comprensión de los mundos que estos presentan y representan, describen y explican. Con esta tesis, el autor permite colocar a las artes, la ciencia y, por extensión, al diseño en el mismo estatus epistemológico que mantiene sus naturalezas diferenciadas.

Por otro lado, hay que considerar que lo científico del diseño se acerca más a aquello que Moles (1995) describe como "ciencias de lo impreciso", como conjuntos de saberes en permanente, posiblemente infinito, y con cambio y construcción. Esto sucede porque el diseño crea y se recrea en y con cada objeto diseñado. Además, hay que considerar que "Goodman sostiene que, por más extraño que suene, debemos aceptar la convivencia de una multiplicidad de mundos correctos" (Barba, 2011, p. 3). El diseño como disciplina también puede considerarse un mundo correcto y, de allí, una ciencia correcta, que "no implica relajación de rigor alguna,

sino que tal aceptación equivale más bien al reconocimiento de que se requieren criterios diferentes de los aplicados en la ciencia, criterios no por ello menos exactos" (Goodman, 1990, p. 22).

Tal como la ciencia y el arte, el diseño y los objetos que produce van a entrar en diálogo con lo social, tal vez con el diseño suceda de manera más inmediata que con los otros dos, por su propia naturaleza cotidiana. Todos estos mundos van encontrando un sentido real en la medida en que sus descubrimientos llegan a lo cotidiano de la gente para darle sentido. Bien podría ser el diseño el espacio donde la filosofía de la ciencia y del arte confluyen para ver nacer un nuevo mundo posible.

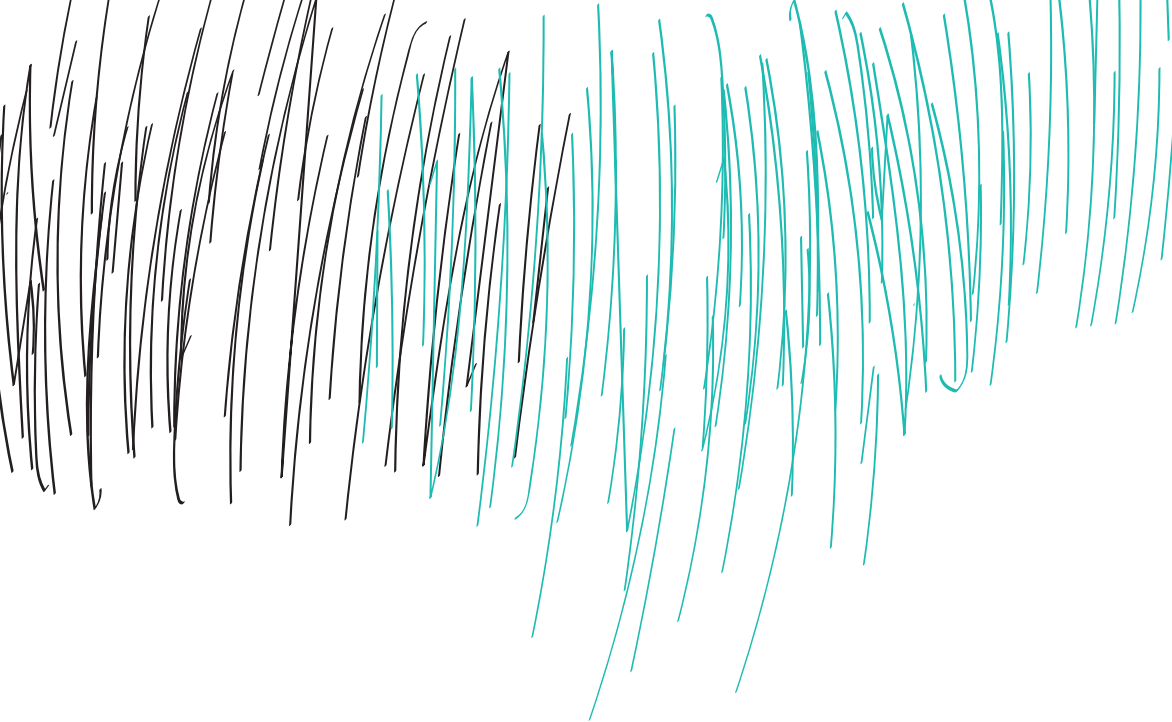
Los postulados de Goodman permiten explorar cuestiones epistémicas del diseño y realizar ejercicios de auto-poiesis. Permiten comprender, de mejor manera, el impacto que el diseño y sus productos tienen en lo social.

El papel del diseño en la creación de mundos es claro. Desde esta visión, se abren otros temas de reflexión como son las cuestiones sobre la legitimidad y validación en la producción del diseño, así como temas ligados a sus procesos perceptivos. Ambas temáticas se podrían profundizar, además, si se considera el rápido desarrollo de programas de Inteligencia Artificial (IA) y su uso en el proceso proyectual. Se requiere abordar cuestiones como si el diseño generado por IA sigue siendo diseño, sobre las posibilidades de la IA para crear mundos a través de la generación de sus productos de diseño, así como sus límites de validez y verdad. Para ello, Goodman (1990) presenta un marco filosófico rico y profundo en el que es posible discutir con toda actualidad este tipo de temáticas.

REFERENCIAS

- Alvarez P., M. (2014). El irrealismo y la ontología evanescente de Nelson Goodman. *Episteme NS*, 34(1), 1–17.
- Barba, L. A. (2011). Conocimiento, arte y ciencia en Nelson Goodman. In Universidad Nacional La Plata (Ed.), *Jornadas de Investigación en Filosofía* (pp. 27–29). Universidad Nacional La Plata.
- Cassirer, E. (1925). *Philosophie der Symbolischen Formen Iii: Phänomenologie der Erkenntnis*. <https://philpapers.org/rec/CASPS-3>
- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Visor Distribuciones S.A.
- Goodman, N., & Elgin, C. Z. (2017). *Reconcepciones en la filosofía y en otras artes y ciencias*. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Hui, A., Schatzki, T., & Shove, E. (2016). *The nexus of practices: Connections, constellations, practitioners*. Routledge.
- Llovet, J. (1981). *Ideología y metodología del diseño*. G Gilli, Ed.
- Moles, A. (1995). *Las ciencias de lo impreciso*. Porrúa Ed.
- Nicolini, D. (2012). *Practice Theory, Work, and Organization, An Introduction*. Oxford University Press.
- Rorty, R. (1972). The World Well Lost. *The Journal of Philosophy*, 69, 649–665.
- Schatzki, T. R. (2001). Introduction: Practice theory. En K. Knorr, T. Schatzki y E. Von Savigny (Ed.), *The Practice Turn in Contemporary Theory* (pp. 10–23). Routledge.
- Schutz, A., & Luckman, T. (1989). *The Structures of The Life-World. Volume II*. Northwestern University Press.
- Shove, E., Pantzar, M., & Watson, M. (2012). *The Dynamic of Social Practices*. Sage Publications.





RICHARD RORTY:
HACIA UNA
POLÍTICA DEL
DISEÑO

Toa Tripaldi-Proaño



Richard Rorty

Richard Rorty (1937-2007) es uno de los filósofos contemporáneos más polémicos. Estadounidense de nacimiento, proviene de una familia de activistas por la igualdad y la justicia social. A los 15 años ingresó a la Universidad de Chicago, donde se graduó en filosofía, y posteriormente obtuvo un doctorado en la Universidad de Yale en 1956. Su carrera académica lo llevó a enseñar en instituciones prestigiosas como el Wellesley College, la Universidad de Princeton, la Universidad de Virginia y Stanford.

Rorty se consideraba pragmatista, crítico de la filosofía tradicional y no existencialista. Su visión sobre la verdad fue revolucionaria: sostenía que los humanos no la descubren, sino que la construyen. Para él, la verdad no es una representación exacta del mundo, sino una invención que facilita predecir y controlar. Además, veía a la ciencia como una actividad humana más, donde los científicos generan descripciones útiles, sin alcanzar una verdad absoluta.

RICHARD RORTY: HACIA UNA POLÍTICA DEL DISEÑO

Toa Tripaldi-Proaño

Richard Rorty (1937-2007) nace y fallece en Estados Unidos de América; proviene de una familia de activistas por la igualdad y la justicia social. Poco antes de cumplir 15 años, ingresa a la Universidad de Chicago, donde se gradúa en filosofía, para después continuar sus estudios en la Universidad de Yale. Ahí, obtiene su doctorado en 1956. Fue profesor en diversos institutos como el *Wellesley College*, la Universidad de Princeton, la Universidad de Virginia. Termina su carrera académica en la Universidad de Stanford.

Es uno de los filósofos contemporáneos más polémicos. Se considera a sí mismo como pragmatista, no existencialista y crítico de la filosofía tradicional. Considera que los seres humanos no encuentran la verdad, sino que la hacen; es decir, la idea de la verdad es "algo que se construye en vez de algo que se halla" (Rorty, 1991, p. 23).

Es parte de aquellos filósofos que miran a la ciencia como una actividad humana más, en la que los grandes científicos inventan descripciones del mundo que ayudan a predecir o controlar las cosas. Afirma que en ningún momento se puede considerar que la "verdad" es una representación exacta del mundo en sí.

Para explicar esta idea, Rorty (1991, p. 25) diferencia entre "la afirmación de que el mundo está ahí afuera" de "la afirmación de que la verdad está ahí afuera". La primera afirmación indica que la mayor parte de las cosas que tienen que ver con el espacio y el tiempo son fenómenos que están fuera de los estados de la mente humana. Mientras que la segunda afirmación implica que "donde no hay proposiciones no hay verdad, que las proposiciones son elementos de los lenguajes humanos, y que los lenguajes humanos son creaciones humanas" (Rorty, 1991, p. 25). En otras palabras, se acepta que el mundo está ahí afuera, pero las descripciones de este no, pues estas, que son aquellas a las que se las puede valorar como verdaderas o falsas, son elementos de los lenguajes humanos, y estos elementos están dentro de las actividades humanas.

Así, Rorty afirma que, si alguna vez se acepta la idea de que la realidad o la verdad dependen del léxico creado para expresarla, adecuada o inadecuadamente, se puede entender a qué se refiere la idea de que la verdad es algo que se hace y no algo que se encuentra. Esto ocurre precisamente porque "los lenguajes son hechos, y no hallados, y que la verdad es una propiedad de entidades lingüísticas" (Rorty, 1991, p. 27).

Ante esta mirada, la filosofía adquiere un método que consiste en describir lingüísticamente muchas cosas de maneras nuevas, hasta que se logran establecer pautas para que las generaciones empiecen a adoptarlas; así, se vuelve una realidad para ellas. Es así cómo estas descripciones van convirtiéndose en redes, de creencias o deseos, donde los léxicos se transforman en una herramienta que permite la adaptación, transformación, eliminación y creación permanente de nuevas realidades. Es decir, la formulación de nuevos léxicos se vuelve una herramienta que ayuda a describir algo que antes no era posible describir.

Esta red de creencias implica, por lo tanto, el uso de léxicos o lenguajes en común de una sociedad. Para que esto suceda, se tiene que "coincidir en teorías momentáneas" (Rorty, 1991, p. 34). Por ello, el filósofo afirma que "todo lo que dos personas necesitan para entenderse recíprocamente por medio del habla, es la aptitud de coincidir en teorías momentáneas de una expresión a otra" (1991, p. 34).

Así mismo, y para aceptar este proceso entre definición de lenguaje y definición de realidad-verdad, Rorty advierte que es necesario distinguir dentro del lenguaje entre "lo literal" y "lo metafórico". Se debe entender a estos dos lenguajes no como dos "especies de significados", sino más bien dentro del uso del lenguaje, entre lo "habitual" y lo "inhabitual". El primero, el lenguaje literal o habitual, es aquel que manejan las personas a partir de viejas teorías o de realidades ya aceptadas. El segundo, por otro lado, el lenguaje de las metáforas o el inhabitual, es aquel que permite desarrollar nuevas teorías, pues utiliza nuevos léxicos. Estos, una vez que han sido comprendidos y asumidos por la gente, se vuelven habituales.

Expresar un enunciado que no tiene un lugar establecido en un juego del lenguaje es, tal como los positivistas acertadamente han señalado, expresar algo que no es ni verdadero ni falso, algo que, en términos de Ian Hacking, no es «candidato al valor de la verdad». Ello se debe a que no es un enunciado que se pueda confirmar o invalidar, o en favor o en contra del cual pueda argumentarse. Sólo es posible saborearlo o escupirlo. Pero ello no quiere decir que, con el tiempo, no pueda convertirse en candidato al valor de verdad. Si efectivamente se saborea y no se escupe, el enunciado puede ser repetido, acogido con entusiasmo, asociado con otros. Entonces requerirá un uso habitual, un lugar conocido en el juego del lenguaje. Con ello habrá dejado de ser una metáfora, o, si se quiere, se habrá convertido en lo que la mayoría de los enunciados de nuestro lenguaje son: una metáfora muerta. Será, precisamente, un enunciado más —literalmente verdadero o literalmente falso— del lenguaje. Ello quiere decir: nuestras teorías acerca de la conducta lingüística de nuestros semejantes bastarán para permitirnos afrontar su expresión de la misma irreflexiva manera con que nos enfrentamos a la mayoría de las demás expresiones. (Rorty, 1991, p. 38)

Así, Rorty (1991) evidencia una gran distinción entre la mirada positivista y el romanticismo sobre el lenguaje en la cultura. Por un lado, para los positivistas, el lenguaje es algo que se configura gradualmente, según los contornos del mundo físico. Por otro lado, los románticos ven al lenguaje como algo que gradualmente lleva a la autoconciencia.

Rorty (1991) no está de acuerdo con ninguna de las dos miradas. Él se alinea más bien a la mirada nietzscheana o davidsoniana sobre el lenguaje, donde se lo concibe como "algo compuesto por nuevas formas de vida que constantemente eliminan a las formas antiguas, y no para cumplir un propósito más elevado, sino ciegamente" (p. 39).

Es desde esta mirada que Rorty (1996) describe la red o el tejido de creencias. Aquí, cada vez surgen nuevas creencias y deseos, y estos pueden ejercer o no presión en los antiguos. "Hay que considerar la trama de creencias no sólo como un mecanismo de retejido, sino como un mecanismo que produce movimientos en los músculos del organismo —movimientos que ponen en acción al propio organismo—" (p. 132).

Estas acciones ponen en movimiento también a todos los elementos que están en su entorno y produce, así, nuevas creencias que deben tejerse. El nuevo tejido resultante produce nuevas acciones; a su vez, produce nuevas creencias que se tejen otra vez. De esa manera, continúa esta dinámica mientras el organismo se mantiene con vida.

Todo este proceso de asimilación de nuevas creencias, de retejer la red de forma infinita, requiere la aceptación de que todos los objetos existen de manera contextualizada; es decir, se presentan asociados a contextos y que no hay forma de dividirlos. Esta relación indisoluble es la que da sentido al lenguaje aceptado para describirlas y que se consolida en creencias.

Por ello, Rorty (1996) afirma:

Si se abandona la idea de representar objetos, lo mejor sería abandonar la afirmación de que se están recontextualizando objetos. Lo mejor que podría hacer es admitir que todo lo que le permite hacer su concepción de la indagación es recontextualizar sus creencias y deseos. Así, no averigua nada acerca de los objetos —sólo averigua cómo puede retejerse su trama de creencias y deseos para dar cabida a nuevas creencias y deseos. (p. 141)

Ahora bien, Rorty (1996) se pregunta qué se gana con esta mirada. La respuesta es concisa, se gana “una salvaguarda contra el reduccionismo” (p. 152). Es decir, se debe poder abandonar aquellas nociones de “verdad” como una exactitud en la representación o como algo que corresponde a la realidad de las cosas.

Esto tiene por efecto desplazar el debate filosófico desde una clave metodológico-ontológica a una clave ético-política. Pues ahora estamos discutiendo qué fines vale la pena molestarse en cumplir, cuáles valen más que otros, en vez de qué fines nos obliga a tener la naturaleza de la humanidad o de la realidad. (Rorty, 1996, p. 152)

El pragmatismo de Rorty

Por otro lado, Rorty se orienta, ya desde su tesis doctoral, al movimiento filosófico americano del pragmatismo, en especial en aquellas propuestas definidas por Dewey. En esta corriente, generalmente, se piensa que el significado de algo es determinado por su uso en el lenguaje. Es así que Rorty combinó la visión pragmática de la verdad y varios aspectos propios de la filosofía del lenguaje de Ludwig Wittgenstein, en la que declara que el significado es un producto sociolingüístico y que las frases no se vinculan con la palabra en una relación de directa correspondencia.

Por ello, su propuesta de pragmatismo es una perspectiva filosófica que se centra en la idea de que el conocimiento y la verdad son contingentes y cambiantes. Además, las creencias y valores deben evaluarse en términos de su utilidad y efectividad práctica, en lugar de evaluarse su correspondencia con la realidad objetiva.

El pragmatismo sostiene que la verdad no se puede definir independientemente de la práctica social, que las creencias son verdaderas sólo en la medida en que son útiles y que la utilidad sólo puede ser definida en términos de propósitos humanos. (Rorty, 1995, p. 4)

La propuesta pragmatista de Rorty implica un rechazo del objetivismo y la idea de que hay una realidad objetiva que es independiente de nuestras creencias y perspectivas. Además, Rorty sostiene que la verdad y la moralidad son contingentes y están determinadas por el consenso social y la práctica comunitaria. Esta no busca la correspondencia entre las creencias y la realidad objetiva sino, más bien, se enfoca en la utilidad práctica de aquellas creencias y valores. Ideas similares a estas se retoman en Goodman (1990).

El pragmatismo también implica un compromiso con la democracia y la tolerancia. "La democracia se basa en la idea de que no hay una única verdad o moralidad que sea adecuada para todos, sino que cada persona y cada comunidad tienen el derecho de buscar su propia verdad y moralidad" (Rorty, 1993, p. 191).

En lugar de buscar la correspondencia entre nuestras creencias y la realidad objetiva, el pragmatismo se enfoca en la utilidad y la efectividad práctica de nuestras creencias y valores. En este sentido, la verdad y la moralidad son herramientas que nos ayudan a lograr nuestros objetivos y a resolver problemas prácticos, en lugar de representaciones de una realidad objetiva.

Rorty también enfatiza la importancia de la imaginación y la creatividad en la construcción de nuevas posibilidades para el futuro, en lugar de limitarse por las tradiciones y las creencias del pasado. Así, "la imaginación y la creatividad son esenciales para la construcción de nuevas posibilidades y alternativas para el futuro, en lugar de estar limitados por las tradiciones y las creencias del pasado" (Rorty, 1993, p. 199).

Dentro del pragmatismo, Rorty (1991) desarrolla una de sus tesis más representativas dentro de la filosofía contemporánea, la contingencia, ironía y solidaridad. Esta idea se desarrollará con mayor profundidad a continuación.

Contingencia, ironía y solidaridad

Rorty (1991) desarrolla tres conceptos: contingencia, ironía y solidaridad. Si bien se los puede estudiar de forma individual, siempre estarán relacionados en la medida en que nos permiten entender la naturaleza de la verdad, la moralidad y la política.

Por ello, el filósofo argumenta que la contingencia es una característica fundamental de la realidad y que la noción de verdad está enraizada en la contingencia. "La verdad es contingente, porque depende de lo que las comunidades humanas hayan acordado en un momento determinado" (Rorty, 1996, p. 11).

La contingencia se refiere a la idea de que lo que es, puede ser de otra manera. Es decir, los eventos y las cosas no tienen una necesidad interna de ser de la manera en que son. Todo lo que existe es contingente, lo que significa que dependen de factores externos y no esencialmente necesarios.

Para Rorty, la contingencia tiene importantes implicaciones para la noción de verdad. En lugar de buscar una verdad objetiva y universal, argumenta que la verdad es algo que se construye socialmente mediante la negociación entre personas y que depende de las contingencias históricas y culturales que rodean ese diálogo. "En lugar de pensar en la verdad como una correspondencia con la realidad, deberíamos pensar en ella como un logro cultural, una consecuencia del proceso social de negociación y persuasión" (Rorty, 1998, p. 25).

Además, el autor sostiene que la contingencia también tiene implicaciones políticas. La contingencia implica que no hay una única solución o respuesta correcta para los problemas políticos y sociales. "Significa que hay muchas maneras de ser un ser humano, muchas maneras de organizarse una sociedad, muchas maneras de hacer las cosas. No hay un solo camino correcto o mejor" (Rorty, 1996, p. 35).

Por otro lado, desarrolla el concepto de ironía:

La ironía es la actitud que acompaña a la eliminación de la última capa de la cáscara de la cebolla del Yo, para revelar un vacío. Es la actitud que adopta el que se da cuenta de que lo que él ha descrito como 'ser', como 'naturaleza humana', como 'razón', o como 'derecho', no es más que una contingencia histórica, y que los seres humanos podrían haberse imaginado o actuado de otra manera. (Rorty, 1991, p. 73)

En este contexto, la ironía se refiere a la capacidad de adoptar múltiples perspectivas y ver las cosas desde distintos ángulos. Consiste en estar siempre conscientes de las múltiples perspectivas desde las cuales se puede mirar el mundo. Esta idea se sintoniza con las propuestas de Goodman (1991).

Para Rorty, la ironía es una actitud filosófica que implica reconocer que nuestras creencias, valores y formas de vida son contingentes y que no tienen fundamentos últimos o necesarios. Esto implica una disposición a poner en duda nuestras propias creencias y a estar siempre abiertos a nuevas perspectivas y posibilidades.

La ironía también está relacionada con la idea de contingencia, ya que ambas se basan en la idea de que la realidad es compleja y que no hay una única verdad o perspectiva correcta. "La ironía es una forma de aceptar la contingencia y de reconocer la multiplicidad de perspectivas y puntos de vista que existen en el mundo" (Rorty, 1996, p. 107).

Por último, Rorty nos presenta el concepto de solidaridad. En este contexto, la solidaridad se refiere a la capacidad de preocuparse por los demás y de trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes. Si se amplía esta definición, se diría que:

La solidaridad se construye en torno a la necesidad de ayuda mutua en situaciones en las que ningún individuo puede hacer frente por sí solo a las consecuencias de las contingencias históricas que han llevado a que cada uno de ellos tenga necesidades diferentes. (Rorty, 1991, p. 135)

Para Rorty, la solidaridad es esencialmente una cuestión de elección. Implica que decidamos trabajar juntos y apoyarnos mutuamente para alcanzar nuestros objetivos comunes, a pesar de que nuestras creencias y valores sean contingentes y no tengan fundamentos últimos. De esta manera, la solidaridad "implica la capacidad de ver la humanidad de los demás y de reconocer que sus necesidades son tan importantes como las nuestras" (Rorty, 2001, p. 143).

Esta noción de solidaridad está relacionada con la idea de comunidad, ya que implica que nos preocupamos por los demás y trabajamos juntos para lograr objetivos compartidos. También está relacionada con la idea de responsabilidad frente a los demás miembros de nuestra comunidad.

Si bien es posible hablar de cada uno de los términos por separado, la concepción de Rorty sobre la contingencia, la ironía y la solidaridad es un enfoque integrado y holístico. En su libro *Contingencia, ironía y solidaridad*, argumenta que estos tres conceptos están interrelacionados y que no pueden entenderse completamente de manera aislada.

Mi esperanza es que la tríada contingencia-ironía-solidaridad ofrezca una alternativa más persuasiva y práctica al trípode tradicional verdad-moralidad-justicia. La contingencia sugiere que no hay un fundamento último para nuestras creencias y valores. La ironía sugiere que la verdad y la moralidad son contingentes y que debemos estar abiertos a la posibilidad de cambiarlas. La solidaridad sugiere que podemos construir relaciones sociales y políticas más justas y equitativas a través de la acción colectiva y la empatía mutua. (Rorty, 1991, p. 5)

Por ello, la contingencia implica una cierta humildad epistemológica y moral; la ironía implica una cierta libertad y flexibilidad epistemológica y moral; y la solidaridad implica una cierta esperanza y optimismo político, a pesar de la contingencia y la ironía.

Con lo antedicho, el autor defiende que la contingencia puede llevar a la ironía, al hacernos conscientes de la historicidad y la contingencia de nuestras creencias y valores. De manera similar, la ironía puede llevar a la solidaridad, al fomentar la empatía y la comprensión mutua entre personas que tienen diferentes experiencias y perspectivas. Por lo tanto, los tres conceptos están interconectados y se complementan entre sí para formar una visión más completa de la naturaleza de la verdad, la moralidad y la política.

El Diseño contingente, irónico y solidario

En la actualidad, se puede considerar al diseño como una disciplina compleja y sistémica. Según Giordano (2018), los cambios en la forma en que el diseño se relaciona con otras disciplinas ha dado lugar a una nueva epistemología. Este proceso de transformación tiene lugar en un contexto específico que afecta directamente a la disciplina. Como resultado, el diseño busca nuevos paradigmas que van más allá de la mera técnica, al buscar modificaciones más profundas para interpretar y comprender el mundo desde diferentes perspectivas, ubicaciones y lógicas de interpelación.

La propuesta de Rorty proporciona una comprensión más precisa de la realidad de la disciplina del diseño y, lo que es aún más importante, establece posibles políticas que contribuyen a su alineación con la sociedad y a la búsqueda de su bienestar.

La contingencia, como hemos mencionado anteriormente, se refiere a la idea de que nuestras creencias, valores y prácticas sociales son contingentes y no tienen fundamentos últimos. La contingencia, por lo tanto, implica una cierta humildad epistemológica y moral, ya que no podemos afirmar que nuestras creencias y valores sean objetivamente verdaderos o moralmente correctos.

La idea de contingencia es evidente en el diseño, si lo analizamos a su vez desde la teoría de sistemas y el paradigma de la complejidad.

La teoría de sistemas contribuye al enfoque de la complejidad, al sostener que cualquier realidad conocida puede ser analizada como un sistema compuesto por elementos interrelacionados y organizados. Esta teoría plantea que los elementos deben ser definidos en función de sus características originales y de las interacciones en las que participan. Ahí, se debe considerar también la perspectiva de la organización en la que se encuentran y la visión global del sistema en el que se integran.

De este enfoque surgen las ciencias de la complejidad, que se caracterizan por adoptar y desarrollar una idea que difiere de la tradición occidental: la idea holística de que el todo es mayor que la suma de sus partes. Estas ciencias representan un nuevo tipo de disciplina científica que surge de la formulación y el abordaje de problemas fronterizos; es decir, se trata de problemas que requieren la participación de diferentes campos científicos y que involucran la convergencia de tradiciones, lenguajes y metodologías de diversas disciplinas que normalmente se mantienen aisladas y separadas. En palabras de Maldonado (2012, p. 80), "quizás el rasgo más distintivo de este nuevo grupo de ciencias es que configuran síntesis magníficas que se definen a partir de problemas fronterizos específicos". Giordano (2018) e Ynoub (2020) consideran que el diseño, actualmente, es una ciencia de la complejidad. Para este escrito, se retoma esta idea.

Según Ynoub (2020), el objeto de estudio de las ciencias del diseño no es algo preexistente, sino que se crea en el proceso mismo de diseño y en la actividad que se lleva a cabo. En este espacio, tanto las ideas proyectadas como los objetos construidos contribuyen a la construcción del conocimiento. Durante este proceso, se abren múltiples posibilidades.

El diseño implica tomar decisiones entre diversas alternativas para lograr objetivos deseados, lo que implica elegir los medios adecuados, ya que esos fines pueden ser alcanzados de diferentes maneras. Así, el diseño se configura en la relación entre lo que es y lo que debería ser.

En este sentido, se puede entender que la toma de decisiones dentro de los procesos de diseño se enmarca en un escenario contingente, lo que permite al diseñador transitar dentro de múltiples posibilidades, pero también lo obliga a reconocer que no hay una única solución o respuesta correcta para las problemáticas. No hay un único camino correcto.

La ironía, por su parte, se refería a la capacidad de reconocer la contingencia y la historicidad de nuestras creencias y valores, y de verlos como productos de la contingencia y el azar. Esto implica una cierta distancia irónica respecto a nuestras propias creencias y valores, lo que nos permite verlas como contingentes y no como verdades o valores absolutos. Por lo tanto, implica una cierta libertad y flexibilidad epistemológica y moral, ya que nos permite reevaluar y cuestionar nuestras creencias y valores a la luz de nuevas experiencias y perspectivas.

Dentro del ámbito del diseño, la ironía puede ser comprendida si aceptamos a la disciplina como algo mutable y adaptable, caracterizada por su flexibilidad y capacidad de fluir de manera recurrente debido a sus límites permeables. Como consecuencia, la definición del diseño se basaría más en el cambio que en la permanencia; es decir, posee flexibilidad epistemológica y teórica, la misma que permitiría reevaluar posturas, miradas y propuestas a partir de nuevos contextos, experiencias y perspectivas.

Esta característica se encuentra en sintonía con la naturaleza de la sociedad individualista, donde las relaciones se definen por lo transitorio y volátil. La sociedad contemporánea es cambiante, impredecible y carente de certezas. En esta sociedad, se ha abandonado la planificación a largo plazo y el olvido y el desarraigo emocional son parte integral de la búsqueda del éxito. Nos encontramos en una etapa en la que la inclusión de los individuos en estructuras sólidas es eliminada, donde la identidad se recicla y adopta una forma ondulante, espumosa y resbaladiza. La fragmentación, la flexibilidad, el descentramiento, el desecho y la fluidez marcan el ritmo acelerado de vida en esta sociedad.

En este contexto, el diseñador fluye en diferentes campos, al adquirir conocimientos que luego asimila y aplica en su propia disciplina. Esto da lugar a cambios y adaptaciones en la disciplina, sin que se pierda su esencia, su objeto de estudio o su carácter disciplinario. Al aceptar esto como una característica inherente y distintiva del diseño, se reconoce a la disciplina como un espacio que integra y materializa el conocimiento de múltiples campos, donde se actúa como un enlace poderoso de conexión disciplinaria.

El diseño se materializa en entornos con realidades multifacéticas que presentan una amplia gama de aspectos que deben ser integrados. Entre estos aspectos están lo político, lo económico, lo tecnológico, lo cultural, lo productivo, lo estético y otros campos. Esto se hace con el fin de crear objetos que satisfagan las demandas de la sociedad. La naturaleza cambiante del entorno se convierte en una característica inherente a la práctica del diseño. Tanto lo social como lo tecnológico contribuyen a la expansión del diseño y su interacción mutua es fundamental para un desarrollo social más profundo y consciente.

La multiplicidad de disciplinas con las que el diseño trabaja enriquece y perfecciona la disciplina, lo que permite que sus propuestas sean efectivas para satisfacer las necesidades del entorno y mejorar las condiciones de vida cotidiana de los usuarios. Dado que el entorno es diverso y está en constante cambio, la disciplina del diseño también debe adaptarse a estas características. Por lo tanto, la integración de diferentes conocimientos provee al diseño de una amplia variedad de saberes que se utilizan para definir los procesos y proyectos.

Podemos afirmar que el diseñador vive en constante ironía, según la propuesta de Rorty, ya que reconoce la diversidad de opciones y posibilidades para abordar problemáticas sociales. Además, cuenta con una importante flexibilidad epistemológica y teórica gracias a sus límites difusos. Esto le permite moverse entre diversos conocimientos y una amplia gama de saberes. Estas características son esenciales para poder responder de manera más eficiente en los complejos contextos actuales.

Finalmente, la solidaridad se refería a la capacidad de unirnos con otros para luchar por una causa, defender una idea o lograr un objetivo común. La solidaridad implica reconocer la contingencia y la historicidad de nuestras creencias y valores, pero también implica una cierta fe en la posibilidad de construir relaciones sociales y políticas más justas y equitativas a través de la acción colectiva y la solidaridad. La solidaridad, por lo tanto, implica una cierta esperanza y optimismo político, a pesar de la contingencia y la ironía.

Una dimensión importante y central del diseño es su enfoque social, que determina su orientación hacia la interacción en diversos contextos y la resolución de problemas complejos. Esta característica demanda que los diseñadores estén preparados para enfrentar una amplia gama de situaciones. Este atributo hace que los diseñadores sean más responsables ante el mundo y más competentes, los lleva a asumir un papel activo en las transformaciones sociales, con el objetivo de construir un futuro mejor. El diseño es una disciplina consciente de su entorno, preocupada por el bienestar humano y su relación con el entorno; así, se reflexiona constantemente sobre su impacto en el mundo y en la vida diaria y social.

La utopía es un elemento esencial en el diseño, ya que no se puede concebir su acción sin la idea de que un objeto puede generar un cambio positivo en su entorno. El diseño surge de la observación de lo que es y lo que podría ser. Parte de la pregunta: “¿Cuáles son nuestras posibilidades?”. El poder creativo de este tipo de pensamiento impulsa al diseñador a informarse y desarrollar estrategias, a comprender el espacio complejo y construirlo para dar forma y pensar en el futuro.

Dado que el diseño se define como el desarrollo de futuras posibilidades, ya sean objetos, imágenes, experiencias, servicios o estrategias, actúa como una fuerza que penetra profundamente en contextos cada vez más complejos. Por lo tanto, el diseño no solo genera conocimiento, sino también

artefactos, objetos, instrumentos, procesos, planes, teorías, discursos, etc. En esta dinámica, el diseño debe lidiar con lo que no existe, al anticiparse e inventar soluciones.

La contingencia y la ironía nos llevan a la solidaridad, ya que nos hacen conscientes de nuestra responsabilidad compartida de construir una cultura más justa y equitativa. La contingencia nos recuerda que nuestras creencias y valores son contingentes y que debemos estar dispuestos a cambiarlos si descubrimos que son inadecuados o injustos. La ironía nos recuerda que debemos tener una perspectiva crítica sobre nuestras propias creencias y valores, y estar abiertos a la posibilidad de que puedan ser reemplazados por otros mejores. La solidaridad, por su parte, nos recuerda que nuestra tarea como seres humanos es unirnos para enfrentar los desafíos de la vida humana y trabajar juntos para construir una sociedad más justa y equitativa. (Rorty, 1991, p. 88)

El diseño, por su propia naturaleza, plantea un proceso sistémico en el que cada problemática puede abordarse de diversas formas, sin existir un único enfoque. Sin embargo, lo que comparten todas las variantes del diseño es que el camino elegido debe estar orientado a mejorar la calidad de vida y considerar la solución como un medio para el progreso.

El diseño se caracteriza por su enfoque holístico, que busca comprender la interconexión entre los diferentes elementos de un sistema y cómo influyen en la experiencia humana. Cada desafío o problema presenta múltiples posibilidades y enfoques para su resolución, lo que brinda al diseñador la libertad de explorar diversas perspectivas y enfoques creativos.

Se debe abordar la idea de que el diseño es una disciplina sistémica y flexible, que se adapta a diferentes problemáticas y busca mejorar la calidad de vida. Así, la perspectiva de Rorty se basa en reconocer la contingencia de nuestras creencias y perspectivas, así como la ironía de nuestra comprensión limitada del mundo.

En el diseño, la contingencia se refleja en la diversidad de enfoques y soluciones posibles para abordar un problema. No hay un único camino predefinido, sino que la elec-

ción del diseñador depende de la situación particular y de las necesidades de los usuarios. Esta apertura a la contingencia implica reconocer que nuestras concepciones y prácticas son producto de nuestra historia y contexto, y que pueden ser cuestionadas y transformadas en función de nuevas perspectivas y descubrimientos.

Esta mirada se conecta también con la noción del *Da-Sein* de Heidegger (1971), que permite entender la relación indisoluble entre el diseño y el contexto humano. El *DaSein* y su idea del ser humano como “arrojado al mundo”, atrapado en el mundo, constituye una noción en la que la relación sujeto-mundo es indisociable. El ser humano no es realidad, sino posibilidad que se relaciona con el mundo mediante los objetos. En ese escenario, los objetos se relacionan entre ellos solamente porque existe un proyecto humano.

Esta noción ayuda a comprender a la disciplina del diseño, en vista de que entiende al ser humano como un miembro de su contexto y al diseño como parte de esta misma relación. En consecuencia, el diseño debe trabajar en comprender esta realidad en la que no solamente crea objetos, sino también es parte de dichos proyectos humanos. El diseño, por tanto, es una actividad, conocimiento y producto situado, relacionado con un momento y lugar histórico contextual determinado. En esa relación radica su valor.

Por otro lado, la ironía en el diseño se manifiesta en la capacidad de los diseñadores para cuestionar y reevaluar constantemente sus propias ideas y supuestos. Se reconoce la limitación de nuestra comprensión y se acepta la posibilidad de equivocarse o de encontrar nuevas soluciones inesperadas. La ironía nos invita a adoptar una actitud reflexiva y abierta, dispuesta a aprender y adaptarse a medida que surgen nuevas situaciones y desafíos.

Finalmente, la solidaridad en el diseño se refiere a la preocupación por el bienestar de las personas y del entorno en general. El diseño busca generar soluciones que mejoren la calidad de vida; no se centran solo en la funcionalidad, sino también se fijan en el impacto emocional, social y ambiental.

La solidaridad implica un compromiso ético y una responsabilidad hacia los demás. Se busca contribuir de manera positiva a la sociedad y promover un desarrollo sostenible.

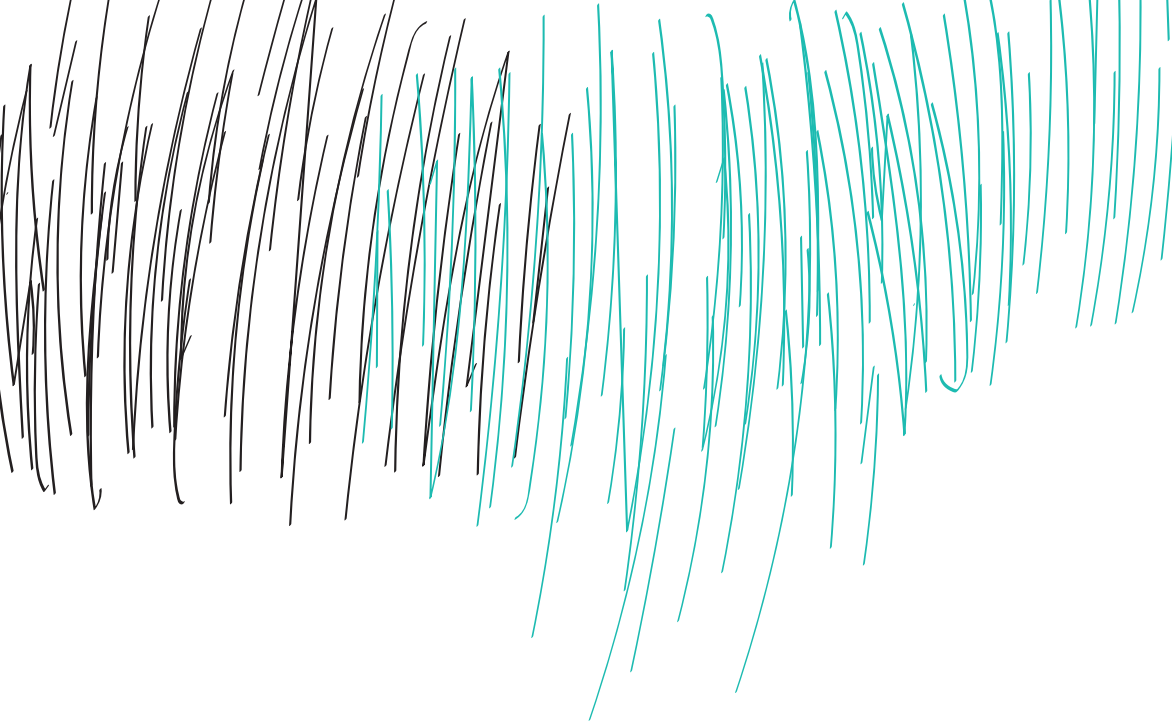
En conclusión, el objetivo principal del diseño es generar soluciones que aporten mejoras tangibles a la vida cotidiana de las personas. Esto implica considerar no solo la funcionalidad de los objetos o sistemas diseñados, sino también su impacto emocional, social y ambiental. El diseño busca soluciones que sean estéticamente agradables, intuitivas de usar y sostenibles a largo plazo. Es así que se puede afirmar que el diseño es contingente e irónico, y debe buscar, como fin último, ser solidario.

REFERENCIAS

- Giordano, D. (2018). *Cuestiones del diseño: equilibrio inestable sobre campos imprecisos*. Editorial Diseño.
- Goodman, N. (2015). *Maneras de hacer mundos*. Antonio Machado Libros.
- Maldonado, C. E. (2012). *Derivas de la complejidad. Fundamentos científicos y filosóficos*. Editorial Universidad del Rosario.
- Rorty, R. (1995). *Consecuencia del pragmatismo*. Editorial Tecnos.
- Rorty, R. (1991). *Contingencia, ironía y solidaridad*. Editorial Paidós.
- Rorty, R. (1993). *Ensayos sobre Heidegger y otros pensadores contemporáneos*. Editorial Paidós.

- Rorty, R. (2001). *La filosofía como espejo de la naturaleza*. Editorial Cátedra.
- Rorty, R. (1996). *Objetividad, relativismo y verdad*. Editorial Paidós.
- Rorty, R. (1998). *Verdad y progreso: Filosofía de la ciencia hoy*. Cambridge University Press.
- Ynoub, R. (2020). Epistemología y metodología en y de la investigación en diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 82, 17-31.





HUMBERTO MATURANA

EL SENTIDO DE LOS VÍNCULOS:
HACIA UN REENCUENTRO CON LA
NATURALEZA Y UN DISEÑO MÁS
HUMANO

Genoveva Malo-Toral



Humberto Maturana

Humberto Maturana fue un biólogo, filósofo y pensador chileno nacido el 14 de septiembre de 1928. Es conocido por sus contribuciones significativas en varios campos, incluyendo la biología, la filosofía, la epistemología y la teoría de la cognición. Entre los aportes más importantes que hizo junto a su colega Francisco Varela está la definición de la vida basada en la autopoiesis. En el campo de la epistemología Maturana consideró que la cognición no es solo un proceso de representación de la realidad, sino que es una forma de acción que se realiza en el mundo.

Sus teorías han trascendido el campo de la biología y son utilizadas en muchos campos del conocimiento como es caso del diseño.

Maturana falleció el 6 de mayo de 2021, a los 92 años, pero su legado como pensador y científico sigue siendo relevante en la actualidad.

HUMBERTO MATURANA

EL SENTIDO DE LOS VÍNCULOS: HACIA UN REENCUENTRO CON LA NATURALEZA Y UN DISEÑO MÁS HUMANO

Genoveva Malo-Toral

La obra del biólogo, pensador y filósofo Humberto Maturana ha tenido gran trascendencia en las teorías de sistemas y de la complejidad, así como en la ciencia del conocimiento. Como biólogo, su interés principal ha estado enfocado en la comprensión del ser vivo, su organización y el funcionamiento del sistema nervioso; al mismo tiempo, le han interesado las derivas que esta comprensión tiene en el ámbito social y humano, por lo que su filosofía ha trascendido al ámbito interdisciplinar. Sus teorías sobre el conocimiento y la vida están fundamentadas en un concepto que marca su filosofía: la autopoiesis, palabra tomada del griego que se traduce como autorreproducción. Esta teoría, también desarrollada en conjunto con su colega Francisco Varela, tuvo una gran influencia en el pensamiento sistémico-cibernético desarrollado a finales del siglo XX. Las grandes contribuciones en distintos campos disciplinares nos permiten comprender la filosofía de Maturana desde un diálogo multidisciplinario que refuerza el carácter transdisciplinar de sus postulados.

Reflexiones iniciales

Conocer a profundidad el pensamiento de Maturana requeriría años de recorrer las extensas páginas de sus libros, leerlas y releerlas para comprender el sentido vital de sus teorías y reflexiones. Sin embargo, sí podemos, en este breve texto, intentar mirar con detalle el espíritu que ha motivado la construcción de una filosofía que trasciende el mundo de lo puramente biológico, para adentrarse en los ámbitos de lo social y lo cultural. El eje central de su pensamiento está en la comprensión del ser humano como ser biológico y cultural y de la vida en nuestro mundo. En palabras del filósofo, los humanos tomamos este mundo como un regalo que no comprendemos ni lo cuidamos (Maturana y Varela, 2003).

El pensamiento del filósofo Maturana parte de una premisa y pregunta fundamental que motiva la escritura, junto a su colega Francisco Varela, del libro *El árbol del conocimiento*:

¿Están las ciencias sociales, en particular la economía, las ciencias políticas y las ciencias de la educación, fundadas en una adecuada comprensión de la naturaleza del proceso de aprendizaje humano, de lo que determina la diversidad de las conductas humanas...? Y, si no lo están, ¿podrían llegar a estarlo?, es decir, ¿podría el ser humano desarrollar una teoría capaz de dar cuenta de los procesos que generan su propia conducta, incluida la conducta auto-descriptiva, esto es, la conducta de descripción de sí mismo o autoconciencia? (Maturana y Varela, 2003, p. 7)

Como respuesta a esta fundamental pregunta, los autores desarrollan su pensamiento en el que la vida y sus principios son el enfoque esencial para proponer un abordaje de la ciencia del conocimiento con implicaciones éticas y sociales. Desde esta concepción, hacen una enfática aseveración: que el único mundo que podemos construir los humanos es aquel que configuramos a través de nuestra coexistencia y los vínculos que somos capaces de crear. Estas importantes conjeturas son propuestas por los autores del libro.

Nos preguntamos entonces: ¿Qué implicancias tiene el diseño en la configuración de este hábitat que es vida, conocimiento y a la vez sistema de vínculos e interacciones que le dan sentido?, ¿cómo podemos comprender el accionar y las responsabilidades del diseño a la luz de estas teorías?

El propósito de este ensayo es justamente descubrir aquellos vínculos que encuentran su sentido entre las teorías del conocimiento humano, biológico y cultural de Maturana (1980), (2003), (2019) y la disciplina del diseño. Si bien las principales teorías buscan explicar lo esencial de la vida y el conocimiento a través de las ciencias biológicas, las contribuciones de Maturana (2003) han migrado y pueden migrar hacia otros campos. Podríamos comprenderlas e interpretarlas en su carácter transdisciplinar, tal como es el caso de la clara influencia de este pensamiento en las teorías de sistemas sociales que Luhman (1991) utiliza para explicar la forma cómo se organizan los grupos sociales y el tipo de vínculos que construyen. Las teorías de Maturana ofrecen una clara comprensión de la fuerza de los vínculos que los seres vivos son capaces de construir y reconstruir a lo largo de la vida, tanto para la subsistencia como para los sistemas de conocimiento, adaptabilidad y transformación.

En la mirada de Maturana (1980) y su explicación de la vida está implícita su defensa de la misma en todas sus formas. Esto obliga a pensar necesariamente en la relación ser humano-naturaleza y en los equilibrios y desequilibrios que se generan como producto de esta relación. Ya que el diseño es una actividad esencialmente humana-cultural y que sus vínculos y responsabilidades con el sistema ambiental le son inherentes, encontramos una fuerte relación entre las explicaciones de Maturana (1980) sobre la vida y las responsabilidades que debe asumir el diseño en su rol de configurador del hábitat en el que nos desarrollamos los seres humanos.

Para definir los vínculos entre la filosofía biológica de Maturana (1980), (2003), (2019) y el diseño, recurrimos a cuatro postulados fundamentales escogidos para este análisis. Estos postulados son la base de sus teorías:

1. La comprensión de lo esencial: la vida
2. Poiesis: sistemas productores y producto en sí mismo
3. Las conexiones como fuente de conocimiento
4. La importancia de la adaptabilidad – plasticidad al cambio

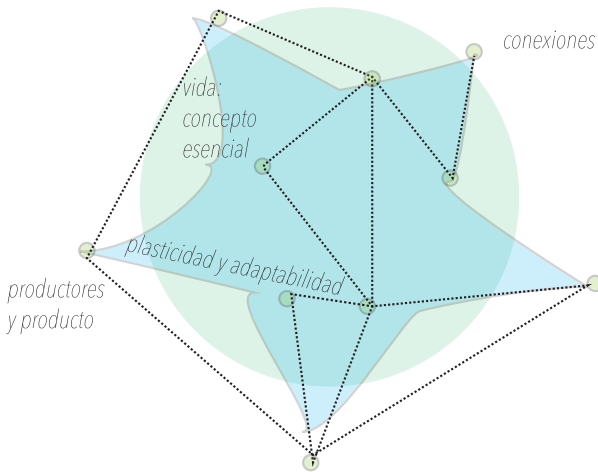


Figura 1. Postulados fundamentales de Maturana utilizados para este texto
Fuente: Selección y elaboración de la autora.

Buscamos relacionar estos postulados con el diseño. Nos situamos en un posicionamiento conceptual que asume al diseño como una disciplina proyectual y, en este sentido, lo entendemos como acto que se anticipa a la realidad, la imagina y la conceptualiza para una posterior construcción material. Tomamos el origen de la palabra proyectar, que viene del latín *proiectare*, en un sentido primigenio de “lanzar adelante”; así, en un sentido metafórico, proponemos, en este ensayo, el proyectil como concepto que dirigimos hacia un objetivo. Hablamos entonces de lanzar unos *projectiles*,

unos conceptos centrales, a manera de apuestas y propuestas que orientamos hacia la comprensión del diseño como un acto ético y político. Este acto, de la mano de la filosofía de Maturana (1980), (2003), (2019), podría marcar el camino en el que el mundo debe moverse con la acción del diseño:

1. Projectil del diseño sostenible y la biomímesis
2. Projectil del diseño humanista (*human design*)
3. Projectil del diseño para la transición (*transition design*)

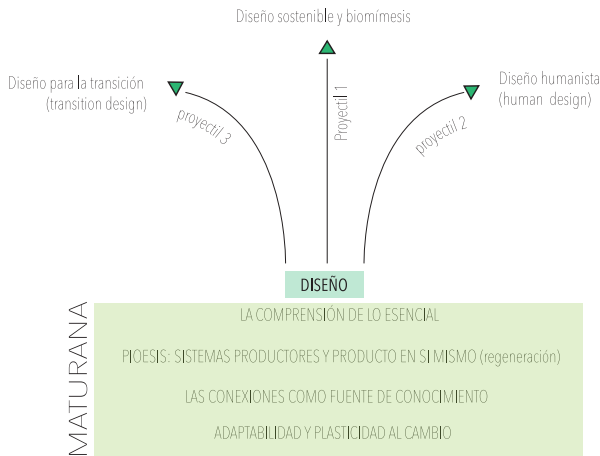


Figura 2. Esquema de vínculos: postulados de Maturana y proyectiles de diseño.

Fuente: Elaboración de la autora.

A continuación, profundizamos en los conceptos proyectil que guían nuestra propuesta:

Diseño sostenible y biomímesis:

El concepto de sostenibilidad que ha tomado fuerza en los últimos años nace a partir del denominado informe Brundtland (1987), de las Naciones Unidas. Este informe también es conocido como *Nuestro Futuro Común*. En esencia, con este concepto, se pone la más grande alerta al futuro

de la vida en el planeta y las repercusiones de las acciones humanas. Es un llamado a pensar el presente y futuro de la vida en la tierra y de la sociedad en sus distintas dimensiones: sociales, productivas, políticas y económicas. El diseño sostenible es, bajo estas consideraciones, el enfoque que nos obliga a pensar en que todas las acciones humanas en relación a la extracción, producción y uso deben contribuir a mitigar e incluso revertir los grandes problemas medioambientales.

En otra arista, el concepto de biomímesis es una invitación a pensar a la naturaleza como la fuente de conocimiento e imitación de formas, mecanismos y procesos que ya están resueltos en su esencia vital. Dice Benyus (2012) que la biomímesis es una solución coherente ante las crisis contemporáneas, tanto productivas como económicas y medioambientales. Se trata de tomar el conocimiento existente en la naturaleza con todos sus recursos creativos, probados y eficientes que son capaces de dar solución a los problemas de diseño cotidianos. Es un llamado ético, así como una oportunidad de oro para aprender de la sabiduría de la naturaleza, probada durante millones de años.

Ejemplos sobran. Basta ver los mecanismos celulares de producción de energía, fibras más resistentes que el acero, procesos y organizaciones como las de las abejas, mecanismos de defensa animal y vegetal, procesos de intercambio y sistemas ecológicos integrados, entre otros (Benyus, 2012). Todos estos procesos pueden ser imitados en el diseño y producción de objetos. Por ello, sostenibilidad y biomímesis son conceptos que van de la mano, pues se definen con propósitos que tienen que ver con la esencia de la vida y conservación de la misma en la tierra.

Diseño humanista (*human design*)

El concepto humanista de diseño considera tanto las necesidades del ser humano individual como la comprensión de estas, insertas en el entorno humano, cultural y social en donde el diseño se desenvuelve. Teóricos como Buchanan (2001) y Margolín (2017) sostienen que es necesario profun-

dizar en la filosofía, en la antropología y en la metafísica para que los diseños sean reflejo de la realidad y las necesidades del ser humano en su entorno. Por otro lado, la visión humanista del diseño refiere también a la esencia del diseñador como profesional que se ocupa de acciones humanas y culturales, así como su profundización en el conocimiento.

Se trata más de una propuesta de integración que de un enfoque específico en un tipo de usuario y servicios. A diferencia del *human centered design*, que refiere exclusivamente a un enfoque usuarios, el enfoque humanista comprende la sociedad en su conjunto y considera los valores humanos como determinantes en el acto proyectual.

El diseño centrado en el ser humano, sostiene Buchanan (2001), va más allá de lo diseñado. Tiene que ver con la dignidad humana y con la búsqueda constante del diseñador de alcanzarla a través de actos sociales, políticos, económicos y culturales.

Diseño para la transición (transition design)

El diseño para la transición o *transition design* es un concepto y área de investigación y práctica del diseño que hace referencia a una manera de aproximarse a la compleja realidad contemporánea, no solamente desde el ámbito disciplinar del diseño, sino desde una perspectiva social de diseño en su comprensión inter, multi y transdisciplinar, en busca de anticipar escenarios futuros más sostenibles, deseables, con justicia y equidad.

El enfoque del diseño para la transición mira al diseño en prospectiva. La transición es una invitación a disolver las fronteras del ámbito exclusivamente estricto del diseño, para encontrar soluciones a problemas globales en sus vínculos con el ambiente, la cultura, la producción y la sociedad (Irwin, 2016). El camino de la transición es el paso a la configuración de una sociedad justa y equitativa con estrategias que busquen soluciones a las grandes problemáticas del mundo contemporáneo (cambio climático, reducción de la capa de ozo-

no, fragilidad de la biodiversidad, inequidad, entre otros). El diseño para la transición tiene el gran objetivo de transformar hábitats, equipamientos, educación y vida en sociedad hacia un enfoque de ciudadanía global, con responsabilidad en lo local (Irwin, 2016).

Este enfoque es fundamental en la comprensión del diseño en su rol ético y político. Coincidimos con el enfoque de Di Bella (2023/2024), quien sostiene que el diseño debe ser comprendido, desde el enfoque de la complejidad y sentido relacional, como articulador de acciones participativas que guíen a transformaciones de impacto global, más allá de usos y funciones específicas. Es hora de que el diseño hable de los grandes problemas de la sociedad y, para ello, el diseño para la transición debe abrir los caminos.

Vínculos con sentido: mirando al diseño desde la filosofía de Maturana

1. La comprensión de lo esencial: la vida

Lo esencial, como concepto, se refiere a lo fundamental. No podríamos imaginar la vida y futuro de la vida en el planeta sin cuidar lo que, en esencia, permite su existencia. El sistema vivo, de acuerdo a Maturana y Varela (2003) está organizado a todo nivel, de modo que genera regularidades internas. Cuando hablamos de la sociedad como unidad, podríamos descubrir el mismo fenómeno al que podemos conocerlo, interpretarlo y comprenderlo en su propia dimensión de coherencia y estabilización. De este modo, se propone una comprensión de la vida a partir de la comprensión de lo esencial; es decir, a partir de lo vivo como esencia de lo humano. Esta teoría encierra un sentido profundo y significativo de sus postulados; a estos postulados podemos trasladarlos a otros planos y realidades.

Para Maturana (1980), una característica esencial de la naturaleza es el fascinante movimiento que se da en todo el ámbito natural, desde la célula más pequeña hasta los micro y macro sistemas. Este esencial concepto que define la vida

es, a su vez, punto de partida para la comprensión de las relaciones que en ella deben existir. Las relaciones con el diseño, miradas a la luz de esta teoría biológica, podrían y deberían respetar esta esencia natural.

Otro concepto esencial que desarrolla el biólogo-filósofo es el de la conformación e interacción de organismos-sociedades y el concepto de acoplamiento, adaptación, tanto de las especies jóvenes que deben sobrevivir como las especies que se adaptan a los cambios y conforman sociedades. Además, se deben comprender los procesos de adaptación a los cambios externos. De ahí nace el concepto de conducta cultural como “la estabilidad transgeneracional de configuraciones conductuales adquiridas ontogénicamente en la dinámica comunicativa de un medio social” (Maturana y Varela, 2003, p. 150).

Estos conceptos esenciales conforman la teoría central de la filosofía biológica de Maturana. Es, además, el núcleo fundamental para articular su postulado principal: la poiesis.

La comprensión de lo esencial encuentra su sentido en la propuesta del diseño sustentable, biomimético, humanista y el diseño para la transición. Todos estos conceptos reafirman la convicción de que el diseño debe hablar de temas trascendentes para la vida y la supervivencia de las sociedades en el planeta.

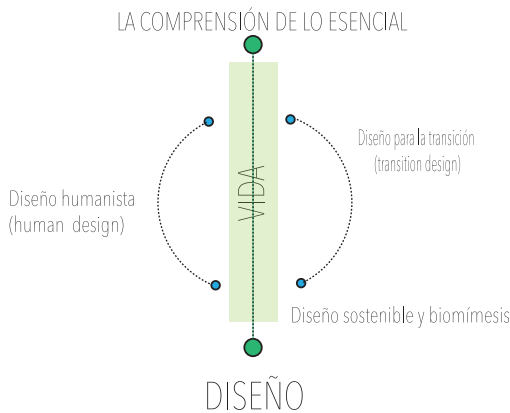


Figura 3. La comprensión de lo esencial/vínculos con el diseño.
Fuente: Elaboración de la autora.

2. Poiesis: sistemas productores y producto en sí mismo

Definida y acuñada por Maturana (1980), la poiesis es entendida como la capacidad de los seres vivos para autoorganizarse, regenerarse y mantener su propia existencia. De ese modo, un sistema autopoietico es, a la vez, productor y producto de sí mismo; es un sistema creador, reproductor y reparador de sus propias estructuras y organización. Este concepto abrió el camino hacia un nuevo paradigma en la conceptualización de lo vivo. Para profundizar en este concepto, el filósofo distingue dos elementos: estructura y organización. La estructura hace referencia a los modos en que los componentes de un sistema son capaces de relacionarse entre sí, de establecer vínculos; mientras tanto, la organización es la identidad del sistema, la que la define como tal. La estructura, desde esta concepción, puede y debe presentar cambios como corresponde a un sistema que se transforma. La organización, por su parte, será inmodificable, pues hace referencia a la identidad.

El sociólogo y filósofo Luhmann (1991), como mencionamos anteriormente, tuvo una gran cercanía con los conceptos de Maturana y utilizó el concepto de autopoiesis para el desarrollo de su teoría de una sociedad funcionalmente diferenciada, mediante una transferencia conceptual hacia las ciencias sociales. Esta teoría permitió explicar cómo los grupos sociales producen y generan elementos y relaciones que son su esencia, los constituyen y permiten su supervivencia.

Las estructuras (naturales y sociales) sufren cambios constantemente, presentan modos distintos de relación y dan cuenta clara de procesos de adaptabilidad. Son conceptos de la biología, pero completamente asimilables a la esfera de lo social. De acuerdo a Maturana y Varela (2003), el contexto es capaz de gatillar cambios externos que conducen a cambios como signo de proceso de acoplamiento. Si bien la autopoiesis habla de sistemas vivos autónomos, estos requieren del entorno para seguirse desarrollando y, de alguna manera, se convierten también en dependientes.

Comprendemos, entonces, dos dimensiones de vida: las internas y las externas al sistema. Al interior del sistema, se habla de autopoiesis y al exterior al sistema, se habla de vínculos con el entorno. La segunda dimensión (vínculos con el entorno) es, posiblemente, la más significativa, pues es allí donde se reafirma la verdadera existencia en la interacción con otros sistemas.

Para hablar de la poiesis, en su esencia, hay que entenderla como el acto creativo de hacer algo. Así, nos remitimos a los antiguos filósofos griegos, como Aristóteles, que la definían como aquella actividad creativa-productiva y con un sentido poético puro de crear. De esa manera, encontramos puntos de encuentro con el diseño como actividad humana y cultural enfocada en crear, producir y dar forma al hábitat (a la realidad), a través de tangibles e intangibles (objetos y conocimiento). Los conceptos proyectil de sustentabilidad, biomímesis, diseño humanista y para la transición encierran, en su esencia, son la comprensión del mundo según Maturana (2003).

En su tratado sobre biología, vida y ciencia, Maturana (1980) refiere siempre a la autopoiesis como un proceso en que "organismo y ambiente permanecen en un continuo acoplamiento estructural" (p. 98). De este modo, los sistemas vivos se mantienen a sí mismos a través de procesos de autogeneración.

Si trasladamos este concepto al **diseño sostenible**, nos encontramos inmediatamente con la biomímesis y la posibilidad de diseñar sistemas que imiten los ciclos naturales de la vida, así como los mecanismos de adaptabilidad, supervivencia, crecimiento, desarrollo y muerte. En la producción material, los ciclos han roto las dinámicas esenciales de la vida y nos enfrentamos, día a día, a una producción acelerada de productos, a la obsolescencia planificada y la caducidad propuesta por un sistema que no está en armonía con los principios de la sustentabilidad. Desde este enfoque, será necesario pensar en un diseño sostenible, que busque crear

sistemas que imiten los ciclos naturales y utilicen materiales renovables o reciclables, así como cerrar los ciclos de los productos. Esto minimiza la producción de residuos y fomenta la regeneración de los recursos.

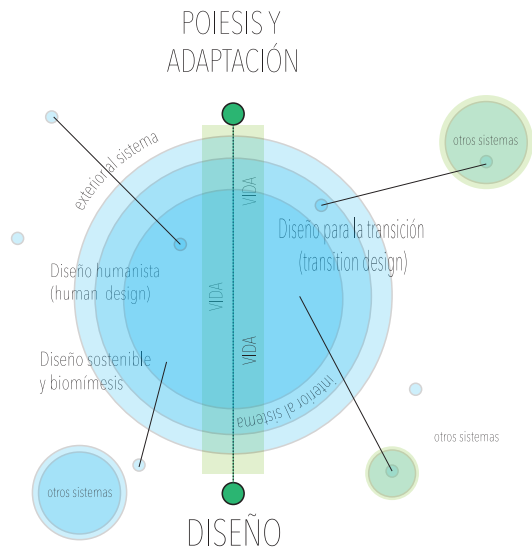


Figura 4. Autopoiesis/vínculos con el diseño-Regeneración y adaptación en contacto con otros sistemas.

Fuente: Elaboración de la autora.

3. La capacidad de establecer conexiones como fuente de conocimiento

Maturana (2003) hace un fuerte énfasis en la capacidad de los seres vivos de establecer conexiones con su entorno. Así, sostiene que:

..esencialmente, de la observación, respeto de las interacciones conductuales de los seres vivos en su ambiente, y del ver que éstas son tan útiles a la sobrevivencia del individuo, que aparecen como si éste viniera al mundo ya con conocimientos previos que el proceso de selección evolutiva de la

especie ha almacenado (mediante selección diferencial) en su supervivencia. Esto es, que el conocimiento es un proceso de almacenamiento de información sobre el medio ambiente y que el proceso de vivir es por tanto un conocer cómo adaptarse a este mundo adquiriendo más y más información sobre la naturaleza del mismo. (p. 15)

Esta interacción de los sistemas vivos con su entorno como fuente de conocimiento y supervivencia puede ser trasladada también a los sistemas y objetos creados por el ser humano. El diseño puede y debe producirse como conocimiento en interacción.

La transferencia de las teorías de Maturana sobre la autopoiesis y la autoorganización hacia el campo disciplinar del diseño, como señalamos en párrafos anteriores, podría orientarse a un diseño que considere lo esencial de la vida y su cuidado, las estructuras y la organización, los sistemas dependientes (al interior y con el entorno). Así mismo, podría orientarse hacia la capacidad de establecer vínculos. Todos estos son conceptos esenciales de las teorías filosóficas-biológicas. A continuación, reflexionamos sobre algunos de estos vínculos conceptuales:

En el **diseño sostenible** será crucial, en primera instancia, tener en consideración el factor de interdependencia entre los elementos naturales, sociales, culturales y económicos de un sistema al momento de diseñar: recursos, procesos, ciclos de vida e impacto de los productos en el hábitat. En segunda instancia, este análisis permitirá comprender los modos en que las decisiones de diseño impactan en el medio ambiente, en las comunidades humanas y en la economía.

Por otra parte, la emulación de morfología y procesos de la naturaleza nos proyecta hacia la **biomímesis** como una alternativa de aprendizaje y producción responsable, mediante la imitación de aquello que la vida en el planeta ya lo tiene resuelto. Esta es fuente de sabiduría, como señala Havel (citado en Benyus, 2012):

Nuestros modelos deben provenir del mundo natural. Debemos respetar con humildad de los sabios las ligaduras de ese mundo natural y el misterio que subyace tras ellas, admitiendo que hay algo en el orden del ser que evidentemente sobrepasa nuestra capacidad. (p. 15)

La ciencia, la tecnología y el diseño deben y pueden aprender de las lecciones de la naturaleza. Pueden comprender y planificar organizaciones y estructuras, sistemas vinculados al entorno, así como procesos responsables del uso de recursos para poder llevar una vida saludable y sostenible en la Tierra.

En referencia a otro concepto esencial, en su libro *El sentido de lo humano*, Maturana (2019) sostiene que debemos pensar en un ser humano universal como verdadera condición humana, pues la humanidad es el resultado de las interacciones entre personas. De este modo, estamos obligados a comprender, a nivel político y social y desde una mirada profundamente ética, que toda vida individual siempre estará mediada y dependerá de la organización del sistema social total.

Si miramos al diseño desde este último postulado potente y exigente, nos vemos obligados a pensar en una práctica más humana, el *human design* (Jerald, 2016). Esta es una actividad proyectual basada en la premisa de que la diversidad humana es característica esencial de la sociedad y que se debe partir de la participación activa de la persona en todas las etapas del diseño para garantizar el enfoque humano en el pensamiento y producción de diseño. Esto minimiza, además, las barreras de todo tipo, para procurar siempre la participación en equidad. Se considera a todos con sus necesidades de inclusión y accesibilidad, de modo que los productos, servicios y entornos diseñados son accesibles y utilizables para la mayor cantidad de personas.

Son enfáticos Maturana y Varela (2003), quienes sostienen que la falta de una comprensión total de la importancia de las interacciones podría llevarnos a una amenaza de destrucción sistemática:

Desgraciadamente, todo parece indicar que hemos entrado ya en la fase final de este camino en el cual la incomprensión de los seres humanos entre sí amenaza con la destrucción sistemática, no sólo de la vida humana en el planeta sino, mucho antes aún, de la vida interna, de la confianza básica de unos en otros, que es la base fundamental del vivir social. (p.7)

Podemos interpretar las teorías de Maturana en relación al *transition design* como enfoque de diseño que busca abordar los complejos y sistémicos desafíos humanos que son parte de la sociedad contemporánea, en busca de una armonía social a largo plazo. El *transition design* busca promover transiciones hacia futuros más sostenibles y deseables como sociedad, desde enfoques de la sostenibilidad, el paso hacia sistemas socioecológicos regenerativos y la profundización del rol del diseño en la transformación y configuración de sociedades más humanas (Irwin, 2015).

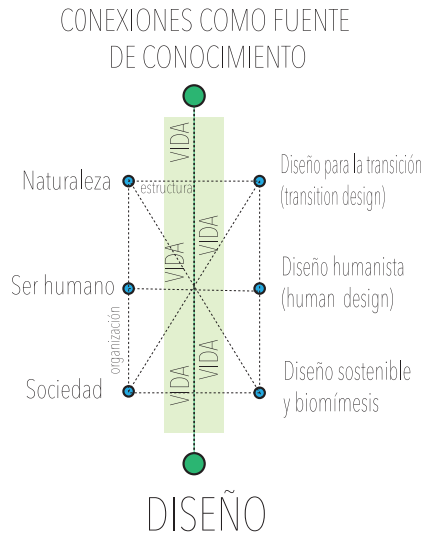


Figura 5. Conexiones como fuente de conocimiento: estructura y organización/vínculos con el diseño.
Fuente: Elaboración de la autora.

4. La importancia de la adaptabilidad-plasticidad al cambio

La capacidad de los seres vivos de cambiar como respuesta a un mundo en constante movimiento, adverso e incierto, es el signo más grande de conocimiento acumulado, inteligencia y resiliencia.

Dice Maturana (2003) que:

La evolución es una deriva natural producto de la invariancia de la autopoiesis y de la adaptación. Como para el caso de las gotas de agua, no es necesaria una direccionalidad externa para generar la diversidad y la complementariedad entre organismos y medio que de hecho vemos; tampoco es necesaria tal guía para explicar la direccionalidad de las variaciones en un linaje, ni es el caso que se esté optimizando alguna cualidad específica de los seres vivos. La evolución más bien se parece a un escultor vagabundo que pasea por el mundo y recoge este hilo aquí, está lata allá, este trozo de madera acá, y los une de la manera en que su estructura y su circunstancia permiten, sin más razón que el que puede unirlos. Y así, en su vagabundeo, se van produciendo formas intrincadas compuestas de partes armónicamente interconectadas, que no son producto del diseño, sino de una deriva natural. Así también, sin otra ley que la conservación de una identidad y la capacidad de reproducción, hemos surgido todos, y es lo que nos interconecta a todos en lo que nos es fundamental: a la rosa de cinco pétalos, al camarón de río. (p. 99)

Esta postura respecto de la importancia de la adaptabilidad y la capacidad de respuesta al cambio es fundamental para comprender lo que ha significado la vida y la permanencia de especies en un planeta en constante cambio y movimiento.

Si miramos al *diseño orientado a la sostenibilidad*, será primordial la búsqueda de soluciones que sean pensadas desde el principio de la flexibilidad y que sean capaces de adaptarse a condiciones cambiantes, sean estas sociales, ambientales, culturales, tecnológicas, económicas o de mercado. Esto significa, sin duda, considerar la multifunción, el reciclaje, la adaptabilidad y resiliencia de los diseños y su

capacidad para perdurar a lo largo del tiempo. Conceptos como el confort adaptativo y la eficiencia energética orientada a la producción material tienen que ver, sin duda, con este postulado de Maturana sobre la importancia de la plasticidad y adaptación al cambio. La incertidumbre como condición inherente para futuros inciertos, con alarmas de cambios en el sistema medioambiental, es una premisa determinante para un diseño adaptativo, resiliente y autoregenerativo.

Por otro lado, las teorías sobre la autopoiesis y la comprensión de la realidad humana pueden ser interpretadas en el enfoque de *diseño orientado a lo humano*. Esta es una perspectiva de creación y producción centrada en el ser humano y las comunidades. Esto puede traducirse en la participación activa de las personas en la definición y creación de soluciones, de modo que todas sus necesidades (emocionales y materiales) puedan ser contempladas, con la premisa fundamental, en el diseño, del paso de lo individual a lo colectivo, de lo personal a lo comunitario.

En cuanto al transition design, vemos que los conceptos de adaptabilidad y plasticidad son inherentes a su definición. Si miramos a una sociedad en constante cambio y un futuro incierto, marcado por la incertidumbre en la que reconocemos los cambios constantes en el ambiente y en el sistema social, estamos conscientes de la necesidad de una reconfiguración de los sistemas existentes. Cuando nos referimos a productos, sistemas y servicios de diseño, hablamos de crear soluciones que promuevan la adaptación, así como el fortalecimiento del rol de las personas como agentes activos en la transformación positiva de los distintos entornos.

Maturana también plantea la importancia de la ética en nuestras acciones y relaciones con el entorno. En el diseño sostenible, se valora la responsabilidad ética hacia el medio ambiente y las generaciones futuras. Se busca minimizar el impacto negativo y maximizar los beneficios sociales y ambientales, al considerar el bienestar de todas las partes involucradas.

Algunas de las posibles formas de llevar el pensamiento de Maturana al diseño están, sin duda, encaminadas en la preocupación por la sostenibilidad, la interconexión de sistemas y la capacidad de adaptación. Además, se pueden complementar para fomentar prácticas más responsables y conscientes en el diseño y la creación de soluciones sostenibles.

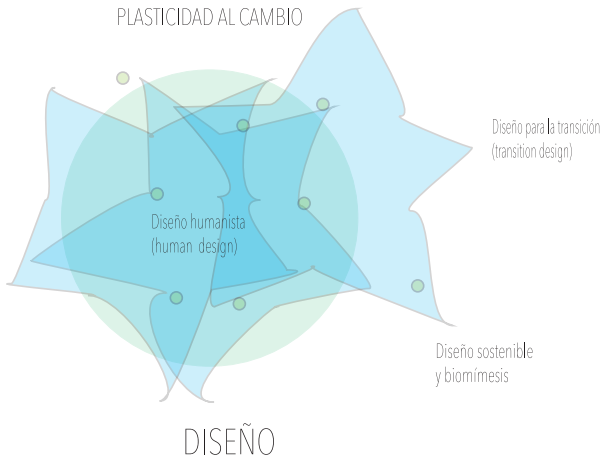


Figura 6. *Plasticidad al cambio/vínculos con el diseño.*
Fuente: Elaboración de la autora.

Reflexiones finales

Al iniciar este ensayo nos preguntamos: ¿Qué implicancias tiene el diseño en la configuración de este hábitat que es vida, conocimiento y, a la vez, sistema de vínculos e interacciones que le dan sentido?, ¿cómo podemos comprender el accionar y las responsabilidades del diseño a la luz de estas teorías?

A través de la revisión de los postulados fundamentales de Maturana y la construcción de vínculos con sentido, hemos querido proponer no solo la existencia de vínculos reales entre los conceptos de la filosofía biológica de Maturana, que es esencialmente la comprensión de la vida en su

esencia como forma de conocimiento, sino también hemos señalado las grandes responsabilidades que este conocimiento significa para la disciplina proyectual del diseño y su visión humanista, ecológica y social. El llamado es a pensar en el diseño en prospectiva, hacia un futuro más sostenible, más ético, más equitativo y más humano.

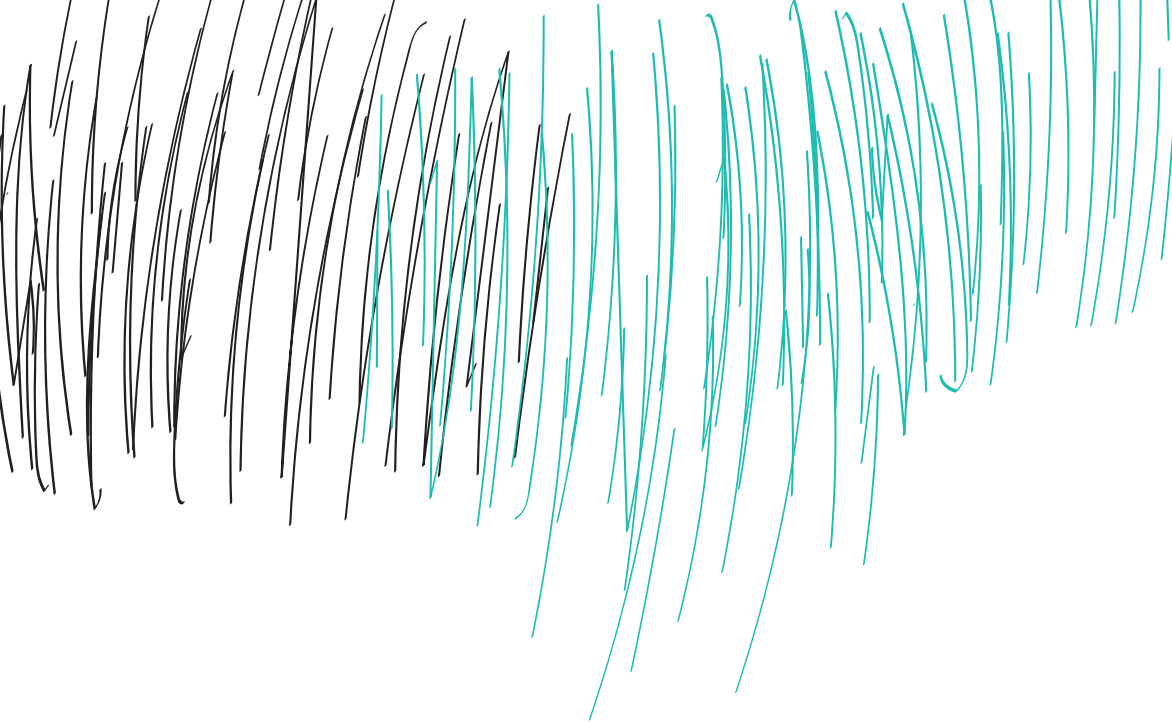
Quedan lanzados los proyectiles y los disparadores de esperanza para el accionar del diseño en el mundo. Quedan los caminos abiertos: la sostenibilidad, la biomímesis, el diseño humano y el diseño para la transición son propuestas y respuestas a un planeta que reclama acciones para garantizar el equilibrio, los ecosistemas y la vida.

REFERENCIAS

- Benyus, J. M. (2012). *Biomimesis: innnovation inspired by nature*. Harper Perennial.
- Buchanan, R. (2001). Human Dignity and Human Rights: Thoughts on the Principles of Human-Centered Design. *Design Issues*, 17(3), 35–39.
- Buchanan, R. (1995). Rhetoric, humanism, and design. En R. Buchanan & V. Margolin (Eds.), *Discovering Design*. The University of Chicago Press.
- Buchanan, R. (2001). Dignidad Humana y Derechos Humanos: Reflexiones sobre los principios del diseño centrado en lo humano. *Design Issues*, 17(3), 35–39.
- DiBella, D. (2023/2024). Diseño en perspectiva. *Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* (2023/2024). Cuaderno 183, pp 21-126.
- Irwin, T. (2015). Transition Design: A Proposal for a New Area of Design Practice, Study, and Research. *The Journal of the Design Studies Forum*, 7(2), 229-246.
- Jerald, J. (2016). *Human Centered Design*. University of Illinois - ACM Books.

- Luhmann, N. (1991). *Sistemas sociales: lineamientos para una teoría general*. Alianza Iberoamericana.
- Luhmann, N. (1992). *Sociología del riesgo*. Universidad Iberoamericana y Universidad de Guadalajara.
- Maturana, H. R., & Varela, F. J. (2003). *El árbol del conocimiento, las bases biológicas del entendimiento humano*. Lumen.
- Maturana, H. (1980). Autopoiesis: Reproduction, heredity, and evolution. En *Autopoiesis, dissipative structures, and spontaneous social orders*. <http://www.univie.ac.at/constructivism/archive/fulltexts/552.html>
- Maturana, H. (2019). *El sentido de lo humano*. Ediciones Gráfica.
- Naciones Unidas, Asamblea General (1987). Informe de la comisión mundial sobre el medio ambiente y el Desarrollo. *Asamblea General de las Naciones Unidas*. https://www.ecominga.uqam.ca/PDF/BIBLIOGRAPHIE/GUIDE_LECTURE_1/CMMAD-Informe-Comision-Brundtland-sobre-Medio-Ambiente-Desarrollo.pdf





APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA A LA BELLEZA FUNCIONAL

UNA POSIBLE LECTURA DE LA
FILOSOFÍA DEL DISEÑO DE GLENN
PARSONS

Diego Jadán-Heredia



Glenn Parsons

Glenn Parsons es un filósofo canadiense especializado en estética y diseño, conocido por su teoría de la belleza funcional. Profesor en la Universidad Ryerson, Parsons argumenta que la percepción estética de los objetos diseñados está profundamente ligada a su funcionalidad. En su obra *The Philosophy of Design* (2016), explora cómo apreciamos estéticamente los objetos debido a su capacidad para cumplir eficazmente su propósito. Su enfoque combina filosofía del diseño y filosofía de la ciencia, destacando que la belleza funcional refleja una conexión entre forma y utilidad. Sus ideas son influyentes en campos como el diseño industrial, la arquitectura y la ética del diseño.

APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA A LA BELLEZA FUNCIONAL

UNA POSIBLE LECTURA DE LA FILOSOFÍA DEL DISEÑO DE GLENN PARSONS

Diego Jadán-Heredia

«Esta observación se extiende a las mesas, sillas, escritorios, chimeneas, carruajes, guarniciones, aperos de labranza y, desde luego, a toda obra de arte, ya que es una regla universal que la belleza de estas cosas se debe ante todo a su utilidad y a su adecuación con el fin a que están destinadas».

David Hume, *Tratado de la naturaleza humana*

El concepto de belleza funcional parte de la idea de que el conocimiento de la función de un objeto y la comprensión de cómo cumple esa función influyen positivamente en la apreciación estética de ese objeto. Dicho concepto tiene larga tradición, aunque su estudio, en relación con la naturaleza y los objetos utilitarios, recobró nuevos bríos en las últimas décadas, en especial en la filosofía analítica. Glenn Parsons, profesor en la *Toronto Metropolitan University* en Canadá, es, con seguridad, uno de los más importantes filósofos en dedicarse a esa línea de investigación. Por eso, este ensayo gira en torno a su teoría de la estética cotidiana, con especial atención en su concepto de belleza funcional.

La producción intelectual de Parsons es extensa. La mayoría de sus artículos se enmarcan en el campo de la estética y la filosofía de la ciencia, no como estudios separados sino como disciplinas en diálogo fecundo. Para la escritura de este artículo, han sido fundamentales varios de ellos, por ejemplo: *The Epistemic Significance of Appreciation Experiments Aesthetically* (Parsons y Rueger, 2000), que es uno de sus primeros artículos. En él, propone el concepto de simplicidad operativa como un tipo particular de preferencia estética que tiene un papel epistémico en los experimentos científicos. En *Nature Appreciation, Science, and Positive Aesthetics* (2002), en el marco del cognitivismo científico, estudia las categorías científicas correctas para apreciar estéticamente un objeto natural, con la intención de justificar la idea de que la naturaleza, vista correctamente, es siempre bella. El mismo tema, pero con la incorporación de la distinción entre creencias observacionales y no observacionales o teóricas, lo estudiará en *Theory, Observation, and the Role of Scientific Understanding in the Aesthetic Appreciation of Nature* (2006). En la misma época, publica *Moderate Formalism As a Theory of the Aesthetic* (2004), un trabajo donde examina, ahora exclusivamente en el arte, la forma en que influye el conocimiento del contexto histórico de una obra de arte para su apreciación estética. En *New Formalism and the Aesthetic Appreciation of Nature* (Parsons y Carlson, 2004), se concentran en cómo se da la apreciación estética, tanto en el arte como en la naturaleza, qué propiedades son representativas, cuál es el foco adecuado de la experiencia estética.

Con el mismo Allen Carlson, publica poco después una obra esencial en este trabajo, *Functional Beauty* (2008). Es esencial, primero, porque, al tratarse de un libro, su extensión permite análisis más detallados; segundo, porque en él desarrollan con detalle el concepto de belleza funcional y una teoría de la estética cotidiana, es decir, ciertas consideraciones prácticas de la filosofía del diseño. El mismo año publica otro libro, *Aesthetics and Nature* (2008), sobre el estudio de la belleza natural como forma válida de relacionarse con la naturaleza.

Un trabajo general, pero no menos interesante, es Design (2013), que escribe para *The Routledge Companion to Aesthetics*. Años después, Parsons publica *The Philosophy of Design* (2016), un libro donde se examina esta disciplina, sus objetivos y problemas específicos a la luz de cuestiones filosóficas fundamentales: cómo se conoce esta disciplina, es decir, sus condiciones epistémicas; la relación entre lo ético y el diseño; y qué función cumple lo estético. Finalmente, el artículo *Phantom Functions and the Evolutionary Theory of Artefact Proper Function* (2019) es un trabajo dedicado a lo que llama la teoría evolutiva de la función propia del artefacto. Esto lo hace con la finalidad de atender los casos de «funciones fantasma»; es decir, funciones que un tipo de artefacto no puede realizar,¹ pero que, sin embargo, aparentemente constituyen su función propia.²

Al parecer, una idea que ha perdurado desde la Antigüedad es la de que la mente humana es teleológica; busca propósitos y ha sido usual que el ser humano los encuentre en dondequiera. Es quizá esta necesidad teleológica la que facilita hallar buenos argumentos para conectar la apreciación estética con el conocimiento y comprensión de la función de los objetos. Es cierto que el término belleza que Parsons utiliza en su concepto de belleza funcional, en estricto sentido, hace referencia a lo estético, en donde la belleza es un tipo particular de cualidad estética. Parecería, de esa forma, que

¹ Esta afirmación podría ser confusa, pues uno puede preguntarse, si es que hay funciones que el artefacto no puede realizar, cómo es que se puede constituir una función propia. Sin embargo, no lo es, si se toma en cuenta que la perspectiva filosófica desde la que parte es científica; con un ejemplo, la función fantasma se aclarará. En el *Feng Shui*, elementos como los espejos son clave para neutralizar energías negativas. Desde esta perspectiva, un espejo puede tener una función propia (neutralizar energías negativas); sin embargo, el artículo referido sostiene que es una función fantasma porque el *Feng Shui* no existe, no hay pruebas científicas que acrediten que algo como esta teoría exista. Por supuesto, analizadas estas funciones desde otras perspectivas teóricas, con seguridad podrían rebatir tal afirmación.

² Es preciso anotar que, deliberadamente, se han excluido de este trabajo las investigaciones de otros autores relacionadas con la belleza funcional aplicadas al arte o los estudios más generales sobre la belleza, no por carecer de importancia -que sin duda la tienen- sino porque se han preferido los trabajos en los que se aplica el concepto en el campo del diseño. De todas formas, una buena entrada para la belleza funcional en el arte es Carrasco (2022); un buen estudio sobre la forma en el diseño es Flusser (1999); o, para un estudio empírico sobre el sentimiento de belleza, véase Briellmann et al. (2021).

es más apropiado hablar de estética funcional, porque esta se relaciona con la apreciación estética que involucra el conocimiento de la función del objeto y cómo cumple esa función. De este detalle terminológico es consciente Parsons (2008); sin embargo, tanto porque el término fue utilizado antes por Davies (2006) como por cuestiones estéticas precisamente (es decir, porque se escucha mejor), se opta por el término *belleza funcional*. En ese sentido, en este artículo se respetará el uso que le da la literatura.

Asimismo, el método fenomenológico para estudiar la *belleza funcional* es el mejor camino para examinar qué tipos de cualidades estéticas, que podemos apreciar perceptivamente, dependen de la función del objeto. Por ello, este ensayo se divide en tres secciones: en la primera, se desarrolla el concepto de *belleza funcional* a partir, como ya se dejó dicho, de una interpretación de las obras de Parsons. Es obvio que es una interpretación posible, pues, como se procurará exponer, dicho concepto ha sido trabajado por varios filósofos a lo largo de su historia. En la segunda sección se estudia una teoría de la estética cotidiana, donde se tiene como concepto central el de *belleza funcional*. La tercera sección se concentra en resaltar ciertos hitos de la reflexión filosófica en torno a la *belleza funcional*, o teoría de la *belleza* como aptitud, como ha sido conocida tradicionalmente. Esta sección tiene una doble razón de ser: por un lado, se intenta poner de relieve que la conexión entre lo bello y lo útil ha sido una idea latente desde la Antigüedad clásica; por otro, se estudian las críticas más importantes al concepto de *belleza funcional*, las que la cuestionan y la niegan. Este último motivo, por supuesto, solo evidencia la trascendencia que ha tenido el tema y su dinámica conceptual.

Un concepto de *belleza funcional*

Existen formas de comprensión de la función de un objeto que influyen en su apariencia perceptiva o expresión morfológica; por lo tanto, influyen en su apreciación estética. La *belleza funcional* es una especie de *belleza* vinculada con una experiencia cognitivamente rica de las funciones de un objeto.

Parsons y Carlson (2008) describen la forma en que tenemos una experiencia estética al percibir la función de un objeto; en ese sentido, realizan -en términos filosóficos- una fenomenología de la belleza funcional. Antes que ellos, Davies (2006) ya teorizó sobre este concepto en relación con el arte y sus funciones extrínsecas (por ejemplo, la glorificación de Dios):

He argumentado que ni la noción de belleza libre ni la de belleza dependiente miden con éxito la lógica de los juicios estéticos en relación con los artefactos humanos, incluidas las obras de arte, en los que interactúan y se combinan objetivos no estéticos (incluidos los artísticos) y estéticos. Ahora propongo una explicación alternativa de tales juicios, a la que me refiero como juicios de belleza funcional. (p. 237)

La línea marcada por Davies es seguida por Parsons, pero este último se concentra en los objetos cotidianos. Para comprenderlo, a continuación, se presentarán tres cuestiones a resolver: las razones para diferenciar entre tipos de funciones; la relación entre categorías funcionales y cualidades estéticas; y cómo se relacionan ciertas cualidades estéticas con la función del objeto.

Primera cuestión: funciones propias y funciones accidentales

Hablar de funciones de un objeto es hablar de conceptos teleológicos; es decir, de fines, propósitos o usos. La literatura académica al respecto muestra poca preocupación por estudiar estos conceptos porque se asume que las funciones de un objeto están determinadas por las intenciones humanas con respecto a esos objetos. Glenn Parsons es, precisamente, la excepción al respecto y esto no es casual. Su trabajo intelectual dedicado a la filosofía de la ciencia y, en especial, a la filosofía de la biología le permitió trasladar ciertas nociones de este campo al de la filosofía del arte y filosofía del diseño. En concreto, se puede hablar de la práctica usual, ya desde el siglo XVII, de los científicos de la biología de buscar explicaciones funcionales a rasgos y estructuras biológicas. Sin embargo, a diferencia de los filósofos de la biología que se han concentrado en análisis puramente causales, Parsons tiene una mirada más amplia.

Así, los objetos tienen funciones propias y funciones accidentales. El martillo que tiene la función de golpear una pieza -especialmente clavos-, pero que también podría ser usado como pisapapeles es un ejemplo muy básico de esta distinción. No sorprende, entonces, que las funciones propias normalmente sean mucho más limitadas que las accidentales. Qué hace que una determinada función sea propia o accidental es más complejo. La teoría intencionalista de la función, la más tradicional, es insuficiente para encontrar la diferencia entre función propia y accidental porque, para ella, la función nace de la intención del fabricante del objeto o de quien lo usa. Parsons (2008) lo llama el problema de la indeterminación, cuando no se tienen ideas claras sobre cuál es la función propia de un objeto -en especial si es uno complejo y no sencillo como un martillo- y cuáles son las *garden variety functions* y *functions simpliciter*.

Para solucionarlo, el filósofo aplica lo que llama la teoría de los efectos seleccionados para determinar que la función propia de un objeto es un efecto que le ha permitido formar parte del mercado. Algunas funciones pertenecen propiamente a los objetos, aunque puedan ser utilizados para muchas más cosas. Si se utiliza el mismo ejemplo del martillo: la función propia de esta herramienta es golpear una pieza para desplazarla -porque todos los martillos fabricados antes de este en particular tuvieron esa función-; de hecho, fueron fabricados y distribuidos en el mercado precisamente porque servían para eso. El que alguien los utilice como pisapapeles o de adorno en una pared es un uso accidental, ya que no se han fabricado martillos con esa finalidad.

La idea de que un objeto, en este caso un martillo, esté relacionado con todos los martillos fabricados antes, tiene su origen en la filosofía de la biología. En esta disciplina, una entidad con vida, por ejemplo, un perro, es producto de todos los perros anteriores, de sus ancestros; existe un vínculo genético innegable. En la filosofía del diseño, ese vínculo es menos obvio, especialmente cuando consideramos objetos o artefactos mucho más complejos que esa herramienta. Se lo reduce a una proposición lógica: "Consideraremos que los

ancestros de un artefacto X son aquellos objetos que son (1) similares a X y (2) cuyo éxito en el mercado fue un factor causal en la producción de X" (Parsons y Carlson, 2008, p. 76)³.

Su propuesta tiene la ventaja de que las intenciones humanas (tanto del fabricante del objeto como de quien lo usa) ya no son determinantes para identificar la función del objeto⁴. No es que dejen de importar, solamente dejan de ser suficientes para conferir una función propia a los objetos. La desventaja de su teoría de los efectos seleccionados es que queda pendiente la discusión en torno a cuánto tiempo tuvo que haberse fabricado un objeto para saber las razones por las que fue fabricado y distribuido. Es conocida la historia de la gaseosa Coca-Cola que nació a finales del siglo XIX como remedio para dolores estomacales y que solo una década después fue sacada de las farmacias para pasar a ser una bebida de consumo masivo. Si aplicamos la teoría de Parsons y Carlson, el uso contemporáneo de esa bebida sería accidental.

Para un objeto utilitario u, con características estéticas que no son triviales o meramente incidentales a su carácter general, la evaluación estética es relativa a la función, pero no es una evaluación general de qué tan bien cumple u su función, sino más bien un juicio sobre la contribución de sus propiedades estéticas al hacerlo. En otras palabras, una u funcionalmente bella (evaluada como una u, no en términos de funciones secundarias que no son centrales para su tipo como tal) es una u que posee propiedades estéticas que contribuyen positivamente a que realice su función principal prevista. Una silla hermosa es aquella que tiene características que la hacen elegante y, al mismo tiempo, cómoda para sentarse, estable y que brinda apoyo a la espalda. (Davies, 2006, p. 237)

³ Todas las traducciones al español de las fuentes en inglés de este ensayo han sido realizadas por el autor.

⁴ Una perspectiva filosófica para abordar este tema, es decir, cómo las funciones de un objeto son producto de las prácticas sociales en las que se inmiscuyen esos objetos, puede encontrarse en las llamadas teorías de las prácticas sociales que lo abordan desde una perspectiva más amplia pero que son adecuadas para el ámbito de la filosofía del diseño. Un buen texto introductorio es el de Schatzki *et al.* (2001) y otro sobre cómo el cuerpo es moldeado por las prácticas sociales en Schatzki (2001).

Como se muestra en la cita de Davies, la belleza funcional, fenomenológicamente comprendida, pondrá especial atención a las funciones propias de los objetos porque la apreciación estética de un objeto se fundamenta en la comprensión de la función que cumple dicho objeto, pero también de cómo cumple esa función, como se verá más adelante. Si la función es accidental, su apreciación de lo bello puede ser equívoca.

Segunda cuestión: categorías funcionales y cualidades estéticas

Como se ha mencionado, el fundamento de la belleza funcional es que el conocimiento de la función de un objeto o artefacto influye en su apreciación estética. De esta idea, surge el problema de cómo el conocimiento de una función se traduce a la forma; es lo que Scruton (1979) llama el problema de la traducción⁵: “La idea de ‘la función’ de un edificio está lejos de ser clara, como tampoco está claro cómo se debe trasladar una determinada ‘función’ a una ‘forma’ arquitectónica” (p. 40).

Un camino para solucionar este problema es agrupar, clasificar o categorizar las funciones de un objeto a partir de descripciones cognitivamente ricas de la apreciación estética. Para ello, Parsons acude al filósofo del arte Walton (1970) y sus categorías del arte vinculadas con las cualidades perceptivas. Para Walton, existen cualidades perceptivas estéticas como coherencia, equilibrio y elegancia; a su vez, hay cualidades no estéticas como color, forma y altura. Para este filósofo, las primeras dependen de las últimas; es decir, las cualidades estéticas son propiedades que emergen, que se nos muestran a partir de o con base en las cualidades no estéticas.

⁵ Si bien Scruton (1979) se concentra en el análisis de la estética de la arquitectura, sus reflexiones son aplicables a objetos o artefactos propios de la disciplina del diseño.

Es debido a la configuración de colores y formas en una pintura, quizás en particular sus colores oscuros y su composición diagonal, que se tiene una sensación de misterio y tensión, si es que la tiene. Los colores y las formas de un retrato son los responsables de que se parezca a un anciano y [...] de que represente a un anciano. La coherencia o unidad de una pieza musical (por ejemplo, la Quinta sinfonía de Beethoven) puede deberse en gran medida a la frecuente recurrencia de un motivo rítmico, y la métrica regular de una canción más la ausencia de modulación armónica y de grandes intervalos en la parte de la voz pueden hacerla serena o pacífica. (Walton, 1970, p. 338)

Esta idea no es del todo original, pues Sibley (1959) hizo esa diferencia una década antes. El punto original en el que avanza Walton es que distingue tres tipos de propiedades no estéticas: estándar, variables y contraestándar. O sea, esa dependencia de la que habla Sibley, Walton la hace más compleja, pues, de acuerdo con el tipo de propiedad no estética, cambia la percepción de las propiedades estéticas.

La planitud de una pintura y la inmovilidad de sus marcas son estándar, y sus formas y colores particulares son variables, en relación con la categoría de la pintura. Un objeto tridimensional que sobresalga o una contracción eléctrica del lienzo estarían en contra de la norma en relación con esta categoría. Las líneas rectas en los dibujos de figuras de palitos y las formas cuadradas en las pinturas cubistas son estándar con respecto a esas categorías respectivamente, aunque son variables con respecto a las categorías de dibujo y pintura. La forma de exposición-desarrollo-recapitulación de una sonata clásica es estándar, y su material temático es variable, en relación con la categoría de las sonatas. (Walton, 1970, p. 340)

En otras palabras más adecuadas para el campo de estudio de esta investigación, las tres propiedades perceptuales no estéticas pueden comprenderse del siguiente modo:

1. Una propiedad no estética N es **estándar** con respecto a una categoría C, si y solo si, la **ausencia** de N tiende a descalificar a un elemento como miembro de C;
2. Una propiedad no estética N es **variable** con respecto a una categoría C, si y solo si, la **ausencia** o **presencia** de N es irrelevante para que un elemento sea miembro de C;
3. Una propiedad no estética N es **contraestándar** con respecto a una categoría C, si y solo si, la **presencia** de N tiende a descalificar a un elemento de ser miembro de C.

De esta manera, el problema de la traducción, es decir, cómo el conocimiento de una función se traduce a la forma, se puede también formular así: ¿existen categorías funcionales o formas de comprensión de la función que alteren la apariencia perceptiva de las propiedades perceptivas no estéticas? Parsons sostiene que esta pregunta conduce a definir qué entendemos por la "comprensión de la función". Así, se llega a dos significados básicos: cuál es la función del objeto (identidad de la función de un objeto) y de qué manera el objeto realiza su función.

Esta distinción es importante porque la sola comprensión de la función del objeto no es suficiente para alterar la apariencia perceptiva de las propiedades no estéticas. "Las categorías funcionales que incorporan al menos cierta comprensión de cómo el objeto realiza su función, por el contrario, a menudo implican dicho conocimiento y, como tales, son capaces de cambiar la apariencia perceptiva del objeto" (Parsons y Carlson, 2008, p. 94).

Un ejemplo será muy útil para entender esta idea: actualmente, los teléfonos celulares pueden exhibirse en un escaparate; sin embargo, lo perceptible, *prima facie*, será una «barra» que en muy poco se diferenciará de otras «barras» en el mercado (quizá la mayor diferencia será que se indique en el empaque que es la última generación de esos aparatos). El hecho de conocer la función del objeto (identidad de la función de un objeto), es decir, saber que esa «barra» es un celular, no altera la apariencia perceptiva que esa persona tiene del objeto. Esa comprensión de la función es insuficiente. Ahora, imaginemos que esa misma persona entra al local donde se exhibe tal aparato y pide que se le indique qué cosas se pueden hacer con esa simple barra. ¿Cuántos megapíxeles tiene su cámara fotográfica? ¿Cómo reconoce un rostro para desbloquearse? ¿Cuánto dura la batería? ¿Qué calidad tienen sus vídeos?⁶

⁶ Agradezco a mi colega del grupo de investigación, Anna Tripaldi, por el ejemplo.

En este caso hipotético, la persona, en su comprensión de la función del objeto, sumó tanto el conocimiento de qué función tiene esa barra como el conocimiento sobre la forma en que cumple esa función o funciones. La comprensión de la función en esos dos sentidos sí puede alterar la apariencia perceptiva de las propiedades perceptivas no estéticas porque implica conocer, al seguir el mismo ejemplo del teléfono, si la disposición de los diferentes elementos es correcta o si está fuera de lugar. En definitiva, se busca saber qué propiedades perceptivas no estéticas son estándar, variables y contraestándar para dicho dispositivo.

Tercera cuestión: cualidades estéticas y función del objeto

Considerada de esta forma, la fenomenología de la belleza funcional conduce ahora a pensar en los tipos de cualidades estéticas que dependen del conocimiento de la función del objeto. El primero de los tipos es el más antiguo, fue discutido ya en la Grecia clásica y revalorizado en la Modernidad: la noción de que un objeto “parece adecuado” (*looks fit*) para la función que debe cumplir. Esto ocurre cuando la categoría funcional hace que parezca que el objeto no contiene ninguna característica contraria a la norma, sino que sus características, algunas variables, indican funcionalidad. Es un tipo de cualidad estética que emerge de su función:

Considere la estética ahora bastante anticuada del *muscle car*⁷. El aspecto trabajado en el *muscle car* es el de verse rápido, en virtud de tener todas las características estándar de un automóvil (llantas voluminosas, etc.) y también poseer, en un alto grado, ciertas características variables que, aunque no son estrictamente necesarias para la velocidad, son indicadores de ella (por ejemplo, tener un alerón o un motor grande). Muchos *muscle cars* se ven en forma para su función de ir rápido, en esa virtud, poseen esa cualidad visual agradable

⁷ El *muscle car* fue un tipo de vehículo deportivo muy popular en los 60 en los Estados Unidos y se caracterizó por su potencia y velocidad; modelos como el Ford Mustang y el Chevrolet Camaro son *muscle cars*.

que llamamos «*look fit*». Este es un tipo de cualidad estética de la que se puede decir que realmente «emerge» de la función, ya que las mismas características que encontramos atractivas en un *muscle car* seguramente restarían valor a la apariencia de, por ejemplo, un carrito de golf o un coche fúnebre. Un alerón, uno sospecha, no contribuiría a la agradable calidad visual de «verse en forma» en un coche fúnebre. (Parsons y Carlson, 2008, p. 96)

El “parecer adecuado”, al ser la cualidad estética más antigua, tradicionalmente se ha tomado como la única. Sin embargo, esta es una visión demasiado limitada para una fenomenología de la belleza funcional; por eso, es necesario tener en cuenta dos tipos de cualidades estéticas más.

El segundo tipo de cualidad estética se relaciona con las categorías estándar de percepción de las que «emergen» cualidades como simplicidad, elegancia y gracia. Es decir, este tipo de cualidad surge cuando el objeto está libre de características que le son extrañas o irrelevantes en relación con su función. Un ejemplo de este tipo de cualidad estética se puede encontrar en el moderno sensualismo del irlandés Francis Hutcheson (1992) y su aplicación a los movimientos funcionales de los animales:

En cuanto a la belleza de los animales o bien en su estructura interna que llegamos a conocer a través de los experimentos y de una larga observación o bien en su forma externa, encontraremos una gran uniformidad en todas las especies que nos son conocidas en cuanto a la estructura de las partes de que depende más inmediatamente la vida. ¡Y qué asombrosa resulta la unidad del mecanismo, cuando descubrimos que la casi infinita variedad de los movimientos, de todas sus acciones al andar, correr, volar o nadar, de todos sus serios esfuerzos para autoconservarse, de todas sus imprevisibles contorsiones cuando están alegres y juguetones, en todos sus miembros, son llevados a cabo por un simple dispositivo de un músculo que se contrae, aplicado con una inconcebible variedad para responder a todos estos fines! Mecanismos diversos podían haber obtenido estos mismos fines, pero entonces hubiera habido menos uniformidad y la

belleza de nuestros sistemas animales y de los animales particulares habría sido mucho menor, si la sorprendente unidad del mecanismo hubiera sido suprimida en ellos. (p. 28)⁸

Hutcheson, en esta obra de 1725, cuya edición citada es de 1992, destaca lo estético de los movimientos funcionales de los animales porque son eficaces, porque en el contexto forman una estructura uniforme. Lo mismo puede decirse de las características de un objeto.

Considere una estufa de aspecto elegante, tal vez un modelo elegante de acero inoxidable. Se puede decir que su elegancia «emerge» de su función, en el sentido de que es elegante en la medida en que sus características visibles (por ejemplo, una puerta de vidrio, un conjunto de quemadores) son estándar para la categoría funcional en la que percibimos (es decir, «estufa»). Esto se hace evidente cuando reflexionamos sobre el hecho de que, si miramos el mismo objeto usando una categoría funcional diferente, pensando que es una caja fuerte, por ejemplo, no se verá elegante en absoluto de la misma manera. Esto se debe a que poseer una puerta de vidrio y un conjunto de quemadores en la superficie superior son propiedades estándar para la categoría «estufa», pero propiedades contrarias a las normas para la categoría «caja fuerte». (Parsons y Carlson, 2008, pp. 97-98)⁹

⁸ Si bien Hutcheson es ilustrativo para este tipo de cualidad estética, por mostrar qué cualidades de los objetos resultan bellas para los hombres, en la misma obra comentada es, por el contrario, crítico de la teoría de la belleza de los objetos como aptitud para su función. Esto se debe a que desconecta la razón de la percepción, como se mira en esta cita: “obsérvese en todos estos casos de belleza que el placer es comunicado a quienes no han reflexionado nunca sobre su fundamento general y que todo lo que aquí se alega es [...] que las sensaciones placenteras surgen sólo de los objetos en que hay uniformidad en la variedad. Podemos experimentar una sensación sin saber cuál es su ocasión [...]” (1992, p. 31). Esto se analizará más adelante, cuando se estudie histórica y críticamente el concepto de belleza funcional.

⁹ La misma idea puede encontrarse en el filósofo del arte David Best, pero aplicada a la estética de los deportes: “el movimiento no puede considerarse estéticamente de forma aislada, sino solo en el contexto de una acción particular en un deporte particular. Un elegante barrido del brazo izquierdo puede ser muy eficaz en un baile, pero el mismo movimiento puede parecer feo y absurdo como parte de una acción de servicio en el tenis o de un jugador de bolos en el cricket, ya que resta valor al ideal de concentración total del esfuerzo para lograr la tarea específica. Un movimiento específico es estéticamente satisfactorio sólo si en el contexto de la acción en su conjunto se considera que forma una estructura unificada que se considera el método más económico y eficiente para lograr el fin requerido” (1974, p. 205).

El tercer tipo de cualidad estética, es decir una tercera forma en que las categorías funcionales pueden afectar la apariencia estética, genera un tipo peculiar de belleza funcional. Esta está en contradicción, incluso, de los otros dos tipos, porque surge de categorías contraestándar. El objeto es capaz de cumplir su función, por supuesto, pero "la cualidad estética resultante podría describirse como de una apariencia sorprendente y vibrante, o de una 'tensión visual' estéticamente agradable" (Parsons y Carlson, 2008, p. 99).

De nuevo, el conocimiento de la función del objeto provoca que ciertas características que van en contra de lo estándar generen una sorpresa agradable y contraintuitiva. Entre los objetos cotidianos que pueden servir de ejemplo está la silla *Beverly Hills*, diseñada en 1940 por Viktor Schreckengost, el DaVinci americano. Esta silla, aparentemente, no es apta para sentarse en ella, por las características contrarias a lo estándar; sin embargo, genera esa tensión agradable porque, de hecho, cumple muy bien su función.

Una teoría de la estética cotidiana

La fenomenología de la belleza funcional implica, además, considerar que la apreciación estética de los objetos tiene rasgos característicos, cuando no se trata de objetos artísticos, arquitectónicos o de la naturaleza, sino de objetos cotidianos, como muebles, ropa o máquinas. En ese sentido, Parsons plantea una teoría de la estética cotidiana con cinco tipos de rasgos:

1. En los objetos cotidianos de apreciación estética predomina su función utilitaria y, muchas veces, de forma plural. La ropa funciona para protegerse, cubrir el cuerpo pero también funciona como expresión cultural. Un sillón funciona para sentarse en él, pero también puede servir para dar un estilo a la habitación. Un automóvil sirve para transportarse, pero también puede funcionar para expresar estatus.

2. La experiencia estética cotidiana, generalmente, es sensual. Es decir, se utilizan los sentidos como el tacto, el gusto y el olfato de forma simultánea. Al contrario, si pensamos en arte más tradicional, como música o pintura, se usa básicamente uno solo de los sentidos. No pasa lo mismo con los objetos cotidianos, pues es usual que se utilice un sillón para descansar pero a la vez como adorno.
3. Los objetos de la experiencia estética cotidiana se encuentran en multitud de relaciones con otros objetos del entorno y con el entorno mismo. Es decir, aunque un objeto cotidiano puede ser apreciado estéticamente de forma aislada, lo cierto es que funciona muy bien junto a otros objetos o en ambientes determinados. Incluso suele apreciarse más todavía si el objeto está junto a objetos adecuados.¹⁰
4. La funcionalidad de los objetos cotidianos también se caracteriza por el cambio permanente. El carácter utilitario de los objetos tiene como contracara su reemplazo permanente cuando se vuelve inútil o anticuado. La tendencia a cambiar permanentemente ha provocado que los objetos mismos sean elaborados con material menos durable o con una obsolescencia programada.
5. Finalmente, los objetos estéticos de la cotidianidad tienden a no ser muy significativos en comparación con otros tipos de objetos de apreciación estética.

Con significativo, Parsons (2008) hace referencia a que:

Aunque algunos artefactos particulares son muy importantes para nosotros como individuos, como las reliquias familiares y los recuerdos personales. [...] en general, y quizás cada vez

¹⁰ Kevin Melchionne, al analizar desde la filosofía del diseño de interiores, el arte ambiental o arte de lo doméstico, concluye: "Si es cierto que, como observa Abercrombie, el poder del espacio interior en general es que nos rodea cuando entramos, de modo que ya no somos un mero observador sino también su contenido, entonces la estética del interior radica no sólo en la apariencia visual de las habitaciones y sus contenidos, sino en cómo experimentamos ser el contenido de las habitaciones o, en otras palabras, cómo experimentamos el espacio interior como entorno" (1998, p. 199).

más, los muebles, la ropa y el equipo que empleamos día a día se producen en masa y no expresan ninguna idea, emoción o punto de vista definido o sustancial. (p. 172)¹¹

La descripción de esta teoría estética cotidiana conduce a otra discusión: la del tipo de placer que provocan estos objetos cotidianos. La teoría estética más ortodoxa suele diferenciar con claridad el placer estético del placer corporal: el primero sería más elevado que el segundo. En el primero, la experiencia estética se restringe a los sentidos de la vista y el oído (sentidos distales); mientras tanto, en el segundo, tienen protagonismo los sentidos del gusto, olfato y tacto (sentidos proximales). Por ejemplo, no podría experimentarse el mismo placer cuando alguien escucha *Moanin'* (1959) de Art Blakey and The Jazz Messengers que cuando se come algún platillo, aunque tuviera tres estrellas Michelin. En ese sentido, la experiencia estética sería algo ajeno a la vida cotidiana y, por supuesto, a sus objetos. Los museos, galerías de arte y las salas de conciertos serían los lugares adecuados y exclusivos para los placeres estéticos.

Precisamente frente a esta teoría estética tradicional, avalada por la estética analítica, se levanta una teoría estética que, en el ámbito filosófico, se ubica dentro del pragmatismo. Pese a que la filosofía analítica, más bien angloamericana, dominó la estética desde mediados del siglo XX, en los últimos años, la filosofía pragmatista en estética ha sido revalorizada. Tal vez el más importante filósofo de esta última corriente haya sido John Dewey (1859-1952), quien tiene una de las obras más importantes en la estética pragmatista: *El arte como experiencia*, publicada en 1934, y republicada en 2008.

Una de las características más importantes de la estética pragmatista de Dewey (2008) es su naturalismo; es decir, la estética tiene fundamentos en lo biológico y, por lo tanto, es necesario "recobrar la continuidad de la experiencia estética

¹¹ Como puede ser evidente para el lector, la perspectiva teórica de Parsons destaca por no acoplarse a teorías postmodernas. Por esta razón, no sorprende que afirme que muchos de los objetos cotidianos que se producen en masa no despiertan ninguna idea o emoción. Puede contrastarse su posición con Baudrillard (1969).

con los procesos normales de la vida” (p. 11). En este sentido, para el filósofo estadounidense, la experiencia estética es un producto de la interacción entre el organismo vivo y su entorno:

Es, pues, mera ignorancia la que conduce a suponer que la conexión del arte y la percepción estética con la experiencia, significa un descenso de su significación y dignidad. La experiencia, en el grado en que es experiencia, es vitalidad elevada. En vez de significar encierro dentro de los propios sentimientos y sensaciones privados, significa un intercambio activo y atento frente al mundo; significa una completa interpenetración del yo y el mundo de los objetos y acontecimientos. En vez de significar rendición al capricho y al desorden, proporciona nuestra única posibilidad de una estabilidad que no es estancamiento, sino ritmo y desarrollo. Puesto que la experiencia es el logro de un organismo en sus luchas y realizaciones dentro de un mundo de cosas, es el arte en germen. Aun en sus formas rudimentarias, contiene la promesa de esa percepción deliciosa que es la experiencia estética. (Dewey, 2008, p. 21)

La estética pragmatista de Dewey realiza un cambio fundamental en la filosofía del arte: deja de concentrarse en el objeto de apreciación estética para concentrarse en el sujeto. Es más importante, entonces, la experiencia estética que el objeto material. De hecho, Dewey (2008) empieza la obra que se comenta, con la distinción entre el “producto de arte” y la “obra de arte real [que] es lo que el producto hace con la experiencia” (p. 3). La fetichización de la obra de arte, propia de la estética tradicional, cambia hacia la experiencia, que siempre es dinámica, que involucra todos los sentidos; no es meramente contemplativa, sino activa.

Sin duda, la concepción amplia de la experiencia estética de Dewey es útil en la teoría de la estética cotidiana, porque con ella se borra la distinción entre placeres estéticos y placeres corporales. Con ello, se borra también la idea de que solo los sentidos distales son el acceso a la apreciación estética. En este punto, Parsons es muy crítico respecto a esta postura tan tajante, porque rechazar esa distinción ya clásica entre tipos de placer pasa por alto nuestra experiencia humana en donde, efectivamente, hay distintas formas de experimentar placer. Además, esa distinción ha formado parte de la

teoría estética desde la Antigüedad y eso “habla a favor de su significado y a favor de que la reconozcamos en nuestra teorización filosófica” (Parsons, 2008, p. 185).

Borrar esa distinción entre placeres estéticos y corporales, como lo hace Dewey, borra también el marco de apreciación estética de la teoría tradicional; es decir, borra esa matriz de convenciones proporcionada por el mundo del arte para apreciar la obra de arte. En ese sentido deweyano, los objetos cotidianos no tendrían esa matriz de convenciones para la apreciación estética. Para Parsons no debe ser así; debe mantenerse tal distinción y, de este modo, el concepto de belleza funcional adquiere un sentido adicional. Esto se debe a que la función es la base para una matriz de convenciones de la apreciación estética de los objetos cotidianos, que tiene una base epistémica rica. Esto lo muestra Parsons (2008) en relación con el cognitivismo científico:

Si consideramos la función por derecho propio, en lugar de verla a través de la lente de los enfoques sensualistas de la estética, podemos encontrar que ofrece un enfoque nuevo y más fructífero de la estética de lo cotidiano. Pues la función adecuada nos parece una noción que sirve para incrustar prácticamente todos los objetos cotidianos en una determinada “matriz de convenciones” que puede guiar y dar forma a su apreciación estética. (p. 190)

Es cierto que, para Parsons, es fundamental la tesis de Dewey, en el sentido de que la interacción con los objetos cotidianos facilita su apreciación estética. No obstante, a diferencia de Dewey, la fenomenología de la belleza funcional muestra que no es necesario ignorar la distinción entre placeres estéticos y corporales, porque la belleza funcional implica que un objeto tendrá propiedades estéticas a la luz de nuestro conocimiento sobre su función. Así, se puede mantener la restricción tradicional del placer estético a los sentidos distales.

No se puede olvidar que la belleza funcional necesita de una experiencia cognitivamente rica. El juicio estético de los objetos cotidianos se basa en tener creencias verdaderas sobre las funciones de los objetos y cómo las cumplen. Para

concluir este punto, si se toma el quinto rasgo de la teoría estética cotidiana, es verdad que los objetos cotidianos no son significativos, como lo son las obras de arte, pero una experiencia estética cognitivamente rica puede darle una peculiar carga especialmente significativa.

Un concepto dinámico y controversial

La importancia de la función de un objeto para su apreciación estética se ha relegado en los últimos dos siglos. De hecho, se considera a la *Crítica del juicio* [1790] (2002) de Immanuel Kant como la última obra en donde se discutió con profundidad este tema. El concepto de belleza funcional aplicado a los objetos cotidianos que desarrolla Parsons se suma a un nuevo interés en la estética de los artefactos utilitarios como manifestación de una suerte de revalorización del modernismo de inicios del siglo XX. El movimiento modernista se manifestó en una amplia gama de campos, incluidos el diseño industrial y las artes (no obstante, quizá su anhelo más importante era romper ese tipo de distinciones). Al pensamiento modernista, con raíces en el siglo XIX y cuyo surgimiento fue una reacción a la revolución industrial, se lo puede ver en germen en Adolf Loos. Él era un arquitecto austriaco que atacaba, en su *Ornamento y crimen* [1908] (1971), el gusto contemporáneo por los bienes de consumo aquejados por la enfermedad de los adornos:

El afán de adornarse el rostro y todo lo que está a mano son los orígenes primarios del arte visual. Es el balbuceo de la pintura. Pero todo arte es erótico. El hombre de nuestro tiempo, que sigue sus impulsos más íntimos de embadurnar las paredes con símbolos eróticos, es un criminal o un degenerado. Lo que es natural en el papú y el niño es una manifestación de degeneración en el hombre moderno. He hecho el siguiente descubrimiento y se lo he dado al mundo: la evolución de la cultura viene a ser lo mismo que la eliminación del ornamento de los objetos funcionales [...] Cada época ha tenido su estilo, ¿y sólo al nuestro se le debe negar uno?! Y por estilo entendían ornamento. Y yo respondí: no llores. He aquí, esto es lo que constituye la grandeza de nuestra época, que no es capaz de producir un nuevo ornamento. Hemos superado el ornamento, nos hemos abierto camino hasta llegar a la ausencia de ornamentos. (Loos, 1971, pp. 178-179)

Más allá de que algunos de sus fundamentos son reprochables por racistas, lo cierto es que Loos marcó el camino del modernismo, con una particularidad que debe destacarse. Su rechazo del ornamento no es una renuncia al placer; el hombre moderno prefería las formas simples y sin decoración, por motivos precisamente estéticos. En este contexto, el diseñador, y ya no el artista, se convirtió en un visionario social que no solo ilustraría cómo se vería el futuro, sino que traería el futuro a la realidad material del hoy. Por supuesto, el movimiento tendría vigencia hasta la llegada de la reacción posmoderna.

El funcionalismo, una de las corrientes más influyentes del modernismo, sostenía que los bienes de consumo estéticamente buenos requerían una forma que se relacione correctamente con su función; de ahí su famoso eslogan: “la forma sigue a la función” (Zurko, 1957, p. 8). Originalmente, el ideal funcionalista vinculaba la noción de elegancia o simplicidad en la composición del objeto, de modo que todas las características presentes debían estar allí para que cumpla su función. Hoy, al repensar el funcionalismo, podría decirse que un bien de consumo estéticamente bueno tiene belleza funcional; es decir, es una noción más amplia porque incluye la elegancia de lo simple, pero también puede incluir otras variedades de mérito estético, como el equilibrio y la gracia.

En el siglo XXI, los debates filosóficos sobre la apreciación estética no se centran exclusivamente en las obras de arte. Ahora se incluye la naturaleza (Parsons, 2002 y 2006; Parsons y Allen, 2004) y las cosas más mundanas y cotidianas como la vestimenta, los muebles, automóviles, artefactos electrónicos, entre otros (Best, 1974; Melchionne, 1998; Davies, 2006; Carrasco, 2022). Sin embargo, esta ampliación del rango de apreciación estética por la cual se asocia el placer estético con la funcionalidad y conceptos relacionados, como el de utilidad, viene desde la Antigüedad clásica griega.

En el diálogo platónico *Hippias mayor* [390 a. C.] (2000), Sócrates toma como criterio de lo bello la constitución material del objeto o la mano de obra. A todo lo útil lo llama bello, mientras que lo inútil es feo.

Tomemos como bello lo que es útil [...] son bellos los ojos, no los de condición tal que no pueden ver, sino los que sí pueden y son útiles para ver [...] llamamos bellas a todas estas cosas por la misma razón, porque consideramos en cada una de ellas para qué han nacido, para qué han sido hechas, para qué están determinadas, y afirmamos que lo útil es bello teniendo en cuenta en qué es útil, con respecto a qué es útil y cuándo es útil; lo inútil para todo esto lo llamamos feo. (Platón, p. 294)

Para Sócrates, la idoneidad para cumplir un fin, propósito o uso (la función abarca todos estos términos) es bella. De hecho, es la única condición de la belleza. Por supuesto, la comparación diacrónica de lo bello es equívoca porque, como es lógico, si el término ha podido sobrevivir tanto tiempo es gracias a su permeabilidad a los tiempos. Así, en la Grecia clásica, Sócrates utiliza el vocablo griego *kalon* cuando habla de belleza, lo que le da un sentido distinto y más amplio. Con *kalon*, se hace referencia a la bondad y a la excelencia en general. En cambio, en estética, con belleza se quiere decir la cualidad de la apariencia visual o auditiva de un objeto que proporciona una experiencia perceptiva agradable.

El concepto de lo bello en Sócrates, al ser tan amplio, porque responde a un contexto en el que lo bello y lo bueno no se distinguían, podría provocar, y de hecho así ha sido, que no se lo considere parte de la historia de la estética. No obstante, también es posible ver, en el concepto de lo bello en Sócrates, una apreciación estética de la función. En ese sentido, el hecho de que un objeto se adapte a su función le daría una apariencia perceptiva agradable; es decir, un objeto que está bien adaptado para cumplir su función se ve bien adaptado a su función.

Un aspecto importante de la relación entre experiencia estética y función salta a la vista y ha servido de objeción a la noción de belleza funcional. Una cosa sería que un objeto sea apto para su función y otra que parezca apto para su función. Indudablemente, la aptitud para la función se encuentra más allá de nuestra percepción del objeto. Por su parte, la apariencia de que un objeto cumple bien su función es una

cuestión de juicio sobre el objeto; es decir, es puramente intelectual. Lo que se encuentra en el fondo es la relación entre belleza y percepción.

La tesis socrática que vincula esencialmente lo bello con la función, o belleza como aptitud para la función, es lo que Parsons llama una versión fuerte de la belleza funcional. Frente a esta versión, existe una versión débil; es decir, la aptitud para la función es un tipo de belleza entre otros, pero no la única condición para que un objeto sea bello. En ese sentido, es posible, desde la versión débil, que un objeto sea bello pero no por su función:

Desde este punto de vista, un escudo de oro podría carecer del tipo de belleza que consiste en la idoneidad para su propósito y, sin embargo, ser bello en virtud de sus otros aspectos, como su deslumbrante color, o su forma visualmente interesante. (Parsons y Carlson, 2008, p. 4)

La idea de belleza como adecuación a la función deja de aparecer en la tradición occidental sobre lo bello. Así, desplaza la concepción de la belleza como la proporción entre las partes del objeto. Las cosas empiezan a cambiar en la madurez de la Modernidad. Como es de sobra conocido, el racionalismo del siglo XVII afirmó lo que Villoro (1992) llama “una razón totalizante, que todo lo ordena y une y a la que todo está sometido” (p. 122). En ese sentido, para los filósofos racionalistas, la percepción sensorial no constituía una actividad esencialmente diferente a la actividad mental, sino una forma de razonamiento de bajo grado. En otras palabras, decir que un objeto es bello es la conclusión del juicio por el cual un objeto parece perfectamente apto para cumplir su función (Guyer, 2002). Un ejemplo de esta forma de pensamiento lo representa el obispo George Berkeley (1685 – 1753) en su diálogo teológico *Alciphron, or The Minute Philosopher* [1732] (1993), donde el protagonista, Eufránor, vincula, por un lado, lo adecuado para su propósito con la proporción y, por otro, la proporción con la belleza.

Eufránor: [...] ¿Crees que la silla en la que te sientas podría considerarse bien proporcionada o hermosa, si no tuviera tal altura, anchura, extensión y no estuviera tan reclinada como para proporcionar un asiento conveniente?

Alcifrón: No podría.

Eufránor: La belleza, pues, o la simetría de una silla no se puede aprehender sino conociendo su uso, y comparando su figura con ese uso; lo cual no se puede hacer solo con el ojo, sino que es el efecto del juicio. Por tanto, una cosa es ver un objeto y otra discernir su belleza.

Alcifrón: Admito que esto es verdad. (1993, p. 67)

Es evidente, entonces, que Berkeley opta por la versión fuerte de la belleza funcional y, por lo mismo, la belleza no se concibe como una mirada opuesta o distinta a la razón. La versión débil, en cambio, fue defendida por el más importante empirista británico, David Hume (1711–1776) en su *Tra-tado de la naturaleza humana* [1739] (2016). En esta obra, se da un giro a la teoría de la belleza como la aptitud o idoneidad, porque se considera que lo bello más bien es producido porque el objeto, al ser apto para su función, transmitiría la idea de algún beneficio o utilidad:

Esta observación se extiende a las mesas, sillas, escritorios, chimeneas, carruajes, guarniciones, aperos de labranza y, desde luego, a toda obra de arte; ya que es una regla universal que la belleza de estas cosas se debe ante todo de su utilidad y de su adecuación con el fin a que están destinadas. (p. 498)¹²

Un rasgo fundamental de esta moderna concepción de la belleza es su amplitud o aplicabilidad a una amplia gama de objetos. Como muestran las citas de Berkeley y Hume al

¹² La misma idea es desarrollada en otras partes de su obra: “Cuando un objeto es apropiado en todas sus partes para alcanzar un fin agradable, nos produce naturalmente placer y es considerado como bello, aun cuando carezca de algunas circunstancias externas que lo harían absolutamente eficaz. Es suficiente con que todos los elementos necesarios se hallen en el objeto mismo”; “La belleza externa es determinada exclusivamente sobre la base del placer que ocasiona”; “Así, el placer que la belleza de todos los objetos sensibles nos causa es de suyo el mismo a pesar de que unas veces se deriva del mero aspecto y modo de manifestarse de los objetos, y otras de la simpatía e idea de su utilidad” (2016, pp. 776, 773 y 816).

referirse a lo bello, echan mano de lo cotidiano. Se refieren a objetos domésticos, paisajes naturales, animales, sin dejar de referirse también a las obras de arte. La tendencia cambiaría avanzado el siglo XVIII; ni la versión fuerte ni la débil escaparían a las críticas filosóficas. El caso más paradigmático es el de Edmund Burke, en su influyente tratado *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful* [1757] (1990), en donde sostiene que la teoría de que la utilidad es la causa de la belleza o la belleza misma no pasó por el tamiz de la experiencia. Luego de ello, abunda en ejemplos, no sin evidente sarcasmo:

Nunca ha dado la casualidad de que yo vea volar un pavo real; y sin embargo antes, muchos antes de que considerase que su forma era algo idónea para subir por el aire, me hirió la extrema belleza que hace a aquella ave superior a muchas de las que mejor vuelan; aunque, por lo que he visto, su modo de vivir es muy semejante al del puerco que come con él en el corral de la alquería. (Burke, 1990, p. 96)¹³

Ahora, ¿este tipo de críticas en realidad echan abajo la teoría de la belleza como aptitud? El mismo Burke (1992) no deja de reconocer que la funcionalidad de un objeto no es ajena al placer estético:

Es cierto que el Creador, infinitamente sabio y bueno, por un efecto de su bondad, ha unido de ordinario la belleza a las cosas que ha hecho útiles para nosotros; pero esto no prueba que la idea del uso y la de la belleza sean una misma cosa, o que en algún modo sea la una dependiente de la otra. (p. 97)

¹³ Más adelante, en la misma obra, Burke abunda en argumentos en su crítica a la conexión entre belleza y funcionalidad: "El estómago, los pulmones, el hígado, así como otras partes, están incomparablemente bien adaptados a sus propósitos; sin embargo, están lejos de tener belleza. Nuevamente, muchas cosas son muy hermosas, en las que es imposible discernir ninguna idea de uso. Y apelo a los primeros y más naturales sentimientos de la humanidad, ya sea al contemplar un ojo hermoso, o una boca bien formada, o una pierna bien torneada, cualquier idea de que están bien preparados para ver, comer o correr, siempre presentarse a sí mismos. ¿Qué idea de utilidad es la que excitan las flores, la parte más bella del mundo vegetal?" (1990, p. 97).

Esto querría decir que tal vez la versión fuerte de la belleza como aptitud reduce la experiencia estética de forma injustificada. Sin embargo, no sucede lo mismo con la versión débil de la misma; es decir, la que muestra que la aptitud no es la única especie de belleza, o que los objetos pueden ser bellos en virtud de propiedades distintas de su aparente aptitud.

Avanzado el siglo XVIII, sin embargo, las críticas del mismo empirismo británico, iniciado por Hume, cuestionarían la conexión razón-percepción. Esto, con el tiempo, provocaría que la estética sea considerada una disciplina autónoma. Para los filósofos empiristas, la razón y la percepción eran procesos fundamentalmente diferentes: la razón opera volitivamente. Es por medio del uso de la razón que se captan características como la función o la utilidad.

Al contrario, la percepción se da instantáneamente, al margen de la voluntad. La experiencia estética es una experiencia perceptiva, por lo tanto, independiente de la razón. Esta teoría la expone Hutcheson en *Una investigación sobre el origen de nuestra idea de belleza* [1725] (1992), donde considera que las ideas de belleza y armonía son producto de una capacidad de percibir lo que él llama sentido interno (es el que tienen los poetas). Lo hace para distinguirlo del sentido externo, constituido por las sensaciones de la vista y el oído que se puede tener sin ninguna percepción de la belleza y la armonía (el que tienen los críticos)¹⁴.

El placer no surge de un conocimiento de los principios, proporciones, causas o de la utilidad del objeto, sino que se suscita en nosotros inmediatamente con la idea de belleza. Y un

¹⁴ Es la misma obra en la que el filósofo irlandés destaca el placer estético que surge de ciertas cualidades de los objetos y que se anotó en una sección anterior, a propósito de las cualidades que emergen cuando el objeto está libre de características que le son extrañas o irrelevantes en relación con su función. Esto merece una breve explicación, para que no parezca contradictorio. Hutcheson sostiene, como se dejó anotado, que cualidades como simplicidad, elegancia y gracia surgen o emergen del objeto, lo que da origen a la sensación de belleza. No obstante, él inicia su obra dejando claro que "las ideas que son suscitadas en la mente por la presencia de objetos externos y su acción sobre nuestros cuerpos se llaman sensaciones [...] la mente en tales casos es pasiva y no tiene poder para impedir directamente la percepción o idea o para variarla" (1992, p. 11). Así, es posible distinguir su aporte en relación con cómo conecta ciertas cualidades de los objetos con lo bello y cómo desconecta la razón de la percepción.

conocimiento más exacto no aumenta el placer de la belleza [...] Las ideas de belleza y armonía, como otras ideas sensibles, son tan necesarias como inmediatamente placenteras para nosotros. Ni una decisión nuestra ni una previsión del provecho o perjuicio pueden variar la belleza o deformidad de un objeto. (p. 18) (énfasis añadido)

Se podría decir que Hutcheson tiene un punto cuando, ciertamente, la función de los objetos, muchas veces, no se puede conocer *a priori*. Pero ¿es verdad, como se destaca en la cita, que un conocimiento más exacto no aumenta el placer estético? En esto, Parsons (2008) sostiene que Hutcheson se equivoca, que es “en el mejor de los casos una simplificación excesiva y, en el peor, una distorsión” (p. 20). Sin embargo, las reflexiones filosóficas en torno a lo bello en el siglo XVIII solo continuarían la tesis de que la percepción excluye cualquier contenido cognitivo. Reciben su formulación más influyente con Kant, en su *Crítica del juicio* [1790] (2002).

Antes, en la *Crítica de la razón pura*, ya mostró que la relación epistémica entre objeto y sujeto es particular y extraña. El objeto trascendental, la cosa en sí, o *noúmeno*, es una incógnita, no se sabe bien qué es. Su única función es enviar datos a la mente (conjunción de experiencia y entendimiento) que ordenará esos datos para producir conocimiento, una representación, un fenómeno o el objeto del conocimiento. Sin embargo, la cosa en sí se mantiene en el nebuloso espacio de la metafísica.

En la *Crítica del juicio*, Kant dedica parte de sus reflexiones al juicio estético y dice: “Ya he señalado que un juicio estético es de una especie única y no proporciona absolutamente ningún conocimiento (ni siquiera confuso) del objeto, lo que ocurre sólo en un juicio lógico” (2002, p. 113). Para el filósofo de Königsberg, la belleza no puede implicar o basarse en la aplicación de un concepto al objeto; lo bello surge solo cuando la aparición de un objeto, sin mediación de concepto alguno, produce cierto tipo de interacción entre las facultades mentales de imaginación y comprensión. Al mismo tiempo, la originalidad kantiana va más allá, al incluir, al comienzo del § 16 de la *Analítica de lo bello*, la distinción entre belleza libre y belleza adherente:

Hay dos tipos de belleza: la belleza libre (*pulchritudo vaga*) o la belleza meramente adherente (*pulchritudo adhaerens*). La primera no presupone ningún concepto de lo que el objeto debe ser; la segunda sí presupone un concepto y la perfección del objeto de acuerdo con él. Las primeras se llaman bellezas (que subsisten por sí mismas) de tal o cual cosa; las segundas, como adheridas a un concepto (belleza condicionada), se adscriben a objetos que se encuentran bajo el concepto de un fin particular. (2002, p. 114)

Parecería, entonces, que hay una contradicción en la tesis kantiana, pero no es así. El motivo de confusión se da porque, como deja ver la cita, la belleza adherente presupone un concepto sobre lo que debería ser el objeto. Sin embargo, si seguimos a Guyer (2005), ese tipo de belleza no es una versión de la teoría de la belleza como aptitud; al contrario, el conocimiento de la función de un objeto es una restricción al placer estético. El sentimiento de lo bello surge libremente de la percepción de la forma del objeto:

Así la combinación del bien (es decir, el modo en que lo múltiple es bueno para la cosa misma, según su fin) con la belleza daña su pureza. Uno podría agregar mucho a un edificio que sería agradable en la intuición de él si solo no se supusiera que es una iglesia; una figura podría embellecerse con todo tipo de florituras y líneas ligeras pero regulares, como hacen los neozelandeses con sus tatuajes, si no fuera un ser humano; y este último podría tener rasgos mucho más finos y un contorno más agradable y suave en su estructura facial si solo no se supusiera que representara a un hombre, o incluso a un guerrero. (Kant, 2002, p. 115)

Si somos precisos, el trayecto histórico del concepto de belleza funcional que se realiza en esta sección incluye el aporte kantiano, aunque en un sentido negativo. Esto se debe a que se aleja de la tradición que considera a la función como parte integral de la belleza, para mirar al conocimiento sobre la aptitud de un objeto para su función como un impedimento para la experiencia del placer.

Esta tesis kantiana, como se dijo antes, influyó decididamente en la teoría estética del XIX; incluso, fue más allá, al separar, finalmente, las bellas artes de las artes prácticas o

utilitarias. Así, las primeras se volvieron un campo autónomo que permitió asociar la apreciación estética de manera exclusiva con el arte. No obstante, el mismo siglo XIX vería llegar al mencionado modernismo y al funcionalismo como una de sus expresiones más importantes. Con ellos, surgieron nuevas discusiones sobre la belleza funcional, aunque solamente en su versión débil. Estas discusiones se mantienen en la teoría estética y en la filosofía del diseño contemporáneo.

Conclusión

En este artículo, se ha indagado en el concepto de belleza funcional como categoría legítima para la apreciación estética de los objetos utilitarios. Se ha destacado la riqueza del concepto al mirar sus diferentes aristas y características. Si bien el mismo ha sido aplicado a diferentes disciplinas, de manera tradicional al arte, en esta investigación se ha preferido su influencia en la filosofía del diseño. Por eso, se ha considerado al filósofo canadiense Glenn Parsons como uno de sus más importantes representantes; esto se hizo aun con la conciencia de que, por ejemplo, su obra más trascendente al respecto, *Functional Beauty* (2008), fue escrita en conjunto con su colega Allen Carlson, uno de los principales teóricos de lo que se conoce como estética del entorno. El trabajo intelectual de Parsons antes y después de esta obra ha continuado indagando en la filosofía del diseño y en la relación entre función y estética.

De esta forma, este ensayo mostró que entre dos versiones de la belleza funcional, una fuerte y otra débil, su versión débil resulta más fecunda y realista, pues la belleza funcional es una especie de belleza y no una belleza *per se*. Así, algunas, y no todas las cualidades estéticas, se vinculan con la función. En el mismo sentido, los argumentos de Parsons para fundamentar su teoría de la belleza funcional mantienen la distinción entre placeres estéticos y placeres corporales, al insistir en que la apreciación de la *functional beauty* implica, necesariamente, una experiencia cognitivamente rica. A esta característica, Parsons suma una condición importan-

te: la función de un objeto es una parte de su belleza, es un elemento interno; por lo tanto, la belleza puede surgir de su función. Asimismo, la función no es un factor externo (un objeto es funcionalmente bello cuando su belleza contribuye a su función). Por este motivo, la belleza funcional no se limita a lo superficial, sino a la comprensión de la función.

Glenn Parsons ofrece, en definitiva, una teoría de la estética cotidiana con base en la belleza funcional. Luego de concentrarse en el estudio fenomenológico del concepto y de relacionarlo con las categorías funcionales y cualidades estéticas, se evidencia la fecundidad del concepto como clave de comprensión de la apreciación estética de los objetos utilitarios. El concepto no es nuevo. Por eso, se dedicaron varias páginas a mostrar su trayecto histórico conceptual, donde se analizaron críticamente las posiciones filosóficas más influyentes. Esto, al mismo tiempo, tiene la intención de mostrar que se trata de un concepto vivo y dinámico que, con seguridad, seguirá siendo motivo de estudio teórico y filosófico.

REFERENCIAS

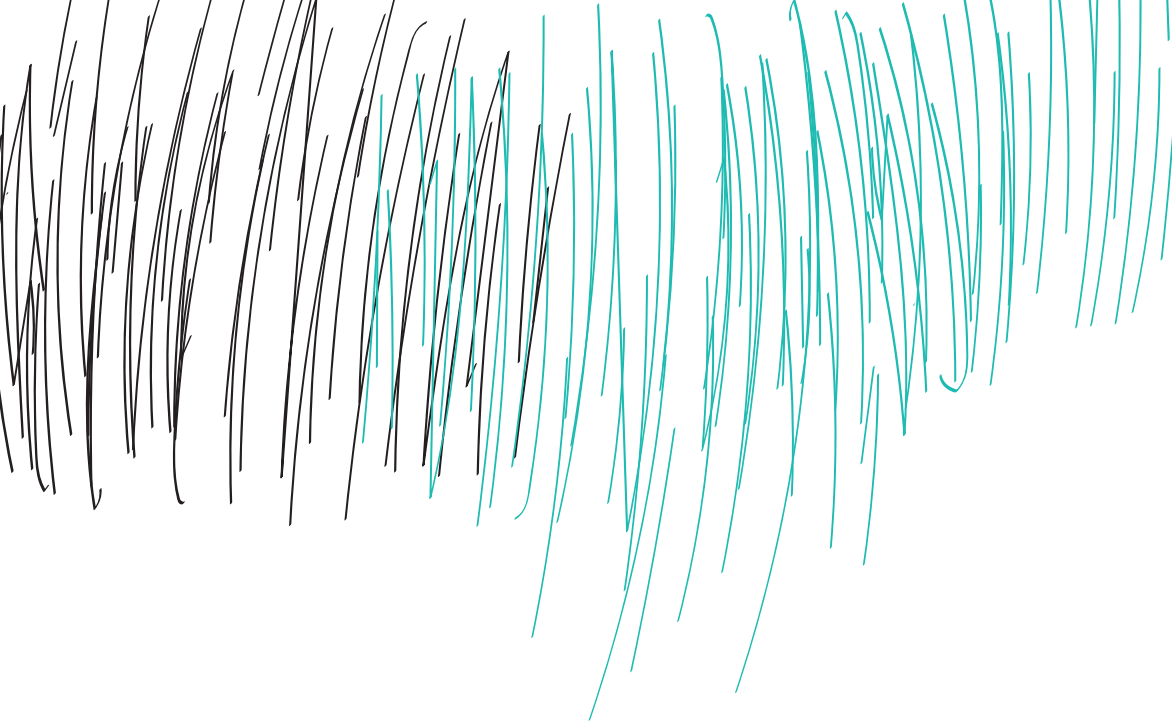
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. Siglo XXI.
- Berkeley, G. (1992). *Alciphron, or The Minute Philosopher*. Routledge.
- Best, D. (1974). The Aesthetic in Sport. *British Journal of Aesthetics*, 14(3), 197–213. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/14.3.197>
- Brielmann, A., Nuzzo, A., y Pelli, D. (2021). Beauty, the feeling. *Acta Psychologica*, 219, <https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2021.103365>
- Burke, E. (1990). *A Philosophical Enquiry into the Origin of our Ideas of the Sublime and Beautiful*. Oxford University Press.
- Carrasco, M. (2022). Filosofía, belleza funcional y sentir cotidiano en el arte conmemorativo. *Humanidades: revista de la Universidad de Montevideo*, 11, 19-40. <https://doi.org/10.25185/11.2>
- Davies, S. (2006). Aesthetic Judgements, Artworks and Functional Beauty. *The Philosophical Quarterly*, 56(223), 224-241. <https://www.jstor.org/stable/3542990>
- De Zurko, E. (1957). *Origins of Functionalist Theory*. Columbia University Press.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Paidós.

- Flusser, V. (1999). *The Shape of Things. A Philosophy of Design*. Reaktion Books.
- Guyer, P. (2002). Beauty and Utility in Eighteenth-Century Aesthetics. *Aesthetics and the Disciplines*, 35(3), pp. 439-453. <https://www.jstor.org/stable/30054208>
- Guyer, P. (2005). Free and Adherent Beauty. A Modest proposal. En P. Guyer, (Ed.), *Values of Beauty*. Historical Essays in Aesthetics (pp. 129-140). <https://doi.org/10.1017/CBO9780511840876.006>
- Hume, D. (2016). *Tratado de la naturaleza humana*. Tecnos.
- Hutcheson, F. (1992). *Una investigación sobre el origen de nuestra idea de belleza*. Tecnos.
- Kant, I. (2002). *Critique of the Power of Judgment*. Cambridge University Press.
- Loos, A. (1971). *Ornament and Crime*. MIT Press.
- Melchionne, K. (1998). Living in Glass Houses: Domesticity, Interior Decoration, and Environmental Aesthetics. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 56(2), 191-200. <https://www.jstor.org/stable/432257>
- Parsons, G. y Rueger A. (2000). The Epistemic Significance of Appreciation Experiments Aesthetically. *The British Journal of Aesthetics*, 40(4), 407-423. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/40.4.407>

- Parsons, G. (2002). Nature Appreciation, Science, And Positive Aesthetics. *British Journal of Aesthetics*, 42(3), 279-295. <https://doi.org/10.1093/bjaesthetics/42.3.279>
- Parsons, G. (2004). Moderate Formalism As a Theory of the Aesthetic. *The Journal of Aesthetic Education*, 38(3), 19-35. <https://doi.org/10.1353/jae.2004.0029>
- Parsons, G. y Allen C. (2004). New Formalism and the Aesthetic Appreciation of Nature. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 62(4), 363-376. <https://www.jstor.org/stable/1559231>
- Parsons, G. (2006). Theory, Observation, and the Role of Scientific Understanding in the Aesthetic Appreciation of Nature. *Canadian Journal of Philosophy*, 36(2), 165-186. <http://dx.doi.org/10.1353/cjp.2006.0010>
- Parsons, G., y Carlson, A. (2008). *Functional Beauty*. Oxford University Press.
- Parsons, G. (2008). *Aesthetics and Nature*. Continuum Publishing Group.
- Parsons, G. (2013). Desing. En B. Gaut y D. McIver (Eds.), *The Routledge Companion to Aesthetics* (pp. 616-626). Taylor and Francis Group.

- Parsons, G. (2016). *The Philosophy of Design*. Polity Press.
- Parsons, G. (2019). Phantom Functions and the Evolutionary Theory of Artefact Proper Function. *Grazer Philosophische Studien*, 96(1), 154-170. <https://doi.org/10.1163/18756735-000064>
- Platón (2000). Hippias mayor. En *Diálogos I* (pp. 265-309). Gredos.
- Schatzki, T., Knorr, K., y Von Savigny, E. (2001) *The Practice Turn in Contemporary Theory*. Taylor and Francis Group.
- Schatzki, T. (2001) Subject, Body, Place. *Annals of the Association of American Geographers*, 91(4), 698-702. <https://doi.org/10.1111/0004-5608.00268>
- Scruton, R. (1979). *The Aesthetics of Architecture*. Methuen and Company.
- Sibley, F. (1959). Aesthetic Concepts. *The Philosophical Review*, 68(4), 421-450. <http://www.jstor.org/stable/2182490>
- Villoro, L. (1992). *El pensamiento moderno. Filosofía del Renacimiento*. Fondo de Cultura Económica.
- Walton, K. (1970). Categories of Art. *The Philosophical Review*, 79(3), 334-367. <http://www.jstor.org/stable/2183933>





BRUNO LATOUR,
LOS ACTANTES QUE
MOLDEAMOS NOS
MOLDEAN

Santiago Vanegas-Peña



Bruno Latour

Bruno Latour (1947) fue un filósofo, sociólogo y antropólogo francés. Sus conceptos principales se desarrollan en torno a las nociones de inscripción, traducción, simetría, caja negra y, de manera particular, por su propuesta de la teoría del actor-red, que se centra en la naturaleza relacional de las ciencias y de la tecnología. Sostiene que ellas no son objetos aislados sino, por el contrario, están compuestas por una red de actores que incluye humanos y no humanos (máquinas y otros objetos). Estas redes, para Latour, son dinámicas y cambiantes; por lo cual, este autor nos invita a que ampliemos nuestra mirada.

BRUNO LATOUR, LOS ACTANTES QUE MOLDEAMOS NOS MOLDEAN

Santiago Vanegas-Peña

Bruno Paul Louis Latour (1947-2022) fue un sociólogo y filósofo francés conocido por sus teorías: ANT (*Actor-Network Theory*), teoría de la ciencia, la sociología de la tecnología y la teoría de los actantes. Las teorías de Latour se han convertido en algunas de las principales influencias en los estudios de las tecnologías, la ciencia y la sociedad. Su pensamiento es heterogéneo y original, se mueve entre la sociología, la filosofía e incluso la ontología.

Latour es ampliamente conocido por su propuesta de la teoría del actor-red, que se centra en la naturaleza relacional de las ciencias y la tecnología. Sostiene que ellas no son objetos aislados; por el contrario, están compuestas por una red de actores donde se incluyen humanos, animales, máquinas y otros objetos. Estas redes, para Latour, son dinámicas y cambiantes; en estas, el poder y la autoridad se distribuyen entre diferentes actores.

Para Latour, la constitución moderna acelera el despliegue de los colectivos, pero no permite pensarlos, por lo que propone que la filosofía debe ser colectiva y empírica. Además, plantea que todo debe ser tomado en cuenta; todo aparece ante nuestros ojos como más complejo de lo que creíamos, pero no más complejo de lo que en realidad ya sabíamos (Latour, 2007).

Su trabajo ha sido influenciado por una amplia gama de autores e ideas. A continuación, señalaremos los referentes más notables.

En sus análisis sobre las relaciones entre poder y conocimiento, se entrevé el pensamiento del francés Michel Foucault (1926-1984), al asegurar que el conocimiento no es neutral sino que está directamente influenciado y modelado por las estructuras de autoridad y poder. Latour aplica esta mirada a la ciencia y la tecnología cuando argumenta que estas tienen la misma influencia. En su libro *Nunca fuimos modernos* (2007), enfatiza la importancia de la transparencia científica. Además, señala que la información debe ser transparente y accesible a todos los ciudadanos; solo así mejorará la integración de la ciencia en la democracia. Esto se debe a que la ciencia no es una actividad aislada, sino que está profundamente integrada en la sociedad y está influenciada por factores políticos, económicos y culturales (Latour, 1992).

Otro francés que influye en la obra de Latour es Pierre Bourdieu (1930-2002). Su influencia se evidencia en los postulados sobre la naturaleza social de la ciencia, las estructuras sociales y culturales que moldean la producción del conocimiento en el campo de la ciencia y de la tecnología, además de las relaciones entre poder y conocimiento.

Latour argumenta que la tecnología no es una mera prolongación de la cultura humana, sino que tiene una vida propia y puede influir en la cultura de manera dinámica y bidireccional. Esto tiene una relación directa con los trabajos del francés Gilbert Simondon (1924-1989). Simondon es conocido por su teoría de la individuación, que sostiene que los objetos tecnológicos no son simplemente productos de la acción humana, sino que también están influenciados por factores no humanos como la naturaleza, las materias primas y las técnicas utilizadas en su producción. De manera similar, la teoría de los actantes de Bruno Latour sostiene que los objetos tecnológicos y otros elementos no humanos tienen un papel activo en la construcción y el uso de los espacios habitables.

Bruno Latour comparte el análisis de la relación entre tecnología y la naturaleza planteado por Martin Heidegger (1889-1976), al argumentar que la tecnología puede influir en la naturaleza de manera dinámica.

Por otro lado, se pueden encontrar influencias y paralelismos con otros autores como Friedrich Nietzsche (1844-1900), en su análisis de la naturaleza de la verdad y la realidad; Immanuel Kant (1724-1804), en su análisis de la naturaleza de la experiencia y la realidad; y de Jean-François Lyotard (1924-1998), en sus estudios sobre la naturaleza de la verdad y la realidad en una cultura y sociedad postmoderna.

En este ensayo, exploraremos el concepto de actante (1980) y su importancia en la obra de Latour, sin dejar de lado su postura frente a la modernidad (1991), su construcción de orden a partir del desorden (1979) y su noción de colectivo (1999). Estas nociones (actante, espaciante, habitante) las relacionaremos con el espacio construido.

Los actantes: híbridos terrestres

1. La construcción de la realidad

Para Latour (2007) la modernidad presenta paradojas, asimetrías y contradicciones, entre las que destaca la separación entre el mundo natural y el mundo social; entre ciencia y cultura; y entre el objeto y el sujeto. No hay un sujeto frente a un objeto, ni hay cultura humana frente a leyes de la naturaleza. Solo existe un planeta, o como el autor la llama, una zona crítica que compartimos, ya que no existe un afuera a donde escapar.

En esta zona crítica, todo es actor y todo es red. Todo junto produce los efectos de realidad. En su libro *Re ensamblar lo social. Una Introducción a la teoría del actor-red* (2005), Latour argumenta que la sociedad y la tecnología están interconectadas estrechamente en redes complejas, en las que los humanos y los no humanos comparten papeles importantes en la creación de significado y la construcción de la realidad.

Para Latour (2007), lo puramente humano, lo social, o el sujeto, no existe. Él propone una mezcla constante, una interconexión creciente de todo con todo. Esa realidad, al menos la científica, “se construye a partir del desorden” (Latour & Woolgar, 2020, p. 343)

Solo es cuestión de abrir cualquier periódico, de cualquier día, en cualquier página, y, según Latour (2007), encontraremos que cada noticia es mezcla de todo: “La meteorología, la química, la biología, la tecnología, la política, la religión hasta la ficción” (p. 98). Este mundo nos obliga a tener en cuenta todo: la naturaleza de las cosas, las ciencias, las técnicas, las religiones, las creencias, la economía, la política y hasta los seres de nuestra imaginación. Esa relación de “todo es todo” nos aproxima a la noción de colectivo, ese pliegue que reúne a humanos y no humanos con plenos derechos.

Esa colectividad toma el lugar de la palabra sociedad. Todos ellos están en “una sola acción que reúne diferentes tipos de fuerzas entretajadas justamente porque son diferentes” (Latour, 2005, p. 111). Esta es la única ocasión en la que la historia completa puede ser vista como un todo. Lo colectivo es, para Latour (2007), una mezcla entre lo natural y lo social, que es la realidad que encontramos por todas partes. De esta manera, el bienestar de tu familia depende de la producción de cereal en Ucrania, las elecciones en Brasil, los hallazgos contra el cáncer en los laboratorios; es decir, todo lo que ocurre está interconectado con nuestro mundo. Esto se complejiza más al compartir no solo con humanos, sino con especies animales, plantas y cosas como el agua y la tierra.

Esto nos lleva al principal problema: tenemos un solo planeta. Además, si se parte de que debemos sobrevivir como especie, Latour (2007) señala que los destinos de las multitudes, como las del planeta, están atados.

La modernidad nos precipita en una carrera hacia el progreso. Para Latour (2005), ese concepto persigue tres finalidades: objetividad, eficacia y rentabilidad. Lo que encontramos es una gran desorientación, producto de las evidentes

contradicciones entre la realidad y los planteamientos modernos de esperanza en el progreso y la precisión (2007). Si la línea del progreso, la fuga hacia delante, la revolución permanente y la necesidad de modernización no ofrecen un futuro real, Latour propone (2007) no ser modernos, anti modernos y ni, mucho menos, posmodernos. Él ofrece una nueva vía: ser NO modernos.

La modernización es imposible para Latour (2022), ya que, para poder realizar todos los sueños modernos de crecimiento, hace falta: "ni más ni menos, un planeta suficientemente vasto para sus sueños de crecimiento para todos" (p. 40). No existe un mundo para nuestros proyectos acumulados de desarrollo.

Por ende, se vuelve necesario el cambio del paradigma de los humanos sobre la tierra y los humanos en la naturaleza. Se debe hablar de una geografía física y otra humana; se debe concebir a los humanos como personajes centrales más o menos responsables de sus acciones dentro de un escenario listo para ser modificado. Sobre todo, se debe cambiar el paradigma cuando ese escenario reacciona a nuestras acciones: "¿se vuelve contra nosotros, nos encierra, nos domina, exige algo y nos lleva por delante?, ¿cómo distinguir entonces la geografía física de la geografía humana?" (Latour, 2022, p. 66). Nosotros somos, entonces, unos participantes entre otros, terrestres, que reaccionan a otras reacciones. No estamos defendiendo a la naturaleza, somos la naturaleza que se defiende; es por ello que deberíamos preguntarnos: "¿somos modernos o terrestres?" (p. 84).

Si la composición del aire que respiramos depende de los seres vivos, el aire deja entonces de ser el medio ambiente en el cual dichos seres se sitúan y evolucionan y pasa a ser, en parte, el resultado de su acción. Dicho de otro modo, no hay organismo de un lado y medio ambiente del otro; lo que existe es más bien una superposición de condicionamientos mutuos que recomponen todas las acciones. (Latour, 2022, p. 111)

El cambio es hacia lo terrestre. Este término sustituye a la dicotomía global-local, ya que la aleja de la connotación positiva de las palabras objeto, eficacia, racionalidad y realismo. Estos ideales claramente han fallado por un error de cálculo, lo que prohibirá a los padres dejar un mundo mejor a sus hijos, o incluso un mundo habitado. Lo terrestre, en términos de Latour (2022), considera lo global-local pero visto de cerca, desde el interior de los colectivos y sensible a la acción humana, a la cual reacciona vivamente.

Lo terrestre supone un paso de los sistemas de producción a unos sistemas en término de una generación. Latour (2022) define una clara diferencia entre estos dos sistemas por unos principios fundamentales: la libertad en la producción y la dependencia para la generación. Ahí, el ser humano tiene un papel central en la producción y uno relativo en la generación. Finalmente, se habla de la producción como mecanismo que difiere de la génesis para la generación. En la producción, la naturaleza racionalizada se convierte en reserva disponible que luego se acumula de manera ilimitada (Latour, 2021).

Es cuestión de civilización y no solo de economía. En el sistema de generación de Latour (2022), se ponen en juego agentes con distintas capacidades de reacción. No interesa producir bienes para humanos a partir de recursos, sino generar recursos *Earthbound* (terrestres, no solo los humanos) que no precisan ni género ni especie. El término terrestre añade conflictos de interpretación a lo que son, a lo que quieren, a lo que desean, a lo que pueden hacer por sí solos o en relación con otros. Estos criterios valen para obreros, pájaros, hombres de éxito, las bacterias del suelo y para bosques. Todos ellos tienen capacidades, anhelos, disposiciones y amenazas.

Los sistemas de producción provocan que las grandes ciudades, principalmente en Estados Unidos, inicien una carrera para situar a las sociedades en un mundo enteramente construido por el hombre. En este mundo, la densidad e hiperdensidad requieren de la multiplicación del suelo, a través de la repetición técnica en la construcción de rascacielos. En estas condiciones de hiperdensidad, las ciudades consagradas al trabajo necesitan la producción de espacios para el placer y el entretenimiento de sus masas; así, la respuesta es la tecnología de lo fantástico y lo artificialmente irresistible. Estos temas son analizados por Koolhaas (1978) en su libro *Delirious New York*. En él, se describen ciudades que exigen actividades y espacios que llenen sus vacíos cotidianos, lo que configura una ciudad del espectáculo (Vanegas, 2014).

Latour (2021) señala que “las rectas líneas de la filosofía carecen de utilidad cuando lo que tenemos que explorar es el intrincado laberinto de la maquinaria y las maquinaciones, de los artefactos y los dédalos” (p. 210). Para Koolhaas (1978), Frederic Thomson es el Archimaquinador quien confiere a su proyecto de Luna Park en 1903 un espíritu maquinado, un rigor sistemático, con una superficie “no de este mundo”. Plantea el uso de máquinas y escenificaciones para simular un viaje a la Luna, una desconexión de la ciudad de Nueva York. En este paraíso técnico, crea un lago artificial rodeado de un bosque de 1221 torres dispuestas al azar. Estos edificios, como agujas, cruzan una batalla por alejarse del mundo. Esta ciudad de torres estaba en constante crecimiento, lo que daba fe de que su mundo siempre estaba cambiando.

Finalmente, para completar su parafernalia de la ilusión, usa la ilusión eléctrica, que para esos tiempos tenía connotaciones altamente sofisticadas y que sirven como un duplicador arquitectónico. Esto marca la llegada de la noche. Así, afirma que “con la llegada de la noche, una fabulosa ciudad de fuego se eleva de repente desde el océano hasta el cielo” (Koolhaas, 1978, p. 41).

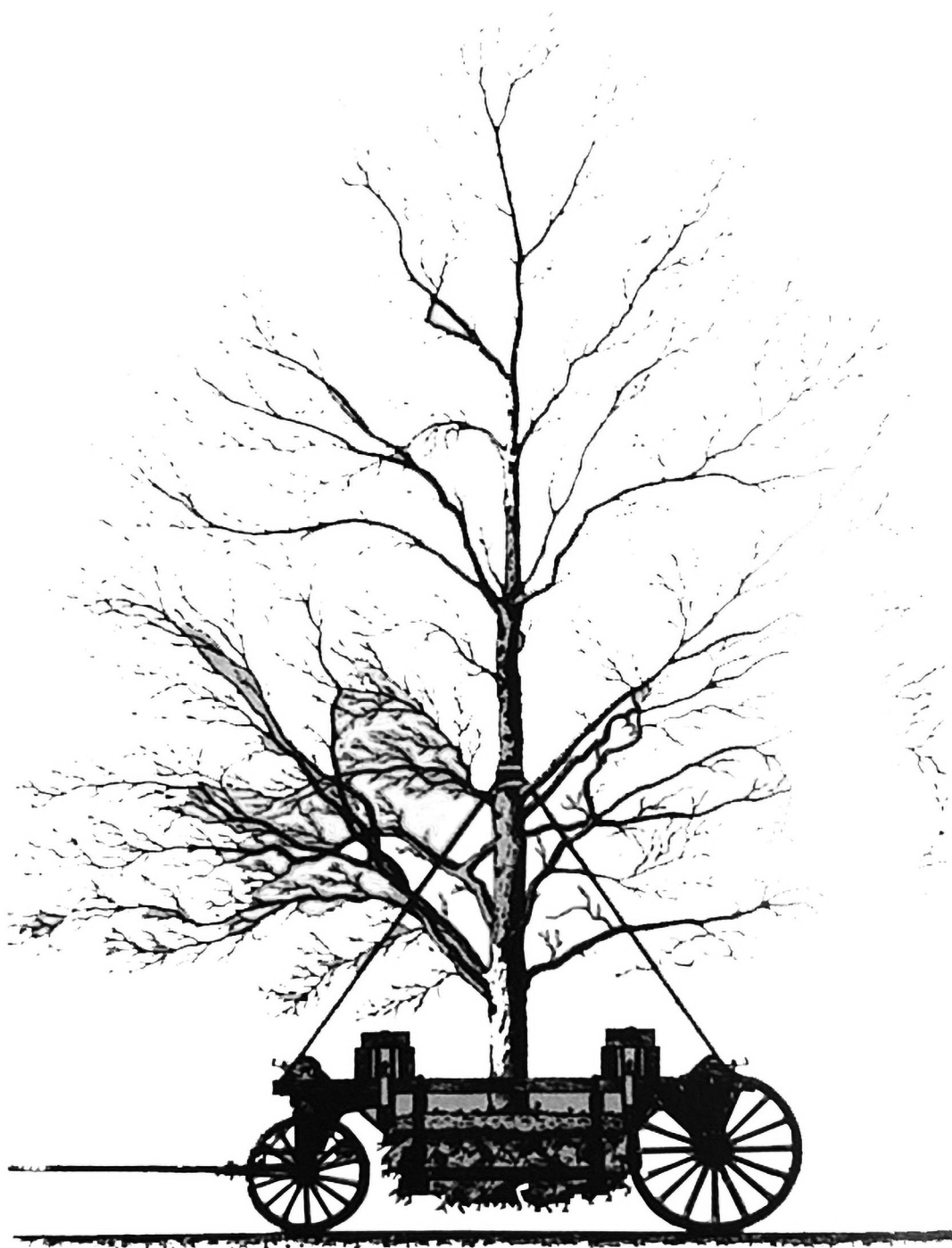


Figura 1. La manipulación de la naturaleza-“Maquina para mover árboles (...) se podrían trasplantar árboles más grandes y así se reduciría el intervalo entre la plantación y la apariencia definitiva”.
Fuente: Tomado del libro *Delirio de Nueva York* (2004, p. 22).

Esta necesidad del hombre de crear un mundo nuevo, de una victoria técnica, es explicada por Ortega y Gasset (1962), en una conferencia titulada *El mito del hombre allende la técnica*. En ella, explica que el hombre es un ser que no pertenece a este mundo de manera espontánea y original, que no se acomoda a él, y que no se encuentra en relación positiva con la naturaleza, sino que se encuentra en una situación de extrañamiento. Está metido en ella pero no pertenece a ella. Es “una parte de la naturaleza y sin embargo está precisamente el hombre frente a ella” (Ortega y Gasset, 1962, p. 620). Anda por ahí flotando como un ente no natural y, en este transitar, el hombre, “ha enfermado, pero que no ha muerto, sino que intenta, enfermo seguir viviendo” (p. 622).

Por esta situación de extrañamiento con la naturaleza y por ser esencialmente insatisfecho, el hombre necesita erigir y edificar; necesita un mundo nuevo. La insatisfacción “es lo más alto que el hombre posee, precisamente porque se trata de una insatisfacción, porque desea tener cosas que no ha tenido nunca” (Ortega y Gasset, 1962, p. 623). Por ello, la necesidad de humanizar el mundo, al urbanizarlo, tecnificarlo y objetivarlo.

2. En el laboratorio, los actantes actúan construyendo orden a partir del desorden

Latour establece una relación entre métodos científicos y la construcción de hechos, luego de su visita, como antropólogo, a un laboratorio estadounidense, en 1975. Esta visita la hizo en una estancia científica de dos años en el *Salk Institute* de Estudios Biológicos de California, un edificio emblemático diseñado por Louis Kahn en 1965. Latour (2020) propone que, a veces, la producción de información nueva se obtiene mediante encuentros, circunstancias y acontecimientos inesperados; además, señala que los científicos negocian y construyen significados por medio de la interacción con otros actores, donde se incluyen colegas, teorías e incluso artefactos.

En la exploración de cómo los científicos e ingenieros utilizan artefactos tecnológicos para hacer visible su trabajo, Latour encuentra que los objetos no son una simple herramienta, sino que tienen un aporte significativo para construir la realidad científica. Este parece ser el inicio de su teoría de actantes. La ciencia, para Latour (2020), es un proceso social en el que los artefactos, la negociación y la interacción son esenciales para entender cómo se construyen los hechos científicos. Se considera "hecho" a una entidad objetiva e independiente que, en su carácter de externo, no se puede modificar a voluntad y que no es susceptible de cambio o variación ante cualquier circunstancia. Por otra parte, se entiende que hemos llegado a una estabilización cuando una afirmación se ha liberado de todos los determinantes de lugar y tiempo, además de toda referencia de sus productores y del proceso de producción.

Al parecer, el científico se ve en la tarea de producir descripciones plausibles y ordenadas a partir de una gran masa de observaciones desordenadas (Latour & Woolgar, 2020). El observador, inicialmente, encuentra una secuencia de hechos misteriosos sin ninguna aparente conexión. Ante esto, y con la finalidad de construir un patrón, el observador adopta un criterio para convencer a los demás de que existe el patrón que explique sus observaciones. Esto solo tiene sentido si se supone que existe algún tipo de orden antes que la ciencia lo revele, porque parte de nuestra visión del mundo es que las cosas están ordenadas, que la regla es el orden y que tenemos que eliminar el desorden de la ciencia, de la ética y de la política. Sin embargo, Latour & Woolgar (2020) concluyen que la construcción de orden depende de la existencia de desorden, y que hay que invertir los supuestos iniciales. Se debe considerar que el desorden es la regla y el orden, la excepción.

La cuestión es que el hombre debe probar, mediante la práctica y en la realidad, la capacidad de su pensamiento, ya que la verdad objetiva no es una cuestión teórica sino práctica. En resumen: "La realidad no se puede utilizar para explicar por qué un enunciado se convierte en un hecho, ya que solamente después de convertirse en un hecho se logra



Figura 2. Interior del Salk Institute diseñado por Louis Kahn, 1965 California - EEUU.
Fuente: Fotografía de Marvin Rand (1965), tomada del libro *California Captured*.

el efecto de realidad" (Latour & Woolgar, 2020, p. 248). Los hechos se dan por sentados una vez que cesa la controversia. Por ende, se podría decir que un hecho finalmente es un hecho cuando funciona fuera de la ciencia.

3. Cinco interacciones que nos revelan el protagonismo de los actantes.

En la teoría del actor-red de 1985, Bruno Latour desafía la idea de la separación tradicional entre la sociedad y la tecnología, entendidas como entidades aisladas. Así, propone una comprensión más completa en la que las tecnologías y los objetos tienen un impacto significativo en la sociedad y viceversa. Estos principios son compartidos por Heidegger (1954), para quien la tecnología no es una simple herramienta o instrumento. "¿Significa eso que las tecnologías son mediaciones de la acción?" (Latour, 2021, p. 210).

Podremos aproximarnos acertadamente a la realidad social solo si, por un lado, rompemos la separación clásica (Latour, 2007) de elementos puros: sujeto y objeto. Además, por otro lado, necesitamos ver al mundo como es: una red o amalgama interconectada en la que no todos los actores son humanos (Latour, 2005).

Las personas siempre están en relación con situaciones. Interactúan con objetos, individuos y circunstancias. Por ello, Latour (2005) sugiere que el término situación debe reemplazar al término contexto. Para reconstruir la situación, se debe desplazar la pregunta del quién hace la acción, por cómo las relaciones generan las acciones. Además, hay que preguntarse ¿mediante qué condiciones se generan estas relaciones? (Montiel, 2006). Esto es importante, ya que actores, objetos y situaciones establecen entre sí una suerte de relaciones cofuncionales.

Latour sostiene que los actantes son igualmente importantes en la construcción de la realidad social; además, la noción de "actante" permite a los investigadores de las ciencias sociales considerar la influencia de los objetos materiales en la sociedad de una manera más equilibrada. Así, la socie-

dad es una red compleja de actantes que interactúan entre sí y co-crean la realidad social. Según la teoría del actor-red, los actantes no solo son afectados por las interacciones con otros actantes, sino que también tienen la capacidad de influir en ellos.

En 1976, Jorge Enrique Adoum escribe el poema *En el principio era el verbo*, en el que describe magistralmente las relaciones cotidianas entre humanos y entre no humanos. Para ello, verbaliza lo no humano:

te número te teléfono aburrido
 te direcciono (callo caso y escaleras)
 y habitacionada ya te lámparo te suelo
 te vaso esfósforo te libro
 te disco te destoco te desvisto desoído
 te camo te almohado enciendo descubijo
 te pelo te cadero me cinturas
 nos trasvasamos labio a labio
 me embotello en tu adentro
 nos rehacemos te desformo me conformo
 miltuplicada tú yo mildivido. (Adoum, 1976, p. 36)

Para ello, debemos ampliar la mirada. Si limitamos la acción a los humanos con sus intenciones y significado, es imposible ver cómo los objetos como un martillo, un cerrojo, un gato o una alfombra pueden actuar, según Latour (2005). Según este autor, "podrían existir en el dominio de las relaciones materiales y causales, pero no en el dominio reflexivo y simbólico de las relaciones sociales" (p. 106).

Un agente humano le otorga significado a un mundo de objetos que, en sí mismos, están carentes de significado. En cambio, si fijamos nuestra atención en las controversias sobre actores y agencias, cualquier cosa que modifica, con su incidencia, un estado de cosas, se convierte en un actor; ahí, para Latour (2005), si no tiene figuración aún, es un actante. Además de determinar y servir como escenario y telón de fondo de la acción humana, las cosas podrían "autorizar, permitir, dar los recursos, alentar, sugerir, influir, bloquear, hacer posible, prohibir, etc." (p. 107).

Si hacemos visibles las asociaciones que ponen en acción la multiplicidad de objetos como auténticos actores, podremos revelar los poderes dominantes y asimétricos de la sociedad y el ejercicio aplastante del poder. Los objetos permanecen en silencio si no ofrecen información al observador, dejan de actuar y no es posible dar cuenta de ellos. Para que aparezcan, deben ser incorporados a relatos.

Los objetos, cuanto mayor sea su importancia y eficiencia, más rápido desaparecen; esto no significa que dejan de actuar, sino que su modo de acción o funcionamiento deja de estar relacionado con vínculos sociales visibles. Decía Latour que "solo cuando están ubicados en su lugar desaparecen de la vista" (2005, p. 118) como resultado del conocimiento, la experiencia, el acostumbramiento o, sencillamente, el desuso. Como ejemplifica Latour (2005), una vez construido el muro de ladrillo, no dice una palabra, aunque el grupo de albañiles puede seguir hablando; además, el muro puede servir de soporte para grafitis y otras manifestaciones. Por ese riesgo de la costumbre, hay que inventar estrategias para que los objetos puedan hablar, hacerlos visibles; es decir, deben ofrecer descripciones de sí mismos, revelar los guiones de lo que provocan hacer a otros terrestres, tanto humanos como no humanos.

Para poder rastrear la acción de los objetos y hacerlos visibles, el observador debería poder explicar la durabilidad y extensión de cualquier tipo de interacción. Latour (2005) propone prestar atención a cinco interacciones: la primera es la interacción isotópica, que es la que actúa al mismo tiempo que proviene de muchos otros lugares, materiales distantes y actores lejanos. La segunda interacción es sincrónica; el tiempo está siempre plegado, los ingredientes tienen diferente edad y ritmo. En la tercera, sus interacciones no son sinópticas, pues muy pocos de los participantes son visibles de manera simultánea; el escritorio solo apareció cuando fue señalado y, sin embargo, estaba haciendo algo antes de ser visible. En cuarto lugar, las interacciones no son homogéneas; es decir, no poseen iguales características. Finalmente, las interacciones no son isobáricas; podrían ser pequeños participantes en esquemas más amplios.

4. Caracterización de los actantes

El término actante fue introducido por Bruno Latour en su libro *Re ensamblar lo social, una teoría del actor-red* (1985), en el que sostiene que los actantes son entidades con la capacidad de actuar en el mundo. Dichas entidades pueden ser humanas, pero también no humanas; por ejemplo, las entidades no humanas son objetos, tecnologías, animales, plantas, la Tierra, etc.

Su principal facultad es la de producir efectos en el mundo. Ahí está la importancia de entenderlos para comprender cómo funciona la sociedad. Esta red de actores humanos y no humanos, que luego Latour llamaría terrestres, interactúa y se influencia mutuamente, en procesos de generación de conocimiento y producción de sentido. Estos procesos son negociaciones y construyen relaciones y significados descritos como trabajos de traducción.

La noción de actante también ofrece una nueva forma de entender la relación de los humanos y la tecnología. Esto se debe a que la tecnología no es un objeto pasivo usado por humanos, sino que se constituye en un actor activo en la sociedad. Así, la tecnología tendría un impacto significativo en los individuos y la sociedad.

Para Latour, el mito de la herramienta neutral bajo el total y completo control humano y el mito de un destino autónomo que ningún humano puede dominar son asimétricos. La simetría, en la obra de Latour (2021), es empleada como un término que puede definirse como “aquello que se conserva a través de las transformaciones” (p. 218). Es decir, se trata de la serie de competencias y propiedades que los agentes –humanos y no humanos– pueden intercambiar, si se superponen unos a otros y se mantienen constantes. Latour (2021) explica esto con cuatro ejemplos: la pistola y el pistolero, el pasajero de aerolínea, el proyector estropeado y la banda de tránsito. En ellos, se amplían los cuatro sentidos de mediación técnica entre humanos y actantes. Estos temas son de central importancia para su teoría.

El primer sentido para el término mediación técnica lo denomina “el programa de acción”. Está constituido por la serie de metas, pasos e intenciones que un agente puede describir en una historia. Por ejemplo, se puede hablar del caso de una pistola y un pistolero. “¿Qué es lo que el arma de fuego añade al acto de disparar?” se pregunta Latour (2021, p. 211). Todo artefacto posee su propio guion y, de alguna manera, ejerce su potencial para invitarle y “obligarle”, a quien pase junto a él, a desempeñar algunos de los varios papeles de su libreto. Un buen ciudadano puede transformarse en un criminal por el hecho de llevar un arma en la mano.

Así, nuestras cualidades como sujetos (competencias y personalidades) dependen de lo que tengamos en las manos. Se tiene que reconocer que el arma-pistola añade algo. Si la persona llega a disparar, esta ha quedado modificada por la pistola. Además, deberá afrontar sus respectivas consecuencias. “Esta traducción es completamente simétrica. Uno es diferente cuando tiene una pistola en la mano, la pistola es diferente cuando alguien la sostiene” (2021, p. 215).

Tanto pistola como pistolero no tienen metas fijas. Sin embargo, cuando estos están articulados, se unen para formar una nueva entidad híbrida: humano-actante. Se convierten en algo, o algo distinto. Se convierten en un ciudadano-pistola, una pistola-ciudadano. Esto nos lleva a una nueva posibilidad, la emergencia de una tercera meta. Esta nueva posibilidad no correspondería a ningún programa de acción de los agentes implicados al preguntarnos cuál es el actor de esta situación. ¿Es la pistola o es el ciudadano? En realidad, es su híbrido.

Una segunda mediación técnica es la composición. Para Latour (2021), volar es una propiedad que pertenece a toda una asociación de entidades; esto incluye aviones, aeropuertos, las ventanillas de atención, pilotos, mecánicos, etc. Los pilotos y los aviones no vuelan, son las aerolíneas las que vuelan. “Sencillamente, la acción no es una propiedad atribuible a los humanos sino a una asociación de actantes” (Latour, 2021, p. 225). Los actores están inmersos en un proceso de intercambio de competencias, se están ofreciendo mutua-

mente nuevas metas, nuevas posibilidades y nuevas funciones. En este caso, la simetría está directamente vinculada al uso. Cuando estamos volando en un avión, estaríamos sentados en un objeto-institución que conecta a dos aeropuertos mediante una aerolínea.

El tercer significado de la mediación técnica, para Latour (2021), es el pliegue del tiempo y del espacio. Un proyector que apenas existía, al dañarse, aparece en escena. En seguida, vemos a un grupo de personas en torno a ese objeto. Se ha producido un cambio de posición entre el objeto – actante- y el mediador. Resulta que hasta sus componentes y partes adquieren una existencia individualizada, y cada parte posee su propia caja negra. Entonces, ¿cuántos actantes hay en ese proyector en realidad? Esta caja negra es, en sí misma, una caja negra de elementos. Si cualquiera de estos elementos se daña, enseguida se materializan varios humanos en torno a él. El proyector dañado, ahora actante, puede ser compuesto por un único elemento, por cientos que fueron pensados y diseñados por un humano o cientos de humanos. A su vez, cada parte puede contar con un objeto o grupo de objetos. Todas esas entidades aportan su fuerza de acción en el presente, desde un pasado de diseño, fabricación, implementación y validación de mucho tiempo atrás.

Finalmente, el cuarto significado de la mediación técnica es el franquear los límites entre signos y cosas. Para Latour (2021), las técnicas tienen su propio significado, pero lo generan gracias a un tipo especial de articulación, que modifica el fondo de lo que expresamos y su forma. Una franja de hormigón que atraviesa una vía reemplaza a las señales de tráfico, las advertencias y a un agente de tránsito. El programa de acción inicial es “reduzcamos la velocidad”; este queda articulado y concretado con el cemento. Las palabras para esta articulación podrían ser objetivado, realizado, materializado o grabado; todas ellas implican la voluntad humana materializada en la masa informe, cuando, en realidad, ocurre que los humanos también actúan al desplazar sus metas y contribuyen a su definición.

Se lleva el discurso a la materia, y no solo se ha producido un desplazamiento de un significado a otro, sino que se ha traducido una acción. Un objeto sustituye a un actor ausente y crea una simetría entre creadores y los usuarios. El enunciador se encuentra ausente; sin embargo, se realiza otra transformación en la combinación de presencia y ausencia. Las técnicas actúan como modificadores de formas, transforman al agente de tránsito en un montón de cemento y le confieren la permanencia y dureza de la piedra. Así, los humanos ya no están solos, existen acciones delegadas en varios actantes que comparten nuestra existencia. La materia y la sociedad intercambian sus propiedades.

5. Impacto en el diseño y la arquitectura

Para la arquitectura y el diseño, resulta especialmente útil la noción de construcción. Este es un acontecimiento en el que los humanos y los no humanos se fusionan con especial intensidad, lo que revela, en una escena, la perfección de la totalidad y la ordena. Damos cuenta de la realidad objetiva sólida, que pone en juego varias entidades diferentes, cuyo ensamblado podría fracasar y cuyo principal propósito es mantenerlas unidas a lo largo del tiempo.

Para Latour (2005), decir que algo es construido significa que no es un misterio, que de pronto apareció. Tiene un origen más humilde, pero también más visible y mucho más interesante, al reflexionar sobre la emergencia de las cosas. En la construcción, humanos, materiales y herramientas se relacionan y potencian. De alguna manera, para Latour (2021), el mito de que hemos sido fabricados por nuestras herramientas termina haciéndonos hijos e hijas de nuestras propias obras. Estas obras las vemos en las herramientas, máquinas y dispositivos que utilizamos, Latour propone que nos vemos a nosotros mismos; es decir que vemos a creadores humanos, cientos e incluso miles de ellos que, a lo largo del tiempo y de distintos lugares, fueron perfeccionando, fallando y poetizando los objetos que nos rodean. Vemos, entonces, nuestro duro trabajo como humanos. Estos remotos creadores ausentes del pasado “permanecen al mismo tiempo activos en el presente” (Latour, 2021, p. 226).

A lo largo de la obra de Latour, el espacio habitable se entiende como una construcción co-construida por una serie de actantes que incluye humanos, animales, objetos tecnológicos y otros elementos no humanos con capacidad de agencia. De esta manera, los espacios habitables emergen no solamente de la acción humana, sino de la influencia de una variedad de actores no humanos, denominados terrestres, e incluso la propia Tierra. La noción de actantes nos permite entender cómo los objetos tecnológicos y otros no humanos influyen en la construcción y la experiencia del espacio habitable.

Pensemos cómo la tecnología de iluminación, comunicación, la climatización, seguridad y la ventilación pueden tener un impacto significativo en la forma en cómo los individuos experimentan y usan el espacio. Además, el concepto de actante también puede ser aplicado a la comprensión de cómo las normas sociales y las estructuras políticas influyen en la construcción y experiencia de habitar. Las leyes y regulaciones que rigen la construcción de edificios y el uso del territorio tienen un impacto directo en la forma en que los individuos interactúan con el espacio. Así, un edificio diseñado con criterios de eficiencia energética, según la teoría de Latour, no sería solo el resultado de las decisiones de los arquitectos, diseñadores y constructores, sino que también sería influenciado por una serie de actantes donde se incluyen materiales de construcción, tecnologías y normativas que rigen la construcción. Cada uno de estos actantes influirá en la forma en la que el edificio es construido, aprendido, utilizado y habitado. Esto nos permite pensar no solo en el diseño, sino también en su uso y, de manera especial, su materialización. Todos estos actantes y su composición afectan a la comodidad, confort y productividad de sus habitantes.

Por todo esto, según Latour, el diseño es un medio para ejercer poder en la sociedad, ya que permite a los diseñadores y sus promotores influir en la forma en la que las personas interactúan con el mundo y con los objetos que los rodean. En este sentido, Latour sostiene que el diseño no es solo una actividad estética, sino que también es un acto político. Propone que la política es fundamental para deter-

minar qué diseños se llevan a cabo, en dónde, a qué ritmo y cómo se realizan. Por ejemplo, las políticas públicas y las leyes pueden influir en qué materiales se utilizan para construir edificios, cómo se diseñan las ciudades y cómo se regulan las actividades y uso del suelo.

Los diseños que se realizan pueden influir en las decisiones y acciones de las personas y en cómo estas experimentan e imaginan el mundo. Latour también argumenta que el poder en la sociedad se ejerce a través de la definición y control de los medios técnicos y materiales. Parece que el poder es más fácil ejecutarlo que explicarlo. La arquitectura, en este sentido, debe ser vista como un artefacto cultural que contribuye de manera directa a la construcción de la realidad social. Esta perspectiva ha sido adoptada por arquitectos y diseñadores que buscan crear ciudades, edificios y espacios que estén en armonía con su entorno y que promuevan una forma de vida sostenible, sintonizada con la realidad. Las plazas, monumentos y edificios tienen una gran capacidad de actuar en un sistema social. La invitación es a rastrearlos, hacerlos visibles y conscientes.

Si se anula la separación entre humanos y no humanos, la realidad nos obliga a superar la idea de que los no humanos están listos para ser conquistados, explotados, urbanizados o humanizados; así mismo, la idea de que, desde la periferia, los humanos están listos para recibir todos los efectos negativos del progreso. El término "habitante" podría ser utilizado para describir a las personas que habitan un espacio específico. Aquí, cabe la pregunta de cuánto influye el espacio habitable en las acciones humanas; la suma de objetos con capacidad de agencia-actantes construye algo más grande, un espacio, una atmósfera actuante, un atmosferante, un espaciante. En este sentido, los términos "actante", "espaciante" y "habitante" podrían ser una forma útil de describir la influencia del espacio en la sociedad.

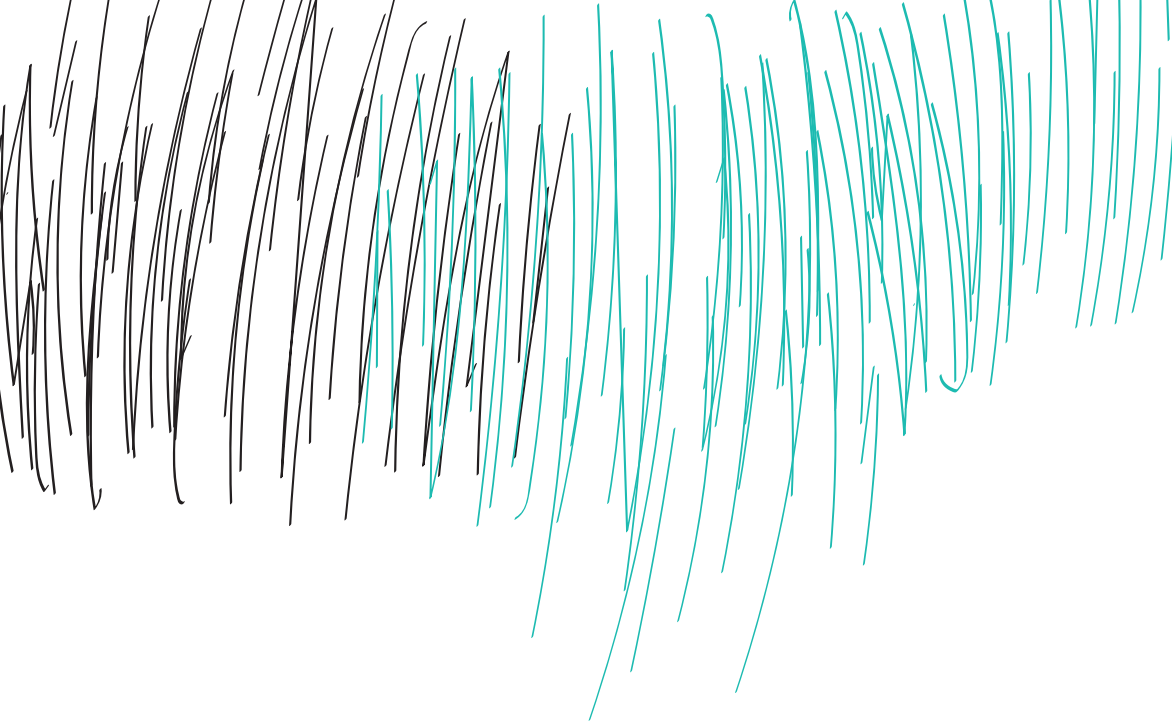
En resumen, la teoría de los actantes de Bruno Latour es útil para comprender cómo una variedad de factores, donde se incluye la tecnología, la naturaleza, las normas sociales y las estructuras políticas influyen en la construcción y la experiencia del espacio habitable. Esta teoría permite una comprensión más completa, compleja y detallada de la construcción y la utilización del espacio habitable. Además, es útil para el diseño en todas sus escalas: la planificación urbana, la construcción de edificios y objetos esenciales, sostenibles y accesibles; estos son criterios necesarios para afrontar la realidad. Al parecer, no existe otra posibilidad sino girar nuestra atención a utilizar nuestros recursos de manera más sensible y con más compromiso con el futuro.

REFERENCIAS

- Adoum, J. E. (1976). Al principio era el verbo. En J. E. Adoum (Ed.), *Entre Marx y una mujer desnuda*. Siglo XXI Editores.
- Koolhaas, R. (1978). *Delirio de Nueva York*. Editorial GG.
- Latour, B. (1992). *Ciencia en acción*. Cómo seguir a los científicos e ingenieros a través de la sociedad. (E. Aibar (Trad.)). Universidad de Barcelona.
- Latour, B. (2005). *Reensamblar lo social. Una Introducción a la teoría del actor-red*. Editorial Manantial.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. (V. Goldstein (Trad.)) Siglo Veintiuno Editores.
- Latour, B., & Woolgar, S. (2020). *La vida en el laboratorio. La construcción de los hechos científicos*. Alianza editorial.
- Latour, B. (2021). *La esperanza de Pandora*. Gedisa editorial.

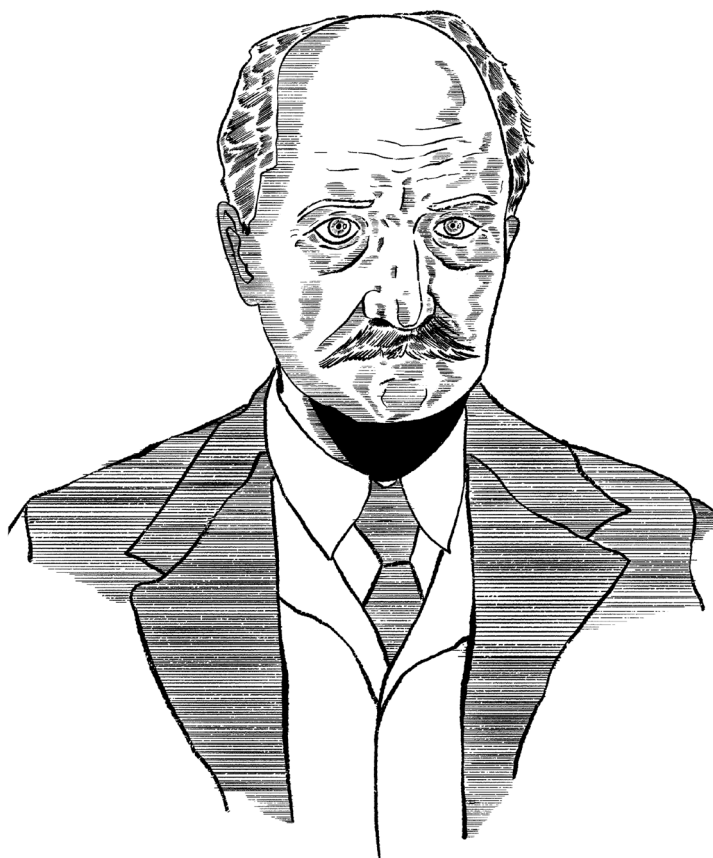
- Latour, B. (2022). *Dónde aterrizar*. Penguin Random House Grupo Editorial.
- Montiel, E. (2006). Diversidad cultural y políticas en la era global. En C. J. Moneda (Ed.), *El Jardín de los senderos que se encuentran: Políticas públicas y diversidad cultural en el MERCOSUR* (pp. 19-36). Oficina de UNESCO en Montevideo.
- Ortega y Gasset, J. (1962). *Obras Completas Tomo IX (1960-1962)*. Revista de Occidente.
- Vanegas, S. (2014). *El Archimaquinador. Por qué hay arte en vez de nada* (10).
- Vanegas, S. (2022). *Tesis Doctoral: La materialización de la forma del espacio urbano y su relación con los Planes Urbanos. El caso de Cuenca-Ecuador, entre 1947 y 1999*. Universidad de Palermo.





DESOCULTANDO
LA *TECNÉ* QUE
GENERA IMÁGENES
CON INTELIGENCIA
ARTIFICIAL

Roberto Landívar-Feicán



Martín Heidegger

El reconocido filósofo alemán Martín Heidegger (1889-1976) realiza una reflexión profunda sobre cómo la tecnología puede ocultar la verdadera esencia del ser. Para ello, propone algunos postulados que permiten realizar un análisis atemporal, en dónde se comprende a la técnica como un participante no neutral que conlleva connotaciones subyacentes en la relación con el ser humano; estas se manifiestan indisolubles. Así, Heidegger propone “desocultar” para revelar los valores inmanentes, lo que posibilita una reflexión crítica sobre la estructura que despliega lo real. Ello implica un análisis de cómo la técnica va alejando al ser de su esencia, y es controlado desde un orden de “objetificación”.

DESOCULTANDO LA *TECNÉ* QUE GENERA IMÁGENES CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Roberto Landívar-Feicán

La inteligencia artificial (IA) ha traído consigo infinidad de avances revolucionarios que han podido simplificar tareas como el tiempo que le tomaría a un ilustrador realizar dibujos o colecciones de ilustraciones que, mediante medios analógicos como el papel y lápiz, podría tomarle horas. Esta tarea, con las nuevas herramientas de generación de imágenes a través de la inteligencia artificial, se resolverá en segundos o fracciones de segundos. Esto proporciona una gran cantidad de iteraciones que resuelve múltiples variables cromáticas, de distribución, composición, estilo, tipo de trazo, etc.

A la vez, este importante avance tecnológico trae consigo una serie de interrogantes relacionadas a un posible distanciamiento de procesos creativos y resultados auténticos. El algoritmo que genera las imágenes podría contener, en su código, un sesgo hasta ahora no controlable, ni tampoco advertido. Este sesgo coloca en un escenario diferente al ilustrador y deja incertidumbres sobre el acto mismo de ilustrar, de cara a las cualidades que posibilitan optimizar el tiempo. Esta optimización se debe a factores como la automatización, rapidez, eficacia, múltiples soluciones, etc. Al aceptar el uso de la IA sin reflexión, no se permite entrever la esencia misma de la generación de imágenes y las posibles afecciones dentro de los procesos de diseño.

La problemática radica en el uso poco reflexivo de estas herramientas que traen consigo una transformación de procesos. Con esto, se establece también la disminución o carencia de múltiples destrezas en diferentes áreas relacionadas a conocimientos espaciales, expresivos, de representación y sus respectivos actos cognitivos. Estos conocimientos deben ser comprendidos como procesos fundantes, ligados al quehacer del diseñador-ilustrador, que a su vez encarnan el mismo acto proyectual. Parte de la problemática se evidencia en la pérdida de espacios analógicos de conocimiento y desarrollo en destrezas motrices, que se establecen como un diálogo permanente entre la mente, el papel y el lápiz. Esto se debe a que dichas herramientas, durante centenios, han posibilitado la creatividad y diversidad; por ello, su carencia trae consigo la pérdida de actos cognitivos fundamentales. En este contexto, será importante establecer una reflexión sobre los sucesos que atañen la incursión de estas herramientas de IA en el acto proyectual del diseño.

Gracias a la filosofía heideggeriana, puntualmente la obra titulada *Pregunta por la técnica*, es posible tener un instrumento teórico adecuado para comprender la relación entre las imágenes generadas con IA y el diseño y su escenario proyectual. Dicho en otros términos, permite entender cómo los *softwares* que generan imágenes sólo con un poco de texto están dejando atrás procesos e instrumentos aprendidos e internalizados durante décadas por los profesionales del diseño. El objetivo será, entonces, a través de la propuesta de Heidegger, encontrar las dinámicas que alejan al diseñador de la reflexión crítica; esto, a su vez, permite “desocultar” las problemáticas subyacentes al uso de estas herramientas tecnológicas. Esto está en concordancia con la propuesta de Aguilar (2010), quien manifiesta la normalización de la técnica cómo una actividad cotidiana envolvente y totalizadora:

Heidegger afirma que el peligro de la técnica moderna es su tendencia totalizadora, su pretensión de envolver toda la realidad, y su actividad se va a erigir como criterio de la realidad humana en todos sus ámbitos, convirtiendo la imposición en el destino habitual del hombre, y de ahí el peligro, pues el ser humano lo vivencia como pura normalidad, creyéndose un ser libre. (p.16)

La ilustración analógica, digital, híbrida y las imágenes generadas con inteligencia artificial.

La ilustración analógica es contemplada como uno de los principales procesos que permiten expresar diferentes conceptos, procesos, composiciones. Así, se puede plasmar todo tipo de detalles e interpretaciones. Además, es un proceso recurrente en un proyecto de diseño, como un medio de expresión y representación de ideas. Asimismo, es visto como un instrumento que ha posibilitado un diálogo constante desde los inicios de la humanidad, tal como lo manifiesta Domínguez (2014) citado en Rivera (2019);

El dibujo a mano, como medio de comunicación y por ende como lenguaje, es más antiguo que la misma escritura y con el transcurrir de la historia ha tomado diversas connotaciones; en el año 2014, un grupo internacional de investigadores, descubrió el dibujo más antiguo de la humanidad, que se trata del grabado de un patrón geométrico en una concha hallada en Indonesia, el cual fue realizado por el homo erectus hace más de 400.000 años. (Rivera, 2019, s.p.)

Como parte de esta reflexión, y en concordancia con la importancia de la expresión analógica, Vidal (2014) expresa que, al ser seres analógicos, son estas mismas herramientas - el lápiz y el papel- las que nos pertenecen, mas no directamente el mundo digital. "Somos seres analógicos y no digitales y esto está directamente relacionado con ese carácter manual" (p.4).

En esta misma línea, González (2016), como parte de esta reflexión creativa y procedimental en el diseño y sobre la importancia de la expresión analógica, defiende "la necesidad de un grafismo rápido y poco definido, que permita continuas alteraciones y propuestas originadas por la fluidez del pensamiento creativo" (p. 78).

Con el paso del tiempo, la tecnología ha posibilitado la incursión de diferentes herramientas que le han permitido ser una extensión de las habilidades y destrezas para el diseñador. De la misma forma, algunos *softwares* han tratado de mantener las destrezas analógicas como complemento a los procesos del ilustrador-diseñador. Esto les ha permitido simplificar procesos y digitalizar las ilustraciones.

Ante esto, Dorta (2006) ya advierte que podrían existir algunas inferencias que impidan el flujo creativo en los procesos de diseño. “La fuerza del boceto a mano alzada usando papel y lápiz (...) a partir de un pensamiento creativo, (...) este proceso puede interferir en el flujo creativo ya que el diseñador piensa en la herramienta” (p. 166).

Sobre estos mismos temas, algunos investigadores manifiestan que existe un tipo de ilustración que permite una combinación entre lo analógico y lo digital, lo que da paso a un esquema de bocetación híbrido. Ascuntar (2017) señala que “procesos emergentes de bocetación poseen características de la naturaleza de la representación analógica y digital, dando paso (...) al surgimiento de bocetos híbridos” (p. 7).

Pese a lo antes manifestado, la generación de imágenes por medio de inteligencia artificial está modificando el mundo de la ilustración y el diseño de manera acelerada. En estos momentos, vivimos -aparentemente- un salto disruptivo causado por estos *softwares* que, por medio de texto, tienen la capacidad de procesar grandes volúmenes de información compleja en segundos. Esta situación no se compara con los tiempos determinados por la práctica analógica. Por otro lado, los procesos de IA rompen el paradigma establecido en los procesos tradicionales para la ilustración, ya sea digital o analógica. En medio de esta línea de reflexiones, es importante manifestar que aún existen diferencias entre la ilustración digital humana, a través de medios tradicionales, y lo que la IA consigue en la generación de imágenes.

Los *softwares* en línea con IA aún no pueden procesar situaciones subjetivas, que se podrían considerar como valores cualitativos; estos estarían relacionados con las emociones, estilos determinados y abstractos. En este sentido, se podría decir que los valores cualitativos utilizados por las IAs aún no pueden captar asuntos esenciales en su real magnitud; esos asuntos sí son abordados por la mayoría de los ilustradores. Esta sería una de las diferencias importantes entre la máquina tecnológica y la máquina humana.

Heidegger y la técnica

Martín Heidegger es un reconocido filósofo alemán que, por un lado, es cuestionado por sus vínculos con ideologías extremas. Sin embargo, también es precursor de obras filosóficas importantes. De la misma forma, edificó grandes conceptos que han contribuido en el andamiaje filosófico de varias obras y teorías.

Heidegger (1994) manifiesta que “la esencia de la técnica tampoco es en manera alguna nada técnico” (p. 9). Así, comprende que, si permanecemos en un entender desde lo técnico, no podremos observar su verdadera esencia. El autor continúa:

En todas partes estamos encadenados a la técnica sin que nos podamos librar de ella, tanto si la afirmamos apasionadamente como si la negamos. Considerar a la técnica cómo algo Neutral será una manera errónea de comprender el mundo; cuando del peor modo estamos abandonados a la esencia de la técnica es cuando la consideramos como algo neutral. (p.9)

Heidegger reflexiona sobre cómo la tecnología es parte de las dinámicas cotidianas del momento y, de esta manera, también sobre cómo influye en la sociedad, el entorno y en los seres humanos. Heidegger opta por la mirada fenomenológica de algunos autores considerados los padres de la filosofía. Desde esa mirada, propone observar la tecnología, no solo como una herramienta, sino como un reflejo del entorno y de las dinámicas sociales. Además, se aleja del error de observar la tecnología sólo como un medio para la construcción de un fin, y la mira como la transformación profunda y no evidente que en muchas ocasiones oculta otros fines como la rapidez, la simplificación de procesos y la industrialización.

Para Linares (2003), Heidegger describe que la esencia de la técnica tiene la forma de un sistema complejo que se compone de un conjunto más amplio sobre el que están inmersas la misma técnica y los usuarios. “La técnica se muestra ahora como sistema complejo y expandido planetariamente, donde se subsumen los objetos técnicos y los usuarios” (p. 16).

Heidegger (2017) argumenta que “la esencia de la técnica moderna lleva al hombre al camino de aquel desocultar, por el que lo real deviene por todas partes y de una manera más o menos perceptible” (p. 134). En este sentido, el buscar la esencia de la técnica nos permitirá desocultar la naturaleza misma de ella y comprender el fenómeno de la tecnología desde una perspectiva que involucra una visión holística de la humanidad y su relación inseparable con la tecnología, desde sus inicios. Es decir, se constituye en una mirada crítica de la tecnología como germen modelador de la existencia misma.

Para Heidegger, la técnica visibiliza la relación del ser con el mundo, con las transformaciones dadas por la tecnología en el mundo. En este sentido, se establece una relación ontológica, pues este vínculo del ser humano con el mundo está mediado por la tecnología. De esta manera, el ser humano pasa a ser controlado por los objetos generados.

A este fenómeno, el autor lo denomina “objetificación”, que consiste en una reducción al entendimiento completo y reflexivo con respecto a los objetos que nos rodean. Es una transformación del mundo hacia lo artificial, que transforma la naturaleza y la relación de la humanidad con ella, lo que, a su vez, induce a una relación humano- tecnología de dominio. Así, se detona en una pérdida de la relación real del ser humano con el mundo. Para esto, algunos filósofos en la contemporaneidad ya establecen diferentes discusiones.

Ya anunciaban los griegos que, en la filosofía, existe una relación entre la técnica y el acto cognitivo. Esta relación es vista desde la práctica y la episteme, el conocimiento, que permitió también el cuestionamiento de Heidegger. De igual manera, algunos pensadores han considerado a la tecnología desde su vínculo con la sociedad y los riesgos de una deshumanización. Entre ellos, están Benjamin (1989) y Marcuse (1964). Por otro lado, otros pensadores han considerado que la tecnología potencia las capacidades humanas; entre estos pensadores están Teilhard de Chardin (1955), McLuhan (1964) y Dewey (1916).

La pregunta por la técnica es más que una pregunta. Es una reflexión crítica de la particularidad misma de ella, en búsqueda de su esencia y su relación con el ser humano y el mundo. De esta manera, Heidegger manifiesta que es imperante descubrir y observar la técnica para desocultarla, para superar el entendimiento obvio, a través de la contingencia y la relación consecuente con el entorno humano. Para muchos filósofos, la pregunta por la técnica sigue siendo una prioridad al momento de construir una postura reflexiva de la relación hombre-técnica y el impacto de la tecnología con lo natural.

Además, el autor plantea que el “desocultar” es el poder iluminar aquello que no está visible. Así, manifiesta que será necesario sacar a la luz lo que no se puede ver para llegar a un nivel de discernimiento y desocultamiento de lo que no está en la superficie, de lo oculto. Lo oculto no necesariamente está así por una mística maliciosa, sino por presunciones y la falta de crítica y reflexión. El desocultar permite, entonces, un entendimiento de la realidad velada por la tecnología. Los presupuestos previos impiden ver la realidad y limitan nuestra capacidad de comprender la relación entre el ser humano y la tecnología.

La manera de desocultar será lo que Heidegger denomina *Ge-stell*, que “es una forma de desocultación, sin embargo, la desocultación que comporta la técnica moderna dista mucho de la desocultación propia de *ποίησις*, o de la *φύσις*”¹⁵ (Amaya, 2015, p. 62).

Ge-stell (estructura de emplazamiento) significa lo co-ligante a la relación humana y tecnológica que provoca la salida de lo oculto, de lo real y efectivo. La estructura de emplazamiento posibilita salir de lo oculto, que prevalece en la esencia de la técnica moderna, lo que hace posible develar los instrumentos diseñados para el dominio dentro de la tecnología moderna (Heidegger, 1994).

¹⁵ Traducción: *ποίησις* = poesía o *φύσις* = naturaleza

Para poder comprender esta verdad oculta, es necesario entrever su sentido más originario. “De ahí que la técnica sea, en su sentido más originario, un lugar, o más bien un no-lugar, donde el ser se muestra, por ello, la técnica es también una forma de ἀλήθεια”¹⁶ (Amaya, 2015, p. 60).

El desocultar, para Aguilar (2010) es la “propia desocultación del Ser, como vimos en el caso concreto de la creación poética y artística, pues el producir lleva algo a partir del estado de oculto al de no oculto, trayéndolo a nuestra presencia” (p. 15).

Según el manifiesto de Heidegger, la manera en la cual los seres humanos actúan ante el mundo es a través de la tecnología y, con ello, acontece una enmarcación tecnológica que no nos permite salir de una visión reductiva de lo que realmente es. De alguna manera, la tecnología nos mantiene atrapados, pues la experiencia tecnológica es cada vez más inmersiva. De manera paralela, el ser humano es más carente de criterios reflexivos sobre los usos y consecuencias de la tecnología. “Más duramente estamos entregados a la técnica cuando la consideramos como algo neutral; pues, esta concepción, que tiene hoy día gran aceptación, nos vuelve completamente ciegos para la esencia de la técnica” (Heidegger, 1977, p. 113).

Por lo tanto, se podría entender que los softwares con IA están irrumpiendo en los procesos tradicionales del acto proyecto de diseño, lo que acarrea consigo posibles consecuencias procesuales.

El dibujo en el diseño y el acto proyectual

El proyecto de diseño implica procesos en los que el diseñador establece diferentes etapas para enfrentar una problemática determinada y producir posibles respuestas a ella. La consigna será el eje rector que conduzca y canalice los diferentes procesos y procedimientos a seguir; es

¹⁶ Traducción: ἀλήθεια = verdad

así cómo el diseñador tendrá la capacidad de reflexionar de manera continua y recursiva sobre las propuestas planteadas (Peña, 2014).

Pérez (2013) señala que “la creación como proyecto, el diseño, se ha convertido en la definición del hombre en tanto construye su alrededor. Tal construcción dota de autonomía al hombre, pues es la prolongación de su yo al mundo” (p. 54).

Parte esencial del proyecto de diseño es la incorporación de otros profesionales que permitan enfrentar la problemática desde diferentes experticias, lo que garantiza la viabilidad y calidad del diseño final. En este sentido, Ferruzca (2015) manifiesta que “una idea proyectada necesita plasmarse, pero su realización es temporal y de ahí el resultado dispone de un dibujo, maqueta, prototipo” (p. 179).

A lo largo del proyecto de diseño, se puede canalizar toda la información previamente recopilada que permitirá la identificación de requerimientos específicos. En ese proceso, se comprenderán necesidades o expectativas, tanto estéticas como funcionales, del usuario o cliente; así también, se conocerán sus implicaciones culturales y sociales. Todo se lo hace desde una visión crítica y reflexiva de los procesos, técnicas y tecnologías necesarias para el desarrollo e implementación de la propuesta o respuesta a la problemática enfrentada.

Una vez recopilada la información necesaria respecto a la problemática observada, será necesario proceder a una definición de las sub-problemáticas encontradas mediante el análisis y síntesis de la información. Así, se podrá cursar la etapa de ideación, o el denominado proceso creativo, que permitirá, mediante bocetos, la articulación de las posibles soluciones. Una vez transitada la etapa anterior, se procede a una etapa de validación de la idea y construcción de prototipos. Finalmente, se camina hacia la etapa de gestión e implementación.

A su vez, cada una de las etapas mencionadas se subdivide en otra más, que estarán determinadas en virtud de la envergadura del proyecto y de los objetivos planteados. Además, se establecerán las diferentes herramientas teóricas y prácticas propias del manejo de cada proyectista.

La ilustración para los diseñadores es un proceso fundamental en el transitar proyectual. Es una herramienta que permanece en un diálogo constante con el proyectista, ya sea por medio del garabato, boceto o una ilustración detallada o técnica; es así cómo se relaciona directamente con el acto proyectual. Es entonces que, desde esta consideración, el proyecto de diseño se torna en recopilatorio de varias destrezas y conocimientos complejos que permiten ejecutarlo. Además, es su significado mismo y su relación con los diferentes actores cercanos a la problemática lo que posibilita el acto proyectual.

Archer (1963) propone una estructura metodológica en la que las etapas fundamentales dentro del proceso de diseño son la analítica, la creativa y la de ejecución. Si consideramos que, en este entorno, la ilustración, concretamente la analógica, capitaliza la segunda etapa casi por completo, podríamos afirmar, entonces, que la transformación producida por el uso de softwares con IA para generar imágenes interrumpe plenamente a la mitad de la ejecución del proyecto de diseño. Esta interrupción de la etapa intermedia causa una incidencia profunda en el dilucidar de la problemática y en la creación de diálogos con las posibles soluciones gráficas.

La relación entre el boceto y el proyecto de diseño es necesaria. Los trazos realizados con papel y lápiz, o de manera híbrida, permiten que el proceso creativo sea parte de un acto cognitivo;

Allí, en ese preciso momento del diagrama primario en el que diseñador, lápiz y papel se reúnen, surge lo que se podría denominar el momento creativo, perdurando en el registro físico del segundo estado, ya no mental sino hecho materia tangible en lo bidimensional. (Peña, 2014, p. 41)

En el boceto, se acumula una serie de datos como parte del proceso proyectual. Esto permite evidenciar, a través de los trazos, información selectiva útil para enrumbar el proyecto, gracias a las innumerables propuestas gráficas construidas que suelen estar esbozadas en el papel y que se convierten en una búsqueda de lo posible, o no, para la elaboración del producto. En este hecho del bosquejar, se

pueden visualizar las múltiples opciones de solución, no solo gráficas sino también conceptuales, al prefigurar la forma final antes de someterla a los procesos proyectuales.

La relación con las herramientas analógicas está muy presente aún entre los diseñadores. Así lo manifiestan Rodgers y Milton (2011):

A menudo los diseñadores empiezan a generar sus ideas con un bolígrafo o un lápiz y papel. La mayoría de los diseñadores utilizan estas herramientas en las primeras etapas del proceso de diseño debido a la inmediatez del trabajo de elaborar bocetos, la libertad que permite y la naturaleza temporal (los bocetos se borran, se revisan y se dibujan con facilidad) del papel y el lápiz. (p. 168)

Es así como se evidencia el fuerte vínculo entre el acto creativo y la serie de procesos y pautas que realiza el diseñador para llegar a este. No se manifiesta de manera espontánea, sino más bien como el resultado de múltiples variantes y asociaciones realizadas por el diseñador en su ejecución; cada una tiene un estado de evolución y maduración de ideas en constante reflexión y cambio. Todos estos cambios, transformaciones y reformulaciones son encaminados a mejores respuestas y resultados respecto a la consigna de diseño planteada con anterioridad.

La inseparable relación entre el boceto en el acto proyectual, al relacionar el quehacer manual con el proceso proyectual, es comentada también por Vidal (2014), quien afirma:

La relación del quehacer manual con el mundo proyectual del diseñador (...) una sincronía absoluta entre mano y visión (...) concluye con la materialización de las ideas. Así mismo este acto de proyección implica (...) una comprensión de la existencia corporal y un requisito previo para proponer diseños. (p. 5)

Se presenta, entonces, un vínculo y diálogo ineludible, que será el proceso entre la destreza manual, la relación objetual y la concreción de las ideas. De igual manera, Vidal (2014) extiende su argumento entre el quehacer manual y la relación con el acto proyectual y explica que “la mano,

entendida en términos proyectuales, no sólo habla de ese órgano físico de nuestro cuerpo, (...) a manera de extensión; hace parte de nuestros pensamientos y acciones" (p. 5). Así, se revela una relación entre la corporalidad y el acto proyectual, lo que casi establece una simbiosis entre el proyecto y el quehacer manual.

El diseño, sin duda, es una actividad proyectual que construye mensajes y significados. Está destinada a organizar estrategias para mejorar la calidad de vida de un grupo; si el diseño está destinado para las personas y si la sociedad se encuentra en constante cambio, es entonces tarea del diseñador el relacionar, interpretar y leer el contexto actual para la proyección y construcción de mensajes gráficos.

Desocultar la relación entre tecnología y los procesos proyectuales tradicionalmente establecidos

Para Heidegger, el desocultar abre la posibilidad de comprender las cosas como son en una dimensión verdadera. En ese sentido, la tecnología, en muchas ocasiones, podría ser utilizada para condicionar e impedir una verdadera relación con la naturaleza:

La técnica es una actividad humana básica, una herramienta que el ser humano ha empleado desde sus orígenes para satisfacer sus necesidades y su adaptación a la naturaleza y al entorno que le rodea. Hablar de técnica supone vincularla al hombre, como algo connatural al mismo, a su mundo y al medio en el que vive. Algo muy diferente será la tecnología, a través de la cual se modifica la naturaleza original del objeto al aplicar la ciencia a la técnica. (Aguilar, 2010, pp. 15 - 16)

En cuanto a los softwares de IA, será indispensable un uso reflexivo, pensante y responsable con cada entorno. Esto implica una comprensión libre de la máscara de la inmediatez de su uso. Además, se debe volver a plantear nuestra relación con la tecnología y no dejar la libertad absoluta para su consumo sin un uso cercano a la reflexión y revisión constante.

El diseño es parte de un gran cambio tecnológico, no sólo desde la comprensión de la tecnología como un mecanismo para resolver una tarea determinada, sino también desde una comprensión de la tecnología como un acercamiento al mundo y su dinámica actual. Los *softwares* de generación de imágenes con IA están modificando las maneras del hacer y, con ello, los procesos cognitivos propios del diseñador. Limitan la capacidad creativa y, con ello, la sensibilidad perceptiva y estética, que son capacidades inherentes al ser humano y ajenas a las máquinas. La capacidad creativa, en esta dinámica, queda reducida a un click y a la obligatoriedad del uso de una herramienta que está eliminando destrezas indispensables para el diseñador.

Los procesos que hasta ahora han acompañado la naturaleza creativa del ser humano mayoritariamente han sido procesos analógicos y, en algunos casos, procesos digitales no disruptivos, como, por ejemplo, los *softwares* y *hardwares* sin IA. Por el contrario, los que poseen IA transforman por completo los procesos proyectuales y los territorios normalmente transitados. Esto conlleva a profundos cambios de la episteme en el diseño y la generación de imágenes, así como en los procesos creativos.

Si se sigue el pensamiento de Heidegger, se puede afirmar que la técnica en sí misma puede ser una manera de desocultar al Ser y comprender a la humanidad, pues la técnica permite observar el comportamiento y la relación de la humanidad. Para comprender el rol de la ilustración en el diseño y las posibles incidencias de la creación de imágenes por medio de IA, será necesario desocultar esta relación diseño-humano-IA.

La técnica nos aleja del ser; en este caso, la esencia del acto proyectual se desmembra por el uso de las tecnologías actuales. Se da una ruptura que fragiliza el proyecto en el momento en el que el dibujo analógico se sustituye por uno elaborado por la máquina. "Paradójicamente, la técnica, propia y connatural al ser humano (...) se vuelve contra el hombre en muchas de sus aplicaciones actuales, alejándose de su esencia natural para situarlo sobre el constructo artificial que determina nuestro mundo y nuestro entorno" (Aguilar, 2010, pp. 15 - 16).

Existe una afección que no está únicamente relacionada a la ilustración híbrida, pues podría manifestarse que la transición de los dibujos realizados con papel y lápiz ya sufre una transformación en el momento de la digitalización. Sin embargo, es aún más drástico el uso de herramientas con inteligencia artificial para la generación de imágenes.

Por otra parte, cabe mencionar que la afección sobre la que se está reflexionando en este escrito puede trascender al proceso de ilustración-bocetación y permear hacia las etapas de concreción del diseño. Por ello, se podría manifestar que el acto proyectual está siendo transfigurado.

Conclusiones

Es posible que exista un punto de encuentro entre la filosofía heideggeriana y el proyecto de diseño. Ese punto debe estar establecido dentro de un sentido de relación entre el acto proyectual, en cuanto a la comprensión del mundo, y del ser, que será uno de los principios coyunturales para la producción de objetos y la manera a través de la cual se relaciona con los usuarios y el mundo. Esa relación debe establecerse entre las diferentes dinámicas sociales y culturales.

En este sentido, comprender el mundo permitirá al proyectista adentrarse en la problemática observada. El diseñador, como artífice, deberá realizar una constante revisión crítica de la tecnología, cada vez más inmiscuida en los procesos proyectuales. Con ello, será más sensible a posibles efectos colaterales que son parte de los fundamentos propios de la disciplina del diseño.

La reflexión de Heidegger sobre la tecnología está encaminada a indagar la relación entre ella y los diferentes fenómenos e interacciones que acontecen en su uso, mas no a negar su progreso. Se podría afirmar que existe la necesidad de desocultar la verdad sobre la tecnología que, debido a la aceptación y el uso no reflexivo, mantiene al proceso de diseño sometido a un bombardeo constante de nuevas ofertas tecnológicas. Además, se ve como necesaria la reivindicación

ción del postulado de Heidegger de volver a la técnica, por medio de una relación como la que tenían los artesanos con la materia.

La técnica no es, pues, simplemente un medio. La técnica es un modo del desocultar. Si prestamos atención a eso, entonces se nos abriría un ámbito distinto para la esencia de la técnica. Es el ámbito del desocultamiento, esto es, de la verdad. (Heidegger, 1997, p. 121)

Se podría decir que la tecnología analizada desde la propuesta filosófica heideggeriana a lo largo de la historia es un tema abordado desde diferentes aristas. Esto ha posibilitado reflexionar sobre cómo la tecnología está presente en el diario vivir e irrumpe cada vez en nuevos y diferentes espacios, así como en las relaciones entre los seres humanos, que son cada vez más frágiles. Esto provoca relaciones inmersivas.

Dentro de los procesos de diseño, la relación tecnología-diseño es extraña y, a la vez, propia del escenario histórico actual del diseño. En ella, la automatización de los procesos, posibilitada por la tecnología, desplaza los territorios epistemológicos de las bases disciplinares.

Si se retoma una reflexión importante realizada por Aguilar (2010): "El arte representa una forma de desocultación más cercana a la aletheia originaria, a la verdad, aunque debe mantenerse, en cierto sentido, alejado de la técnica" (p. 17). Bajo esta conjetura, podríamos asociar que la ilustración le pertenece al arte, así como el diseño la ha formado cómo parte integral dentro del proyecto de diseño. Así, la ilustración analógica será, en sí misma, una manera de mantenerse fuera de la técnica. "El arte no debe tecnificarse. Lo que despliega su esencia en el arte originariamente es el Ser" (Aguilar, 2010, p. 18).

De esta manera, será necesario no caer en la enmarcación que provoca la tecnología. En los procesos proyectuales, se podría desencadenar una seria dependencia de ella en la generación de la forma y, con ello, la pérdida de autenticidad

y creatividad. Esto se debe a que la enmarcación limita la real comprensión del mundo y el necesario entendimiento del entorno y de la problemática a la que se quiere dar respuesta.

Por ello, será necesario preguntarse: ¿De qué manera nos relacionamos con la tecnología?, ¿es posible comprender los posibles efectos y afecciones a futuro?, ¿nos estamos tomando en serio la relación que existe entre los entornos artificiales y el entorno natural?

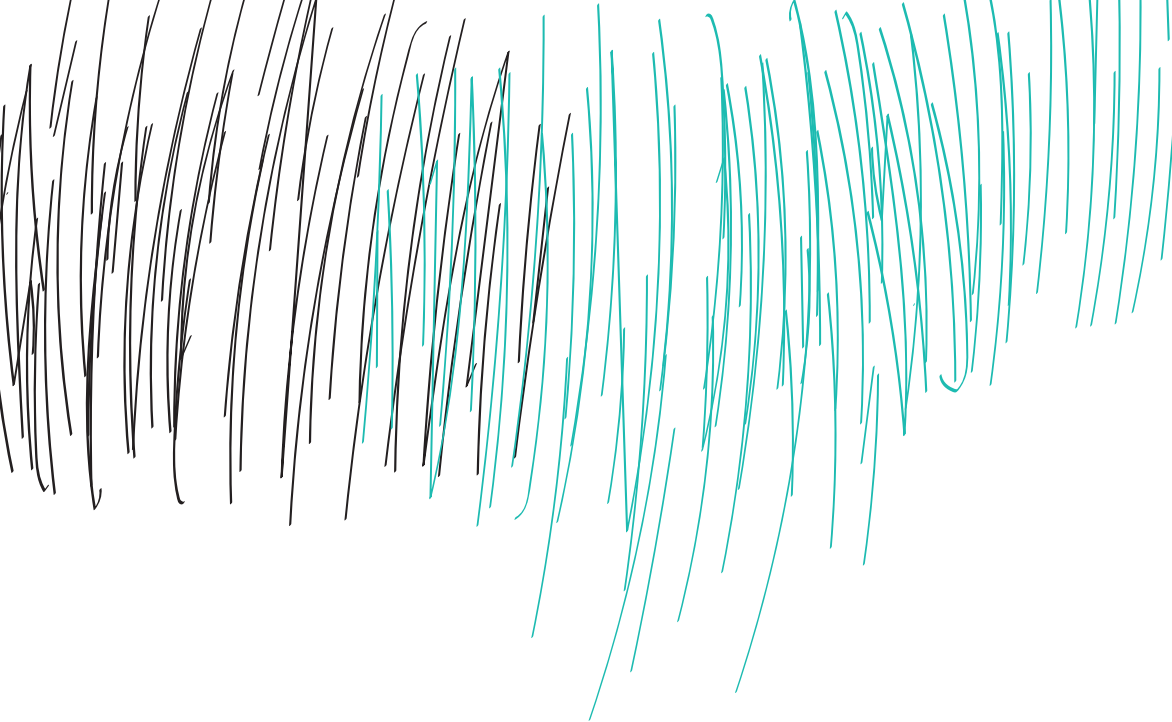
Asimismo, deberíamos cuestionarnos: ¿Cómo discernimos las barreras formadas entre la creatividad y la tecnología?, ¿es posible replantear la relación entre la tecnología y el entorno natural?, ¿qué consecuencias acarreará el uso excesivo, indiscriminado, carente de crítica, poco reflexivo y de crecimiento acelerado de la tecnología, así como la inmediatez de su uso y su aceptación ciega?, ¿será posible, en un futuro, contar con herramientas de IA que posibiliten mayores destrezas y capacidades, con una relación respetuosa y una mayor comprensión del mundo y la naturaleza?

Solo en la medida en que se respondan estos interrogantes, será posible establecer algún mecanismo de equilibrio en los procesos de generación de imágenes que no se constituya en elemento de quiebre, sino en una forma de potenciar la ilustración dentro de los procesos de diseño y sus diferentes etapas. Así, se impulsaría la creatividad humana de manera nunca antes pensada.

REFERENCIAS

- Aguilar, P. T. (2010). *Heidegger: la pregunta por la técnica*. Edita.
- Amaya, U. S. (2015). La esencia de la Técnica (Das Ge-stell) como un habitar (Whonen). *Teoría y Praxis*, (27), 49-68. <https://doi.org/10.5377/typ.v0i27.2849>
- Ascuntar, M. C. (2017). El boceto en el diseño industrial : Aproximaciones de valor entre las representaciones analógicas y digitales. *XIV Foro Académico Arte y Diseño Latinoamericano*. XVI Festival Internacional de la Imagen / ISEA2017.
- Dorta, T. (2006). ¿Virtualidad y creación? El vacío del ordenador en el diseño conceptual. *Revista Innovación y Diseño*, 23, 163–173. <http://tdd.elisava.net/coleccion/23/dorta-es>
- Ferruzca, M. (2015). *Aproximaciones para entender el diseño en el siglo XXI*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- González, J. R. M. (2016). El boceto arquitectónico, entre el trazo a mano y el clic digital. *Revista arbitrada de diseño de la Universidad de Los Andes*, 2, 72–83.
- Heidegger, M. (2017). La pregunta por la técnica. *Revista de filosofía*, 5(1), 55-79.
- Linares, J. (2003). La concepción heideggeriana de la técnica: Destino y peligro para el ser del hombre. *Signos filosóficos*, 5(10), 15-44.
- Peña, G. A. (2014). La estructura en el diseño industrial: una lógica de configuración para el artefacto equilibrado a partir de las funciones del diseño. *Grafías Disciplinarias de la UCPR*, (25), 37-40.
- Pérez, N. (2013). La naturaleza disciplinar del diseño y su participación en la creación cultural. *Iconofacto*, 9(13), 46–57. <http://hdl.handle.net/20.500.11912/7354>.
- Rodgers, P. & Milton, A. (2011). *Diseño del Producto*. Promopres.
- Rivera, M. C. A. (2019). Dibujos híbridos: un nuevo paradigma en la enseñanza del diseño. *XIV Encuentro Latinoamericano de Diseño "Diseño En Palermo"; X Congreso Latinoamericano de Enseñanza Del Diseño Comunicaciones Académicas*, 177.
- Vidal, E. (2014). Un diseño industrial sin manualidad: hacer manual vs. pensar digital. *MasD Revista Digital de Diseño*, 8(5), 10-16. <https://doi.org/10.18270/masd.v8i15.115>.





LA CREATIVIDAD
PROFESIONAL.
HABITUS EXPERTO EN
LA DISCIPLINA DEL
DISEÑO

Giovanny Delgado-Banegas



Pierre Bourdieu

Pierre Bourdieu (1930-2002) fue un filósofo y sociólogo francés; es uno de los teóricos sociales más influyentes del siglo XX. Nació en una familia campesina y estudió filosofía en París, donde se interesó por la sociología y se unió al grupo de intelectuales conocido como el Círculo de Epistemología, liderado por el filósofo Gaston Bachelard. Esta experiencia lo llevó a una intersección entre la filosofía y la sociología, donde sus preocupaciones particulares lo llevaron a cuestionar cómo las estructuras sociales afectan la forma en que pensamos y actuamos. Su trabajo más reconocido hace referencia a la teoría de los campos, que se enfoca en la interacción al interior de las estructuras sociales y los agentes o actores que operan dentro de ellas.

LA CREATIVIDAD PROFESIONAL. HABITUS EXPERTO EN LA DISCIPLINA DEL DISEÑO

Giovanny Delgado-Banegas

Pierre Bourdieu (1930-2002) fue un filósofo y sociólogo francés; es uno de los teóricos sociales más influyentes del siglo XX. Nació en una familia campesina y estudió filosofía en París, donde se interesó por la sociología y se unió al grupo de intelectuales conocido como el *Círculo de Epistemología*, liderado por el filósofo Gaston Bachelard. Esta experiencia lo llevó a una intersección entre la filosofía y la sociología, donde sus preocupaciones particulares lo llevaron a cuestionar cómo las estructuras sociales afectan la forma en que pensamos y actuamos.

Bourdieu es especialmente reconocido por su trabajo en la teoría social y su interés en entender cómo actúan los valores de poder dentro de la sociedad. Escribió sobre una amplia variedad de temas, pero su trabajo más reconocido hace referencia a la teoría de los campos, que se enfoca en la interacción al interior de las estructuras sociales y los agentes o actores que operan dentro de ellas. Según Bourdieu, los campos son espacios sociales que están compuestos por estructuras y agentes que interactúan dinámicamente para producir valor simbólico.

A nivel de la sociedad, estos campos pueden ser muy diversos y con diferentes dinámicas; de esta forma, se tiene el campo de la política, del arte, de la educación, de los deportes, de la academia, entre otros. El autor argumenta que cada campo tiene sus propias reglas y valores, y los agentes que actúan dentro del campo compiten o luchan, a manera de metáfora, por la acumulación de capital y de poder, algo valioso dentro de ese campo. Muchas veces lo hacen de manera inconsciente. Este capital o valor de reconocimiento dentro del campo es simbólico, aunque también puede ser económico o social. Los agentes que poseen mayor capital dentro del campo tienen el poder de imponer sus propias reglas y valores.

La teoría de Bourdieu y la mirada a las estructuras sociales y académicas

La propuesta de Pierre Bourdieu (2000) (2002), además de la comprensión de las dinámicas que subyacen a las estructuras sociales, se postula en la construcción social de la realidad y cómo esas construcciones sociales afectan a la forma en que pensamos e interpretamos el mundo. Observó que la forma en que percibimos la realidad es influenciada por nuestras experiencias y entornos sociales, y que nuestros propios gustos o preferencias culturales no son exclusivamente personales, sino que están moldeados por la posición que ocupamos en la sociedad.

Así, por ejemplo, Bourdieu (2000) mostró cómo el conocimiento y el gusto por el arte son contruidos socialmente y cómo las instituciones culturales como museos y galerías de arte reproducen y legitiman ciertos tipos de arte y estilos, mientras que otros son marginados y desvalorizados. Asimismo, Bourdieu destacó la importancia del concepto de *habitus*, que se refiere a la internalización de las normas y valores de nuestra sociedad y cómo influye en nuestras acciones y decisiones.

El trabajo de Bourdieu (2000) (2002) ha sido aplicado a varios campos como la educación, la política y la cultura, y ha sido fundamental para entender cómo las estructuras socia-

les afectan el transitar cotidiano de cada campo. Actualmente, su trabajo tiene relevancia como una herramienta de análisis crítico para la comprensión de dinámicas sociales como la desigualdad social y el papel de la cultura en la reproducción del poder. En el campo de la formación académica, tiene importancia en el valor de la comprensión y entendimiento de aquellas prácticas cotidianas que se llevan dentro del aula y que precisan reflexión para potenciar sus bases teóricas.

Dentro de la teoría de los campos, Bourdieu (2000) construye un lenguaje importante para estructurar su propuesta conceptual y define ciertas particularidades valiosas para la comprensión de su postura. En este escrito, nos concentramos en el concepto de *habitus*. El *habitus* se describe como un conjunto de disposiciones y expectativas que guían la forma en que pensamos y actuamos en nuestros campos. Estas disposiciones son el resultado de nuestra experiencia social, cultural y, por supuesto, académica. Además, se adquieren a través de la socialización temprana y formativa. Es decir, nos formamos y construimos en un mundo donde ya existen ciertas normas y aprendemos a adaptarnos a ellas.

Para Bourdieu (2000), la plena conciencia del *habitus* es fundamental para entender cómo operan los campos sociales. Estos campos son esferas de actividad social, como la política, el arte, la ciencia, la religión o el deporte; cada uno de ellos tiene sus propias reglas y valores. Cada campo posee también su propia lógica y sus propias formas de evaluar lo correcto o incorrecto dentro de sus estructuras. El *habitus* influye en cómo valoramos y nos adaptamos a las reglas de estos campos, lo que puede determinar nuestro éxito o fracaso.

Dentro de la propuesta teórica de Bourdieu (2002), el autor argumenta que el *habitus* puede ser difícil de cambiar, ya que es algo que se adquiere de manera temprana y que se reproduce en interacciones sociales. Por este motivo, la movilidad social es limitada y estos campos tienden a ser dominados por los mismos agentes y grupos. De ahí surge, justamente, el análisis sobre el poder que adquieren los actores dentro de ese campo.

El concepto de *habitus* tiene una relación directa con la definición cotidiana y comúnmente entendida con los hábitos de las personas y de las comunidades. Estos hábitos están relacionados con aquellos discursos, enseñanzas y prácticas que realizamos de manera continua y que, a su vez, se encuentran aceptadas y promovidas por el círculo social en el cual se desarrollan dichas prácticas. La reproducción de ciertos comportamientos, valores y formas de pensar es lo que permite que un grupo social se mantenga en el poder y controle los recursos y procesos sociales. La consolidación del *habitus* es lo que mantiene las estructuras sociales estáticas y restringe la movilidad social.

Es importante poner en discusión que los hábitos son la materialización de aquello que subyace en los discursos y en los constructos sociales y que, dentro del campo de las disciplinas y de la ciencia, consolidan aquello que Kuhn (2013) teoriza como paradigmas. Las diferencias importantes en este escrito se circunscriben en la capacidad disciplinar de partir de marcos teóricos consolidados y de las prácticas cotidianas que se llevan dentro de las aulas de la disciplina del Diseño, que permiten teorizar el concepto de creatividad profesional como *habitus* en la disciplina del Diseño.

Es común escuchar que la disciplina del Diseño lleva una impronta muy potente sobre la particularidad de la creatividad. Tanto el discurso social como el académico respaldan este valor como una característica ontológica de este saber; sin embargo, valdría la pena preguntarnos qué es ser creativo. ¿Hay niveles de creatividad?, ¿hay valor disciplinar en la creatividad como especificidad para institucionalizarse como profesional?, ¿cómo opera la creatividad en el profesional del Diseño al momento de enfrentarse a un proyecto para ser considerada como un *habitus*?

A partir de estas interrogantes, se construye este escrito y sustento teórico. La propuesta argumentada de cómo se visualiza y estructura la creatividad de manera estricta y disciplinar pretende sustentar la noción de creatividad profesional como una especificidad consciente del *habitus* del diseñador.

Entre el diseño experto y el diseño difuso, el *habitus* profesional del diseño

Para hilar sobre la tesis principal de este escrito, tomaremos como punto de partida a la referencia teórica propuesta por Manzini (2015) sobre el diseño experto. Para el autor, la actividad de diseñar es propia e inherente al ser humano; se trata de una capacidad innata y biológica de la humanidad. Sin embargo, las referencias profesionales se construyen sobre aquellos *habitus* que responden a procesos críticos, reflexivos y estrictos al momento de consolidar un cuerpo académico y disciplinar. Es decir, la profesionalización es un proceso académico, de aceptación, de poner a prueba los modelos teóricos y de consolidar aquellas experiencias que pueden ser respaldadas con rigurosidad disciplinar.

Lo experto y profesional se separa de lo difuso y *amateur* por las referencias y procesos metodológicos de investigación que, sobre los campos de estudio, se hayan realizado. Además, la experimentación y las retroalimentaciones constantes se realizan para definir los procesos efectivos que permiten obtener los resultados más potentes en el campo analizado. Lo difuso es aquello que tiene como referencia a las creencias, a aquellos postulados que pueden evidenciar ciertos niveles de eficiencia, donde el valor de dicha efectividad reposa sobre la práctica y no sobre el valor del constructo de *habitus* disciplinar que subyace al resultado.

Si se retoma el trabajo de Manzini, entonces, las referencias entre lo experto y lo difuso pasan también por lo metodológico, por los procesos de rigurosidad que vuelven, o no, disciplinar a una práctica. El acto de diseñar está implícito en muchas disciplinas; por ejemplo, está implícito en el diseño estructural, diseño urbano, diseño de sonrisas, diseño de una campaña publicitaria. Sin embargo, también deter-

mina la acción profesional de una disciplina¹⁷, el Diseño. Así, se puede hablar del Diseño Gráfico, Diseño de Interiores, Diseño Industrial, Diseño de Indumentaria, Diseño Arquitectónico, Diseño Urbano, sí, con mayúsculas, pues son nombres propios y reconocidos como tales.

El diseño experto es reconocido sobre la base de las profesiones del Diseño. Por ende, quien cumple con la actividad de diseñar, con sus especificidades particulares que llevan a su fin y objetivos, cumple también con esta definición de experto. En ese marco, es indispensable, por supuesto, la creatividad. Esta última entonces deberá encaminar su accionar a la ideación y consecución de objetos y productos funcionales, atractivos y significativos, que satisfagan las necesidades y deseos de los consumidores. La creatividad, como actividad profesional en el campo del Diseño, tiene un papel central y dominante en el proceso proyectual, en donde la innovación se produce, principalmente, a través de la mejora continua de los productos existentes.

Así como el diseño difuso, la creatividad difusa es también vinculante al campo de lo profesional. Es más generalista, colaborativa y participativa en el diseño, pues, ahí, una amplia variedad de actores (usuarios, empresas, organizaciones, etc.) trabajan juntos en la creación de soluciones novedosas y sostenibles para definir sus posturas y estrategias dentro del contexto social y económico (Figura 1). Ambos momentos de la creatividad son importantes, pues permiten la interacción del usuario en su búsqueda de una solución a su requerimiento. Por otra parte, el diseñador se convierte en el mediador de la viabilidad del proyecto desde un enfoque disciplinar y profesional, con una visión más amplia y holística sobre las posibilidades que permitan construir un camino de innovación y sostenibilidad.

¹⁷ El Diseño se plantea como la praxis sistémica y profesional de la actividad de diseñar. Por diseñar se propone el modo consciente de estudiar, crear y desarrollar los componentes útiles de la cultura material, y sus efectos tangibles e intangibles como respuestas objetivas a necesidades y actividades humanas de distinto orden, mediante soluciones objetuales, prácticas —ligadas a funciones o usos pre-definidos—, estéticas y viables técnica y económicamente (Polo y Polo, 2015).



Figura 1. Equipos de trabajo aplicando procesos de ideación creativa desde el diseño difuso.

Nota: La imagen representa que los procesos creativos son propias del quehacer profesional cotidiano, sin embargo, no hace referencia a la característica profesional de la creatividad en la disciplina del Diseño. Tomado de Coworking (2020), en: <https://coworkingfy.com/wp-content/uploads/2019/12/espacio-de-trabajo-colaborativo-1024x612.jpg>

Es fundamental que los actores que interactúan en el campo del diseño, usuarios y diseñadores, tengan una clara diferenciación de las capacidades expertas de la creatividad en el campo profesional, para comprender el rol del diseñador en la consecución de la viabilidad y factibilidad de procesos sobre la innovación. En esta propuesta reflexiva, revisaremos cómo se profesionalizan, en la formación académica del diseñador, las nociones de creatividad desde un posicionamiento sustentado en la ciencia, que la convierten en un *habitus* específico de la disciplina.

¿Qué es la creatividad? ¿Qué se dice sobre su valor disciplinar?

La creatividad como *habitus* subyacente en la profesionalización del diseño

Cuando tratamos el término creatividad, la referencia clara, aunque poco hilada sobre la reflexión, es la capacidad para tener, dar y ofrecer buenas ideas. Son ideas que vienen acompañadas de una organización y prefiguración a la solución de un problema. Para Rivera et al. (2018), la creatividad:

Es uno de los atributos más especiales de los seres humanos, pues implica de habilidades cognitivas que permiten integrarse a procesos mentales que van desde lo simple hasta lo complejo, para formar una idea que desemboca en un proyecto o puede ser plasmada físicamente para su apreciación. (párr. 1)

Además, sustentan que la producción creativa se ve determinada por dos condiciones humanas: 1. La motivación propia en el ser humano; y 2. La capacidad integrada a la actividad que desarrolle dichas capacidades. Estas condiciones se reflejan también en el campo académico y denotan ser el punto clave para la adquisición de conocimientos disciplinares. Entonces, la institución, en sus niveles académico, social y cultural, debe considerarse como un ente lúdico que motiva a seguir o a formar parte de un proceso de enseñanza-aprendizaje (Rivera et al., 2018).

La creatividad es una característica fascinante del ser humano y no es ajena a la preocupación para su investigación. Décadas atrás, desde la disciplina de la Psicología, luego desde la Educación y, posteriormente, desde el Diseño, la creatividad ha sido analizada como la capacidad de situar al pensamiento como el campo detonante para potenciar el conocimiento y la creación de mundos conceptuales y también materiales (Figura 2).



Figura 2. La creatividad y la imaginación, acciones constantes en nuestra corteza cerebral

Nota: Los procesos de imaginación y resolución de problemas son propias del ser humano y estas pueden ser potenciadas grandemente con metodologías disciplinares. Ortiz (2023), en: <https://www.linkedin.com/pulse/desatando-la-creatividad-c%C3%B3mo-los-prompts-despiertan-ortiz-contra-sckce/>

En el trabajo realizado por Santaella (2006), se efectuó un análisis del trabajo de Guilford (1959), quien define a la creatividad como una forma de pensamiento que posee diversos componentes: a) sensibilidad; b) fluidez; c) flexibilidad; d) elaboración; e) originalidad; y f) redefinición. Para establecer la relación entre estos factores y los rasgos intelectuales, el autor incluyó la sensibilidad para los problemas dentro de la categoría evaluación; el factor redefinición se incluye en la categoría de pensamiento convergente; y la fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración son parte del pensamiento divergente.

Además, se analiza el trabajo de Torrance (1962), quien define a la creatividad como el proceso de descubrir problemas, formar ideas o hipótesis, probarlas, modificarlas y comunicar los resultados. Este autor le asigna a la creatividad un ca-

rácter de habilidad global; por lo que realizó una redefinición de los factores propuestos por Guilford de la siguiente manera: a) fluidez; b) flexibilidad; c) elaboración; y d) originalidad.

En este punto, es importante diferenciar entre creatividad y pensamiento creativo. Lo segundo hace referencia a las capacidades cognitivas de las personas. Desde el campo de la Psicología, se han caracterizado dos tipos de pensamiento: el convergente y el divergente, o lateral. De Bono (1970) acuñó el término *pensamiento lateral*, que se refiere al proceso de pensamiento creativo que busca soluciones y alternativas fuera de los patrones y hábitos mentales habituales. Es decir, se trata de un pensamiento a manera de inteligencia particularmente dirigida hacia el pensamiento innovador.

El pensamiento tiene como función el cambio en la estructura de los modelos: en vez de basar su acción en la combinación de modelos, como hace el pensamiento lógico, el pensamiento lateral trata de descomponer las estructuras de los modelos con el fin de que las diferentes partes de éstos se ordenen de forma distinta. El orden de percepción de la información tiene normalmente una influencia decisiva en la forma que adquiere en los modelos. y al adquirir éstos carácter más o menos permanente es preciso descomponer sus partes para obtener una ordenación óptima de la información disponible. (de Bono, 1986, p. 34)

De Bono (1986) diferencia dos tipos de pensamiento: uno lógico, al que denomina vertical; y otro divergente, al que denomina lateral. Argumenta que el primero es de carácter selectivo, pues importa, ante todo, el encadenamiento de las ideas, mientras que el segundo es creador, donde lo esencial es la efectividad de las conclusiones. El pensamiento vertical selecciona un camino mediante la exclusión de otros, así como de sus bifurcaciones; por el contrario, el pensamiento lateral promueve la construcción de nuevos caminos u otras posibilidades a través de los conocidos.

Se trata de una forma de pensamiento no lineal, que se enfoca en la generación de nuevas ideas y la resolución de problemas a través de la exploración de múltiples perspectivas y enfoques. A partir de esta propuesta, múltiples autores han escrito y estudiado sobre el pensamiento lateral. Entre

ellos están Salvador Espriu (1993) y su trabajo *El poder del pensamiento lateral*, donde promueve este pensamiento a áreas del trabajo, la familia y las relaciones sociales; Roger von Oech (1987) en su obra *El despertar de la creatividad: El juego de la innovación*, un escrito que presenta técnicas y estrategias para estimular la creatividad; Michael Michalko, autor de *Cracking Creativity* (2000) y *"Thinkertoys"* (1999), textos que exploran diferentes técnicas para estimular la creatividad y el pensamiento lateral en el ámbito empresarial.

El pensamiento creativo fomenta múltiples perspectivas de acción y pensamiento. No es limitante y, en esta característica, evidencia la capacidad de proponer y encontrar distintas soluciones. Tiene, además, la capacidad de organizar y relacionar soluciones pasadas para construir nuevas posibilidades con nuevas variables (Figura 3).

La base del pensamiento lateral consiste en considerar cualquier enfoque a un problema como útil, pero no como el único posible ni necesariamente el mejor. Es decir, no se niega la utilidad del modelo, sino el que posea un carácter único o exclusivo. Dicho de otro modo, niega la creencia generalizada de que lo que constituye un modelo útil sea el único modelo posible. (de Bono, 1986, p. 35)



Figura 3. Pensamiento vertical y pensamiento lateral

Nota: El pensamiento vertical, en la imagen a la izquierda, representa el pensamiento lógico que busca una respuesta eficiente; por otra parte, a la derecha se representa el pensamiento lateral o creativo que busca potenciar capacidades innovadoras, distintas. Coto (2017), en: <https://albertocoto.com/pensamiento-lateral/>

Un aspecto importante a destacar en el campo de las disciplinas es la complejidad y diversidad del lenguaje. Muchos argumentos y propuestas conceptuales guardan altas relaciones de pensamiento; sin embargo, son sostenidas, justificadas y convencionadas con diferentes nomenclaturas o nombres. Este pensamiento, en relación con la ideología contemporánea de la ciencia y, en muchos escenarios, con el campo del diseño, tiene una conexión directa. La propuesta epistemológica de concebir al conocimiento como un acto complejo y multirrelacional, de repensar el sitio de los actores en el desarrollo y avance del conocimiento, está ganando mucho terreno académico en las últimas décadas. Ranciére (2010) lo ilustra de una manera muy interesante, a través de una escena teatral:

Este juego de equivalencias y de oposiciones compone en efecto una dramaturgia bastante tortuosa, una dramaturgia de la falta y la redención. El teatro se acusa a sí mismo de volver pasivos a los espectadores y de traicionar así su esencia de acción comunitaria. (p. 15)

Es importante mencionar que Ranciére (2010), en su producción, explora las oportunidades que se dan al pensar en un posicionamiento distinto, donde los roles entre el espectador y la obra teatral pueden provocar nuevas configuraciones, al cambiar las estructuras de relación establecidas. “Es aquí donde pueden entrar en juego las descripciones y las proposiciones de la emancipación intelectual y ayudarnos a reformular el problema” (p. 15).

Este pensamiento contemporáneo y complejo que vemos tiene mucha relación con el pensamiento lateral. Sustenta la emergencia del pensar en las relaciones, en la vinculación y en tejidos multidireccionales que provocan nuevos saberes, que interrelacionan y promueven el pensamiento crítico ante esas relaciones. Así, esto provoca resultados interdisciplinarios y transdisciplinarios:

Sólo al reconocer que ninguna perspectiva particular puede ser completa, al aceptar la necesidad del vacío y de la incertidumbre, podremos participar de un encuentro dialógico en el que se produzca una fertilización cruzada, en el que podamos nutrarnos en el *intercambio*. (Najmanovich, 2010, p. 96).

De regreso a la creatividad, y en respuesta a la segunda pregunta de este apartado, su presencia como valor disciplinar es notable y también rastreable en el campo del Diseño. La presencia de la creatividad en las rúbricas de evaluación en asignaturas como Diseño, Taller de Diseño, Laboratorios de Diseño o Taller Experimental, suelen ser muy frecuentes. Generalmente, los parámetros para evaluar la creatividad se registran sobre los niveles de innovación, novedad y alternativas importantes en la propuesta realizada; así también, se registran los recursos que involucran y su capacidad argumentativa y metodológica para producir soluciones.

Con el pensamiento vertical, se confía en alcanzar una solución óptima; con el lateral, no se garantiza alcanzarla necesariamente. En el primer caso, se podría hablar de una solución mínima, mientras que, con el segundo, se podría garantizar la búsqueda de alcanzar una mejor solución. En este escenario, es importante indicar que, cuando el pensamiento vertical no pueda alcanzar una solución óptima a un problema, se recurrirá al lateral en búsqueda de alternativas que permitan alcanzar el objetivo. Eso está, claramente, supeditado a un segundo plano; sin embargo, es importante comprender que son complementarios (de Bono, 1986).

En el campo educativo y académico del Diseño, es fundamental comprender el origen del valor de la creatividad sobre el desarrollo y ejercitamiento del pensamiento lateral como potenciador de las capacidades de innovación. Es importante reconocer que, en ningún momento, debe pensarse que este pensamiento está sobre el vertical o lógico. Ambos se complementan en el acto del pensar. El *habitus* de la creatividad en el diseñador se internaliza, se vuelve cotidiano, se vuelve inconsciente en el actuar diario, sin dejar de tener presente su estancia y presencia en el pensamiento y actuar profesional del diseño.

La creatividad tiene una correspondencia directa con las características propias de un saber proyectual, de la prefiguración de la respuesta a una problemática, del o de los caminos a seguir para dar respuesta a dicha problemática. Entonces, la creatividad y el pensamiento creativo son el puente

para configurar la metodología para alcanzar objetivos. Para Paredes (2005), la creatividad es una actividad productiva, de acción en relación con el pensamiento. Mientras tanto, para Santaella (2006):

La creatividad es el proceso de presentar un problema a la mente con claridad , ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditando, contemplando, entre otros, y luego originar o inventar una idea, concepto, noción o esquema según líneas nuevas o no convencionales. (p. 91)

En relación directa con el acto de diseñar, Onofre (2020) dice que:

La creatividad se configura como un factor determinante en la etapa de "generación y formulación" del proceso de diseño. Es precisamente en esta etapa de generación y formulación donde prevalece la idea de encontrar una respuesta que satisfaga las necesidades planteadas y aporte una solución novedosa al problema. (p. 182)

La ejercitación cotidiana del pensamiento creativo consolida un *habitus* inconsciente en la academia del diseño. El esfuerzo por construir modelos o lógicas conceptuales y operativas de manera estable y continua hacen de la creatividad un rasgo y característica determinante en el estudiante y futuro profesional en diseño. Estos modelos, que son maneras de organizar las variables que construyen la problemática, desarrollan una complejidad importante en el posicionamiento del pensamiento por el simple hecho de que resuelven un problema actual de la sociedad y van por más. Buscan resultados de innovación mucho más potentes, en relación a los agentes presentes en el sistema social (Figura 4).



Figura 4. El pensamiento creativo del diseñador

Nota: El estudiante de diseño en su formación constantemente está invitado a pensar de manera creativa, a desarrollar el pensamiento lateral. En muchas ocasiones este habitus se vuelve inconsciente, pero no por ello, deja de estar presente. Tomado de Prevención integral (2024), en: <https://www.prevencionintegral.com/actualidad/noticias/2022/07/15/guia-para-pensamiento-creativo-como-pensar-fuera-caja>

Recordemos la propuesta de Torrance (1962) en relación al pensamiento lateral que define las características de fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad. En el campo del diseño, es habitual que la terminología se depure en función a su ámbito disciplinar. Así, a grandes rasgos, lo propondremos de la siguiente manera: a) interpretación; b) flexibilidad; c) originalidad; y d) experimentación. No pretendemos encasillar al proceso elástico de la creatividad, sino identificar que estas características están presentes con terminología sinónima para la interpretación del hacer. Así, podríamos observar cómo, a partir de esta propuesta, existen posturas contemporáneas directamente relacionadas, como es el caso del *design thinking* (Figura 5).



Figura 5. Relación entre el pensamiento lateral propuesto por la psicología y el design thinking o pensamiento de diseño.
Nota: Propuesta realizada por el autor de este escrito, con uso del trabajo realizado por Gallegos (2023), en: <https://www.gluo.mx/blog/que-es-design-thinking-etapas-y-como-crearlo>

La propuesta del *Design Thinking* fomenta el pensamiento creativo, en búsqueda de la innovación. Actualmente, es muy utilizada en los campos de la mercadotecnia, de la educación y, por supuesto, del diseño, debido a la búsqueda permanente de la mejora continua y para potenciar los campos de acción en escenarios capitalistas muy competitivos. La metodología *Design Thinking* es un proceso analítico y creativo que involucra al profesional en la generación de ideas innovadoras y que toma como centro la perspectiva de los usuarios finales para experimentar, modelar y crear objetos de diseño, (Arias-Flores, Jadán-Guerrero & Gómez-Luna, 2019). Estos objetos surgen desde el diseño gráfico, multimedia, de productos, de indumentaria, de interiorismo, la arquitectura y otros relacionados al campo.

Conocemos que, para obtener resultados de carácter disciplinar, es fundamental enmarcar los procesos de investigación y experimentación en modelos con instrumentos fiables y verificables, en el caso de investigaciones cuantitativas; y de interpretación disciplinar, en pesquisas cualitativas. La creatividad profesional construye, de manera inconsciente, esta realidad en el pensamiento del diseñador en su formación; esto se debe a que, para validar y construir sus propues-

tas, parte de información recabada y relevada desde la instrumentación científica. Así, los resultados tendrán la validez y pertinencia para ser profesional.

¿Cómo opera la creatividad en el profesional del Diseño al momento de enfrentarse a un proyecto para ser considerada como un *habitus*?

La creatividad y la heurística como procesos mentales y de acción en la especificidad del Diseño.

Si decimos que la creatividad es el camino específico que toma el diseñador para afrontar cada uno de sus proyectos, es importante encontrar el camino disciplinar que permita esta recurrencia cotidiana con especificidad profesional. Para sustentar cómo posiciona la academia a la creatividad, tomaremos una referencia que es común escuchar y también observar en la planificación curricular del Diseño; el término al que se hace referencia es *heurística*. Este concepto no proviene de un lenguaje cotidiano y tampoco es comprendido por toda la comunidad académica; este término proviene del campo de las ciencias. La heurística tiene algunas acepciones que vamos a ir aclarando en los siguientes párrafos, para los objetivos de este escrito.

Podemos revisar que la palabra heurística proviene de raíces griegas cuyo significado es *ayudar a encontrar*. En el campo metodológico, proceso por el cual se alcanzan los objetivos, se construyen los modelos para organizar la información a partir del pensamiento vertical y lateral. Leibniz ([1666], 1966) era un gran pensador holístico de los siglos XVII y XVIII que distinguía entre un *ars inveniendi* y un *ars judicandi*. Para él, *ars inveniendi*, en ocasiones denominado ‘retórica’, ‘dialéctica’, o, principalmente, ‘heurística’, se ocupaba de la parte creativa de la metodología. Mientras, el *ars judicandi*, que era un conjunto de reglas del juzgar o demostrar, conformaba “la parte analítica” de la misma (Menna, 2014).

Para Menna (2014), heurística es “todo elemento que ayuda al investigador en la tarea de resolver problemas –ya sean éstos los de construir una hipótesis o los de evaluar las

diferentes etapas de construcción de una hipótesis—” (p. 69). Mientras tanto, para Breyer (2006), que es un gran teórico contemporáneo sobre la Heurística del Diseño en Latinoamérica, debemos pensar en la heurística como la “teoría del pensar innovativo, entronca con una teoría psicológico-filosófica de la invención” (p. 19).

En este escrito, proponemos reflexionar sobre los encuentros entre la creatividad como un proceso crítico de ejercitación del pensamiento lateral y el pensamiento metodológico heurístico que se propone en la academia del diseño. Sobre la heurística, Breyer (2006), sustenta su producción sobre el acto del pensamiento y la argumenta como “la posibilidad del intelecto y la imaginación para encontrar relaciones entre factores distantes, obtener entidades nuevas, en conjuntos solidarios. La capacidad de buscar y encontrar lo nuevo, lo distinto, un mundo abierto, con novísimos paisajes, y sentidos” (p. 23).

Bajo esta mirada, diremos entonces que la creatividad profesional es la capacidad plenamente consciente de construir relaciones efectivas a partir del intelecto, desde aquella capacidad formada para pensar y actuar con autoridad y eficiencia para provocar resultados innovadores y diferenciadores. Además, permite construir los discursos disciplinares que den referencia a las relaciones propuestas entre los factores y variables que el diseñador ha puesto en juego.

Como se explicó en apartados anteriores, es común pensar que la creatividad representa a pensamientos aislados, en muchos casos potentes y, en otros, muy ligeros que llevan a presentar propuestas para dar solución a un problema. Sin embargo, en el caso del campo profesional del diseño, el pensamiento creativo debe responder a una actividad permanente y sólida en términos disciplinares, es decir, profesional. Las decisiones emergentes desde la creatividad profesional no son arbitrarias, ni casuales, ni son el producto de una buena idea alejada de la planificación efectiva; tampoco son “un chispazo de una buena idea” ni es producto de una droga estimulante o alucinante.

Es un *habitus* que consolida una especificidad sobre el pensamiento y el ordenamiento, al mismo tiempo que da paso a la construcción de la metodología que afrontará el proyecto. Sobre el posicionamiento de dicho pensamiento, es vital reflexionar sobre la complejidad de esta acción, debido a las particularidades de cada persona y sus diversas inteligencias. Ardila (2011) define a la inteligencia como la facultad de la mente que está asociada con la capacidad de solucionar problemas con el uso del razonamiento para adaptarse a diferentes ambientes y contextos.

Para que el proceso que enmarca a la creatividad profesional tenga una validación disciplinar, deberá pasar por un proceso avalado por la investigación, tanto en enfoques cualitativos como cuantitativos, según dependa el caso. Menna (2014) sostiene que todas las ciencias iniciaron, a través de la heurística, de un proceso de invención y creación y un sistema de reglas que permiten el accionar de dicho proceso; sin embargo, a partir de la valorización y priorización del resultado sobre el proceso, las ciencias empezaron a replicar los modelos que llevaban al éxito inferencial.

Así como la creatividad podría categorizarse como profesional o no profesional, las heurísticas podrían tener esta misma categorización: *heurísticas strictas* (profesionales) o *heurísticas latas* (no profesionales) (Menna, 2014). La característica principal para que la creatividad sea considerada profesional es que debe ser metodológicamente enunciada e implementada. También es importante considerar qué factores dentro del campo metodológico son considerados heurísticos. Nagel (1968) concede a las hipótesis como recursos heurísticos, pues contempla, en ellas, procesos experimentales con sus propios métodos de validación.

La formación académica del diseñador está acompañada de procesos metodológicos de carácter científico que encaminan, de manera estricta, al proceso heurístico que propone el estudiante para construir su lógica, modelo o postura proyectual. De esta manera, se consolida la creatividad profesional. Este recurso no necesariamente se encuentra

en el plano de la conciencia del estudiante y del profesional; en este escrito, se presenta como una construcción teórica como *habitus* del Diseño.

En el campo del diseño, el carácter polifacético de la creatividad fomenta una serie de tareas complejas que se representan en el papel o la computadora, a manera de mapas mentales, organizadores visuales, sistemas relacionales, modelos conceptuales u operativos, carteleras de inspiración (*mood boards*) y procesos secuenciales o de interacción sistémica. Como diría Breyer (2008), son procesos que implican libertad, inconformismo, curiosidad, rebeldía, aventura, apertura al entorno y eludir la rutina. Ahí se presenta y visibiliza el pensamiento. No siempre está claro para los demás, pero sí para quien lo propone (Figura 6).

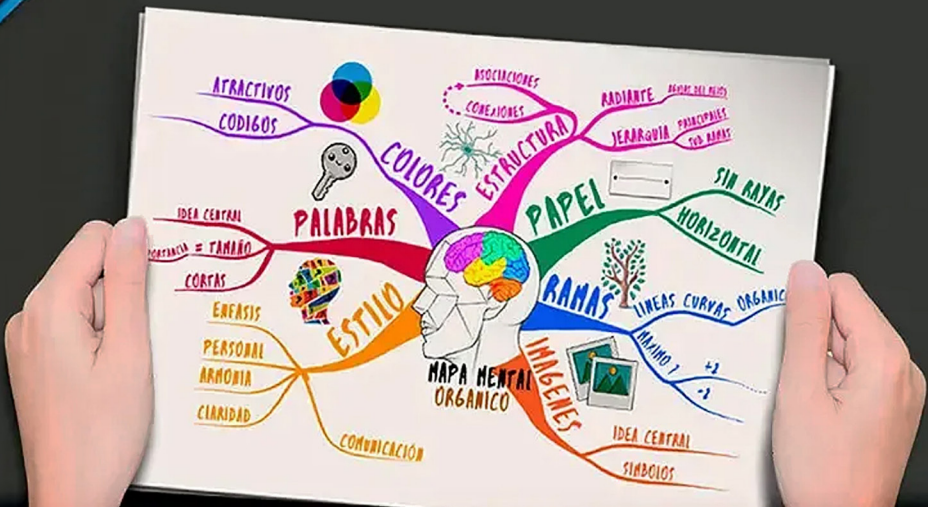


Figura 6. Recursos gráficos de organización y comprensión del proyecto y las rutas que toma el diseñador

Nota: El estudiante de diseño en su formación académica planifica, organiza y proyecta a través de imágenes, de gráficos, de mapas, de sistemas heurísticos que le permiten organizar la información y trazar un camino o varios caminos. Tomado de Mapas conceptuales y Mentales (2024), en: <https://www.mapasconceptualesymentales.site/2023/10/que-es-un-mapa-mental-y-como-hacerlo-bien.html>

La creatividad como una especificidad profesional del diseñador que se consolida como un *habitus* disciplinar

La creatividad es una habilidad particular y vital en el campo del diseño, ya que es la capacidad de generar ideas y soluciones novedosas, ver al mundo desde perspectivas diferentes. Es una capacidad profesional que se consolida como un *habitus* disciplinar en el diseñador profesional y en su formación y carrera formativa. La creatividad es el motor que impulsa el desarrollo de proyectos originales, atractivos y funcionales. Su materialización profesional se sustenta y ciementa a través de la heurística.

Sobre el diseño y la creatividad como asunto fundamental, Polo y Polo (2015) dicen que:

No dicta normas absolutas y universales ni generaliza sino que resuelve problemas-necesidad concretos e introduce mejoras en los resultados materiales que propone o que resultan del ejercicio proyectual. Mediante estos, los diseñadores realizan mejoras sustantivas en el entorno y en la calidad de vida. Por ello la misión del Diseño es tan trascendental para la sociedad como lo es la de la ciencia. (p. 89)

El concepto de *habitus* de Bourdieu en relación a la creatividad posiciona a esta actividad como la particularidad específica del pensar y actuar del diseñador. La creatividad se vuelve profesional al comprender procesos metodológicos que lleven a la consecución efectiva y validada de proyectos disciplinares. Desde el pensamiento lateral-divergente y la heurística como disciplina científica que cobija al proceso creativo, referenciamos las especificidades de la creatividad desde cuatro aspectos propuestos en este escrito: interpretación, flexibilidad, originalidad, experimentación.

La interpretación se refiere al papel de la subjetividad en la creatividad. El *habitus* de un diseñador influye en cómo este interpreta y percibe la realidad. Bourdieu sostiene que el *habitus* es un sistema de disposiciones que guía la acción, y que la creatividad emerge de la combinación de estas dis-

posiciones a través de la experiencia, la relación y referencias del usuario, las necesidades y expectativas a satisfacer, la imaginación y el pensamiento. Por lo tanto, la interpretación de la realidad por parte del diseñador es fundamental para su capacidad de crear soluciones innovadoras y efectivas.

La flexibilidad es otro aspecto importante en el *habitus* para la creatividad en el Diseño. La creatividad emerge a menudo de la habilidad de adaptarse a nuevas situaciones y desafíos. El *habitus* del diseñador que fomente la flexibilidad se caracterizará por la disposición a explorar soluciones y alternativas a través de distintas perspectivas. Esto incluye ver la realidad desde distintos ángulos, exige dinamismo en el pensamiento y la concientización de las distintas posibilidades de solución que los lleve a experimentar con nuevas técnicas, procesos, morfología y materiales.

La originalidad es también influenciada por el *habitus* de la creatividad y, por tanto, del diseñador. Esta no surge de manera espontánea, sino que está basada en la experiencia, en la *praxis*, de donde surgen ideas y soluciones ya existentes. Por lo tanto, el *habitus* que fomenta la originalidad debe ser flexible, pero también crítico y reflexivo. El diseñador debe ser capaz de analizar y comprender las soluciones existentes para luego evolucionar hacia una idea original. Es importante tener en cuenta que esta evolución no se da en un contexto aislado del social, cultural y económico en el que se desenvuelve el diseñador y su producción.

Por último, la experimentación es esencial para la creatividad en el Diseño. El *habitus* que fomente la experimentación debe tener una disposición a la exploración y la curiosidad. Ha de descubrir, en el andar y en el relacionar, sus experiencias con el pensamiento lateral y vertical. Esto implica estar dispuesto a asumir riesgos y a probar nuevas soluciones, incluso si existen dudas sobre su viabilidad. Esta es una impronta muy importante en el diseño. Hay que disponer que los fines del aprendizaje se validen en el proceso y no en el resultado. La experimentación es fundamental para el desarrollo de soluciones originales e innovadoras en el Diseño.

En conclusión, el *habitus*, concepto teórico importante para describir y sustentar las características propias de un campo y propuesto por Bourdieu, se convierte en una herramienta teórica potente para describir la característica de la creatividad como una especificidad disciplinar sólida y profesional en el Diseño. La interpretación, la flexibilidad, la originalidad y la experimentación, tratados en este escrito, son cuatro aspectos claves que vienen relacionados desde los estudios y propuestas psicológicas desde los años 60. Para fomentar la creatividad profesional en el Diseño, es necesario cultivar un *habitus* consciente en sus capacidades exploratorias que se encuentren cobijadas desde un posicionamiento heurístico (Figura 7).



Figura 7. La creatividad como impronta disciplinar del Diseño

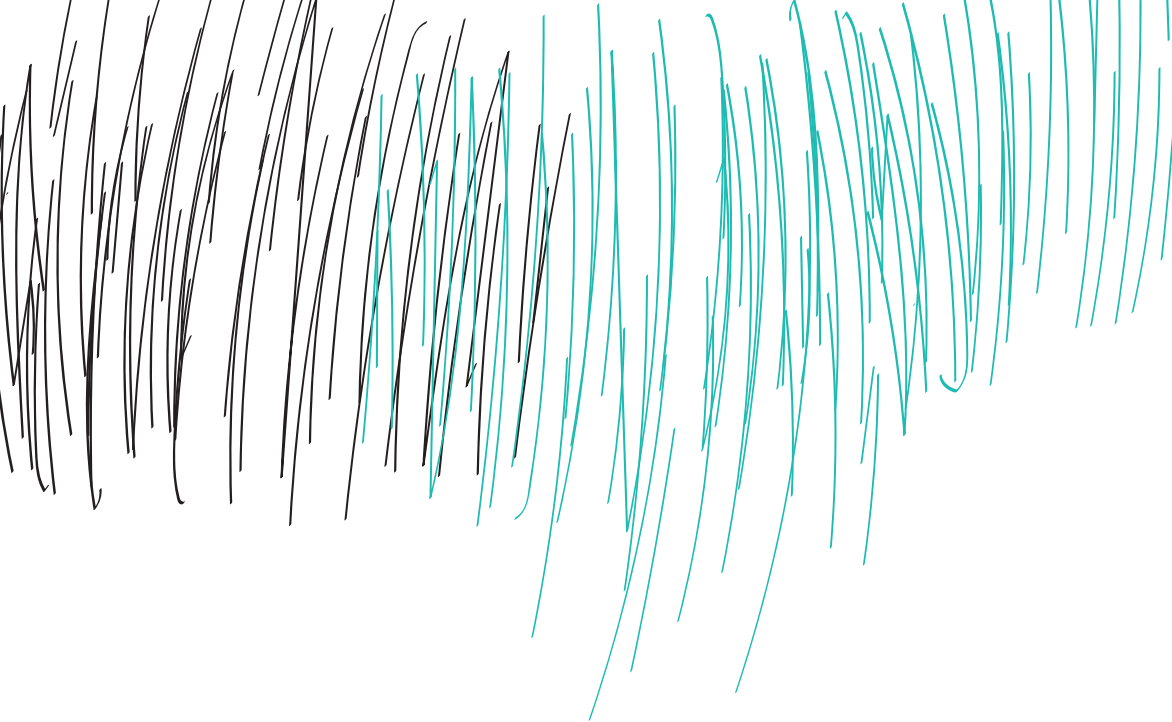
Nota: Nota. Los recursos visuales, cromáticos, texturales, expresivos, son los instrumentos propios de la disciplina del Diseño, donde consolida su quehacer académico y posteriormente profesional. Tomado de Scala Lerner (2023), en: <https://scalalarning.com/pensamiento-creativo-en-alumnos/>

REFERENCIAS

- Ardila, R. (2011). Inteligencia. ¿Qué sabemos y qué nos falta por investigar? *Revista de la Academia Colombiana de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales*, 35(134), 97-103. http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0370-39082011000100009&lng=en&tlng=es.
- Arias-Flores, H., Jadán-Guerrero, J. & Gómez-Luna, L. (2019). Innovación Educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Hamut'ay*, 6(1), 82-95. <http://dx.doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Bourdieu, P. (2000). *Cosas dichas*. Gedisa editorial.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual. Itinerario de un concepto*. Editorial Montessor.
- Breyer, G. (2007). *Heurística del Diseño*. Nebuko.
- Breyer, G. (2005). *La Escena Presente*. Infinito.
- Kuhn, T. (2013). *La estructura de las revoluciones científicas*. Fondo De Cultura Economica USA.
- Leibniz, G. (1966). On the Art of Combination, en G. Parkinson (Ed.), *Leibniz: Logical Papers*, (pp. 1-11). Clarendon Press.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Theoria.
- Michalko, M. (2000). *Cracking Creativity. Los secretos de los genios de la creatividad*. Ediciones Gestión 2000.

- Michalko, M. (1999). *Thinkertoys*. Ediciones Gestión 2000.
- Menna, S. (2014). Heurísticas y Metodología de la Ciencia. *Mundo Siglo XXI*, revista del CIECAS-IPN, 67-77. <http://hdl.handle.net/10469/7054>.
- Nagel, E. (1968) *La estructura de la ciencia*. Paidós.
- Najmanovich, D. (2010). *Mirar con nuevos ojos*. Editorial Biblos.
- Onofre, M.E. (2020). Evaluación de la creatividad en Diseño Industrial. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos, (86), 180-208. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi86.37864>
- Polo, R. & Polo, V. (2015). Diseño, sin ambigüedades. *MasD, Revista Digital de Diseño*, 9(17), 84-111. <http://dx.doi.org/10.18270/masd.v10i17.1377>
- Ranciére, J. (2010). *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial SRL.
- Rivera, J., Córdova, E. y Medina, J. (2018). La creatividad en la formación del diseñador gráfico. *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo*. <http://hdl.handle.net/20.500.11763/atlante1801creatividad-dise-nador-grafico>.
- Santaella, M. (2006). La evaluación de la creatividad. *SAPIENS*, 7(2), 89-106. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1317-58152006000200007&lng=es&tlng=es.
- Von Oech, R. (1987). *El despertar de la creatividad*. Diaz de Santos.





UNA PROPUESTA DE METODOLOGÍA PROYECTUAL DESDE LA FILOSOFÍA DE NANCY FRASER

Silvia Zeas-Carrillo



Nancy Fraser

Nancy Fraser es una filósofa estadounidense famosa por sus aportes en materia de justicia social. Sus escritos abarcan desde la teoría feminista hasta el análisis crítico de la economía política. Ella propone un concepto de justicia social que incluye los problemas como la desigualdad, explotación y dominación de clases, así como la dominación de géneros, cuestiones ecológicas, democracia y organización política. Su propuesta se enfoca en un paradigma de redistribución que aborda el feminismo y el antirracismo, teniendo en cuenta la transformación socioeconómica, y un paradigma del reconocimiento que engloba tendencias deconstructivas como la política homosexual, la crítica racial y el feminismo. A partir de estos conceptos de Fraser, se reflexiona sobre un diseño democrático.

UNA PROPUESTA DE METODOLOGÍA PROYECTUAL DESDE LA FILOSOFÍA DE NANCY FRASER

Silvia Zeas-Carrillo

En la búsqueda de una sociedad más equitativa y justa, diferentes teóricos han propuesto enfoques y paradigmas para comprender y abordar las desigualdades existentes. Entre ellos, destaca la teoría de la justicia social de Nancy Fraser, que ofrece un nuevo paradigma que trasciende los límites de las concepciones tradicionales de la justicia. En este ensayo, exploraremos cómo la visión de Nancy Fraser sobre la justicia social se presenta como un nuevo paradigma transformador. A partir de estas postulaciones teóricas de justicia social, reconocimiento y redistribución de Fraser, este estudio propone la construcción de una metodología proyectual aplicada a los procesos creativos y productivos de la disciplina del diseño.

Filosofía política de Nancy Fraser

Nancy Fraser es una reconocida filósofa y teórica social estadounidense, conocida por su destacado trabajo en el campo de la teoría crítica y la filosofía política. A lo largo de su carrera, ha desarrollado una propuesta filosófica que se centra en la justicia social, el feminismo y la democracia radi-

cal. Uno de los conceptos centrales en la obra de la autora es el de la “justicia como reconocimiento”. Sostiene que la justicia no se limita solo a la distribución equitativa de recursos materiales, sino que también implica la igualdad de reconocimiento y valoración de las identidades y experiencias de los individuos y grupos. Según Fraser (2003), el reconocimiento mutuo y la inclusión social son aspectos esenciales para lograr una justicia plena.

La filósofa critica la noción tradicional de justicia que se enfoca únicamente en la redistribución económica y propone una perspectiva más amplia, que incorpora la dimensión del reconocimiento. Argumenta que las luchas por el reconocimiento de las identidades y la valoración de las diferencias son fundamentales para superar las injusticias sociales y construir sociedades más inclusivas y equitativas. Otro aspecto central en la obra es su crítica al capitalismo y su análisis de las dinámicas de explotación y opresión que se producen en el sistema económico y social dominante. Fraser sostiene que el capitalismo tiende a generar desigualdades y despojar a ciertos grupos de recursos y reconocimiento, lo que perpetúa relaciones de poder desiguales.

Con un enfoque centrado en la justicia social y un destacado compromiso con el feminismo, la autora ha realizado importantes aportaciones al campo. Su teoría feminista se fundamenta en la concepción del género como una estructura social fundamental, al interactuar con otras formas de opresión y desigualdad como la raza y la clase social. Al abogar por un feminismo inclusivo y transversal, busca abordar las múltiples intersecciones de opresión y reconocer la diversidad de las experiencias de las mujeres, lo que promueve la igualdad en todos los ámbitos de la vida social. Además, ha explorado temas como la democracia radical y la ciudadanía, al reflexionar sobre cómo revitalizar y transformar las instituciones democráticas para que sean más participativas e inclusivas. Además, analiza dinámicas de exclusión y marginalización en el contexto de la ciudadanía.

En su propuesta filosófica, la autora ha realizado valiosas contribuciones a la teoría crítica y la filosofía política, al enfocarse en la justicia social, el reconocimiento y el feminismo. Su enfoque amplio y multidimensional enfatiza la importancia de abordar tanto las desigualdades materiales como las luchas por el reconocimiento y la inclusión. Su obra sigue siendo relevante para analizar y criticar las estructuras de poder y opresión en la sociedad contemporánea (Fraser, 2003).

Según Butler (2016), la perspectiva de Nancy Fraser no parece estar enmarcada en una transformación democrática. Butler, por su parte, ha abordado la justicia social desde una perspectiva interseccional, que reconoce que las opresiones y las injusticias no son fenómenos aislados, sino que están interconectados y se intersectan en la vida de las personas. Esto significa que una visión adecuada de la justicia social debe considerar las múltiples formas de opresión que enfrentan las personas debido a su género, raza, clase, sexualidad, entre otras identidades.

En la actualidad, tanto Butler como Fraser reconocen que la justicia social requiere tanto redistribución como reconocimiento, ya que cada elemento por separado resulta insuficiente para abordar la complejidad de las desigualdades presentes en la sociedad. Ambas teóricas aspiran a integrar las mejores aportaciones de la política socialista con las corrientes emergentes de los nuevos movimientos sociales. Su objetivo es recuperar aspectos valiosos de la crítica neomarxista al capitalismo y combinarlos con enfoques más inteligentes de la teorización crítica posmarxista.

Tanto Judith Butler como Nancy Fraser han realizado valiosas contribuciones al debate sobre la justicia social. Sus perspectivas teóricas complementarias buscan integrar elementos redistributivos y de reconocimiento para lograr una transformación más inclusiva y equitativa de la sociedad, al reconocer la interseccionalidad de las opresiones y al enfocarse en la lucha contra las desigualdades en múltiples niveles.

En este sentido, el presente estudio se guía por el desarrollo de la teoría social de Fraser como base para comprender y abordar las problemáticas de justicia social en cuestión. Además, se busca trasladar esta comprensión hacia la disciplina del diseño y construir una propuesta de metodología proyectual que tenga en cuenta los principios de igualdad, reconocimiento y diversidad. De esta manera, se pretende contribuir a la generación de soluciones más inclusivas y equitativas desde el ámbito del diseño, al reconocer la importancia de abordar las problemáticas sociales de manera interseccional y consciente de las desigualdades existentes.

La justicia social de Nancy Fraser como un nuevo paradigma

El paradigma de justicia social propuesto por Fraser (2003) rompe con la visión unidimensional de la justicia, que se centra únicamente en la distribución equitativa de recursos. Fraser sostiene que la justicia social debe abordar tanto la dimensión de la redistribución como la del reconocimiento, y manifiesta que las desigualdades económicas y las injusticias culturales son interdependientes y deben ser tratadas conjuntamente.

La justicia social es un tema relevante en la sociedad contemporánea, donde las desigualdades económicas, políticas y culturales son evidentes. Fraser ha desarrollado una perspectiva única sobre la justicia social que va más allá de los debates tradicionales. A continuación, se exploran cuatro enfoques en la lucha por la justicia social de su teoría:

1. La teoría de la justicia como reconocimiento: Para Fraser, la justicia social implica la igualdad de reconocimiento y el respeto de los diferentes grupos y sujetos en la sociedad. Argumenta que las luchas por la justicia deben abordar las desigualdades en términos de identidad y diferencia cultural. Esto implica no solo una redistribución de recursos, sino también una transformación de las estructuras sociales y culturales que perpetúan la exclusión y la marginalización.

El reconocimiento es un componente esencial de la justicia social. Se refiere al respeto y la valoración de las identidades y diferencias culturales de los individuos y grupos en la sociedad. La injusticia puede surgir cuando ciertos grupos son invisibilizados, estigmatizados o excluidos en función de su género, raza, etnia, orientación sexual, entre otros aspectos. La lucha por la justicia social implica la necesidad de reconocer y desafiar estas formas de desigualdad.

Considerar el reconocimiento como un tema de justicia es tratarlo como una cuestión de estatus social. Esto supone examinar los patrones institucionalizados de valor cultural por sus efectos sobre el prestigio relativo de los actores sociales. Si esos patrones consideran a los actores como iguales, capaces de participar en paridad con otro en la vida social, y cuando los consideren de ese modo, podremos hablar de reconocimiento recíproco e igualdad de estatus. Cuando, en cambio, los patrones institucionalizados de valor cultural consideran a algunos actores como inferiores, excluidos, completamente diferentes o sencillamente invisibles y, en consecuencia, sin la categoría de interlocutores plenos en la interacción social, tendremos que hablar de reconocimiento erróneo y subordinación de estatus. (Fraser, 2003, p. 29)

2. La teoría de la justicia como redistribución: Además del reconocimiento, Fraser defiende la necesidad de una redistribución equitativa de los recursos materiales y económicos. Reconoce que las desigualdades socioeconómicas son una fuente importante de injusticia social y que es necesario abordarlas para lograr una sociedad más justa. Sin embargo, advierte que la redistribución económica no puede ser considerada por separado de la lucha por el reconocimiento y la representación.

La importancia de la redistribución económica para alcanzar una sociedad más justa reconoce que las desigualdades socioeconómicas generan injusticias y que la igualdad de oportunidades y recursos materiales es esencial para garantizar una participación plena en la vida social. La redistribución económica y la lucha por la justicia deben ir de la mano con la lucha por el reconocimiento cultural.

Estas correspondencias nos permiten situar el problema de la integración de la redistribución y el reconocimiento en un marco teórico social más amplio. Desde esta perspectiva, las sociedades aparecen como campos complejos que engloban, al menos, dos modalidades, analíticamente distintas, de ordenamiento social: una modalidad económica, en donde la interacción se regula mediante el entrelazado funcional de imperativos estratégicos, y una modalidad cultural, en la que la integración se regula mediante los patrones institucionalizados de valor cultural. (Fraser, 2003, pp. 50-51)

3. La participación democrática: Uno de los aspectos centrales de este enfoque es la importancia de la participación política igualitaria. Fraser defiende que una verdadera democracia requiere no solo la igualdad de derechos formales, sino también la igualdad de oportunidades reales para que todos los ciudadanos participen en los procesos políticos y tomen decisiones que afectan sus vidas. Destaca cómo las estructuras institucionales y las normas culturales pueden obstaculizar la participación plena y equitativa de ciertos grupos sociales. Examina cómo las desigualdades de género, clase y raza intersectan y se entrelazan, lo que crea barreras que impiden que las voces de las personas marginadas sean escuchadas y valoradas en la esfera pública.

Aboga por la inclusión de múltiples perspectivas y la diversidad de voces en los debates democráticos. Reconoce que la democracia no puede limitarse a la simple agregación de preferencias individuales, sino que debe ser un espacio inclusivo donde se fomenten el diálogo, el respeto mutuo y la deliberación reflexiva.

Existen varios ejemplos que ilustran esta dinámica, como las leyes matrimoniales que excluyen a las parejas del mismo sexo, al estigmatizar su legitimidad y tildarlas de perversas. También se encuentran las regulaciones benéficas que estigmatizan a las madres solteras como irresponsables sexualmente y las prácticas de control, como la creación de “perfiles raciales”, que vinculan a las personas racializadas con la criminalidad. En todos estos casos, la interacción se ve regida por un patrón institucionalizado de valor cultural que considera a ciertos grupos como inferiores o deficientes en

comparación con otros. Lo heterosexual es visto como normal, mientras que lo gay se considera perverso; los hogares con una figura paterna son considerados apropiados, mientras que los hogares encabezados por mujeres no lo son; los blancos se ven como ciudadanos cumplidores de la ley, mientras que los negros se perciben como peligrosos. En todos estos casos, el efecto resultante es la creación de una clase de personas devaluadas a las que se les niega la igualdad de participación en la vida social (Fraser, 2003).

4. Reivindicaciones de reconocimiento: De acuerdo con Fraser (2003), el modelo de estatus de reconocimiento se refiere a la relación institucionalizada de subordinación y violación de la justicia que ocurre cuando se realiza un reconocimiento erróneo. En este contexto, el reconocimiento erróneo no implica una distorsión de la identidad personal o una afectación subjetiva debido al menosprecio de otros individuos, sino más bien significa estar representado por patrones institucionalizados de valor cultural que impiden la participación equitativa en la vida social.

Según este modelo, el reconocimiento erróneo no se transmite a través de actitudes despreciativas o discursos individuales, sino mediante las instituciones sociales. Específicamente, esto ocurre cuando las normas culturales estructuran las interacciones de acuerdo con patrones que limitan la igualdad de participación. Por tanto, es comprensible la demanda de reconocimiento en este contexto. Sin embargo, es importante destacar que las reivindicaciones de reconocimiento, en el modelo de estatus, no buscan reparar un daño físico, sino superar la subordinación y lograr la plena participación en la vida social. Estas reivindicaciones buscan desinstitucionalizar los patrones de valor cultural que impiden la igualdad de participación y reemplazarlos por patrones que la promuevan.

Las reivindicaciones de reconocimiento, en el modelo de estatus de Fraser, buscan superar la subordinación y permitir que la parte subordinada sea un co-partícipe pleno en la vida social, capaz de interactuar en igualdad de condiciones.

Esto implica desafiar y transformar los patrones institucionalizados que obstaculizan la igualdad de participación y reemplazarlos por patrones que fomenten la equidad.

La teoría de la justicia social de Fraser proporciona una perspectiva valiosa y completa para abordar las desigualdades y luchar por una sociedad más justa. Su enfoque en el reconocimiento, la redistribución, la participación democrática y las reivindicaciones de reconocimiento nos invita a considerar la complejidad de la injusticia social y a buscar soluciones que aborden tanto las desigualdades económicas como las sociales. La visión de Fraser nos desafía a repensar las estructuras y prácticas sociales que perpetúan la exclusión y a trabajar en la construcción de una sociedad inclusiva y equitativa para todos. En esta perspectiva, exploraremos la disciplina del diseño con un enfoque interdisciplinario, con el objetivo de desarrollar una metodología proyectual que integre consideraciones sociales en sus procesos creativos y productivos.

Enfoque Interdisciplinario en el Diseño: Integrando Consideraciones Sociales de Justicia Social de Nancy Fraser en una propuesta de Metodología Proyectual

La disciplina del diseño ha evolucionado en respuesta a los desafíos y demandas de nuestra sociedad, que está en constante cambio. En ese sentido, es fundamental adoptar un enfoque interdisciplinario que permita abordar de manera integral los aspectos sociales en los procesos creativos y productivos del diseño, que nos permita comprender el diseño como un proceso interconectado y multidimensional, que abarque no solo la estética y la funcionalidad, sino también aspectos éticos, sociales, ambientales y culturales. Este enfoque reconoce que el diseño no existe en un vacío, sino que está intrínsecamente ligado a la sociedad, al entorno y a la experiencia humana.

El diseño no puede ser considerado simplemente como una disciplina estética o técnica. Debe ser comprendido como una poderosa herramienta para influir en la forma en que interactuamos con el mundo que nos rodea. En este sentido, se busca una metodología proyectual que incluya consideraciones sociales que nos permitan diseñar soluciones que sean pertinentes, éticas y sostenibles desde una perspectiva social.

Se puede aprovechar los conocimientos y las perspectivas de diversas disciplinas como la sociología, la psicología, la antropología, la economía y, en esta propuesta, la filosofía, para comprender mejor las necesidades y las realidades de los usuarios y las comunidades. Esto nos permite trascender las limitaciones del diseño centrado únicamente en el producto o la estética, y nos impulsa a considerar los impactos sociales y las implicaciones éticas de nuestras propuestas.

Integrar consideraciones sociales en la metodología proyectual implica investigar y comprender el contexto socio-cultural en el que se desarrolla un proyecto. Esto requiere considerar aspectos como la diversidad cultural, las desigualdades socioeconómicas, las problemáticas medioambientales y los derechos humanos. Al hacerlo, podemos diseñar soluciones que aborden desafíos específicos y generen un impacto positivo en la sociedad. La metodología proyectual con enfoque social fomenta la participación activa de los usuarios y las comunidades en el proceso de diseño, lo cual implica escuchar sus necesidades, experiencias y perspectivas, y colaborar con ellos para desarrollar soluciones que se ajusten a sus contextos y promuevan su bienestar.

Adoptar un enfoque interdisciplinario en el diseño y considerar las implicaciones sociales en la metodología proyectual es esencial para crear soluciones relevantes y éticas. Al integrar consideraciones sociales en nuestros procesos creativos y productivos, podemos diseñar soluciones que aborden los desafíos de nuestra sociedad, lo que promueve la inclusión, la sostenibilidad y el bienestar. El diseño tiene el poder de transformar positivamente nuestra realidad, y es

responsabilidad de los diseñadores adoptar una perspectiva consciente y comprometida con las necesidades y los valores de nuestra sociedad.

Propuesta de metodología proyectual desde la teoría de justicia social

Munari (2016) destaca que el método proyectual consiste en una secuencia de pasos lógicamente ordenados y basados en la experiencia, con el objetivo de lograr el máximo resultado con el mínimo esfuerzo. En el campo del diseño, proyectar sin un método es incorrecto, ya que la creatividad no debe confundirse con la improvisación. No se puede trabajar sin un estudio previo ni un enfoque estructurado. Aplicar un método proyectual no limita la personalidad del diseñador, sino que proporciona herramientas objetivas que impulsan la creatividad. Los valores objetivos son aquellos reconocidos por todos, y el método es adaptable si se descubren valores que mejoren el proceso. De esta forma, el método proyectual profesional facilita el trabajo con precisión y seguridad, mientras que el enfoque romántico, basado en ideas "geniales", puede llevar a soluciones poco prácticas. Es importante diferenciar entre el proyectista profesional, que emplea un método proyectual, y el proyectista romántico, que busca soluciones poco realistas.

Por otro lado, Buchanan (1999), desde la perspectiva de la disciplina del diseño industrial, enfatiza la importancia de los procesos de creación o procesos creativos, tanto en la práctica como en la educación del diseño. Por ejemplo, cuando un diseñador se enfrenta al desafío de concebir una nueva identidad para una institución, la búsqueda de información relacionada con la organización se convierte en una investigación clínica. Este tipo de investigación se enfoca en el problema específico que el diseñador está abordando y, para resolverlo de manera efectiva, es fundamental reunir información y comprensión relevantes. Los educadores desempeñan un papel relevante al enseñar a sus estudiantes cómo encontrar y organizar dicha información, al guiarlos hacia soluciones de diseño específicas que se ajusten a las necesidades de clientes reales o imaginarios.

Metodología Proyectual

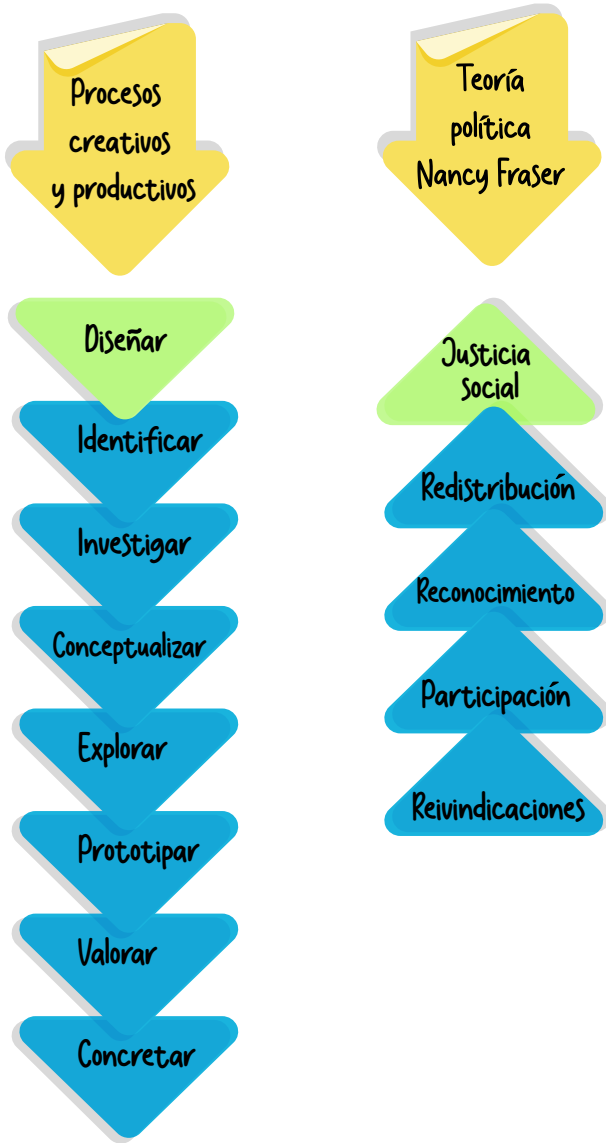


Figura 1. Esquema conceptual diseño / filosofía
Fuente: Elaboración de la autora.

Para fortalecer la metodología proyectual en el diseño, se puede adoptar una perspectiva interdisciplinaria inspirada en la filosofía de la justicia social. La filosofía de la justicia social subraya la importancia de abordar las desigualdades y promover la equidad en todas las esferas de la sociedad. Al aplicar este enfoque desde la experiencia académica y profesional, el diseño busca asegurar que sus prácticas sean inclusivas, participativas y promotoras de la justicia social. Esto implica considerar los siguientes aspectos:

- Identificar las necesidades: Reconocer las necesidades y aspiraciones de las personas a quienes va dirigido el diseño. Sobre todo, hay que tener en cuenta su diversidad y contexto.
- Investigar sobre el contexto y los usuarios: Comprender el entorno en el que se desarrollará el diseño y conocer a los usuarios, para lograr una solución más adecuada y significativa.
- Conceptualizar desde la inclusión de diversas perspectivas y voces: Considerar diferentes puntos de vista y experiencias para crear soluciones que sean representativas de la diversidad de usuarios y sus necesidades.
- Explorar con la participación activa de las comunidades y grupos afectados: Involucrar a las personas que se verán afectadas por el diseño en todas las etapas del proceso, al valorar sus opiniones y experiencias.
- Prototipar: Crear prototipos y modelos que permitan experimentar y evaluar el diseño de manera iterativa. Con esto, se busca la mejora continua.
- Valorar las propuestas y reflexionar sobre el impacto social y ambiental: Evaluar las soluciones propuestas para evitar perpetuar desigualdades o daños a la comunidad y el entorno.
- Concretar los prototipos, con la consideración del bienestar de todas las partes involucradas: Considerar el bienestar de todas las personas involucradas en el diseño, no solo el beneficio económico o estético.

Al adoptar esta perspectiva interdisciplinaria en el diseño, y combinarla con los métodos proyectuales tradicionales, se puede crear un enfoque más completo y ético en la

práctica del diseño. La creatividad y la justicia social se entrelazan para generar soluciones más significativas, sostenibles e inclusivas, que aborden, de manera responsable, los desafíos y necesidades de la sociedad. Esta combinación de creatividad y justicia social permite al diseño contribuir, de manera más significativa, al bienestar y la mejora de la calidad de vida de las personas.

A continuación, se desarrolla la propuesta de metodología proyectual inspirada en la filosofía de la justicia social de Fraser.

Identificar / Redistribución y Reconocimiento

El proceso creativo de diseño comienza con la importante tarea de identificar la situación actual y analizar las necesidades, al enfocarse en la detección de desigualdades e injusticias presentes en el contexto en el que se desarrolla el proyecto. Esta etapa implica una comprensión profunda de las estructuras sociales, económicas y políticas que perpetúan las desigualdades, así como su manifestación en el ámbito del diseño. En esta fase, se recopila información relevante sobre el contexto del proyecto, los usuarios o clientes, sus necesidades y objetivos. Se lleva a cabo una exhaustiva investigación para comprender a fondo el problema y los desafíos que deben abordarse. Se emplean técnicas como entrevistas, encuestas, observación y análisis de datos para recopilar información valiosa.

Desde la perspectiva de Simon (2006), cualquier proceso que busca alcanzar un objetivo se conecta con el entorno externo a través de canales aferentes o sensoriales, mediante los cuales se recibe información del entorno; además, hay canales eferentes o motores, mediante los cuales actúa en el entorno. Como diseñador, es importante contar con medios para almacenar información sobre los estados del mundo (información aferente o sensorial) y sobre las acciones realizadas (información eferente o motriz). La capacidad para lograr los objetivos radica en la construcción de asociaciones, ya sean simples o complejas, entre cambios específicos

en los estados del mundo y las acciones específicas que, de forma predecible o no, los producen. Estas asociaciones permiten alcanzar los objetivos y pueden generar sistemas que se adapten y respondan, de manera efectiva, a las demandas del entorno.

Dentro del contexto de la redistribución y el reconocimiento, fundamentales en la justicia social, se destaca la importancia de respetar y valorar las identidades y diferencias culturales de los individuos y grupos en la sociedad. La injusticia surge cuando ciertos grupos son invisibilizados, estigmatizados o excluidos debido a su género, raza, etnia,

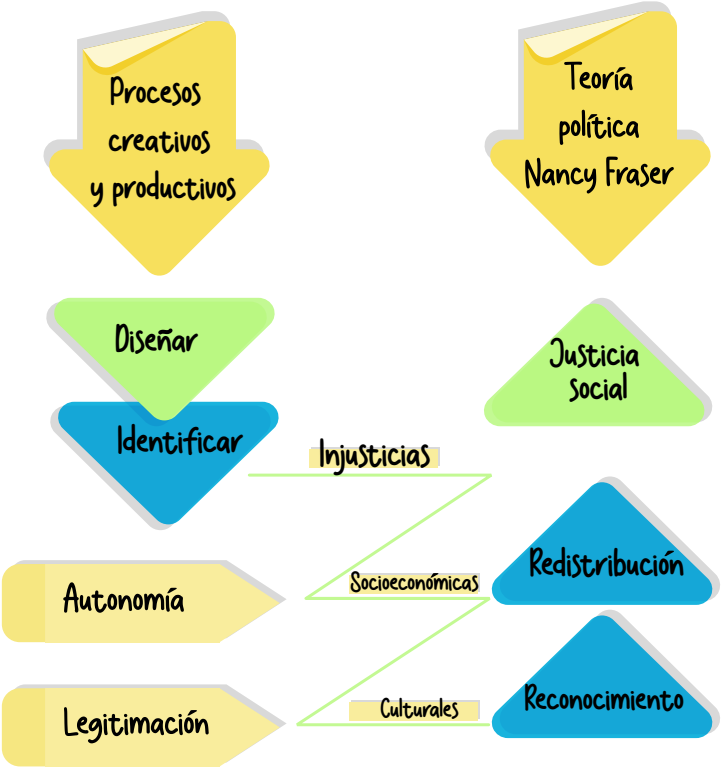


Figura 2. Esquema conceptual identificar / redistribución y reconocimiento
Fuente: Elaboración de la autora.

orientación sexual, entre otros aspectos. La lucha por la justicia social implica la necesidad de reconocer y desafiar estas formas de desigualdad. En este sentido, se identifican injusticias socioeconómicas relacionadas con la redistribución de la riqueza; se busca la equidad en áreas sociales, culturales, ambientales, tecnológicas, entre otras. Además, los diseñadores deben reflexionar sobre las injusticias culturales, donde la falta de respeto y valoración hacia la diversidad cultural puede dar lugar a situaciones como la aculturación de elementos identitarios o el mal uso de manifestaciones culturales.

En el proceso creativo de diseño, es esencial identificar las desigualdades y las injusticias presentes en el contexto, al alinearse con la perspectiva de redistribución y reconocimiento propuesta por Nancy Fraser. Esto permite abordar las necesidades de manera más equitativa y promover un diseño inclusivo y consciente de la diversidad cultural, lo que contribuye a un cambio positivo en la sociedad.

El diseño ha alcanzado autonomía como disciplina y realiza importantes contribuciones a la sociedad. Los diseñadores tienen la capacidad de transformar las realidades económicas de los grupos sociales, al mismo tiempo que legitiman la profesión. Su labor se enfoca en crear una cultura de consumo responsable, basada en la producción sostenible. Además, los productos diseñados van más allá de su función y apariencia, lo que transmite un valor simbólico que reconoce a los creadores y colaboradores involucrados en su creación.

Investigar / soluciones a la injusticia

Es importante involucrar a las comunidades, grupos sociales y personas que intervienen en las diferentes etapas del proceso de diseño. Esto implica establecer canales de participación y colaboración significativos, que permitan a las personas expresar sus necesidades, preocupaciones y visiones. La participación activa de los usuarios y las comunidades garantiza que el diseño sea sensible a sus perspectivas y que se tengan en cuenta sus voces en la toma de decisiones.

La participación inclusiva es un elemento relevante para involucrar a diversas personas y grupos en el proceso de diseño, lo que incluye a aquellos que tradicionalmente han sido excluidos o marginados. Esto implica considerar la diversidad de perspectivas, experiencias y conocimientos de los usuarios.

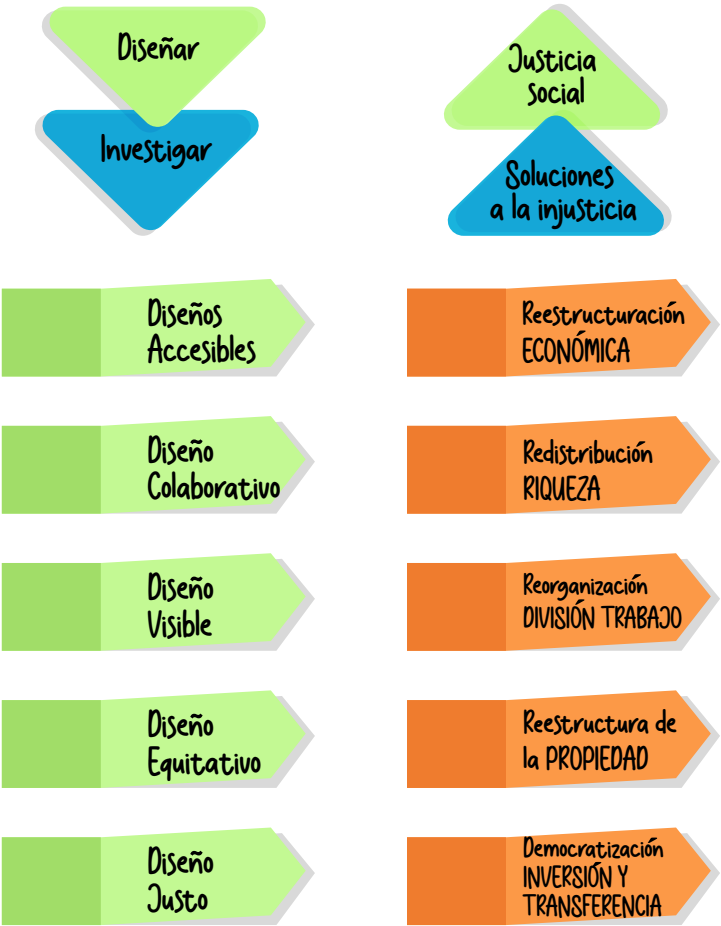


Figura 3. Esquema conceptual investigación / soluciones a la injusticia
Fuente: Elaboración de la autora.

En la fase de investigación, se pueden adoptar enfoques basados en la filosofía de Fraser para abordar distintas dimensiones del diseño y encontrar soluciones a las injusticias sociales. Estas soluciones se enmarcan en la propuesta de innovación social de Manzini, que aboga por un cambio social profundo en un mundo interconectado y en transición hacia la sostenibilidad. En este contexto, todos se ven involucrados en el continuo diseño y rediseño de sus vidas, y convergen iniciativas que dan lugar a grandes cambios sociales. Los expertos en diseño desempeñan un papel fundamental al impulsar y apoyar proyectos individuales y colectivos, lo que contribuye a las transformaciones que puedan surgir.

Manzini (2015) define las innovaciones sociales como ideas que engloban nuevos productos, servicios y modelos que satisfacen las necesidades sociales y generan nuevas relaciones o formas de colaboración, lo que mejora el funcionamiento de la sociedad. A partir de esta definición, se infiere que la práctica de la innovación social se ha extendido en la actualidad debido a diversas razones.

Por un lado, el avance de las tecnologías de la información y comunicación ha ido de la mano con las prácticas sociales que hacen posible su uso. Por otro lado, cada vez más personas en distintos contextos sienten la necesidad de redefinir sus vidas, ya sea debido a la actual crisis económica en muchos países occidentales, lo que ha llevado a un aprendizaje para vivir mejor con un menor consumo, o debido a cambios acelerados en contextos socioeconómicos tradicionales en economías de rápido crecimiento. En todos estos casos, las personas se ven obligadas a replantear radicalmente su forma de vivir y sus conceptos de bienestar.

Con base en la postura filosófica de Fraser, se proponen abordajes que permitan explorar distintas dimensiones del diseño y encontrar soluciones a las injusticias sociales. Al adoptar estas perspectivas, se busca desarrollar propuestas que atiendan a la inclusión y equidad en el diseño, lo que fomenta la participación de diversos grupos y comunidades en el proceso creativo.

El *diseño accesible*, en línea con la visión de reestructuración económica, aboga por la creación de entornos y productos inclusivos que permitan la plena participación de todas las personas en la sociedad. La reestructuración económica fue propuesta por Fraser (2003), quien busca superar las desigualdades económicas y promover la justicia social. En este sentido, el diseño accesible se convierte en una herramienta poderosa para lograr esos objetivos, al garantizar que los productos y servicios estén diseñados de manera equitativa y accesible para todas las personas, independientemente de sus capacidades. Al priorizar la inclusión y la igualdad en el diseño, se pueden derribar barreras económicas y sociales, lo que fomenta la participación activa de todos los miembros de la sociedad en el ámbito económico y contribuye a una reestructuración económica más equitativa y justa.

El *diseño colaborativo*, en consonancia con el planteamiento de redistribución de riquezas de Nancy Fraser, busca establecer un enfoque participativo y equitativo en la creación de productos y servicios. Si se sigue la visión de Fraser, que busca abordar las desigualdades económicas y promover la justicia social, el diseño colaborativo propone una forma de trabajo en la que múltiples actores, incluidos diseñadores, usuarios y comunidades, colaboran en la toma de decisiones y en la generación de soluciones. Este enfoque democratiza el proceso de diseño y permite una distribución más equitativa de los beneficios y recursos generados. Al involucrar a diversos grupos y considerar las perspectivas y necesidades de diferentes segmentos de la sociedad, el diseño colaborativo puede contribuir a una redistribución más justa de las riquezas y promover la inclusión y la participación de todos los miembros de la comunidad.

El *diseño visible*, en sintonía con el planteamiento de reorganización de la división del trabajo de Fraser (2003), busca visibilizar y valorar las diversas formas de trabajo y conocimiento que tradicionalmente han sido marginadas o invisibilizadas en el ámbito del diseño. La filósofa plantea la necesidad de reconocer y revalorizar los trabajos de cuidado, emocionales y comunitarios, que han sido históricamente subvalorados y relegados a un segundo plano. El diseño visi-

ble busca romper con esta jerarquía laboral y dar visibilidad a las voces y experiencias de aquellos que han sido excluidos. Al incorporar estas perspectivas y conocimientos marginados en el proceso de diseño, se pueden generar soluciones más inclusivas y contextualmente relevantes, lo que promueve una reorganización de la división del trabajo que reconozca y valore todas las formas de contribución laboral y conocimiento en nuestra sociedad.

El *diseño equitativo*, en línea con el planteamiento de reestructura de la propiedad, busca promover una distribución más justa de los recursos y la propiedad en la sociedad. Fraser (2003) argumenta que la desigualdad económica y la concentración de la propiedad son fuentes de injusticia social. En este sentido, el diseño equitativo aboga por generar soluciones y prácticas que permitan un acceso a los recursos y la propiedad, lo que fomenta la participación y la autonomía de todos los miembros de la sociedad. Esto implica considerar las diferentes formas de propiedad y las relaciones de poder subyacentes en el diseño de productos, servicios y entornos. Al abordar la reestructura de la propiedad desde una perspectiva de diseño equitativo, se busca superar las desigualdades económicas y promover una sociedad más justa, en la cual todas las personas tengan oportunidades y puedan disfrutar de los beneficios y recursos.

El *diseño justo*, en relación con el planteamiento de la democratización de la inversión y las transferencias de Fraser (2003), busca establecer un enfoque equitativo en la distribución de recursos y oportunidades en la sociedad. La autora sostiene que la concentración del poder económico y las desigualdades en el acceso a los recursos son fuentes de injusticia social. En este sentido, el diseño justo promueve la participación activa de todas las partes interesadas en la toma de decisiones sobre la inversión y la asignación de recursos. Se busca democratizar estos procesos, al permitir que las comunidades y los grupos marginados tengan voz y poder en la toma de decisiones que afectan sus vidas. Al fomentar la democratización de la inversión y las transferencias, el diseño justo busca garantizar que los beneficios económicos

y los recursos sean distribuidos de manera más equitativa, lo que promueve la inclusión, la justicia y la autonomía de todos los miembros de la sociedad.

La metodología proyectual debe reconocer y valorar la diversidad de las personas y las culturas. Esto implica evitar la imposición de soluciones homogéneas y estandarizadas, y en su lugar, considerar las diferencias y particularidades de las personas y las comunidades. El diseño debe ser inclusivo y adaptarse a las necesidades y características de cada grupo, al promover la equidad y evitar la reproducción de estereotipos y prejuicios.

Conceptualizar, Experimentar, Prototipar / Participación

Conceptualizar: La fase de conceptualización en el proceso creativo del diseño implica dar forma a las ideas y crear estilos propios. Durante esta etapa, los diseñadores exploran diversas fuentes de inspiración, desde el arte y la cultura hasta las tendencias actuales, con el objetivo de desarrollar un enfoque distintivo y único. La conceptualización requiere la habilidad de sintetizar diversas influencias y transformarlas en una visión coherente y original. Es en este proceso donde los diseñadores tienen la oportunidad de dejar su marca personal y establecer su propio estilo creativo, al destacarse en un mercado cada vez más competitivo y al transmitir su identidad y personalidad a través de sus creaciones.

Durante la etapa de conceptualización, se busca generar una amplia variedad de ideas y posibles soluciones. Se fomenta la creatividad y se utilizan técnicas como el *brainstorming*, los mapas mentales o los bocetos rápidos para explorar diferentes enfoques y perspectivas. Se anima a los diseñadores a pensar de manera no convencional y considerar soluciones innovadoras.

Una vez generada una gran cantidad de ideas, se procede a evaluar y seleccionar los conceptos más prometedores, mediante su refinación y su desarrollo en mayor profundi-

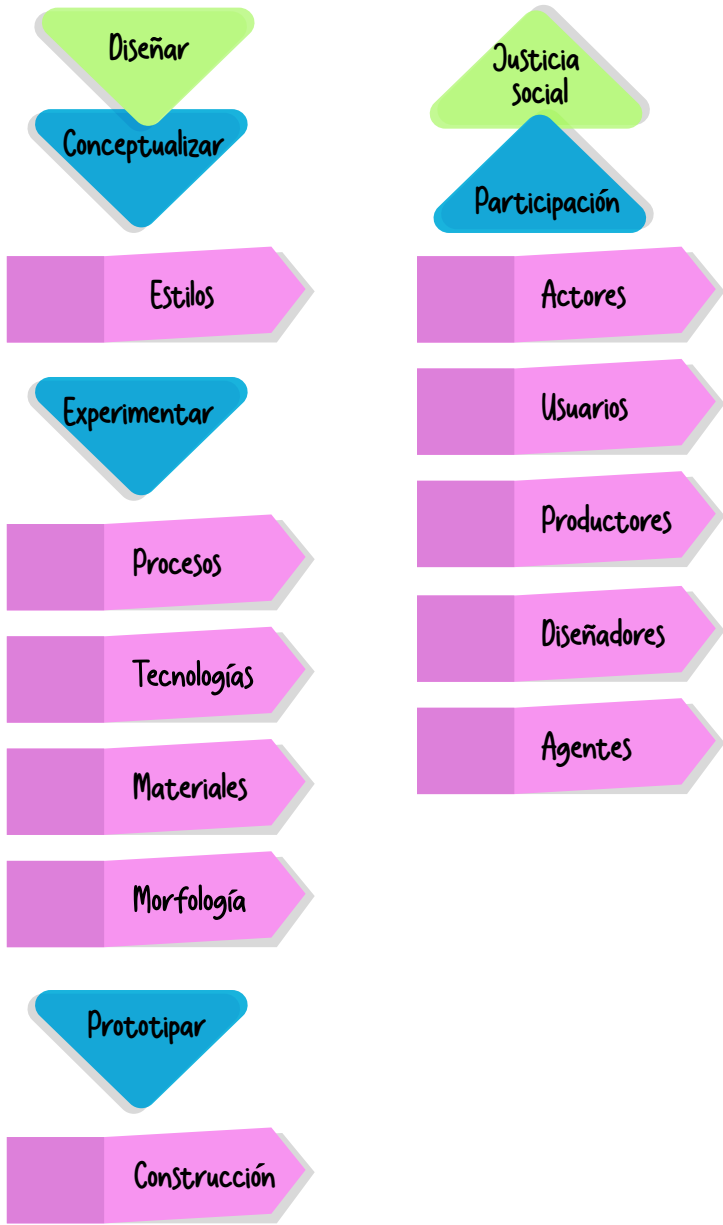


Figura 4. Esquema conceptual conceptualizar / participación
Fuente: Elaboración de la autora.

dad. Es posible crear prototipos o maquetas para visualizar y probar las ideas seleccionadas. La retroalimentación y las iteraciones desempeñan un papel fundamental en esta etapa.

Experimentar: los diseñadores buscan constantemente nuevos enfoques y soluciones innovadoras para sus proyectos. A través de la experimentación, exploran diferentes métodos de producción, técnicas de fabricación y herramientas digitales para dar vida a sus ideas. También se aventuran en la exploración de materiales no convencionales, combinaciones inusuales y técnicas disruptivas que desafían los límites del diseño tradicional. La experimentación les brinda la oportunidad de descubrir nuevas posibilidades, generar formas sorprendentes y encontrar soluciones únicas que resuelvan los desafíos de diseño. Además, les permite evolucionar y adaptarse a las últimas tendencias y avances tecnológicos, lo que asegura que sus diseños sean relevantes y vanguardistas en un mundo en constante cambio.

Prototipar: Esta fase permite a los diseñadores materializar y dar vida a sus conceptos y soluciones propuestas. A través de la construcción de prototipos, se llevan las ideas del papel a una forma tangible y funcional. Los prototipos pueden adoptar diversas formas, desde maquetas físicas hasta prototipos virtuales en 3D; depende del tipo de diseño. Estos prototipos permiten a los diseñadores evaluar y probar aspectos clave como la funcionalidad, la ergonomía, la estética y la viabilidad técnica. Al interactuar con los prototipos, los diseñadores pueden identificar posibles mejoras, solucionar problemas y refinar sus ideas antes de pasar a la etapa de producción final. La construcción de prototipos es esencial en el proceso creativo del diseño, ya que brinda la oportunidad de iterar y perfeccionar las soluciones propuestas, lo que asegura que el resultado final cumpla con los objetivos establecidos y las expectativas del usuario.

Una vez que se ha desarrollado el concepto final, se procede a implementar y producir la solución. Esto puede implicar la creación de archivos digitales, la fabricación de productos físicos o la implementación de servicios o experiencias. Se presta atención a los detalles y se asegura la calidad del producto final.

Esta metodología propone, con base en el planteamiento de Fraser, la inclusión de diversos actores, tanto externos como internos, que participaron en el proceso creativo o productivo. Además, busca comprender las necesidades de los usuarios de nuestros productos, analizar sus estilos de vida, gustos y formas de interactuar en la sociedad. Se valora el aporte de los productores, muchos de los cuales son expertos en técnicas artesanales y vernáculas. También se reconoce a los diseñadores por su contribución a la sociedad y su capacidad para transformar realidades sociales. Por último, se brinda reconocimiento a cada uno de los agentes involucrados en los diversos campos profesionales.

El papel del diseñador no se limita a desarrollar productos y servicios terminados, sino que debe diseñar con el objetivo de ampliar las capacidades de las personas para que puedan llevar la vida que valoran. Esto implica colaborar en la creación de condiciones favorables para que los individuos interesados elaboren y pongan en práctica hábitos de vida y acciones que consideren mejores (Manzini, 2015).

La adopción de este enfoque otorga la responsabilidad de decidir lo que es mejor hacer en manos de las personas, mientras que los diseñadores participan en la creación de plataformas de acción y sistemas de sentido que facilitan diferentes comportamientos viables y culturalmente recomendables.

El papel del diseñador experto consiste en participar en la construcción de plataformas de acción y sistemas de sentido que brinden a las personas la verdadera oportunidad de ser lo que desean ser y de hacer lo que desean hacer. Les brinda la posibilidad de definir y poner en práctica sus propios proyectos de vida de manera activa y colaborativa.

Valorar, Concretar / Participación

Valorar: Después de implementar la solución, se lleva a cabo una evaluación para medir su efectividad y su impacto en los usuarios o clientes. Se recopila retroalimentación y

se realizan ajustes si es necesario. Este ciclo de evaluación y mejora continua puede repetirse en diferentes etapas del proyecto.

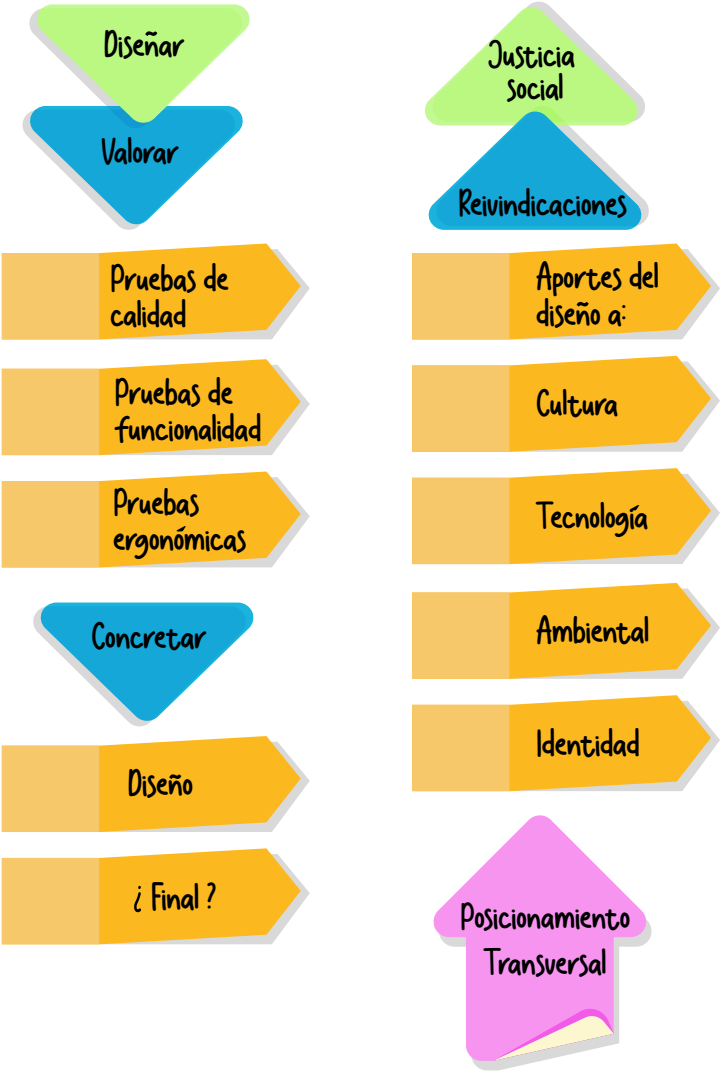


Figura 5. Esquema conceptual: Valorar / Reivindicaciones
Fuente: Elaboración de la autora.

La metodología proyectual se basa en un enfoque centrado en el usuario, lo que significa que se pone énfasis en comprender las necesidades y expectativas de los usuarios finales. A lo largo de todas las etapas, se busca involucrar a los usuarios y recopilar su retroalimentación para garantizar que la solución final sea relevante y útil para ellos.

Para la valoración, se pueden desarrollar pruebas de calidad que pueden ser empíricas o en laboratorio. También, pueden ser pruebas de funcionalidad, las cuales, generalmente, se desarrollan con el usuario, y pruebas ergonómicas, que evalúan la adaptabilidad, el confort y la funcionalidad de los productos.

Concretar: La concreción de los prototipos representa la fase culminante en la creación de un producto de diseño, tras una minuciosa evaluación inicial. En este proceso, surgen nuevos cuestionamientos e interrogantes que despiertan emocionantes desafíos para los diseñadores. Es aquí donde se materializan las ideas y se da forma tangible a la visión creativa, lo que da vida al concepto y lo lleva más allá de los límites de la imaginación. La concreción de los prototipos es el momento de hacer realidad el potencial latente, al permitir experimentar con materiales, formas y funcionalidades para alcanzar la excelencia en el diseño. Con precisión y dedicación, los diseñadores transforman los bocetos y las ideas abstractas en modelos tangibles que permiten evaluar su viabilidad y efectividad. Cada detalle se cuida con esmero, pues se busca la armonía entre estética y funcionalidad, mientras se exploran nuevas soluciones y se superan obstáculos creativos. En esta etapa, la pasión y los conocimientos proyectuales se fusionan para dar vida a un prototipo que encarna la visión original, lo que brinda la oportunidad de perfeccionar y refinar cada aspecto del diseño antes de su producción final. La concreción de los prototipos es el trampolín que impulsa al producto hacia el éxito y lo convierte en una realidad tangible que cautiva y sorprende al usuario.

Además, desde los planteamientos de Fraser, a lo largo del proceso de diseño, es esencial realizar una evaluación constante del impacto social de las soluciones propuestas.

Esto implica considerar cómo el diseño puede contribuir a la reducción de las desigualdades y promover la justicia social. Se deben tener en cuenta las consecuencias a corto y largo plazo de las decisiones de diseño, tanto a nivel local como global, y adaptar las soluciones en función de estos impactos.

Para lograr un diseño colaborativo con un enfoque de justicia social, es fundamental que tanto los diseñadores como las personas compartan una visión común de qué hacer y cómo hacerlo. Estas visiones compartidas fomentan un entorno propicio para la innovación social y no surgen espontáneamente, resultan de debates sociales intencionados para producirlas. Los escenarios, en este contexto, son sistemas comunicativos creados por el diseño que estimulan el debate social sobre qué acciones tomar y cómo lograr ciertas metas. Estos escenarios presentan una visión de un mundo diferente del presente pero posible y deseable, al mostrar medidas y valores que los respaldan. Al ser debatibles, permiten a los interlocutores expresar sus opiniones y acuerdos o desacuerdos con los pasos propuestos para hacer realidad esos escenarios (Manzini, 2015).

En estas reivindicaciones hacia la sociedad, se pueden evaluar los aportes que realiza el diseño hacia la cultura, la tecnología, el ambiente y la identidad. Para la disciplina del diseño, estas reivindicaciones ubican el posicionamiento transversal de un pensamiento contemporáneo. A medida que los problemas actuales se han vuelto más complejos y entrelazados, el diseño, en ciertas dimensiones, ha abrazado una epistemología de la complejidad¹⁸. Esto implica reconocer que

¹⁸ La epistemología de la complejidad es un enfoque que surge en el campo de la filosofía y la ciencia para abordar la naturaleza compleja y dinámica de los fenómenos del mundo. En contraste con las concepciones tradicionales de la epistemología, que se centran en la búsqueda de la certeza y la simplificación, la epistemología de la complejidad reconoce la existencia de sistemas complejos interconectados y busca comprender su naturaleza intrínsecamente no lineal.

Este enfoque epistemológico se basa en las ideas de autores como Edgar Morin, quien se basa en su enfoque holístico y transdisciplinario para comprender la realidad y abordar los problemas de manera integrada. Morin aboga por considerar la interconexión y la interdependencia de los elementos que componen un problema o situación de diseño. Su enfoque epistemológico destaca la importancia de reconocer las relaciones y los vínculos entre los distintos componentes del sistema de diseño, en lugar de abordarlos de manera aislada o reduccionista (Juárez & Comboni, 2012).

los desafíos que enfrentamos en el mundo actual no pueden abordarse de manera aislada o lineal. En cambio, requieren un enfoque integrado y sistémico que considere las múltiples interacciones y relaciones entre los elementos involucrados.

La epistemología de la complejidad en el diseño se basa en la comprensión de que los sistemas¹⁹ son inherentemente dinámicos y adaptativos. Los diseñadores deben considerar las necesidades y deseos de los usuarios, así como también los contextos sociales, culturales, económicos y ambientales en los que operan los productos o servicios. Esto implica tener en cuenta las interacciones complejas entre estos elementos y buscar soluciones que sean sostenibles, éticas y socialmente responsables. Desde la disciplina del diseño, se fomenta el pensamiento no lineal y la exploración de múltiples perspectivas. Los diseñadores deben ser capaces de comprender y sintetizar información proveniente de diferentes disciplinas y actores involucrados en un proyecto. Esto implica la capacidad de ver las conexiones y las relaciones entre los diversos elementos y encontrar soluciones innovadoras que aborden la complejidad de manera efectiva.

El desarrollo del diseño ha sido impulsado por la evolución desde un enfoque relacional hasta convertirse en un campo multidisciplinario con una epistemología de la complejidad. Esta evolución ha llevado a un enfoque más amplio y profundo del diseño, que reconoce su papel en la resolución de problemas complejos y su impacto en diversos aspectos de la vida humana. Al abrazar la complejidad, el diseño puede proporcionar soluciones más integrales y significativas para los desafíos contemporáneos.

¹⁹ El concepto de "sistema" es de gran relevancia para la comunidad de diseñadores y pensadores del diseño. Se comprende que los sistemas se encuentran en un punto intermedio entre dos enfoques opuestos: la construcción de partes mínimas y un principio unificador ontológico que trasciende y organiza diversas piezas. Estos sistemas de rango medio se manifiestan en diversas formas y entornos que los seres humanos creamos, modificamos y reinventamos para adaptarnos a nuestro entorno y circunstancias históricas (Buchanan, 2019).

Con el advenimiento de la tecnología y la digitalización, el diseño se ha fusionado con el mundo digital. El diseño gráfico, el diseño de productos, el diseño textil e indumentaria y el diseño de interiores se han adaptado para funcionar en entornos virtuales, y han surgido nuevas disciplinas como el diseño de interfaces de usuario (UI) y el diseño de experiencia de usuario (UX), que se centran en la creación de experiencias digitales efectivas y agradables para los usuarios.

Otro desafío importante en el desarrollo del diseño ha sido su enfoque hacia la sostenibilidad y la responsabilidad social. A medida que la conciencia sobre el impacto ambiental y social de los productos y servicios ha aumentado, los diseñadores han asumido el rol de crear soluciones que sean respetuosas con el medio ambiente, éticas y socialmente responsables. Esto ha llevado al surgimiento del diseño sostenible, el diseño social y el diseño centrado en el usuario. El diseño también ha experimentado una mayor colaboración e interacción con otras disciplinas. Los diseñadores trabajan cada vez más en equipos multidisciplinarios, al colaborar con ingenieros, científicos, sociólogos y expertos en marketing, entre otros. Esta colaboración fomenta la innovación y permite abordar problemas complejos desde diferentes perspectivas.

Reflexiones

Una metodología proyectual basada en la filosofía de la justicia social de Nancy Fraser propone una aproximación interdisciplinaria en el diseño, con un enfoque crítico, participativo y ético. Esta metodología busca abordar las desigualdades y promover la equidad en el diseño, al reconocer la diversidad y valorar la participación de las comunidades. Al integrar la perspectiva de la justicia social en el diseño, se puede contribuir a la creación de soluciones más inclusivas y responsables, que promuevan un cambio positivo en la sociedad.

La metodología proyectual debe fomentar la reflexión ética en cada etapa del proceso. Los diseñadores deben cuestionar sus propios sesgos y suposiciones, así como examinar las implicaciones éticas de sus decisiones. La respon-

sabilidad ética implica tener en cuenta el bienestar de todas las partes involucradas, así como el impacto en el entorno natural y social.

El desarrollo de la disciplina del diseño ha sido notable en los últimos años. Ha evolucionado desde una disciplina centrada en la estética hacia una que aborda problemas complejos, incorpora la tecnología, se preocupa por la sostenibilidad y la responsabilidad social, fomenta la colaboración multidisciplinaria y se extiende más allá de los productos físicos hacia la creación de experiencias completas. El diseño sigue siendo un campo en constante cambio y crecimiento, y su importancia seguirá aumentando a medida que nos enfrentamos a desafíos cada vez más complejos en nuestro mundo en constante evolución.

En una dimensión de diseño colaborativo, se ha evolucionado hacia soluciones integradoras que combinan productos y servicios específicamente diseñados para mejorar las capacidades de las personas y lograr los resultados deseados. Estas soluciones integradoras tienen como objetivo principal aumentar la accesibilidad y eficacia de las organizaciones colaborativas, lo que reduce la inversión personal requerida y aumenta el beneficio para los co-productores involucrados. En términos prácticos, esto implica identificar las demandas funcionales de una organización colaborativa, descomponerlas en elementos básicos y proponer alternativas para cada uno de ellos, lo que crea una variedad de sistemas materiales e intangibles que requieren diferentes competencias de diseño.



REFERENCIAS

- Buchanan, R. (1999). La Investigación del Diseño y el Nuevo Aprendizaje. *Investigando el Diseño: Diseñando la Investigación*. Consejo de Diseño de Londres.
- Buchanan, R. (2019). Systems Thinking and Design Thinking: The Search for Principles in the World We Are Making. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, 5(2), 85-104.
- Butler, J., & Fraser, N. (2016). *¿Redistribución o reconocimiento? Un debate entre marxismo y feminismo*. Traficantes de Sueños.
- Fraser, N. (2003). *Redistribution or Recognition? A political - philosophical exchange*. Verso.
- Juárez, J. M., & Comboni, S. (2012). Epistemología del pensamiento complejo. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, 65, 38-51.
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan. Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta Theoria.
- Munari, B. (2016). *¿Cómo nacen los objetos?* Editorial Gustavo Gili, SL.
- Simon, H. (2006). *Las ciencias de lo artificial*. Comares.

GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN HISTORIA, TEORÍA Y EPISTEMOLOGÍA DEL DISEÑO

Somos un grupo de amigos apasionados por el diseño que buscamos aportar en la construcción de su historia, su teoría y su epistemología mediante la generación de proyectos que miren a esta disciplina desde la realidad contemporánea.

El diseño como objeto de estudio epistemológico, sus relaciones con el contexto, con la historia, con el pensamiento y con otras disciplinas son el eje central de las investigaciones que se proponen en este espacio de reflexión y construcción.



Grupo de
investigación en
epistemología del diseño



GRUPO DE INVESTIGACIÓN EN HISTORIA, TEORÍA Y EPISTEMOLOGÍA DEL DISEÑO

De izquierda a derecha

▲ Giovanni Delgado-Banegas, Roberto Landívar-Feicán, Santiago Vanegas-Peña, Diego Jadán-Heredia.

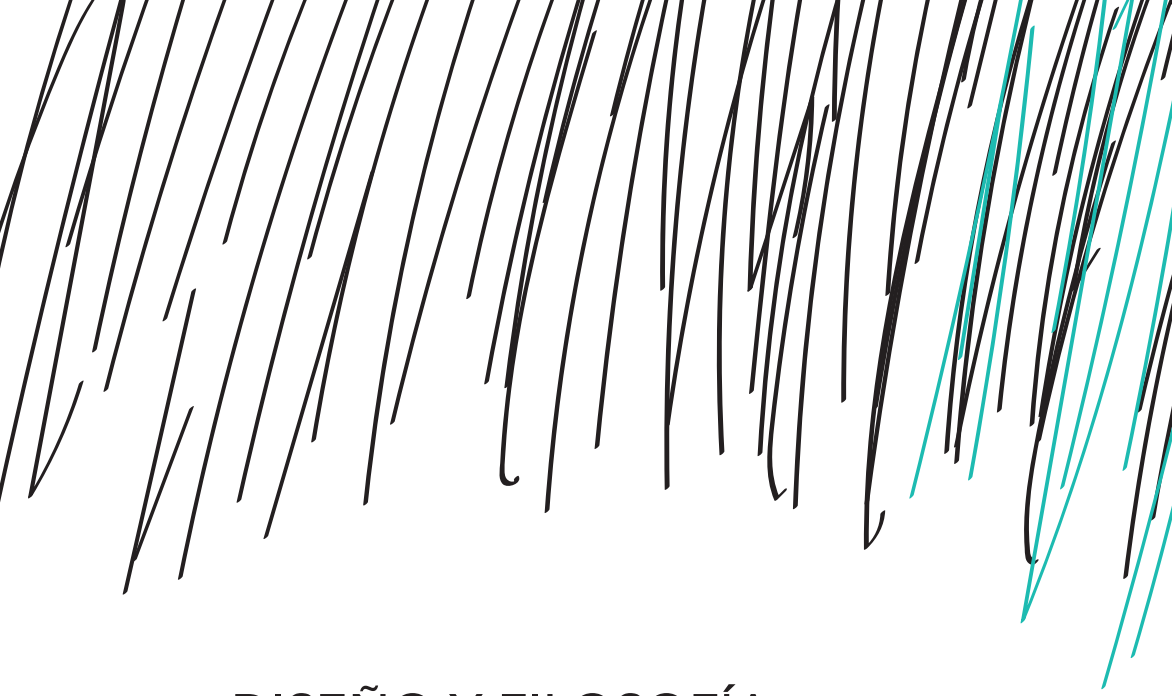
▼ Silvia Zeas-Carrillo, Genoveva Malo-Toral, Anna Tripaldi-Proañó, Toa Tripaldi-Proañó.





Este libro se terminó de imprimir y encuadernar
en marzo de 2025 en el PrintLab de la Universidad del Azuay,
en Cuenca del Ecuador.





DISEÑO Y FILOSOFÍA: UN DIÁLOGO TRANSDISCIPLINARIO

El diseño, a lo largo de su historia, se ha desarrollado en constante interacción con otras disciplinas. Este libro propone un acercamiento transdisciplinario, explorando la relación entre el diseño y la filosofía para ampliar su marco conceptual. A través del análisis de pensadores como Nelson Goodman, Richard Rorty, Humberto Maturana, Bruno Latour, Martin Heidegger, Pierre Bourdieu y Nancy Fraser, se abordan cuestiones epistemológicas, ontológicas y metodológicas que permiten comprender mejor la disciplina.

Este texto invita a diseñadores, académicos y profesionales a reflexionar sobre el conocimiento disciplinar y a construir nuevas perspectivas que fortalezcan la teoría del diseño. Un libro imprescindible para quienes buscan entender el diseño más allá de la práctica, como un campo de conocimiento en constante transformación.

ISBN: 978-9942-670-81-6



9 789942 167081



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

Casa
Editora