

Retomar el rumbo

Por Kassim Vera

El diseño debe concebirse como una actividad intelectual de alto orden, que va más allá de la proyectación y la estilización.

En el marco del 2º Seminario de Innovación Tecnológica para el Diseño, llevado a cabo en el CUAAD de la Universidad de Guadalajara, tuve la oportunidad de compartir una mesa de discusión con el Dr. Jorge Fregoso. El tema de la mesa giraba en torno a discutir sobre el estado del diseño industrial en México en la actualidad. Fregoso mencionó una frase que marcó una pauta en la discusión: «Volver al origen». Planteaba destruir el término que conocemos como «diseño», replantearlo y comprenderlo, ya que la actividad actualmente se concibe como la mera estilización, comercialización y optimización de los objetos producidos industrialmente.

El diseño como actividad intelectual

El sentido banal que se le atribuye al adjetivo «intelectual» se asocia al esnobismo: se utiliza comúnmente para referirse a aquél que lee. Sin embargo, un intelectual es un individuo que no sólo razona una idea ajena, sino que genera ideas propias y discierne entre unas y otras; el hábito de la lectura es, en el verdadero intelectual, una naturalidad, no una cualidad. Sartre mencionaba que un intelectual lo era hasta el punto en el cual encontraba una contradicción entre su labor y el sistema capitalista. Llegar a esta contradicción exigía en aquellos tiempos las cualidades mencionadas por parte del intelectual.

Entonces, definir al diseño como una actividad intelectual es concebirlo más que como una simple tareas de estilización, incluso más que como una actividad proyectual. El diseño, como actividad intelectual, debe exigir un proceso de pensamiento de alto orden, como Benjamin Bloom (1956) define en su taxonomía, en la que señala que las habilidades del pensamiento obedecen al siguiente orden (ascendente):

- **Recordar:** nombrar, localizar, listar.
- **Entender:** interpretar, parafrasear, explicar, resumir.
- **Aplicar:** Hacer, implementar, llevar a cabo.

- **Analizar:** Comparar, cuestionar, atribuir, deconstruir.
- **Evaluar:** Juzgar, criticar, poner a prueba, experimentar.
- **Crear:** diseñar, construir, planear, idear e inventar.

Según Bloom, el diseño sería entonces una actividad intelectual de alto orden. El problema sería definir el diseño y que la definición fuera congruente con el pensamiento de alto orden.

Definir el diseño

Decir que el diseño es una actividad intelectual podrá ser tomado por muchos como un cliché, y probablemente lo sea, pues muchas de las publicaciones de diseño giran en torno a definir y significar la actividad del diseñador. En ese sentido me gustaría demostrar que existe concordancia entre Bloom y otros autores como Donald Schön (1983), Horst Rittel y Marvin Webber (1973), que entienden al diseño más allá de lo proyectual y estilístico. Schön señala al «diseñar» (verbo) como:

1. Acción concreta: dibujar, modelar, etc.
2. Un trabajo previo a algo que será puesto en marcha.

Schön liga el diseño en el segundo punto con planear y dar origen. El diseño es ejecución, diseñar es significar, ya que:

- El diseño es aprendible (*learnable*), pero no didáctica o discursivamente. Solo puede ser aprendido mediante práctica y experimentación para obtener una retroalimentación que pruebe y acepte una solución o la rechace al objetarla.
- El diseño es holístico: sus partes no pueden ser entendidas de forma aislada, pues al ser una actividad significativa, tiene un orden coherente.
- El diseño depende de reconocer cualidades deseables o no deseables de la modificación que se realizará.

Se podría afirmar por lo tanto que si la actividad de diseñar se aprende al poner en práctica una idea, tiene un orden coherente y reconoce cualidades y posibilidades, el diseño tiene sentido sólo en un determinado contexto: en el que actúa.

Rittel y Webber señalan que el diseñador trabaja con lo que ellos llaman *wicked problems* («problemas retorcidos» en inglés). Ambos acuñaron este concepto a problemas en los que la solución es engañosa; es decir, no hay un proceso claro que ayude a solucionarlo y dicha solución depende del que trata de resolver el problema. Definir el problema «es el problema». De este principio parten ambos investigadores para abordar la solución de un problema retorcido. Asocian estos problemas con los problemas de diseño, en donde la solución depende de la visión y preparación del que resuelve (diseñador) más que del proceso o el método. El diseñador es entonces el responsable de la solución, que es un reflejo de su capacidad y visión.

Entonces, el diseñador es un ente intelectual, que puede no sólo identificar un problema y crear una serie de soluciones, sino que debe ser capaz de analizar y evaluar. En conclusión, el diseñador intelectual y completo sería aquél que lleva hasta el más alto rango las seis partes de la taxonomía planteada por Bloom, pues concibe su actividad como significadora, creadora y mediadora, además de saberse responsable de sus acciones y los resultados de las mismas.

Publicado el 26/02/2014

Bibliografía:

- Rittel, H. W., & Webber, M. M. (1973). Dilemmas in a general theory of planning. *Policy sciences*, 4(2), 155-169.
- Schön, D. A. (1983). *The reflective practitioner: How professionals think in action*.
- Bloom, B. S., Engelhart, M. D., Furst, E. J., Hill, W. H., & Krathwohl, D. R. (1956). *Taxonomy of educational objectives: Handbook I: Cognitive domain*.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/retomar-el-rumbo>

