

Lo específico del diseño

Por Reinaldo Leiro

Lo que distingue al diseño y la arquitectura, del arte y las ingenierías, no debe buscarse en sus procedimientos técnicos sino en los fines de cada actividad.

Por especificidad del diseño —arquitectura y diseños— entendemos el proceso de innovación cuyo «fin último», si bien comparte el hábitat del hombre con disciplinas de frontera como las ingenierías, el arte y las ciencias sociales, no coincide con el propósito central de dichas disciplinas.

El diseño como ciencia de lo artificial

En 1969, el economista y científico social *Herbert Simon*, Premio Nobel en 1978, publicó el libro *The Science of the Artificial*, en cuya introducción proponía considerar el universo de objetos concebido y construido por el hombre como un sistema programado con el propósito de alcanzar metas y objetivos de adecuación al entorno en que dicho sistema opera. A este sistema lo denominó «artificial», en contraposición al ya conocido como «ciencias naturales». Por otra parte, el autor desarrollaba su convicción de que era factible afirmar que «si los fenómenos naturales obedecían a un principio de *necesariedad* supeditado a la ley natural, tanto los objetos como los fenómenos artificiales configuraban un proceso de ‘contingencia’ debido a la maleabilidad ejercida por el contexto».¹ Es decir, un principio referido a «cómo son las cosas» en el primer caso, y a «cómo podrían ser» en el segundo. Así como una ciencia natural, en palabras de Simon, es un cuerpo de conocimiento acerca de determinada clase de objetos y fenómenos (de sus características y propiedades, de la manera en que se comportan e interactúan entre sí y con su entorno), de la misma forma correspondería preguntarse si no es posible considerar la existencia de una ciencia destinada al conocimiento de los fenómenos y productos artificiales en lo referente a la manera en que operan entre sí, y a sus modalidades de interacción con los fenómenos naturales y con las personas para las que fueron creados.

«Ingeniería, economía, arquitectura y pintura», sostenía el economista, «conforman las disciplinas que conciernen, no con lo necesario sino con lo contingente. En síntesis, con el diseño», pero, como veremos, con el «diseño» concebido por Simon.

El proceso de *interface* con el que este autor define el diseño consta de tres instancias: un contexto interno del objeto mismo, un contexto externo con el que interactúa el artefacto y un propósito referido a los resultados de dicha interacción. El resultado será satisfactorio si la *interface* permite reemplazar una situación anterior por otra más adecuada. Lo que le permite a Simon englobar en una misma área desde la ingeniería hasta el arte, es una

concepción del «propósito que conduce el desarrollo de la *interface*», dentro de los lineamientos del *problem solving*, es decir, dentro de un proceso que reduce los objetivos del programa de diseño a aquellos que están referidos a los aspectos metodológicos y objetivables del proyecto. Dentro de esta concepción de «diseño», pueden inscribirse los «proyectos» de la economía, el arte, las ingenierías, la arquitectura, los diseños, etc. Es decir, toda tarea que tenga un propósito. La identidad, la especificidad de cada una de las áreas proyectuales, aparecerá una vez que el «propósito» de cada actividad —su fin último— se defina, más allá del proceso lógico prescriptivo, en términos de los intereses propios de cada una de las disciplinas. Esto significa que la especificidad no reside en el procedimiento, sino en el interés final del mismo.

La condición propia del diseño

Como dijimos al comienzo, si analizamos las fronteras del diseño encontraremos muchos temas y objetivos compartidos con las ingenierías, las ciencias sociales y el arte. Pero si bien la arquitectura y los diseños pueden compartir con la ingeniería las metas técnicas y de «uso», lo hacen a través de una reformulación de las mismas con el fin de alcanzar resultados socio-técnicos, que de esta manera articulan simbología, rituales, creencias, así como determinados sistemas de preferencia referidos al lenguaje, a la comprensión y a la percepción del objeto. Este conjunto de objetivos socio-técnicos constituiría así la «condición específica del diseño», indispensable para traducir y transferir los «útiles» (quizá un deseo protésico colectivo) y su tecnología al ámbito sociocultural. Es decir, el requisito generado por la sociedad para posibilitar la incorporación de las «entidades artificiales», mediante la socialización y la culturización de sus propiedades. Y esta última alcanza el éxito cuando los objetos permiten y facilitan la relación entre las cosas y la gente, y cuando las cosas tienen sentido.

Como ya hemos dicho, el diseño interactúa también en mayor o menor grado con diversas áreas del conocimiento, tales como la sociología, la antropología, la historia, la ética, la estética, la ergonomía, la psicología perceptiva, la ecología, la gestión y las tecnologías. Pero este accionar interdisciplinario va más allá de una gestión coordinadora de factores técnicos y socioculturales, configurando una «disciplina autónoma» en el sistema de las decisiones socio-técnicas ya mencionadas.

En el análisis que hemos realizado hasta aquí, se distinguen tres polos interactivos: técnica, *usabilidad* y significación. A través de la interacción de estos tres polos que conforman el territorio específico del proyecto, se evidencian además los límites epistémicos del diseño: las ingenierías, si relacionamos técnica y usabilidad; las ciencias sociales, instaladas entre la *usabilidad* y la significación; y las artes, cuando actúan la técnica y la significación. En este último caso, es conocido que el arte incide de varias maneras en la percepción de la gente sobre el universo de los artefactos, pero su fin es el de plantear los problemas y no el de resolverlos. Es posible que Kant siguiera afirmando que el arte debe ser inútil.



Resulta evidente que el triángulo conformado por las tres variables mencionadas constituye una simplificación, ya que el territorio proyectual incluye, en mayor o menor grado, otras variables como la ética, la economía, el ciclo de vida, la sustentabilidad, la comercialización y la logística, pero sólo a partir de «la técnica, la *usabilidad* y la *significación*» es posible definir lo específico del diseño y su posibilidad real de innovar. De innovar con sentido.

Publicado el 11/03/2006

-
1. Herbert Simon, *The Science of the Artificial*, Cambridge, Massachusetts, Londres, The mit Press, 1969.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/lo-especifico-del-diseno>

