

3

DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO: UNA INTENCIÓN PERMANENTE EN EL INTERIOR DE INTERESES IDEOLÓGICOS CAMBIANTES

Claudia Rojas Rodríguez

3.1 INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, el diseño se caracteriza, grosso modo, por ser interdisciplinar, emergente, evolutivo y exploratorio, y como ejercicio proyectual modifica periódicamente sus relaciones, teorías y tendencias, subordinado a los procesos políticos y económicos de cada época, como se evidencia en los

diferentes registros de su historia. Estas características se han intensificado debido a que las fronteras de la disciplina son cada vez más flexibles, encontrando caminos de aplicación en artes, ciencias, tecnología, economía, ecología, cultura...; sin embargo, a pesar de esta variabilidad continua en sus tendencias y prácticas, el diseño ha permanecido siempre en su intención por definir la materialidad de los objetos no solo desde la perspectiva humana, sino principalmente desde la intención social y cultural. En relación con estos rasgos de variabilidad continua que caracterizan el diseño, y en contraste con las diferentes razones e ideologías que en cada época han motivado su permanencia en el interés por el desarrollo humano, se articulan las ideas de este escrito, sin ninguna pretensión de rigurosidad histórica.

Dado que el diseño como práctica social ha emprendido a través del tiempo diversos intereses humanistas, para este documento se han abordado desde tres grandes momentos convocados por relevancias teóricas, prácticas e ideológicas. El primer momento descrito comprende la época en que los idearios del diseño fueron orientados por la Bauhaus, que propugnaba la integración social del arte y la ciencia, y correspondieron casi enteramente al placer estético; un segundo momento, determinado por la integración del diseño como parte constitutiva del proceso productivo, que ocasionó un cambio radical en la esfera de preocupación del ejercicio proyectual (se expone aquí cómo durante este período el diseño asumió la ideología

del consumismo, alejándose del interés humano inicial, más no así del desarrollo), y un último momento, que involucra la época actual, en el que la intención pareciera retornar a las directrices de su origen, vinculándose con fuertes lazos a la generación de nuevo conocimiento e incursionando desde diferentes perspectivas con intereses asociados a la calidad de vida. El diseño actual concibe la presencia de la actividad humana como el elemento de intersección de todos los aspectos de la proyectación, decidiendo, desde la investigación, por productos entrelazados con la acción humana y la satisfacción de sus verdaderas necesidades. Desde esta última perspectiva, el diseño se ha venido transformando en una disciplina con capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad, y, por tanto, en una fuente de nuevo conocimiento que permite incrementar el lucro social y el progreso.

3.2 EL DISEÑO: UNA PRÁCTICA INTERDISCIPLINARIA, EVOLUTIVA Y EXPLORATORIA

El campo del diseño ha venido involucrando de manera progresiva nuevas áreas de conocimiento al ejercicio de su práctica profesional, debido, con seguridad, al amplio campo de aplicación que lo habilita. La interdisciplinariedad es uno de los rasgos distintivos del diseño que ya ha sido expuesto por varios autores; Chaves y Ledesma (1997) hacen explícito este rasgo cuando describen el campo del diseño como una disciplina en la que se entrecruzan

saberes y haceres diversos que, como bien lo manifiestan, “no están yuxtapuestos, sino que se conectan los unos a los otros” (p.39) para favorecer el desarrollo de productos y espacios acordes con la realidad. Margolin, por su parte, alude a esta diversidad de saberes, afirmando que el diseño se ha convertido cada vez en una actividad más compleja, pues actualmente, en el desarrollo de un producto interviene frecuentemente un equipo de profesionales que incluye, además de diseñadores e ingenieros, varios “especialistas en ciencias sociales entrenados en el estudio de características y cualidades de la experiencia humana” (2005, p. 71), los cuales, según el autor, aportan nuevas dimensiones a cada ejercicio de diseñar. Esta participación provisional de tan diversos saberes en la actividad de diseño da cuenta además de su naturaleza cambiante y evolutiva.

El diseño se modifica periódicamente, adaptándose a las desafiantes transformaciones de los procesos políticos y económicos de cada época, y desde estos procesos han tenido origen las variadas tendencias que han quedado registradas en su historia. El acto del diseño, afirma Sennett, “ha de concebirse como un acto puramente provisional, aun cuando se trate de diseños imponentes; aceptar la provisionalidad de todo lo que se hace es verdaderamente vivir en el presente” (1990, p. 229). Esta condición provisional del diseño determina, como ya lo han defendido también varios teóricos, otra de sus características relevantes: el ser una actividad

permanentemente exploratoria. El diseño es mucho más que la búsqueda de la solución óptima a una necesidad identificada, es una exploración por el mejoramiento de la calidad de vida. El diseñador creativo, de acuerdo con Cross, "interpreta las instrucciones de diseño no como una especificación de una solución, sino como una especie de mapa parcial de un territorio desconocido desde donde se lanza a explorar y descubrir cosas nuevas" (2007, p. 52).

Como consecuencia de estos rasgos generales expuestos, el diseño ha transcurrido en una permanente búsqueda de pasajes y desvíos, identificándose en algunos momentos más con el humanismo, la sociología y el arte, y en otros involucrándose con las áreas técnicas productivas y compartiendo con las tendencias del mercado, ampliando permanentemente sus saberes e integrándose en todos los escenarios de la vida humana. Por esta razón, el diseño en la actualidad representa una forma de construcción de conocimiento útil a diferentes disciplinas. Para Horta:

La naturaleza del diseño es humanista, su arte de crear es de carácter intelectual, y su disciplina, en tanto unidad organizativa y metodológica de conocimiento interpreta un dominio integrativo y de creación a partir de una red de conocimientos (inter/trans) disciplinar (2010, p. 11).

Así, el diseño explora desde los elementos formales, estéticos y técnicos de cada creación, hasta las formas de uso y las experiencias

que descubren quienes entran en contacto con algún producto o sistema diseñado. Para Zaccai (1995), las principales razones que han dado forma a los objetos fueron, en principio, de tipo técnico y tecnológico; posteriormente se dedicaron a tender los intereses del mercado, y por último se han enfocado en la consideración del ser humano, integrando la sociología, la psicología y la ergonomía, además de otras ciencias, de manera incremental en el desarrollo de productos. El pensamiento de Zaccai es muy afortunado en el momento de esta reflexión, por dos razones: en primer lugar, porque reafirma la variabilidad e interdisciplinariedad del diseño que se ha expuesto hasta ahora, y en segundo lugar, porque asegura, en contradicción con lo que expone esta reflexión, que el diseño solo ha asignado interés al ser humano en los últimos tiempos, en el ejercicio de su práctica.

En los próximos apartes, este escrito tiene precisamente la intención de evidenciar que a pesar de tantas transformaciones que ha emprendido históricamente el diseño, la actividad proyectual e investigativa en el campo ha persistido en un rasgo particular durante todas las épocas, aunque con diferentes motivaciones e intensidades: su permanente interés por el desarrollo humano, y pretende demostrar que es desde este interés que ha reivindicado continuamente su naturaleza humanista, toda vez que la definición de la materialidad de los objetos ha surgido siempre en relación con el campo humano, social y cultural de cada época. Con

este objetivo, describe la forma como el diseño se ha venido encauzando hacia la promoción del desarrollo humano y social, comprendiendo cada vez de mejor manera la forma como los objetos condicionan las experiencias de los seres humanos, en algunos momentos con marcado interés por las interacciones de tipo estético, otras veces más interesado en los aspectos funcionales y técnicos, y en los últimos tiempos comprometiéndose de manera comprensiva con las experiencias vitales de los usuarios.

3.3 DISEÑO Y DESARROLLO HUMANO

Para iniciar se exponen las interpretaciones del concepto de desarrollo presentes en los discursos de algunos teóricos del diseño; dado que no es el interés de este escrito hacer una revisión documental exhaustiva, sino más bien una contextualización del concepto en el campo del diseño, se referencian principalmente las miradas de autores que complementan las ideas expuestas hasta ahora, y que darán sentido a algunas argumentaciones posteriores.

Para iniciar, Aicher (2001) asigna dos significados al concepto de desarrollo: uno pasivo, relacionado con los sucesos naturales, y otro activo, relacionado con la técnica, la ciencia aplicada, la producción y los nuevos productos; en su concepto de desarrollo activo está involucrada la creatividad, el experimento y la elaboración de modelos que dan origen a los cambios; en términos de Aicher, el

desarrollo se convirtió en la base de la técnica y de la moderna producción industrial. Desde una postura más bien extrema, Chaves (2006) afirma que el desarrollo es inevitable, dado que genera condiciones de insuficiencia que reclaman nuevos desarrollos e incrementan el dominio paulatino del hombre sobre la naturaleza. Desde una visión más positiva, Margolin (2005) expone que el desarrollo avanza en relación con las teorías de la satisfacción de las experiencias relacionadas con los objetos; para este teórico, un medio caracterizado por productos cuyo uso sea satisfactorio contribuirá al desarrollo saludable de los individuos.

Desde los anteriores planteamientos, el desarrollo se comprende como la constante innovación y el avance en la creación de nuevos productos; esta disposición ha orientado el diseño y ha venido en aumento y fortaleciéndose con el paso del tiempo, generando cambios desde la investigación, la exploración y el control de condiciones de la naturaleza en la búsqueda del bienestar humano. Algunos teóricos exponen cómo en las primeras épocas, cuando los intereses del diseño no eran particularmente humanitarios, comenzaron a surgir en el campo de la arquitectura los primeros indicios del interés por los intereses de las personas, cuando se pasó del descuido total, suscitado por el deber ser de la religión y los grupos dominantes, hacia la atención de necesidades básicas de los habitantes en algunos recintos, aportando en calidad de vida. Sennett (1990), por ejemplo, manifiesta este cambio desde la arquitectura, describiendo

cómo durante la Ilustración la profesión trasladó su atención, que estaba centrada en los espacios exteriores, hacia el interior de las construcciones, para empezar a diseñar en la búsqueda de atender los procesos de protección, formación y desarrollo de los más jóvenes. Expone también Sennett el interés que manifestaban los teóricos de la época por comprender las experiencias del ser humano en relación con los objetos, en donde la simpatía se reconocía como una operación mental útil a la sensibilidad del diseño y precisa para atender necesidades sociales; esta suponía ingresar, mediante un acto de imaginación, en los pensamientos, necesidades y deseos de otro ser humano sin importar cuán diferente pudiera ser cada persona.

Por esta razón, y dado que el propósito aquí es evidenciar desde un acercamiento puramente documental la permanencia del interés del diseño en el desarrollo humano, esta reflexión comprende únicamente los tiempos en que el diseño se denota como tal; como resultado, se dispuso un ordenamiento temporal comprendido por los tres momentos establecidos. La ideología, como elemento argumentativo, se considera fundamental para este discurso, toda vez que, como lo expone Chaves (2006), representa el pensamiento y las convicciones colectivas generadas por las condiciones predominantes de un conjunto de la sociedad, escenarios desde donde se definen los contenidos y las circunstancias que legitiman una práctica social, y, por supuesto, desde donde se originan y

encuentran razón sus discursos teóricos. La descripción de la idea de ideología en el diseño, así como su razón de ser en cada uno de los momentos expuestos, estará basada fundamentalmente en el discurso de este autor.

3.4 DISEÑO, DESARROLLO E IDEOLOGÍA

En consecuencia con el ordenamiento, el primer momento ideológico inicia alrededor de 1919, cuando los idearios del diseño fueron orientados por la Bauhaus, escuela que, como se anotó, propugnaba la integración social del arte y la ciencia. Al menos en la teoría, estos intereses originarios estuvieron relacionados particularmente con el placer estético. Chaves (2006) acuña el término "razón ingenua" para señalar la ideología imperante en el momento; afirma que el discurso de los pioneros proponía una revolución cultural que ajustara el mundo simbólico con la realidad técnica y social, aspecto que se reflejaba principalmente en los productos de la arquitectura y posteriormente en la totalidad de la producción material de la época. Asegura que dadas las condiciones sociales del momento, la aparición del diseño constituyó una revolución cultural con contenido humanista, comprometida con la utopía social. Como toda revolución dice, "el diseño nace cargado de ideología. Luego se pragmatiza y despoja de valores éticos, se seculariza y se transforma en instrumento neutro al servicio de cualquier cosa" (Chaves, 2006, p. 44). En términos de Chaves y Ledesma (1997),

el movimiento fundador proponía para el diseño un lugar de acción desde donde se proyectara como protagonista de la transformación de la humanidad. Al respecto, Moholy-Nagy (1963) expresaba la imposibilidad de concebir la vida sin el progreso técnico, pero dado que los avances tecnológicos de la época involucraban procesos productivos ya organizados que ignoraban las condiciones biológicas de los trabajadores, se hacía necesario aprovechar los adelantos en beneficio de la comunidad, y brindar una vida equilibrada; hablando específicamente del desarrollo, expresaba que “el ser humano se desarrolla a través de la cristalización de sus experiencias” (Moholy-Nagy, 1963, p. 17); esta afirmación evidencia que desde entonces, y como lo es ahora, la atención en el ser humano y en particular en sus experiencias con relación a los objetos se ha constituido en la mayor constatación dentro del diseño cambiante, aspecto que, como se expondrá más adelante, se ha convertido en uno de los mayores intereses de exploración en las últimas décadas.

Respecto a la experiencia estética, se han dado varios abordajes, y es Dewey (1980) quien ha explicitado de mejor manera las principales argumentaciones teóricas. Para Dewey, la experiencia estética es una manifestación importante y necesaria para desarrollar el potencial hacia una vida más inteligente, pues, desde su perspectiva, los objetos deben ser entendidos como formas desarrolladas para generar experiencias en el ser humano, y concebidos como una representación integral que debe ser considerada fuera de los límites de la simple

funcionalidad y el uso, con el fin suscitar estímulos a nivel sensorial, emocional e intelectual. A este respecto, Aicher (2001) afirma, de manera crítica, que algunas veces, debido al interés predominante por las cuestiones estéticas, se llegó a sacrificar el valor de uso de los productos por atender formas determinadas, principalmente en la arquitectura, en donde se olvidaba considerar en el diseño los modos como la gente realiza las diferentes actividades de la vida diaria. Chaves (2006), en acuerdo, manifiesta que en esta época el discurso no guardaba mucha coherencia con los resultados de la práctica. Sin embargo, y sin lugar a dudas, las teorías y los intereses del diseño en este momento estuvieron ideológicamente centrados en el ser humano, en su bienestar y su evolución, independiente de la magnitud de los impactos alcanzados efectivamente con el ejercicio proyectual.

El segundo momento inicia alrededor de 1945, periodo en el cual cambia el diseño radicalmente su esfera de preocupación; sus teorías acogieron ampliamente la ideología consumista dominante, alejándose del marcado interés humano inicial, mas no así del desarrollo. Este momento histórico corresponde al comienzo de la posguerra, cuando, como bien lo plantean Chaves y Ledesma (1997), a pesar de todas las implicaciones políticas y económicas dominantes, se promovió el desarrollo al compás de una carrera desenfrenada por la tecnología. Para este momento el diseño alcanzó un lugar protagónico que no había ocupado antes, convirtiéndose

en uno de los factores económicos más importantes incorporados a la producción. La transformación de la preocupación del diseño en este momento histórico es un asunto innegable, sin embargo, en referencia con el interés en el desarrollo humano habría que esclarecer que esta nueva situación convirtió el diseño en una práctica transformadora de los escenarios culturales y las dinámicas de la vida social, como lo manifiestan Chaves y Ledesma (1997), cuando afirman que esta nueva condición del diseño lo convierte en factor operante sobre las imágenes mentales de los usuarios, tema que ubica al diseño como práctica transformadora de los escenarios culturales y las dinámicas de la vida social. Esta situación la reafirma Bonsiepe (1978), expresando que el diseño nace como profesión en los años cincuenta como una disciplina proyectual interesada principalmente en el incremento del valor de uso de los objetos, dado que las consideraciones de uso están indudablemente mediadas por la cultura y los imaginarios sociales. Para Bonsiepe, el estudio de los modelos de uso de los productos era considerado el objetivo primario de esta nueva disciplina.

De cualquier manera, las afirmaciones anteriores involucran, independiente del interés que las haya concebido, consideraciones referidas al ser humano como objeto central dentro de la perspectiva del diseño de la época. Chaves denomina "razón pragmática" la ideología predominante en este momento, pues dentro de esta época, asegura, tuvo lugar un cambio conceptual que caracterizaría

al diseño por tiempo considerable. Parafraseando a Chaves, el concepto de sociedad devino en el de mercado; el concepto usuario, en el de consumidor, y el de necesidad de uso, en motivación de compra; así, el discurso de la profesión pasó de las manos de las vanguardias del diseño a las manos de las empresas. Siguiendo a Chaves y Ledesma, como consecuencia de este momento y hasta el presente, el diseño ocupa un lugar privilegiado como instrumento de desarrollo y competitividad, conservando el interés por el ser humano, sus necesidades y la sociedad, a pesar de que su compromiso social en este periodo se haya visto reducido a “detectar necesidades sociales y satisfacerlas con diseño funcional y durable” (1997, p. 27).

Sin embargo, es relevante recordar que en 1953, la ULM, en ese entonces la escuela predominante de formación en diseño, y cuya ideología fue netamente industrial, consideró indispensable incluir la ergonomía como asignatura en sus programas de formación. La conveniencia que hizo considerar la ergonomía como un saber necesario para los diseñadores en este momento no es muy explícita, es muy probable que estuviera vinculada con la atención de desajustes relacionados con los procesos productivos, pero también pudo serlo con el desarrollo formal de los productos, dado que siempre se ha considerado la ergonomía, de acuerdo con Calvera, como una característica común a todo los objetos, independientemente del sistema de fabricación empleado,

“porque en la industria, aunque no hay un usuario concreto [...] existe un usuario ideal” (2007, p. 113). De cualquier forma, es a partir del vínculo que establece la ULM con la industria en favor del funcionalismo, y su relación con la ergonomía, que surgen los principios del diseño que se destacarían en la escena durante los años sesenta y setenta: “Utilidad, seguridad, duración, inocuidad y respeto al medio ambiente” (Chaves y Ledesma, 1997, p. 27), conceptos evidentemente relacionados con la acción y el bienestar humano. La permanencia del factor humano en el diseño en este momento lo revalida Bonsiepe, cuando manifiesta que finalizando los años sesenta, cuando la disminución de la calidad ambiental se hizo más evidente, “el diseño se planteaba cómo podría empezar a intervenir para minimizar esta problemática” (1993, p. 27); es claro, entonces, que al menos para la academia la perspectiva del desarrollo humano continuó presente en el discurso del diseño, aun en el interior de esta ideología pragmática.

De manera sobresaliente, a pesar del cambio ideológico y de que las teorías sociales prácticamente desaparecen del panorama teórico de la época, la noción de experiencia humana en relación con los objetos no solo permaneció vigente en el discurso, más bien involucró elementos conceptuales nuevos relacionados con la percepción, que se retomarían posteriormente en las teorías del diseño. Kepes, por ejemplo, afirmaba, aun en este momento pragmático, que la experiencia estética requería de la correlación

de todos los mecanismos perceptuales que generan procesos significativos indispensables para el desarrollo de las potencialidades integrales del ser humano; manifestaba respecto a la importancia de la representación visual que:

Del mismo modo que hay un progreso en el proceso de pensar, también hay una evolución de la comprensión sensorial. El desarrollo de la visión no solo permite extender la comprensión de la naturaleza, sino también el desarrollo progresivo de la sensibilidad humana, con lo cual se hacen más amplias y profundas las experiencias humanas (1969, p. 101).

Igualmente, Chaves y Ledesma sostienen que fue durante este periodo funcionalista que ganó impulsó, sin proponérselo, el valor simbólico de los productos, que más allá del valor de uso y de cambio, manifiestan estos autores, es obra del diseño. Cuando el diseño es reconocido e incluido en los procesos productivos, transforma su modo de operar respecto a la vida social, y se convierte en uno de los principales factores de transformación social del siglo xx. En pocas palabras, aun cuando el diseño cambió en este momento de manera radical su esfera de preocupación en la teoría, asumiendo la ideología del consumismo, el interés en el desarrollo humano permaneció vigente en la construcción de los imaginarios sociales y, por supuesto, de manera indirecta en la práctica. Para este momento sería factible relacionar variadas evidencias mundiales de la acción práctica del diseño en el desarrollo social, si ese fuera el interés de esta reflexión.

El tercer momento considerado dentro de esta revisión comprende los escenarios teóricos de las dos últimas décadas, que han sido designadas por algunos académicos como la época posmoderna. Aquí, el interés del diseño pareciera retornar a las directrices de su origen, vinculándose con fuertes lazos a la generación de nuevo conocimiento e incursionando desde diferentes perspectivas con intereses asociados a la calidad de vida. Para este tercer período, el discurso del diseño sale, por fortuna, de manos de los agentes de producción y regresa a los diseñadores, cuestionándose la razón racionalista anterior y convirtiéndose, como lo afirma Chaves (2006), en una nueva corriente de pensamiento y “un verdadero estadio del desarrollo de la cultura occidental” (p. 29). Chaves acuña para la ideología reinante en esta época el término “razón cínica”, designándola también como ambigua, dado que, a su parecer, se retoman los idearios de las primeras épocas del diseño, pero se continúa actuando en alianza con el mercado. No obstante esta confusa acción de la práctica, por su proximidad al discurso del mercado, el diseño actual reconoce la actividad humana como el elemento fundamental para la intersección de todos los aspectos de la proyectación, propugnando decidir por productos que entrelazan la acción humana con la satisfacción de sus verdaderas necesidades; así las cosas, la preocupación por el ser humano “impone nuevamente en el discurso la necesidad de incluir en su seno la naturaleza de la experiencia” (Margolin, 2005, p. 60). A partir de este momento, el discurso teórico procura nuevamente

la unidad de lo diseñado, apostando por experiencias satisfactorias a nivel sensorial y perceptual, en relación con la técnica y los materiales, y principalmente con los aspectos relacionados con el uso, los imaginarios sociales y la interacción. En términos de Bonsiepe: “la aparición del concepto interface en el discurso de los años noventa coloca al diseño en el marco de las prácticas sociales” (1993, p. 2).

Las teorías actuales del diseño pretenden conducir la forma de organizar los medios que favorecen la acción eficiente y placentera del ser humano en cada contexto a partir de conocimientos multidisciplinares que den lugar de manera conjunta a las experiencias de bienestar estético, técnico y de uso que se espera descubra el receptor de los productos durante su interacción. Zaccai (1995) evidencia la importancia que para el diseño actual tiene el análisis de la experiencia, advirtiendo cómo el diseñador debe integrar con éxito todos los requisitos que equilibren las expectativas racionales, sensoriales y emocionales del usuario individual y de la sociedad en su conjunto. Para Zaccai, “los diseñadores deben desarrollar un conocimiento mucho más profundo de la cinestesia, lo que demuestra la preocupación por todas las formas en que los seres humanos perciben e interactúan con los objetos físicos” (1995, p. 6).

3.5 EL PROTAGONISMO DE LA EXPERIENCIA HUMANA: EL REGRESO A LOS IDEARIOS DE LOS FUNDADORES

En este sentido, y como bien lo plantea Chaves, las teorías, actuales regresan a los ideales de los fundadores, pues el discurso ha girado nuevamente hacia el ámbito de las experiencias humanas, pero esta vez no solo considerando la experiencia estética y técnica, sino principalmente interesado en la experiencia y la satisfacción de uso. Para Calvera, la pregunta estética por el diseño continuará estando relacionada con la calidad de los objetos y los enseres, independiente del grado de desmaterialización alcanzado, "lo que permite mantener aquella antigua utopía del diseño, según la cual diseñar significa fundamentalmente la mejora del medio ambiente común a todos" (2007, p. 121). En su opinión, el diseño ha evolucionado desde el desarrollo de productos hasta la provocación de experiencias en las personas que interactúan con ellos, pasando por la articulación con los procesos y los estilos que propuso el marketing. Dado que la experiencia se ha convertido en el principal motivo de reflexión para gran parte de los teóricos actuales, se expondrán aquí algunas consideraciones que permiten dar cuenta de la fortaleza que ha tomado este interés en la teoría y la práctica del diseño en los últimos tiempos.

Para comenzar, Margolin (2005) manifiesta, con relación al diseño y el desarrollo humano, que un discurso sobre la experiencia debe

referirse siempre a la interacción humana con los productos, ya sean cosas materiales o inmateriales concebidas, escenario al que ha denominado el "entorno de los productos". El concepto de entorno de los productos, asegura Margolin, es muy útil para reforzar la idea de que la relación con productos es una parte fundamental del desarrollo humano. El autor describe que los interrogantes acerca de la manera como los productos entran en el medio social y llegan a los usuarios, y de lo que estos hacen durante el uso de ellos, están cada vez más cerca de la psicología, la sociología, la antropología y otras ciencias humanas de lo que se creyó en el pasado.

La consideración de las experiencias humanas durante la actividad con los objetos diseñados es una propuesta que además confirma la particularidad exploratoria propia de todo acto de diseño, que se exponía en los inicios de esta reflexión. Las funciones de uso ha sido un aspecto suficientemente teorizado por varios autores a lo largo del tiempo, más no así la experiencia de uso, pues esta tuvo incursión más reciente en el discurso del diseño. Tal vez el teórico más reconocido bajo esta propuesta es Norman (1998), quien desde su teoría referida a la dimensión operativa de la experiencia propone que el diseño debe asegurar que el usuario entienda lo que debe hacer cuando interactúa con cualquier objeto, espacio o sistema, situación que, como lo expone clara y ampliamente, se logra solamente cuando en la configuración de los objetos se tienen en cuenta las capacidades y limitaciones dadas por la biología y la

psicología, pues solo desde allí es posible eliminar lo que en su teoría ha acuñado como “lagunas de ejecución”. De acuerdo con Norman (1998), la exploración de las experiencias de uso debe ser permanente, ya que, como él mismo afirma, la tecnología ofrece las posibilidades de hacer que la vida resulte más placentera, pues cada nueva tecnología aporta mayores beneficios; sin embargo, y desafortunadamente, “al mismo tiempo surgen nuevas complejidades que agravan nuestras dificultades y frustraciones” (p. 47), situación que surge cuando no se consideran adecuadamente los aspectos físicos y emocionales.

Al respecto del permanente y particular análisis de cada experiencia de uso, Morales (2003) plantea que dado que los objetos y sistemas se entrelazan de manera íntima con la vida cotidiana, se hace indispensable que cada acto de diseño materializado afecte de manera positiva la experiencia del ser humano, lo cual, a su parecer, únicamente se logra cuando se atienden y validan las características particulares necesarias para cada propuesta de diseño. La experiencia, de acuerdo con este autor, se refiere a cualquier estímulo de los sentidos, asunto que evidencia la importancia e influencia del diseño en la vida cotidiana de las personas, y la enorme responsabilidad del diseñador en la sociedad. Es claro, entonces, que retomar las dimensiones físicas, cognitivas y emocionales del ser humano, planteadas en los inicios en el nuevo discurso de la experiencia, es un asunto de gran relevancia para el ejercicio profesional actual

y, por supuesto, para la investigación del diseño. En resumen, la relación del diseño con el ser humano debe ser percibida desde una mirada más integral. De acuerdo con Kellner, el centro de esta teoría debe incorporar como una exigencia "las funciones emocionales no materiales, como sentimientos de protección, auto representación, vínculos afectivos y atendiendo siempre (y con mayor énfasis) a las necesidades cognitivas en el proceso proyectual" (2008, p. 256). Desde esta perspectiva, el diseño se ha venido transformando en una disciplina con capacidad de analizar y resolver problemas de la sociedad, y, por tanto, en una fuente de nuevo conocimiento que permite incrementar el beneficio social.

Como bien lo describe Buchanan (1995), el diseño, desde sus orígenes, se ha empeñado en resolver los problemas que son un obstáculo para el funcionamiento, bienestar y desarrollo del ser humano, especialmente porque siempre ha indagado en la actividad de hacer, y, en consecuencia, plantea la interacción con todos los objetos como asuntos por investigar. Para Buchanan, el diseño debe ser el motor de nuevas respuestas emocionales desde la estética, pero impulsadas por la investigación; en sus palabras: "el diseño se basa en la ciencia, pero extiende su alcance para hacer frente a las necesidades emocionales a través de la estética" (1995, p. 53). El tema de la producción de conocimiento científico para el diseño, a partir de las experiencias, tiende a ser inagotable, ya que por ser un acto individual en donde los significados y valores son

producto de las experiencias y construcciones de cada ser humano, su proceso de interacción será único y difícilmente comparable con otras actividades anteriores. De acuerdo con Buchanan (1995), el nuevo conocimiento que permitirá atender de manera objetiva las necesidades humanas será producto del trabajo interdisciplinar, debido a que la disciplina se reinventa constantemente a partir de la exploración de nuevas tecnologías y métodos que se ajusten a las circunstancias cambiantes de la cultura contemporánea.

A manera de conclusión, y de acuerdo con Schneider, el diseño es un acto consciente que tiene como objetivo proveer orden, y por lo tanto es parte esencial de la cultura; desde que apareció en el siglo XIX, afirma, “el diseño ha estado ideológicamente comprometido a transformar el mundo en beneficio de los seres humanos y ayudar a encontrar soluciones inteligentes a los problemas” (2007, p. 208). El diseño surgió desde sus inicios como una actividad empoderada para transformar al ser humano y su mundo, y, de hecho, lo ha hecho siempre y lo hace ahora que la ciencia reconoce que debe estar fuertemente encaminada hacia la perspectiva social.

REFERENCIAS

- Aicher O. (2001). *Analógico y digital*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *Discovering Design: Explorations in Design Studies*. Chicago: Universidad de Chicago
- Bonsiepe, G. (1993). *Las siete columnas del diseño*. México: Universidad Autónoma de Azcapotzalco.
- Calvera, A. (2007). *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Chaves, N. (2006). *El oficio de diseñar*. Barcelona: Gustavo Gilli.
- Chaves, N. y Ledesma, M. (1997). *Diseño y comunicación. Teorías y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Cross, N. (2007). *Designerly Ways of Knowing*. Boston: Birkhauser.
- Dewey, J. (1980). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Fernández, S. y Bonsiepe, G. (2008). *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*. Brasil: Blucher.
- Horta, A. (2010). *La inteligencia del diseño*. Instituto de Investigaciones Estéticas.

- Kellner, P. (2008). Lenguaje de los productos. En: Fernández, S. y Bonsiepe, G. (Eds.), *Historia del diseño en América Latina y el Caribe*. (pp.256-262). Brasil: Blucher.
- Kepes, G. (1969). *El lenguaje de la visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. México: Designio.
- Moholy-Nagy, L. (1963). *La nueva visión*. Buenos Aires: Infinito.
- Morales, E. et ál. (2003). *Las rutas del diseño, estudios sobre teoría y práctica*. México: Designio.
- Norman, D. (1998). *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Schneider, B. (2007). Design as practice, science and research. In Michel, R. (Ed.) *Design Research Now*. (pp. 207-219). Germany: Editorial Birkhauser.
- Sennett, R. (1990). *La conciencia del ojo*. Barcelona: Versal.
- Zaccai, G. (1995). Art and Technology, Aesthetics Redefined. En: Buchanan y V. Margolin (Eds.), *Discovering Design. Explorations in Design Studies* (pp. 3-13). United States of America: University of Chicago Press.