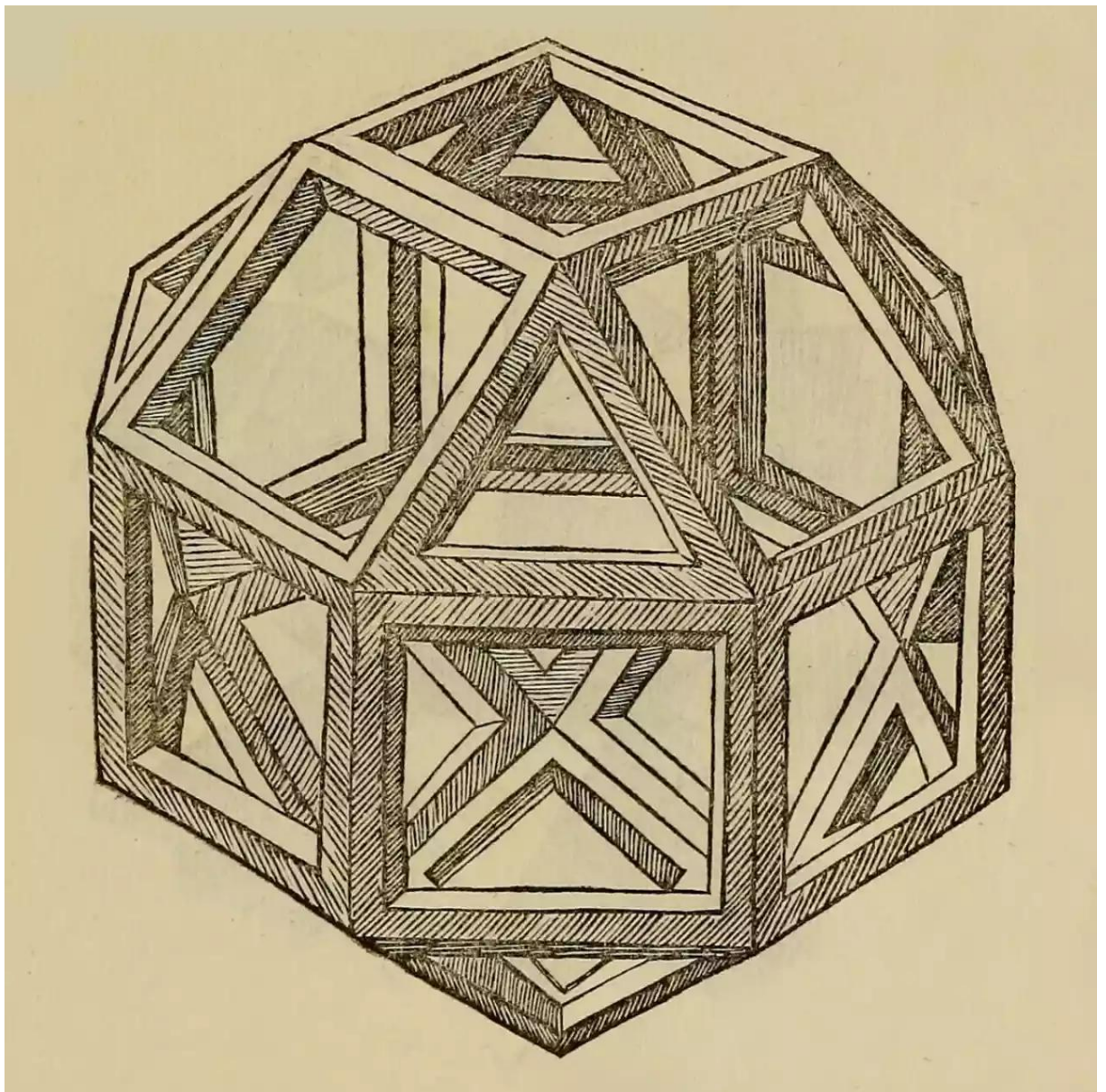


# Diseño: ¿arte o ciencia?

---

Por Mariana Pittaluga

¿Podemos pensar al diseño en relación con la ciencia mas que con el arte?  
¿Existe el diseño sin metodología? ¿Cómo sería el diseño bajo otro paradigma?



Poliedro dibujado y grabado por Leonardo Da Vinci, que aparece en el Códice Atlántico, usado para ilustrar la obra *De Divina Proportione* de su buen amigo el monje franciscano Luca Pacioli.

Todavía podemos escuchar, tanto en el ámbito académico como en las sobremesas de

diseñadores, debates sobre si el diseño es o no arte. Lo que puedo aportar es, en primer lugar, que esa pregunta me resulta caduca. Obviamente, cada quién tiene su propio discurso, su relato, y su propia argumentación para sostenerlo. Sin embargo, existe un discurso predominante en el ámbito del diseño, que tiene su origen en la Bauhaus y que, no sabemos cómo, de alguna forma logró imponerse por encima del resto.

Durante el siglo XIX, en pleno auge de la industria y la producción en masa, las charlas de café de un grupo de artistas giraban en torno a la pregunta por la forma. De un lado del cuadrilátero: el movimiento Arts & Crafts liderado por William Morris y del otro «los pro-industriales», que luego se alojarían en las escuelas Bauhaus y Hochschule für Gestaltung (HfG).

Desde la perspectiva de la forma, los primeros defendían un diseño artesanal, que resultaba ser, a ojos de sus opositores, pecaminosamente ornamental. Así es, los pro-industriales tenían una argumentación ética respecto de la forma. En el período de entre guerras el ornamento era considerado un desperdicio, y llegó a ser sentenciado como «delito» por Adolf Loos en el famoso artículo titulado *Ornamento y delito*, de 1908.

En 1919 se crea la Escuela Bauhaus en Alemania, con la dirección de Walter Gropius, como producto de la fusión de la Escuela Superior de Bellas Artes y la Escuela de Artes Aplicadas de Weimar. ¿Adivinó quién ganó la pelea?

Tras el cierre de Bauhaus, en 1933, la mayoría de sus integrantes emigra a Estados Unidos, donde emprenderán una nueva vertiente en la historia del diseño: la idea del *good design*. Mientras que en Alemania, en los años cuarenta, un ex-alumno de Bauhaus, Max Bill, desarrolla un concepto equivalente: el de *gute form*, fundado sobre la base de las formas válidas; es decir, aquellas vinculadas a la calidad y la función del objeto.

En 1955 Bill, junto con Inge Aicher-Scholl y Otl Aicher, fundan la HfG en la ciudad de Ulm, en un esfuerzo por continuar la tarea emprendida por Bauhaus en términos estético-formales. HfG determina la comprensión del diseño como un proceso racional articulado por una serie de fases ordenadas en secuencia continua, que van desde la recolección de datos hasta la presentación final del proyecto.

El desarrollo teórico de la noción de proyecto que se gesta en Ulm, desarrollado por Tomás Maldonado, implica un proceso racional orientado hacia un fin y que posiciona al diseño desde su vínculo con la sociedad. La palabra diseño cobra así una acepción específica, intrínseca a los preceptos modernos y vinculada con la utopía tecnológica progresista. Esto es posible gracias al compromiso con la producción industrial institucionalizado por parte de Bauhaus y HfG, y gracias a la construcción de un discurso histórico cimentado por autores como Nikolaus Pevsner que impulsan la idea de la Bauhaus como resolución al conflicto arte/industria.

A partir de entonces empiezan las contradicciones respecto a si el diseño es o no es arte: algunos entienden que el diseño se separa como disciplina independiente del arte y otros lo entienden como una nueva disciplina artística.

Tomás Maldonado y Gui Bonsiepe co-escribieron en 1964 el artículo *Ciencia y Diseño*, donde,

básicamente, dicen que el método proyectual se rige por procedimientos científicos. Christopher Alexander introduce la matemática, la lógica y las ciencias exactas, para establecer una metodología del Diseño racional. Desestimando un abordaje intuitivo, propone un modo para representar los problemas de diseño de manera tal que facilite una resolución concreta: una descomposición cartesiana de los problemas. Desarrolló un método en el que los problemas de diseño se representaban con gráficos y ecuaciones.

Otro matemático, Horst Rittel, habla de los problemas de diseño como *wicked problems*, ya que se caracterizan por no tener una solución única y definitiva. Esto fue retomado por Hans Gugelot que también desarrolló un método que se compone por fases de trabajo. En la misma línea trabajaron Morris Asimov en el libro *Introducción al proyecto* y Bruce Archer en el artículo *Método sistemático para diseñadores*.

John Christopher Jones, un diseñador que estudió ingeniería, en su texto *Métodos de diseño*, aborda la comprensión del diseño como proceso racional y la problemática de establecer un método transferible y de pretensión universal, tema que se instaló durante las décadas del 60 y 70 como uno de los discursos fundamentales sobre la práctica del diseño. En contraposición a un diseño tradicional, de carácter intuitivo, Jones aspira a establecer una descripción programática del proceso de diseñar, cuyo carácter objetivo se encuentra por sobre las particularidades de la praxis individual.

Como dice Bernhard Bürdek, a través del discurso metodológico se propagó el pensamiento lógico y sistemático, haciendo del diseño una disciplina enseñable (de aquí proviene el famoso «plan de necesidades»). En este contexto, el diseño estaba más cerca del laboratorio que de las acuarelas.

¿Por qué hoy, luego de estos debates que se dieron hasta los años 70, no estamos hablando del diseño como de una ingeniería, pero sí seguimos discutiendo sobre si es arte o no? Por otro lado, ¿es importante definir el diseño? Y si lo es, ¿para quién?

Lo cierto es que el diseño como lo conocemos hoy, nace bajo el paradigma de la modernidad, igual que las ciencias modernas, y sus reglas nos llevan siempre a la misma metodología que consiste principalmente en aislar (para entender el todo, desglosar las partes). Esta manera de abordar las cuestiones hace rato que está en crisis, para las ciencias, para el diseño y hasta para cocinar.

Los primeros que ponen en crisis o indagan en esas grietas de la modernidad son algunos teóricos que explicaron lo que llamaron posmodernidad (un término bastante vulgarizado que hoy lo usa hasta mi tía para definir una obra de arte «re-loca», pero que no tiene nada que ver con eso). Jean-François Lyotard es un amigable autor para empezar a leer sobre este tema.

Otros, directamente se pusieron a criticar el método científico hegemónico, como Edgar Morin, que propone una idea muy interesante que es la de la complejidad, como un paradigma alternativo (palabras clave: sistemas abiertos, auto-organización, entropía, neguentropía, multiperspectividad, interdisciplina, caos, azar).

¿Qué tiene que ver esto con el diseño? Todo, según cómo se lo mire. Las preguntas que quiero

dejar planteadas entonces después de esta condesación extrema de datos, son:

- ¿Podemos pensar al diseño en relación con la ciencia más que con el arte?
- ¿Existe el diseño sin metodología?
- ¿Podríamos pensar en un diseño integral?
- ¿Cómo sería el diseño bajo otro paradigma?

Me parece más interesante ensayar preguntas que respuestas. ¿Cuál sería tu respuesta?  
Súmate al debate más abajo.

Publicado el 25/03/2019

---

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606  
<https://foroalfa.org/articulos/disenio-arte-o-ciencia>

