

ES Exégesis de repaso a la episteme del
diseño.

EN Exegetical review of design's episteme.

ITA Eseggesi di revisione all'episteme del
Design.

FRA Exégèse de révision de l'épistémê du
design.

POR Exegese de repasso à episteme do design.

Aurelio A. Horta Mesa

Exégesis de repaso a la episteme del diseño

AURELIO A. HORTA MESA

Doctor en Ciencias sobre Arte. Profesor Titular en dedicación exclusiva, Instituto de Investigaciones Estéticas, Universidad Nacional de Colombia. E-mail: ahortamesa@gmail.com



RESUMEN (ESP)

Este texto vuelve al escenario de la epistemología, con el interés de ampliar el planteamiento sobre el pensamiento no lineal del diseño, y de la construcción modal de su episteme propuesta por el autor. De orden esencialmente teórico, este tema cobra interés en el campo de la investigación académica ante la diversidad de casos problemáticos de una muy variada índole, distantes —si se quiere— de una ortodoxia discursiva de lo industrial o gráfico, si bien y generalmente orientados a contextos, temas y proposiciones donde prevalece el servicio social, modos de vida, participación y/o conducta ciudadana, así como proceder de carácter político, organizacional o de comunicación en sus indistintas formas. De ahí, que esta otra (re)visión al modelo de la episteme del diseño —léase, su conceptualización en acto— proponga, a modo de exégesis, una otra moción de búsqueda y entendimiento acerca de esa dinámica estructura del pensamiento y práctica del diseño.

PALABRAS CLAVES: *diseño, epistemología, ciencia, investigación y poética.*

ABSTRACT (ENG)

This text returns to the scenario of epistemology, with the purpose of expanding the formulation of design's non-linear thought, and the modal construction of its episteme proposed by the author. Essentially theoretical, this subject becomes interesting in the field of academic research in view of the variety of problematic cases of very different nature, that take a distance —if one may say so— from a discursive orthodoxy of the industrial or graphic, although generally oriented to contexts, subjects and propositions where the social service, ways of life, participation and/or civil behavior prevails, as well as actions of a political, organizational or communicative nature in their undifferentiated forms. Therefore, this other (re)vision of design's episteme—that is, its conceptualization in act— proposes, in the

way of an exegesis, another motion of search and understanding of this dynamic structure of design's thought and practice.

KEYWORDS: *design, epistemology, science, research and poetics.*

RIASSUNTI (ITA)

Il testo torna all'ambito dell'epistemologia, l'interesse dell'autore è quello di ampliare le proposte del pensiero non lineare del design e della costruzione modale dell'episteme. Da una prospettiva essenzialmente teorica, l'argomento acquisisce molta importanza nell'ambito della ricerca accademica dinnanzi alla molteplicità di casi problematici di diversa indole lontani, volendo, da una certa ortodossia discorsiva riguardante l'industria e il grafico, ma invece orientati verso contesti, argomenti e proposte caratterizzati dalla preminenza del senso sociale, riguardanti i modi di vita, la partecipazione e le condotte civili, ma anche le iniziative politiche, organizzative e di comunicazione in diversi modi. Ecco allora la revisione del modello epistemico del design (come concetto in atto) considerata come esegesi, un'iniziativa quindi di ricerca e d'intendimento sulla dinamica e sulla struttura del pensiero e della pratica del design.

PAROLE CHIAVI: *design, epistemologia, scienza, ricerca e poética*

RÉSUMÉ (FRA)

On revient dans ce texte au champ de l'épistémologie, avec l'intention d'élargir la réflexion sur la pensée non linéaire du design et la construction modale de son épistémè proposée par l'auteur. Ce thème, d'ordre essentiellement théorique, acquiert de l'importance dans le domaine de la recherche académique étant donné le grand nombre de cas problématiques de tous types, distants — si l'on veut — d'une orthodoxie discursive de l'industriel ou du graphique, bien que, en général, visant des contextes, thèmes et propositions où prévalent le service social, des modes de vie, participation et/ou conduite citoyenne, et des modes d'action de caractère politique,

organisationnel ou de communication dans leurs multiples formes. Dès lors, cette autre (ré)vision du modèle de l'épistémê du design – c'est-à-dire sa conceptualisation en acte - propose, à titre d'exégèse, une autre voie de recherche et de compréhension au sujet de cette structure dynamique de la pensée et la pratique du design.

MOTS-CLÉS: *design, épistémologie, science, recherche et poétique.*

RESUMO (POR)

Este texto volta para o cenário da epistemologia, visando ampliar a abordagem sobre o pensamento não linear do design, e da construção modal de sua episteme proposta pelo autor. De carácter essencialmente teórico, este tema torna-se interessante no âmbito da pesquisa acadêmica perante a diversidade de casos problemáticos de natureza muito diversa, distantes – de certo modo— de uma ortodoxia discursiva do industrial ou gráfico, embora e geralmente orientados a contextos, temas e proposições nas que prevalece o serviço social, modos de vida, participação e/ou conduta cidadã, bem como modos de proceder de carácter político, organizacional ou de comunicação nas suas indistintas formas. Daí que esta outra (re)visão do modelo da episteme do design –isto é, a conceptualização no ato— proponha, como exegeses, uma outra moção de busca e compreensão com relação à dinâmica estrutura do pensamento e prática do design.

PALAVRAS-CHAVES: *design, epistemologia, ciência, pesquisa e poética.*

C ONTEXTO

Pareciera que las catástrofes de los sistemas ecológicos con sus imprevistos cambios de clima y paisajes, así como una extendida corrupción política e incapacidad endémica para mitigar la miseria humana constituyan los indicios de una obsolescencia o inutilidad de los modos hasta ahora conocidos de organizaciones político-económicas. Las consecuencias de esta turbulencia global registran a diario una asincronía existencial cada vez más abierta, presentes en eufóricas migraciones, desgarramientos territoriales y crueldades nunca antes imaginables que, sin tregua, evidencian una perturbación de la inteligencia y definitivamente también de la conciencia, pero más de una razón lógica de los eventos y crueldades no naturales.

Un panorama este muy a contrapelo de aquel de las posguerras del siglo pasado, donde la esperanza por la recuperación de mundos incentivaron la singularidad de mentalidades suficientes, creativas e ingeniosas, a tal punto de protagonizar la autonomía del diseño, o sea, la profesión del siglo XXI. El pensamiento del diseño resulta un conocimiento de sumas y contrastes, no lineal y complejo, que si bien se autorreferenció deudor de marcos muy particulares de las artes, la arquitectura o la ingeniería, asimismo vale repasar a través de sus textos fundantes, objetos productos y actividades relacionales con otros modos poéticos, la definición de un tipo de intelectual único, propio de un tiempo-espacio histórico, donde el saber acumulado, la acuciosa actividad científica y la revelación tecnológica proveyeron de una visión excepcional a un profesional de creación y construcción de realidades¹. La promesa entonces de este tiempo y circunstancias fue propiciar un bienestar justo y plural, del que dio pruebas sorprendentes muy distintivos artefactos, ciudades y no pocas dinámicas

1 Acerca del carácter intelectual del diseñador, el tema merece un capítulo aparte, en principio, porque únicamente un bagaje cultural propio y un determinado nivel de instrucción, de convención con un cierto sentido simbólico, más una habilidad de observación y técnica igualmente conveniente, pueden confiar la formación de un diseñador suficiente.

sociales, con una alta estimación de valor, función y uso convincentes de un cambio de vida, orientado hacia una refuncionalización integral de época que implicó al individuo y su comunidad.

Estas condicionantes que permitieron la madurez de sentido de la profesión y, de igual modo, de su esencialidad conceptual y metodológica, además de su disciplina, urgieron desde la instancia autónoma del diseño una necesaria implicación de sus proyectos con indistintas áreas de las ciencias sociales y humanísticas, sin las cuales el propósito de reconstrucción, innovación y progreso social, como filosofía del acto de diseñar, no era posible. Los arquitectos, artistas e ingenieros, en primer orden, reconocieron de inmediato que el problema no era simplemente construir o crear bienes y más estilos, sino redirigir la aptitud e inteligencia del diseñador en función de un *designio* que la realidad y sus circunstancias requerían.

De hecho, era menester salvaguardar los valores de una civilización que hasta entonces había sido incólume, pero ahora debía enfrentar sus devastados territorios, su dignidad mancillada y su capacidad de producción. La impronta del diseño, por otra parte, contaba con una recia tradición de oficios y artes aplicadas que convergieron en una exaltación por el uso y el gusto de nuevos materiales como el vidrio o el aluminio. En cierta medida se correspondían con el de una vocación de fondo, aquella de su patrimonio cultural, cuestión que perfiló un nuevo orden de creación, también de profesión, con una mayor complejidad, pero sobre todo de compromiso social, en razón de idear y proyectar, desde una experiencia, otra con novedad y suficiencia técnica, una infraestructura plural para todos.

La resonancia de este despertar creativo e innovador europeo reaccionó en Norteamérica con recelo y declarada competencia con el propósito de mostrar una nueva vida de bienestar y confort, y de paso conquistar el consumo mundial². En este caso, la intrépida industria y economía estadounidense no tenía nada que perder ni tampoco de reconstruir, pero sí un programa político transnacional suficiente para producir y seducir. En ambos casos, la matriz prospectiva, lógica y proyectual del diseño no se detuvo en la imaginación, más bien encontró, en lo estratégico y necesario, un buen motivo para estimular el deseo, de ahí que el acto de diseñar en muy breve tiempo se multiplicó en procedimientos y prácticas de indefectible relación con la economía, sociología, física, psicología, artes plásticas, literatura, etc., es decir, con órdenes del conocimiento social, mecánico y humanista. De una u

2 Valga retomar cómo el propósito alemán de nación-empresa, o sea, de vincular la producción industrial al diseño, fue el impulso que la matriz alemana tuvo después de su presencia en la Exposición Internacional de Filadelfia de 1876, donde el país europeo quedó débilmente representado frente a la pujante industria norteamericana.

otra manera, esta conjunción de saber en un pensamiento creativo de no linealidad contribuyó a la diferenciación de ese artefacto único entre las prácticas poéticas que identificó al diseño de las artes, además de advertir su racionalidad no carente eso sí de la ideación y hasta de lo utópico, e igualmente del cálculo, la experimentación y otros caracteres de valor significativos de un constructo estético de facto cultural con conceptos y métodos propios.

Este umbral del pensamiento del diseño anticipó con franca determinación nociones teórico-críticas de no poco calado. László Moholy-Nagy (1845-1946), fotógrafo, pintor, diseñador gráfico y de vestuario, y escenógrafo, acaso el intelectual más orgánico de su época, fue pionero de la autonomía del diseño desde un signo de época tempranamente advertido: la virtud y ubicuidad de la imagen. Más allá de la convención de esta con la representación del arte, Moholy-Nagy creó un laboratorio de investigación único con y a través de la luz, cuyos límites y trances abren, entonces, uno de los discursos más visionarios de la teoría del diseño. *Malerie, Photographie, film* (1927) y *Vision in Motion* (1947) constituyen dos ejemplos de excepción en cuanto discernir sobre el espacio-tiempo de la imagen, la pantalla total y su presunción de regir una conexión universal. Norman Bel Geddes (1893-1958) se inició en el estudio y configuración del espacio escénico y la iluminación, hasta convertirse en un diseñador de punta del *streamlining* de sumo reconocimiento. Herbert E. Read (1893-1968), Raymond Loewy (1893-1986), György Kepes (1906-2001), Sigfried Giedion (1888-1968), entre otros, igualmente avizoraron temas fundantes como la implicación de la industria, la tecnología y el material en el caso de Read, mientras que Loewy demostró la capacidad versátil de un diseñador. De hecho, lo que hoy entendemos como la retórica en el discurso del diseño debe a Kepes una morfología y dialéctica de la imagen que posteriormente Paul Rand (1947) documenta con el desarrollo de la publicidad y el poder de la marca. Giedion, por otra parte, conocedor de los estilos artísticos y arquitectónicos, introdujo una razón metodológica para la comprensión de los procesos de producción y consumo a escala social; su investigación descriptiva acerca de la mecanización en el proceso industrial constituye una señal de «gesto científico» en el orden del diseño. *La Mecanización toma el mando* (1948) resulta un texto de quilate en la bibliografía de la autonomía del diseño.

EL ACTO DE DISEÑO Y LA EPISTEME³

Un acto de diseño define la práctica o ejercicio del diseñar. En principio, el vocablo *acto* indica ‘acción, ejercicio, resultado de alguna disposición a favor de cumplir un objetivo, plan o proyecto’. El acto de diseño no se cumple en un instante de tiempo o momento dado, sino en un transcurso de diferentes procesos. Por tanto, un acto de diseño puede entenderse fuera del marco de la profesión o disciplina como un acto de creación, ya que se refiere a una acción que consta de varias fases concomitantes de desarrollo tales como la ideación, el proyecto y su valuación hasta alcanzar la producción.

Ahora bien, la neutralidad de la frase *acto de diseño* pretende esclarecer, además, que el acto desde la ontología de un hacer construyendo no privilegia en este caso una manifestación específica del amplio radio de ejecución y representación del diseño, ni tampoco una cualificación particular, sino su causalidad poética en sí, esa que demuestra la certidumbre de un tipo de creación propio de la filosofía desde sus umbrales. Aristóteles definió y enmarcó el concepto de *acto* y su contexto de la siguiente manera.

El acto es, respecto a un objeto, el estado opuesto a la potencia: decimos, por ejemplo, que el Hermes está en potencia en la madera; que la mitad de la línea está en potencia en la línea entera, porque podría sacarse de ella. Se da igualmente el nombre de sabio en potencia hasta el que no estudia, si tiene la facultad de estudiar. Puede concluirse de estos diferentes ejemplos particulares lo que entendemos por acto, no precisamente para definirle con exactitud, pues debemos a veces contentarnos con analogías. El acto será el ser que construye, relativamente al que tiene la facultad de construir; el ser despierto, relativamente al que duerme; el ser que ve, con respecto al que tiene los ojos cerrados, teniendo la facultad de ver; el objeto que sale de la materia, relativamente a la materia; lo hecho, con relación a lo que no está hecho. Demos el nombre de acto a los primeros términos de estas diversas relaciones; los otros términos son la potencia. (Aristóteles, 1999, pp. 153-154. Subrayado del autor)

El acto, continúa aclarando el filósofo, pretende y alcanza un fin, no una parte de este, que sería entonces un *movimiento* de ese acto, sin cumplirse. Esta propiedad de la naturaleza de alcanzar el fin en una acción es característica del acto de diseñar que se manifiesta

3 Este subcapítulo acerca de lo epistémico en el acto del diseño se propone ampliar la sección primera que encabezó la primera parte de *Trazos poéticos del diseño. Pensamiento y teoría* (2012) del autor; de ahí que seguramente se emparenten filiaciones con el discurso de entonces.

objetivamente en estados de la realidad como el espacio, la artificialidad, signos e imágenes, y en los modos estratégicos de las conductas del ser humano. Es decir, en escenarios macros de representación, actuación y producción de la existencia, donde la institución *diseño* está presente en diferentes órdenes. Prueba de esto se hace notar con celeridad en las formas de la materialidad, en el proceder inteligente o en la configuración visual del paisaje y los espacios, así como no menos importante en la comunicación, lo cual confirma el carácter intelectual de esta práctica y al diseñador como un estratega de su tiempo.

La cosa, artefacto, imagen virtual o plan que caracteriza la institución *diseño* se define en un registro indistinto y cada vez más amplio de objetivación en atención a su naturaleza o índole de constitución, según corresponda, al campo de lo fáctico, lo útil o funcional de los artefactos, pero también a la experiencia hipotético-instrumental de la ficción que, en su proceder cibernético se reconoce siempre a la salida de un sistema, es decir, en las significaciones simbólicas de autosatisfacción, así como en el goce de la observación o la participación. Estas concreciones de sentido y motivo del diseño pudieran inducir a ciertas preguntas como ¿cuál es el objeto de conocimiento de un específico acto de diseño?

Cualquier respuesta aproximada a esta interrogante pareciera nada compleja, sin embargo, toda problemática del diseño, al margen de sus intereses de resolución y diferencias de casos, exige reconocer de antemano un *constructo* lógico, un recurso de punta que apoye a la configuración de una o varias ideas / conceptos, sea este el propósito de un proyecto prospectivo, estratégico, de restauración, innovación o de servicios; asimismo, de intervención, quizás de difusión, o también de constitución de grupos de trabajo, pero invariablemente, con vista a indagar y conocer las inferencias y regularidades que describen su naturaleza y trascendencia de facto. Es decir, la esencialidad de su potencial epistémico, entiéndase, la revelación de conceptos y predicción de un método ante un problema determinado.

De manera que, un posible arquetipo para la ejecutoria de un cuadro epistémico sobre un problema equis del diseño resulta una estructura compleja, dinámica y dicotómica, que bien suele corresponderse con la de una moneda que urge de sus dos caras. La figura a continuación pretende representar las tramas de abstracción en la búsqueda de campos y conceptos claves sobre un determinado objeto / problema de análisis del diseño, así como un modo operacional de este proceso en la investigación.

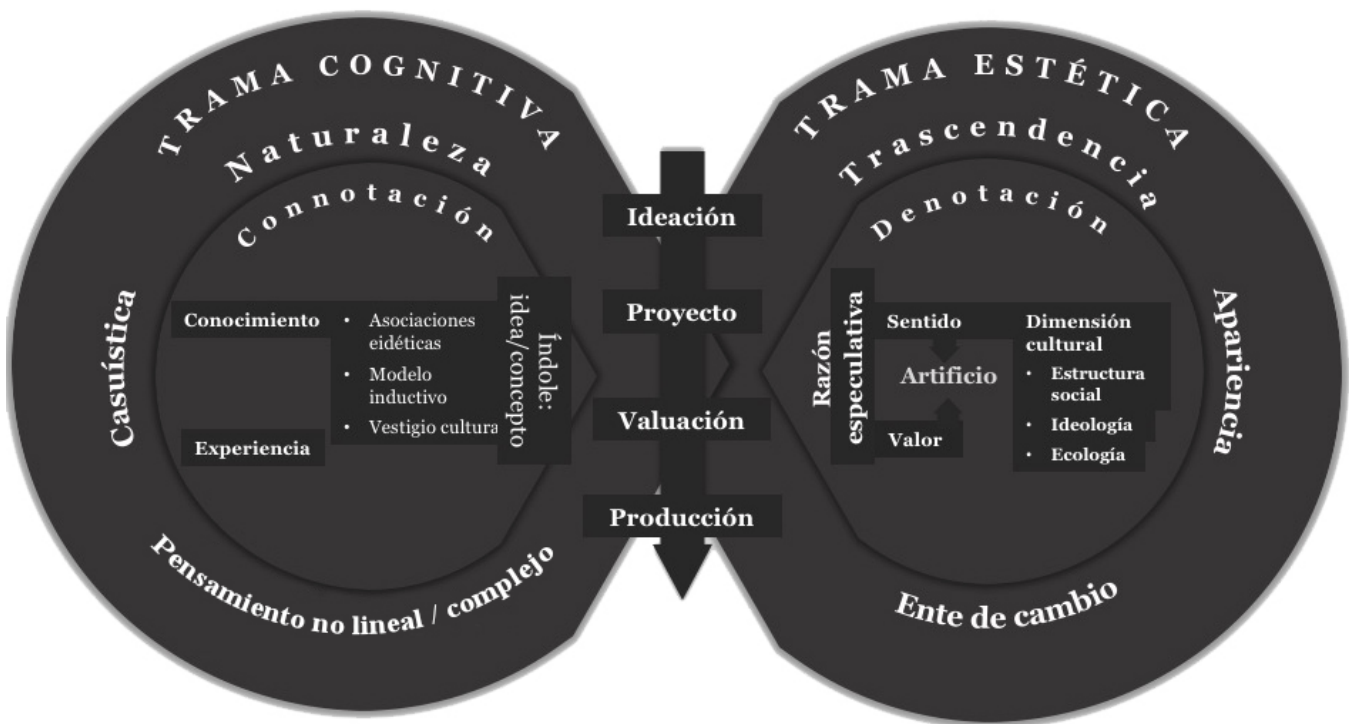


Figura 1. La Episteme del diseño

La cara izquierda de la figura representa la «trama cognitiva», como fundamento de una connotación, que indaga sobre la naturaleza, casuística e índole (idea / concepto) del objeto problema de investigación, a su vez enunciativo de la complejidad o no linealidad del pensamiento de diseño. La naturaleza de este objeto en cuestión se configura, en un primer plano, por reconocer su casuística, es decir, el conjunto de datos, presunciones o hechos que alegan, describen o determinan esa equis indagación, para lo cual se hace indeclinable la resolución de una idea / concepto axial, o sea, lo suficientemente potente como para ejercer jerarquía frente a los demás conceptos duros que aparecen en el trayecto que media el campo entre el «conocimiento» y la «experiencia», como pivotes de sustentación acerca del supuesto objeto de investigación en sí.

El conocimiento posible del sujeto investigador sobre el objeto problema en este caso se vale de tres variables de estatus: las asociaciones eidéticas⁴, el modelo inductivo, que infiere el conocimiento resultado de una inducción y/o instrucción o enseñanza, y el del vestigio cultural, ya que ese rastro o huellas de estructuras mentales (creencias, mitos, doctrinas, ideologías) y formas presentes en la conciencia de un sujeto, que convergen en toda ideación de un plan, boceto o croquis, posteriormente provee al proyecto de un discurso y modos, al punto de discernir sobre su devenir técnico, sentido cultural y significado social.

La experiencia como hecho, práctica, circunstancias del acontecer humano o autoconocimiento adquirido resulta un factor integrativo del conocimiento que, valga advertir, debe entenderse desde dos posturas diferentes, las cuales en el caso específico del acto y práctica de diseño se complementan. La primera de estas posturas se debe a la ontología misma del concepto basado en los estados de duración de la memoria y la vida. Son dos estados de la psiquis y la existencia con una decisiva importancia cuando se trata de la creación o simplemente del procesar de las ideas y las anticipaciones que prescriben todo proyecto o estrategia para la disposición o ejecución de otras acciones, según refiere la pauta filosófica de Bergson (1994). El hurgar en las remembranzas de la experiencia del yo se entiende como un recurso psicológico relacional de la conciencia e inteligencia del ser humano, así como de su participación, comunicación o recepción de modos de actuación que, al cabo, dejan marcas de comportamiento.

4 **Eidético, ca, según el Diccionario de la lengua española:** (Del gr. εἰδητικός *eidētikós* 'relativo a las ideas').

1. Adj. Fil. Que se refiere a la esencia. // 2. Psicol. Perteneciente o relativo al eidetismo, una cierta capacidad, por lo general en niños y artistas plásticos, para reproducir mentalmente con gran exactitud percepciones visuales anteriores. (RAE, 2018)

Una segunda acepción acerca de la experiencia en la trama cognitiva que pretende despejar la episteme en el diseño se corresponde con su campo teórico crítico, o sea, en la interpretación que cualquier modo de análisis emplea con vistas a intervenir entre el discurso del diseño y su representación material o virtual en la cultura, la economía y la función / consumo del diseño. Una variedad de estos modelos se centra en muy diferentes estratos de esa cadena que se configura entre el mero diseñador y el producto diseño, su circulación y distribución, la economía y el impacto sociocultural. De ahí que se reconozcan disímiles modelos de experiencia pertinentes que van desde una acción particular del sujeto a la mediación, observación, intervención o al análisis del caso objeto de investigación, por lo que, de cualquier manera, se aporta al encuentro con la episteme.

El valor de representación que las dos caras otorga a una moneda advierte en este modelo de la episteme su perfil dicotómico, de modo que los bordes en ambos pares de ejemplos se complementan y diferencian. En el caso de la episteme se establecen enunciados precisos para favorecer esa lógica de discernimiento que facilite el operar, abstraer o sintetizar, y más teniendo en cuenta que la no linealidad del pensamiento del diseño parte del principio de una ideación, es decir, de la producción de ideas, las cuales algunas suelen ser conectadas por la experiencia o el conocimiento, pero otras suelen proceder de una imaginación más centrada en aspectos derivados del acontecimiento social, que bien pueden corresponderse con un ideal o el subconsciente del sujeto. En el diseño, atendiendo a sus variables de manifestación, el proyecto no es único, pero sí su ejecución. Se trata de un principio ético, por un lado, y de una razón argumental del ámbito profesional, por el otro; un axial de proceder sin el cual probablemente no sea posible la valuación del producto, y menos su producción o realización. Estas dos caras de la episteme grafican en el centro de la figura su modo de congeniar el conocimiento del objeto de investigación con el de su producto diseño y representación, cualesquiera que este fuese.

La cara derecha de la episteme representa la «trama estética» donde se resuelve la trascendencia, objetivación o devenir de un artefacto y, por ende, el problema y proyecto, sin restricción de factores representativos o funcionales, como la materialidad, la actuación inteligente o la intangibilidad. En principio, la razón especulativa propia de quien analiza y la apariencia del objeto de investigación en cuestión se definen por la justificación de su «sentido y valor», a través del entendimiento de una dimensión cultural. Press-Cooper arguye, basándose en una definición de Michael Solomon, sobre estas dimensiones de la cultura, donde su estructura se corresponde con un sistema de tres esferas nucleares: 1) la ecología, definida en tres estamentos: tecnología, recursos y geografía; 2) la estructura social que, a su vez, significa la

instancia de poder, las relaciones de géneros, la apertura de ideas y su singularidad individual y, por último, 3) la ideología, como pensamiento e ideas concernientes a los mitos, creencias y valores.

Si en la trama cognitiva se desenvuelve la naturaleza y el conocimiento desde la causa, idea / concepto y asociaciones que definen la complejidad y no linealidad del pensamiento sobre el problema de diseño, en esta trama estética se busca conceptualizar su objetivación de salida y esa última propiedad del diseño de constituirse en un ente de cambio. Según Richard Buchanan, esta premisa se corresponde con esa serie modal de bisagra entre la trama cognitiva de reconocer y describir un objeto de investigación en sí y su posterior definición, cualesquiera que sean sus posibles variantes de producción, dígame de empatía o no con lo público y exterior de un acto de diseño que, según declara el autor: «Es radicalmente indeterminado, abierto a soluciones alternativas incluso con la misma metodología», distinguiendo de este modo al diseño de las ciencias naturales y sociales ya que:

[...] en general, el diseño evoluciona continuamente, y la gama de productos o áreas donde el pensamiento del diseño puede aplicarse sigue expandiéndose [...] los diseñadores tratan con mundos posibles y con opiniones sobre lo que deben ser las partes y el todo del medio ambiente humano. Cualquier autoridad del diseñador se origina a partir de la experiencia reconocida y la sabiduría práctica al tratar con tales asuntos, aunque el juicio del diseñador y los resultados de sus decisiones están sujetos al cuestionamiento del público en general, al igual que todos los asuntos de política pública y acción personal, donde las cosas pueden ser lo que sea menos lo que son. (Buchanan, 2003, p. 35)

Teniendo en cuenta el carácter «ente de cambio» en la estructura epistémica del diseño, factor pertinente de su experiencia de consumo, uso y función social, o sea, en su realización como proyecto para resolverse en artefacto, producto, imagen, virtualidad o guía de acción, no es posible obviar que sus propiedades y fundamentos no son estables, que el objeto o proyecto de diseño se caracteriza por su indeterminación, por su facultad de renovarse, desaparecer o reemplazarse.

En la estela del diseño de fronteras, vale apuntar, aquel de prácticas creativas que comparten una filiación epistémica con la imagen tecnológica, tales como la animación digital o el de escenarios virtuales que tanto deciden en la industria cultural para satisfacer experiencias y estados con contenidos simbólicos, se enfatiza el laboratorio de experimentación con el propósito de lograr una mediación más estética y emocional entre la realidad y la artificialidad de nuevos imaginarios. Esto manifiesta un acentuado nivel de

indeterminación en el acto de diseño, no solo por la variabilidad y viabilidad ganada por la imagen técnica de la cual hablaba Peter Weibel (2007, pp. 15-23), sino porque ese tipo de proceso donde el diseñar exige de una imaginación emergente, madura el intelecto y la creatividad, capaz de regular las potenciales técnico-artísticas que ofrece el campo virtual. Así, este tipo de diseño alcanza, desde su inicial emisión de entretenimiento, información o disfrute, una empatía distintiva debido al tipo dinámico de retórica en su lenguaje y representación con variables de recepción que suelen modificarse si fuera ese el propósito.

De igual manera sucede con los productos que se desarrollan desde el diseño de experiencia, cuya estimación es creciente en las teorías especializadas del diseño contemporáneo, por el aporte que toda apropiación cualitativa merece de una intersubjetividad consciente de un consumo expedito. Este tipo de diseño parte del principio de que la experiencia, desde su razón filosófica, es un consecuente de participación objetiva de la realidad que relaciona estados y procesos de la actividad psicosocial del hombre con medios racionales de necesidad o gusto. La experiencia sensorial del mundo exterior constituye un antecedente importante en este caso, pero no es la única base del diseño de experiencia, pues este no condiciona un saber particular, ni tampoco se propone, como plantea el positivismo, encontrar algo más detrás de la misma. El diseño de experiencia ejerce una regulación sobre un determinado panorama de la realidad, a partir de un conocimiento que se vuelve causal, siempre en función de circunstancias probables de un sector de prueba estimado.

El enfoque sobre la experiencia (sensaciones, sentimientos, deseos, aspiraciones y relaciones sociales que surgen de nuestra interacción con el entorno diseñado) refuerza inevitablemente la 'humanidad' dentro del diseño [...] La historia del diseño del siglo XX se podría caracterizar por la búsqueda del arte de lo posible. Esperamos que el diseño del nuevo siglo persiga el arte de lo relevante y lo significativo; en otras palabras, que satisfaga en mayor medida las demandas de la gente y con un sentido de servicio. (Press y Cooper, 2003, pp. 69-70)

Acá podría agregársele al comentario anterior que esa atención a las demandas de una humanidad en crisis de supervivencia, salud, amenaza creciente de pérdida de un espacio de existencia requiere del pensamiento gestor; una atención más detenida a la importancia de una cultura práctica que, desde la formación profesional y los organismos de poder y ciencias, priorizan el factor base de la creación e innovación al mismo nivel de apoyo y retribución que el desarrollo tecnológico y empresarial. El pensamiento del diseño se orienta indefectiblemente a la

consecución de un fin, de un fin previsto hacia la solución de un vacío, urgencia, necesidad y desarrollo de mundo, se trata de un objetivo con una certera ética. Ningún concepto ni método en la epistemología de las ciencias se enuncia sin la certidumbre de su ética, el pensamiento y autonomía del diseño suele constituir un ejemplo cercano y prueba de una máxima filosófica:

El pensamiento, por sí mismo, nada mueve, sino sólo el pensamiento dirigido a un fin y que es práctico. Este es también el principio del pensamiento productivo, porque todo el que hace algo lo hace en vista de algún fin, por más que el producto mismo no sea un fin absoluto, sino sólo un fin en una relación particular y de una operación particular. (Aristóteles, 1954, p.136)

Sin embargo, todo principio ético delimita un objetivo. El acto de diseño culmina con una intencionalidad de persuasión, de atraer y comprometer más que al deseo, el gusto, por lo que el culmen del pensamiento de diseño es su extensión de campo, la sustentación de sus proyectos, el emprendimiento y reacción social de sus resultados. Buchanan lo ejemplifica adelante con una intersección nodal acerca de la tecnología como mediación, ya no tan solo privativa de la cadena ideación / producción del diseño, sino como causal de ascendencia en los modos de vida, cualesquiera que sean los estados o estratos culturales de la sociedad.

Design is a debate among opposing views about such matters as technology, practical life, the place of emotion and expression in the living environment, and a host of other concerns that make up the texture of postmodern, postindustrial living [...] Indeed, design is an art of communication on two levels: it attempts to persuade audiences not only that a given design is useful, but also that the designer's premises or attitudes and values regarding practical life or the proper role of technology are important, as well. The proof is a demonstration in a product. The coffee mill reflects classic design values suited to new ways of contemporary living. It is gentle and unobtrusive, subordinating the display of mechanical reasoning and other qualities to a concern for use. The object is neutral rather than coercive and, hence, allows users to integrate it into a variety of life-styles. It demonstrates that technology can serve without dominating, leaving users free to use the product in a variety of settings of their own choice. (Buchanan, 1989, pp. 95-97)

La moción anterior del filósofo y teórico del diseño resulta precisa en cuanto evidencia, como concepto de fondo, que la omnipresencia del diseño en los más disímiles procederes y saber de la contemporaneidad no se debe únicamente a la contingencia de productos y ubicuidad de su profesión, sino a la constatación de un método de pensamiento no lineal; acaso sea este un

indicio de una heurística declinada en los más universales órdenes del conocimiento y los imaginarios que, tras su base proyectual, la experimentación y proceso lógico deductivo, se cruza con la ciencia. Motivo demás para asumir que la práctica de resolución del diseño no termina en su producto final, su método desarrolla una inteligencia de suficiencia y un método de suma que, si bien es reconocido con alta estimación, aún no es del todo consciente en gran parte de la academia encargada de su formación profesional.

EL ARTIFICIO EN LA EPISTEME DEL DISEÑO

Cuando se hace necesario el proceder argumentativo de la episteme del diseño en escenarios transculturales como el latinoamericano, la persistencia y rastro de su mentalidad simbólica —propia de su autoctonía de cultura material aún con una producción vigente en plenitud de creación y comercio, incluso transnacional— se dificulta desde un sistema categorial universal una justeza conceptual. Se debe, sobre todo, por la obiedad o manquedad respecto de un «constructo de contextos» que, si bien en ocasiones suelen operar siguiendo modelos ya inscritos en la generalidad de la teoría, como el descrito arriba y propuesto por Press-Cooper, igual restan al investigador o diseñador de acá la posibilidad de hurgar y no aplicar, de proponer y no aceptar lo que infiere, es posiblemente entendido, pero no debidamente singular. De modo que, en atención a la inclusión de una necesaria singularidad de traza y estado disposicional de la cultura latinoamericana respecto de su sustantivación y resistencia simbólica más allá de la representación, estrategia e ingenio de prácticas, se propone, en la estructura de la «trama estética» de la episteme del diseño, el recurso analítico del artificio.

Véase en la figura de la «trama estética» cómo las dimensiones estructurales de una cultura se disponen y reclaman la justificación del porqué de la existencia y circunstancias de un objeto de investigación manifiesto a favor del encuentro con un «sentido de la acción», que no es más que cierta afección acerca del plano sensible y oculto todavía acerca de lo algo proyectado o en búsqueda de análisis. En este punto se basa la descripción de esta trama de la episteme, que para una más ágil comprensión se ilustra a continuación con el propósito de acentuar cierta consideración acerca de cómo en la estética se revela el «valor» del objeto problema del diseño, como cualidad y calidad en correspondencia con un designio de función. De modo que, «sentido y valor» se constituyen en categorías centrales y eje axiológico de esta trama.

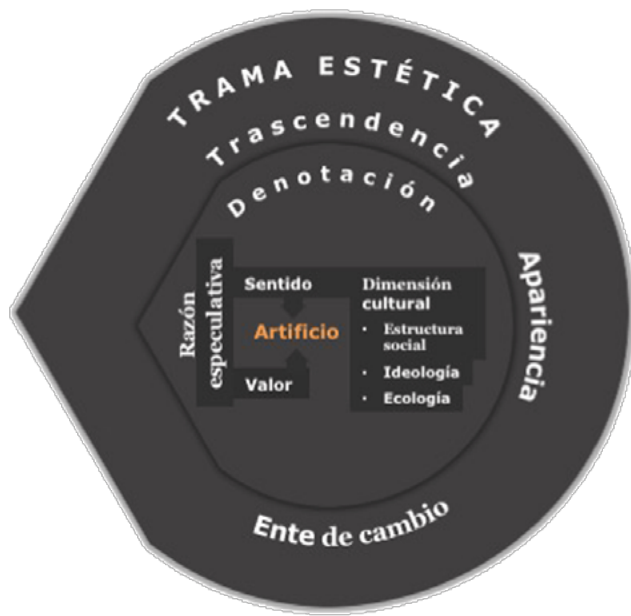


Figura 2. Trama estética de la episteme

Como se puede apreciar en el esquema de la figura 2, el «artificio» se encuentra en el núcleo del mencionado eje de la trama. No se trata, ni es posible en esta ocasión, desembarazar de una vez su semántica y la connotación del vocablo, constitutivo en esta episteme como nodo nuclear de interés para esta episteme del diseño en Latinoamérica, pero sí bocetar su pertinencia de causalidad e inferencia con vistas a una mejor interpretación de esta lógica de análisis. El artificio refiere un antecedente originario del pensamiento prelógico, el mismo que posteriormente se desarrolló al unísono de la capacidad motora y hábil del *homo sapiens*, de su facultad del hacer, al unísono de un lento proceso aprehensivo de la pericia. En cierta escala más adelantada del paleolítico superior, y posteriormente en el neolítico, esa insinuación de la pericia como habilidad demostró cierto carácter instrumental, como un primer ente corpóreo de formas y apariencias, y de hecho el umbral de la simetría y la alfarería, pero sobre todo la señal de un incipiente paso hacia la conformación de una mentalidad que, como se conoce en la historia de la estética, se asumió como un primer estadio prehistórico que posteriormente se reconoce como primicia de existencia del artefacto, la herramienta y el objeto, pero también, del reconocimiento de lo hábil de tanto interés para instrumentar y discernir sobre lo técnico y, en consecuencia, de lo útil. Ese primer momento sincrónico entre el acto y la preconciencia que figuró la realidad se supone una datación precursora del artilugio de un artesano.

Richard Sennett titula el encuentro del material con la virtud: antropomorfosis. Los ejemplos del término tratan de esa comunión que se establece entre lo

humano y la arcilla, donde acaso, plantea el sociólogo, se reconoce un primer dualismo de la conciencia entre lo natural y la artificialidad. Ahora bien, en el caso de las culturas europeas modernas, pero en especial en las representaciones y artefactos de la autonomía del diseño, ese rastro y estimación del valor entre lo material y los artificios de sus respectivos artefactos se desdibujó con el devenir de la superación técnica y tecnológica, no obstante, algunos ecos alcanzaron la impronta del Art & Craft, y el Art Nouveau, valga acotar el último de los estilos del arte.

La naturalidad del artificio del artesano se perdió, sobre lo cual sentencia Sennett que «aunque “ladrillo honesto” es una construcción antropomórfica, la columna estucada que imita la piedra no aspira a esta reivindicación animada. No es más que una columna artificial» (2009, p. 175). Este no es el caso en la frontera de las artes aplicadas y posteriormente de las vanguardias respecto del diseño en Latinoamérica. La resonancia de un artificio autóctono de culturas no europeas sobrevive como remanente en las resignificaciones que el artesanado aún conserva, atrayendo una rémora de líneas y formas en un imaginario no perdido del todo.

De ahí que la categoría «artificio», en esta episteme del diseño, implique una invariante expresa, quizás consustancial acerca de la técnica y/o tecnología que se significa en ese entrecejo del «sentido y valor» estético en la episteme donde el acto de diseñar advierte la subjetividad de lo artificial. Es un recurso, a juicio de quien postula, imperioso en la justeza de indagación, por cuanto en este se translucen signos o bien evidencias de una genuinidad cultural inmanente, así como de un ecosistema otro y una humanidad diversa, transcultural en sí misma, y por defecto, con una dación dialógica de poéticas ejemplares de contribución al proceso civilizatorio occidental. El artificio, en conclusión, cierra en la episteme los intersticios vinculantes de la naturaleza y trascendencia del diseño, de modo que su función analítica resulta un filtro entre la cognición y la práctica resolutoria del objeto diseño, amén de un recurso retórico auténtico, vestigio de una mentalidad ingeniosa y, por qué no, de una singularidad creativa y práctica proyectual en permanente extensión.

REFERENCIAS

- ARISTÓTELES (1954). *Ética nicomáquea*. México, D. F.: Universidad Autónoma de México.
- ARISTÓTELES (1999). *Metafísica*. México, D. F.: Editorial Porrúa.
- BERGSON, H. (1994). *Memoria y vida*. Barcelona: Ediciones Altaya, S. A.
- BUCHANAN, R. (2003). Retórica, humanismo y diseño. En *Reconstrucción de término diseño: Memorias del XI Congreso*

- de Académicos de Escuelas de Diseño Gráfico. Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara.
- BUCHANAN, R. (1989). Declaration by design: Rhetoric, Argument and Demonstration in Design Practice. En V. Margolin (Ed.), *Design discourse: history, theory, criticism* (p. 291). Chicago, EE. UU.: The University of Chicago Press.
- BUCK-MORSS, S. (2005). Estudios visuales e imaginación global. En J. L. Brea (Ed.), *Estudios visuales: La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Madrid, España: Akal Ediciones.
- DUBOIS, P. (2007). Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. En J. La Ferla (comp.), *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- DUSSEL, E. (1984). *Filosofía de la producción*. Bogotá: Editorial Nueva América.
- GRAU, O. (2007). Arte digital. En J. La Ferla (comp.), *El medio es el diseño audiovisual* (p. 702). Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.
- HORTA, A. (2015). Aproximaciones a la singularidad antropológica del proyecto diseño. En A. Horta (Ed.), *Coloquios del Diseño. Disciplina. Pedagogía. Profesión*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- HORTA, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas y Universidad Nacional de Colombia.
- LA FERIA, J. (comp.) (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- KANT, E. (2000). *Crítica del juicio*. México, D. F.: Editores Mexicanos Unidos, S. A.
- MARX, K. y Engels, F. (1962). *La sagrada familia*. México: Editorial Grijalbo.
- PRESS, M. y Cooper, R. (2003). *The Design Experience. The Role of Design and Designers in the Twenty-First Century*. Farnham, Reino Unido: Ashgate Publishing Limited.
- REAL Academia Española (2018). *Diccionario de la lengua española*. Madrid, España: Espasa.
- SENNETT, R. (2009). *El artesano*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- WEIBEL, P. (2007). La irrazonable efectividad de la convergencia metodológica entre el arte y la ciencia. En J. La Ferla (comp.), *El medio es el diseño audiovisual*. Caldas, Colombia: Universidad de Caldas.
- WILLIAMS, R. (1981). *Cultura: Sociología de la comunicación y del arte*. Barcelona, España: Paidós.
- ZIMMERMAN, Y. (2004). El arte es arte, el diseño es diseño. En A. Calvera. *Arte ¿ ? Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos* (p. 247). Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

