

SEGUNDA PARTE

DE LA INTEGRALIDAD DE LOS PROCESOS Y MÉTODOS



Foto: Colores vivos.
Fuente: PhD. Javier Carreño Rueda



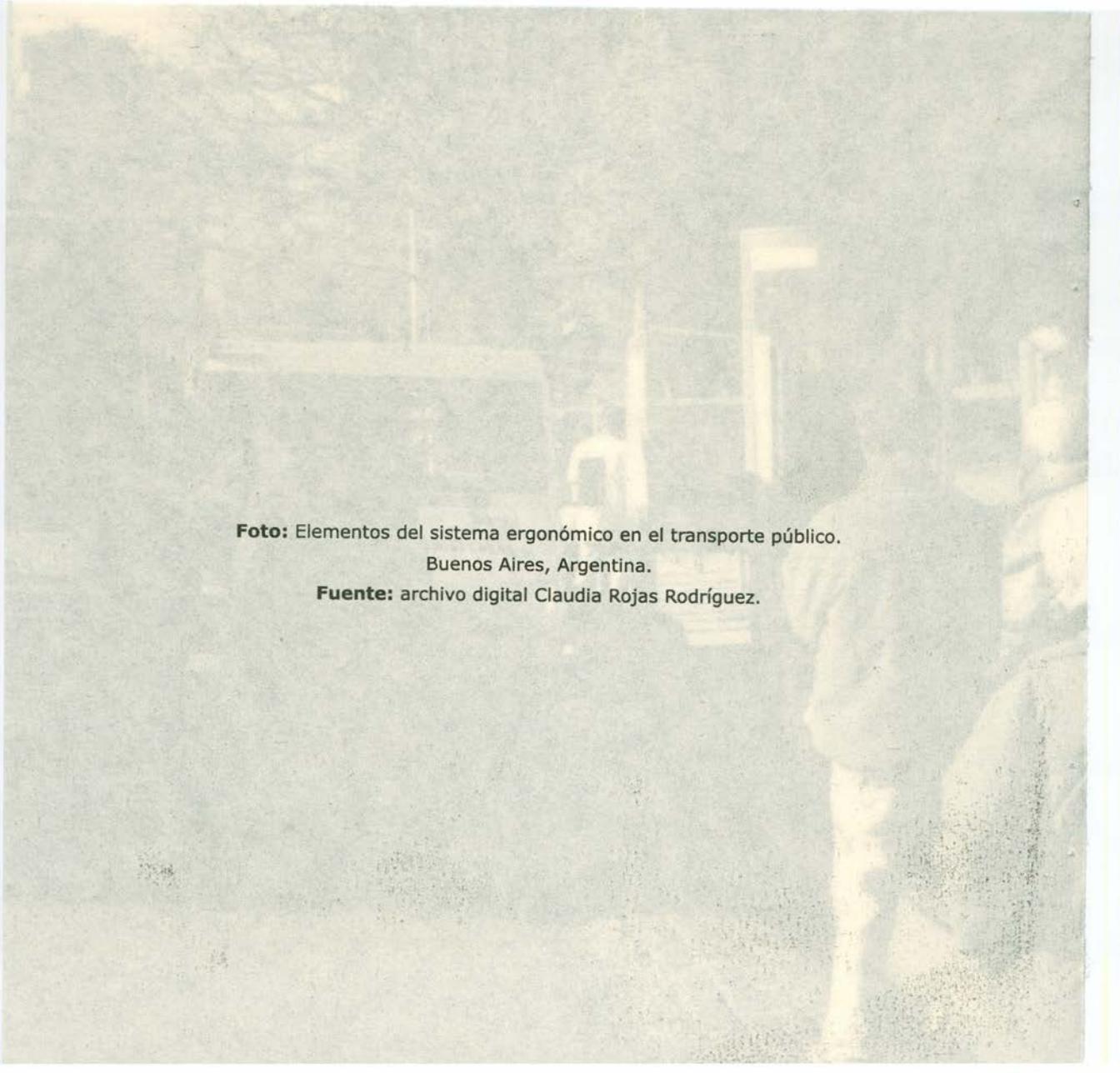


Foto: Elementos del sistema ergonómico en el transporte público.
Buenos Aires, Argentina.

Fuente: archivo digital Claudia Rojas Rodríguez.

VERDAD Y REALIDAD

Un acercamiento a la epistemología del diseño

Claudia Rojas Rodríguez

Introducción

Tres ideas básicas y dos conceptos, orientaron la preparación de este documento. Las ideas de intencionalidad de la experiencia, actividad proyectual y objeto de estudio; y los conceptos de verdad y realidad. Por esta razón, aunque el texto intenta ser organizado, navega entre las tres ideas mencionadas y los dos conceptos de manera permanente.

La intención primordial de este escrito, fue poner en evidencia la contradicción permanente que los conceptos de realidad y verdad generan cuando se intenta comprender algún campo de investigación, lo cual, al menos para quien escribe esta reflexión, ocurre con mayor

razón en el diseño. Así, los supuestos presentados parten de algunos preconceptos: en primer lugar, que la investigación científica es una búsqueda de conocimientos o teorías que permiten interpretar la realidad. En segundo lugar, que la verdad es un juicio que no se puede refutar sin evidencias, y la realidad es la existencia efectiva de algo, por tanto son asuntos diferentes. Y por último, que la verdad en la investigación está referida a la realidad y al conocimiento acerca de ella. Desde estos preconceptos, se deduce que cada disciplina y cada tipo de investigación científica, deben determinar en principio cuales son las nociones de realidad y verdad que apropian. Así las cosas, el concepto de verdad y la realidad para la investigación en diseño serían elementos diferentes esenciales en comprenderse.

Las interpretaciones y las ideas

Algunas investigaciones en el campo de la teoría del diseño, exponen de manera clara el concepto de realidad que para esta disciplina se ha venido construyendo. Este escrito se apoya y comparte fundamentalmente en los planteamientos que Mallo (2008, p. 79) cuando afirma que la realidad en diseño "se refiere a la cuestión de la legitimidad del proyecto como instrumento –entre el principio universal del proyectar y la posibilidad de aprobar su efectividad– en un conjunto más o menos determinado de artefactos de uso". Sin embargo, en la intención de aportar a las teorías del

diseño, este trabajo divaga acerca de dos posibles interpretaciones que pueden darse a la construcción teórica antes expuesta, y elabora algunas especulaciones con relación al concepto de verdad. Estas interpretaciones no pretenden ni mucho menos modificar estas elaboraciones, solamente aportar algunas conjeturas que surgen cuando se estudian los conceptos de realidad y verdad, de manera conjunta en el campo del diseño, igual que algunas conexiones que parecían anunciarse a través de la reflexión. En principio se formulan las dos interpretaciones elaboradas, y luego aparecerán las ideas que dieron sentido a las mismas.

La primera posible interpretación asignada al concepto de realidad, estaría relacionada con la práctica proyectual. Aquí se propone el acto de diseñar como objeto de estudio. Por tanto, la verdad para el diseño sería el resultado de la reflexión acerca de la acción práctica de resolver problemas a través de la conformación, donde el concepto de verdad tendría la connotación de utilidad, y adquiriría valor en la medida que desde la práctica se verifica la función de la teoría.

La segunda interpretación propone como objeto de estudio, la correspondencia de los objetos diseñados en relación con el diagnóstico que da origen al proyecto; dicho de otra manera, la lógica misma de los objetos cuando se ponen a prueba durante las experiencias, dando sentido a las teorías que subyacen en cada creación. En esta perspectiva, la verdad para el diseño adquiere la connotación de

coherencia, cuando demuestra la afinidad existente entre el diagnóstico inicial y la formalización final del objeto, y, más aún, la afinidad del objeto con la experiencia humana.

Las dos miradas suponen validez, en la medida que parten siempre de las teorías del como diseñar y de lo que es diseñado; pues es a partir de estas que se reúnen los datos, se determinan las variables intervinientes en el proyecto, y toman sentido los resultados tanto objetuales, como de la acción práctica. Para los dos casos, estableciendo nuevas teorías, que a través de sus sucesivas aplicaciones en la práctica de configurar los objetos, permiten anticipar el futuro. Sin embargo, este aparente encuentro entre estas dos interpretaciones de la verdad para el diseño, dejaría fuera un elemento indispensable para la disciplina: el significado.

Los objetos como portadores de significado, no pueden dejarse de lado en el enfoque cognitivo de las investigaciones en diseño y de la propia teoría del diseño; como tampoco puede dejarse de lado, el objeto como generador de significados, principalmente cuando es utilizado como pretexto o instrumento de recolección de datos en las investigaciones realizadas a través del diseño. Por esta razón, para ese momento es inevitable abordar la idea de la intencionalidad de la experiencia, pues es allí donde surgen todos los interrogantes y, así mismo, desde donde se intenta resolverlos, si se instaura la posibilidad de un nuevo objeto de estudio: la concreción formal o elemento diseñado. Esto, porque es mediante la experiencia humana, que un

diseño puede convertirse en parte duradera y significativa de la vida de las personas; a través de las formas, gestos o texturas que comunican consciente o inconscientemente, pero que solo adquieren significado en la experiencia de quien utiliza el objeto diseñado.

Situando en este contexto las ideas de Franz Brentano (citado por Mallol, 2008), la conciencia adquiere contenido en la medida que se refiere a algún objeto, es decir, que la experiencia es suscitada por el objeto, por tanto a toda experiencia precede una intención. Desde este razonamiento, el objeto diseñado en su condición de objeto de estudio, permitiría diferenciar la noción de intención en todos sus alcances: la intención que precede el acto de diseño, la intención que media entre el diagnóstico y la conformación del objeto, y por último, la intención de quien utiliza esa materialización del proyecto. Esto porque la acción de diseñar como acto humano racional, está siempre mediada igualmente por experiencias y conceptos culturales.

La verdad para el diseño en este escenario, tendría la connotación de evidencia, en relación con la acción de diseñar, y las acciones y comportamientos que generan los objetos, ya que estos son elementos que intervienen en el comportamiento humano y se evidencian en la realidad. Así las cosas, ¿la acción como acto racional intencionado es la verdad para el diseño? Si el diseño anticipa condiciones problemáticas, para dar origen a la acción de intervenir el futuro, a través de objetos que suponen soluciones, la verdad del diseño ¿es una suposición? ¿Una

predicción? de ser así, ¿cómo se articulan la suposición y la predicción con la permanente preocupación del diseño por ser realista?

La realidad y la experiencia

Los anteriores interrogantes conducen a otro asunto de interés cuando se habla de la práctica del diseño en relación con su definición de verdad dentro de las principales corrientes de la ideología. Siguiendo el planteamiento de Aurelio Horta (2007), cuando describe su comprensión de la disciplina como una práctica social, razonando desde una de las principales corrientes de la epistemología: el método realista. Según Horta (2007) el método realista define la acción humana como “un espacio en donde se conjuga la duda, la experiencia, el ideal y la razón, y en donde la duda es el elemento que antecede a la intención que se prueba en la práctica”. Desde esta propuesta, la verdad en el diseño se sitúa entre la razón y su esencia en la experiencia, y como lo plantea también Brentano, como posibilidad realizada en la conciencia de la actividad.

De acuerdo con Brentano (citado por Mallol, 2008), la actividad proyectual está enmarcada dentro de un procedimiento que inicia en la representación, pasa a la valoración y termina en un juicio. Desde la primera interpretación expuesta al iniciar este documento, es imperante indicar que la valoración como parte del procedimiento proyectual requiere de estrategias que permitan analizar la actividad

que se realiza con el objeto diseñado, como fundamento o criterio para emitir un juicio congruente con el diagnóstico que da origen a la cosa diseñada. Así, podría inferirse que la realidad para el diseño se da o tiene lugar cuando la humanidad asume como propia una realización, es decir, cuando el objeto gana una aceptación social; por tanto, el objeto interviene en una realidad social, modificándola.

Desde esta reflexión, ¿es probable que la verdad en el diseño, sea el punto de encuentro entre la acción de diseñar y la acción que genera el objeto diseñado? ¿La verdad del diseño se encuentra entre la intención de diseño y la intención de quien interactúa con el objeto diseñado? O, mejor aún, ¿es la probabilidad permanente de cambio, de un cambio que se da desde la actividad, desde la experiencia y la intencionalidad, generando nuevas acciones y así mismo nuevas experiencias? En todos los casos pareciera ser que la verdad para el diseño transitara entre las intenciones que tienen origen en la duda, la necesidad de cambio y el presentimiento de futuro, sin embargo, el concepto de verdad no permite la existencia de la duda.

Margolin expone de manera clara la intencionalidad de la investigación en diseño, y relaciona de manera sincrética los argumentos expuestos, cuando afirma que "los estudios de diseño buscan sistematizar la disciplina, es un campo de investigación que se pregunta cómo usamos y fabricamos los productos en nuestra vida cotidiana, y como los hemos hecho en el pasado" (2003, p. 11). Quedan, hasta aquí, abiertas

algunas preguntas que darán lugar a nuevos debates acerca de los asuntos que es necesario esclarecer para la investigación en diseño, desde la innegable preocupación de la práctica proyectual de ser realista y sistemática de lo verdadero.

Bibliografía

- Horta, A. (2001). Epistemología y diseño. Notas críticas para una aproximación a la ciencia del diseño. *Revista Actas de Diseño*, 1 (2), 135-138.
- Mallol, M. (2008). Diseño y realidad. *Revista KEPES*, 5 (4), 73-106.
- Mallol, M. (2011). Antropología del proyecto. Conferencia presentada en *Encuentros Teóricos de Diseño*, evento llevado a cabo en la Universidad de Caldas, Manizales, Colombia.
- Margolin, V. et al. (2003). La investigación del diseño y sus desafíos. En: *Las rutas del Diseño. Estudios sobre teoría y práctica*. (pp. 11-35). México D.F: Editorial Designio.