

Un modelo de análisis del diseño

Por Ricardo Castellón

Las causas que dan origen al diseño, tomado en sentido amplio, constituyen una matriz adecuada para encarar su análisis histórico.



Abordar la historia desde el diseño requiere partir de al menos dos consideraciones:

En primer lugar debe considerarse que un acto de diseño siempre estará condicionado por las

circunstancias históricas en las cuales se desenvuelve, no solo por la causa (*inputs*), sino también por las consecuencias (*outputs*, capacidad de respuesta). En tal sentido, las circunstancias sociales, económicas, tecnológicas o culturales condicionarían el acto en sí; limitando simultáneamente la respuesta.

La segunda consideración tiene que ver con el carácter histórico de las necesidades humanas. Según Marx, las necesidades (salvo las biológicas originarias) son históricas, tan producidas como los productos como por las capacidades. En este contexto el diseño figura como parte clave del engranaje social productivo, puesto que la producción no sólo crea el objeto de consumo, sino el modo de consumo, el impulso de consumo y el consumidor mismo, rebasando las fronteras del simple objeto creado.

Así, el desarrollo social mismo se va desarrollando en un proceso que es la suma de diversos actos productivos que determinan el desarrollo histórico.

Ahora bien ¿de qué herramientas disponemos para encarar el análisis histórico?

El diseño como una interfase

La idea del diseño como parte integrante de la creación de objetos y de un modo de consumo que moldea a los consumidores mismos, nos lleva al modelo del diseño como una interfase propuesto por Bonsiepe. En su esquema que denomina el «esquema ontológico del diseño», Gui Bonsiepe sostiene que el mismo está «compuesto por tres ámbitos unidos. En primer lugar», dice, «existe un usuario o agente social, que desea efectivamente cumplir una acción. En segundo lugar se encuentra una tarea que él mismo quiere ejecutar [...] En tercer lugar existe un utensilio o artefacto del que necesita el agente para llevar a término la acción [...] La conexión entre estos tres campos se produce a través de una interfase. Se debe tener en cuenta que la interfase no es un objeto, sino un espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta (artefacto, entendido como objeto o como artefacto comunicativo) y el objeto (razón, motivo) de la acción. Este es justamente el dominio irrenunciable del diseño industrial y gráfico» (Bonsiepe, 1999: 17).

¿Es posible aplicar la matriz a las referidas circunstancias y necesidades históricas? En la búsqueda de un modelo que permita estudiar la historia humana a través del diseño y para contestar esta pregunta se propone a continuación dos importante consideraciones.

La primera es que, sin descartar el esquema de Bonsiepe, se considere fuera de la categoría de artefacto los procesos de planificación y organización de las sociedades (como actos de diseño pero no materializados en artefactos). Se trataría de fenómenos intelectuales que no se objetivizan en artefactos.

La segunda es, sin descartar el esquema, hacer extensivo el concepto de artefacto (concebido como acción de diseño percibida en un artefacto) a objeto, comprendiendo objeto como «un elemento del mundo exterior, fabricado por el hombre y que éste puede coger o manipular». El papel fundamental de un objeto es que se utilice (de ahí utensilio y útil). El objeto, así, «es inicialmente una prolongación del acto humano en una funcionalidad esencial [...] en condicionamiento del ser humano por el entorno». (Moles, 1975).

El diseño como secuencia de causas

Una respuesta adecuada para alimentar el modelo parece venir de Robert Gillam Scott. La eterna pregunta existencial ¿qué es el diseño? es abordada a partir de las necesidades. ¿Qué mueve a los hombres a proceder a crear elementos del mundo exterior para satisfacer necesidades? Para Scott el saber si un diseño cumple su finalidad pasa por el conocimiento de cuatro causas: la primera, la formal, la material y la técnica (Scott, 1978: 4-6).

En un esfuerzo por aproximar esta categorización a la de Bonsiepe, las dos primeras causas pueden ser referidas al usuario y diseñador, las otras dos, al entorno. En definitiva, «No es factible imaginar una forma real si no es en algún material, —sostiene Scott— ya que no puede existir aparte de éste».

El estudio del diseño y sus objetos en la historia parece tornarse así en la sucesión en cadena de una serie de causales.

Causa primera

De acuerdo a Agnes Heller, la génesis del hombre es en el fondo la génesis de las necesidades (Heller, 1986). El desarrollo del ser humano es, por inferencia, el desarrollo de sus necesidades y capacidades. El carácter histórico de las necesidades se manifiesta en la humanización de las necesidades biológicas y en la creación de nuevas necesidades sin raíz biológica: aprendizaje y necesidades estética y científica (J. Boltvinik, 2007).

Al respecto, Scott sostiene: «Todo lo que usamos —ropas, casas, ciudades, carreteras, herramientas, maquinarias, etc.— se inventó para llenar alguna necesidad» (Scott, 1978:2). Es importante agregar que estas necesidades no son únicas, también las hay de orden espiritual y su rol se hará notar mucho durante la historia humana.

En resumen, podemos concluir que necesidad humana es la sensación de carencia de algo unida al deseo de satisfacerla. Así, las puede haber clasificadas según distintos criterios:

1. Según su importancia o naturaleza: Primarias o Secundarias.
2. Según su procedencia (de quien surgen) o carácter social: individuos, sociedad.
3. Según su importancia para la economía: económicas, no económicas (respirar).
4. Según su nivel de satisfacción (véase Abraham Maslow, de cara al comportamiento humano): necesidades fisiológicas; necesidades de seguridad; necesidades de aceptación social ; necesidades de aprecio a autoestima y, finalmente necesidades de autorrealización.

¿Estamos ante el conocido debate de si toda satisfacción a la necesidad humana es un acto de diseño? Sí.

Causa formal

Scott sugiere que para que se concrete un acto de diseño, la solución concebida debe cobrar forma, primero mentalmente y luego por medios gráficos. Sin embargo, el ser humano no siempre dispuso de medios gráficos para diseñar. Asumir que existió (y que puede existir) diseño antes de graficar es un desafío interesante.

Causa material

Hay otra razón para crear: los materiales. Si no los hubiera, el diseño no sería objetivo, no se materializaría en objetos. La materialización del acto de diseño sólo es posible con la disponibilidad de recursos que se encuentran en su manera más pura, en la naturaleza. Se trata de aquellos bienes materiales y servicios que aun no han sido alterados por el ser humano; y que son valiosos por contribuir a su bienestar y desarrollo de manera directa (materias primas, minerales, alimentos) o indirecta (servicios ecológicos indispensables para la continuidad de la vida en el planeta).

Causa técnica

En su enumeración de las causas del acto creador, Scott agrega: «Puesto que parte de la naturaleza de los materiales es la manera en que podemos darles forma, lo que hemos dicho acerca de ellos también es válido para las técnicas». La definición empleada por Bonsiepe para artefacto, parece adecuada para una aproximación al tema del diseño y su relación con la tecnología. Se entiende por artefacto cualquier obra manual realizada con un propósito o función técnica específica (vale aclarar que una función técnica es el pasaje, mediante un dispositivo apropiado, de un conjunto dado de estados iniciales de un sistema, al conjunto deseado de estados finales; por ejemplo, si se necesita purificar agua en un estado inicial «impuro», la «función de purificación del agua» es la transformación del agua de manera que su estado final sea «agua pura en el grado deseado»).

Así, una técnica lleva a una función tecnológica. El equivalente de función en tecnología es el mismo empleado en fisiología para referirse a la «función de un órgano». La única diferencia es que en el caso tecnológico la función técnica la realiza un artefacto, mientras que en el fisiológico la realiza un órgano o un sistema de órganos como el sistema circulatorio. ¿Estamos de nuevo ante el rebase del objeto por un sistema social y cultural?

Más que otra cosa y en conclusión, estamos ante la posibilidad de hacer de una plataforma de causales, una herramienta de análisis y síntesis con dimensión histórica.

Publicado el 04/08/2010



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/un-modelo-de-analisis-del-diseno>

