

¿Y dónde está

el Diseño?

William Alberto Giraldo Sánchez
Fundación Academia de Dibujo Profesional
Unidad de Investigación

Es bastante común escuchar hablar sobre diseño, incluso hasta en aspectos vulgares ésta palabra está a ordenes del día y sin embargo la pregunta por éste no solo es un planteamiento conceptual, sino también una pregunta que puede tener implicaciones fácticas. El siguiente texto busca preguntarse por los orígenes del diseño no desde la cronología ni la historia, sino desde su estado abstracto en el pensamiento, busca problematizar a grandes rasgos aspectos relevantes permitiendo una visión que parte de la filosofía occidental.

Desde los inicios de los procesos filosóficos del mundo occidental siempre se ha cuestionado la naturaleza intrínseca de las cosas, lo cual llevó a los ciertos pensadores¹ a preguntarse por la esencia constitutiva del orden de la *Physis*², estas preguntas hacen parte de un plano ontológico debido a que su fundamento esta en aquello que condiciona la realidad de las cosas excluyendo la posibilidad de que estas sean otras, la esencia dicho en otras palabras es el alma que contiene cada cosa, es su verdad irreductible que justifica el ser de aquello que percibimos en la realidad.

Algunos pensadores incluso han establecido la esencia hace parte de un mundo donde solo habitan ideas de carácter inmutable trascendental y universal, verbigracia de ello Platón³ demostró a través de sus diálogos que siempre las ideas habitan en nosotros como principios apriorísticos⁴ que son alterados al relacionarnos constantemente con la información proporcionada a través de nuestros sentidos. Creer que la manifestación de las cosas es el estado puro de la esencia era para Platón una inevitable equivocación gnoseológica.

Los hombres debido a sus carencias en el entorno, han recurrido a la construcción de aquellos elementos que permiten garantizar la satisfacción de sus necesidades, llevándolos a construirse no solo en un espacio, sino también desde su relación consigo mismo. La mirada a nosotros permitió exteriorizar aquella concepción que

teníamos en función de la preservación debido a que aquellas cosas resultaron ser la extensión no solo de la fisonomía humana sino del pensamiento y el modo de comprender el territorio. Ante esta escena, el hombre tomó conciencia de si y más aun de aquello que le rodea, quiso poder reafirmarse a través del manejo intencional de la naturaleza para saciarse de ella a su antojo desde el conocimiento.

Tomando esto, si el diseño es una concepción fundamental basada sobre el orden de necesidades humanas, bajo esto el reflejo o espejo del hombre son aquellas cosas construidas a imagen y semejanza de sus carencias, el reconocimiento de los objetos de diseño es una mirada permanente a nuestra conciencia de carencia que busca asimilar aquello que fue pensado como un orden y que se relaciona como una unidad. El hombre y los elementos producto del diseño se fusionan en la interacción, generan conciencia desde nosotros mismos, son el espejo tanto de nuestras satisfacciones como de búsquedas permanentes por nuestra felicidad. Lo que vemos es en efecto, es resultado del diseño, por lo que una cosa no puede sustituir una idea y mucho más aún si tenemos en cuenta que la primera es resultado de la segunda.

Las cosas nos remiten al ejercicio del diseño como una fuerza dinámica en el pensamiento, el diseño es la característica fundamental de una reflexión elevada donde las ideas se exteriorizan con fines prácticos. El diseño es en sí la idea del diseño y las cosas que surgen de éste manifestaciones o fenómenos bajo los cuales operan nuestras emociones y necesidades. Sin embargo el diseño solo puede tener origen desde el entendimiento que siempre genera relaciones de causa y efecto de todas esas cosas que percibimos. Éste proceso complejo y de miles de años de desarrollo es por inferencia una búsqueda que recurre a la ciencia desde postulados universales, el diseño así busca convertir en principios básicos sus fundamentos intrínsecos.

Dado lo expuesto, tenemos dos realidades que no se excluyen pero si se complementan, por un lado el universo de la idea en estado puro y dos el mundo de los objetos fenoménicamente perceptibles. La mediación y relación entre ambas es el sujeto, de

¹Es importante resaltar que los primeros pensadores de la tradición griega siempre se preguntaron por el Arce de las cosas llegando a postular en un inicio elementos de orden natural que podrían justificar el fenómeno de la *Physis*.

²*Physis* en términos griegos referencia a la naturaleza como totalidad viviente y circundante llegando incluso a considerar al hombre parte de insoslayable de esta.

³Platón, Diálogos, Madrid, Gredos, 1999.

⁴Entendiendo a priori como todo conocimiento que no es resultado de proceso empírico alguno.

el emerge la idea y hacia este vuelve revestida de facticidad y apariencia, el diseño apela a modos de representación de la realidad sustentado sobre su origen mismo: La carencia. Los objetos no son fines del diseño, son mediadores entre las necesidades y la búsqueda de los sujetos por satisfacerlas.

Desde esta relación permanente, la enunciación del usuario siempre será una enunciación de orden subjetivo sobre el objeto mediador debido a que el lugar de la experiencia es el sujeto. El diseño es una transformación, pero concomitantemente a ello, el sujeto también se transforma desde las cosas que lo representan y le garantizan seguridad.

Si decimos que el diseño es dinámico entonces la esencia de este es el movimiento, y el movimiento afecta a los sujetos no solo desde las cosas sino desde el pensamiento, por lo tanto diseño es una operación mental sustentada sobre la carencia con el fin de sustituirla por emociones de satisfacción a través de la mediación de objetos que no solo tienen implicaciones físicas sino también simbólicas. El habitar del diseño es el pensamiento y las cosas su realización, el diseño es consistente, racional, centra sus procedimientos en leyes y presupuestos necesarios, se halla en todas las cosas metafísicamente. El mundo de los productos del diseño son la punta del iceberg convirtiéndose éste a su vez, en aquello que no está en la superficie. El diseño es profundidad.

Debido a que las cosas suelen aparecer y son el vestigio del diseño, hay que decir que la innovación no es posible en la cosa en tanto que cosa, la innovación es un nuevo mirar desde la idea con el fin de transformar las miradas sobre objetos cotidianos, las cosas pueden cambiar en apariencia pero no la idea que precede al diseño, por ejemplo existen múltiples formas de vasos pero en verdad solo una idea de vaso. La relación contenido forma desde las *lecciones de estética*⁵ de Hegel nos darían una mejor comprensión de este estado permanente de imágenes y sensaciones. Innovar es revestir no las cosas de algo distinto sino cambiar el lugar de mirada del sujeto para que la perspectiva se haga evidente. El diseño no transforma cosas sin la intención de transformar al sujeto.

Substancialmente los objetos son productos de un proceso y este a su vez es la relación armoniosa de múltiples operaciones que buscan la realización en un fin que no es otro que el sujeto ligado a su sentido

de la satisfacción. La naturaleza de las cosas esta sostenida en aquello que percibimos a esto se le llama materia debido a que ocupa un lugar en el espacio y está en constante transformación, pero ésta no solo es lo que vemos sino la relación atómica que permite su organicidad, lo que vemos es el resultado de dichas relaciones, efecto de esto, tenemos un primer indicio desde lo empírico: percibimos materia y en esta sus texturas y consistencia, pero toda materia tiene una forma que no necesariamente debe ser intencional y con intencional me refiero aquella que es pensada desde el sujeto con intención de proyección.

Las formas naturales están dadas en el mundo, en algunos casos recurrimos a ellas con el fin de hacer mimesis, de alterarlas o direccionarlas a las satisfacción de las necesidades humanas, pero el hombre ha ido más allá llegando a sustituirlas por formas abstractas que superan lo figurativo mostrando el carácter de la idea como contenido:

Las formas solo pueden tener lugar en lo profundo del entendimiento, estas toman de la idea y de las imágenes producto de la experiencia evidenciándose desde los trazos o proyecciones en bocetos.

El diseño desde su etimología significa delinear⁶, trazar fronteras, por lo que su primer estadio es configurar la materia desde los límites con el fin de hacer mimesis de la idea sobre la realidad empírica deseada. La intimidad del diseño está en el pensamiento y su ejercicio en la plasmación como proyección del punto avocado a un fin. Hasta ahora se ha planteado el punto de análisis sobre la facticidad de la materia en relación con la forma, pero la mirada no puede agotarse ahí porque sería un error, debido a que el diseño es un instrumento de la razón y a su vez el producto un efecto que se convierte en un medio para un fin: El sujeto.

⁵Hegel, G.WF, Lecciones de Estética, Madrid, Akal, 2007

⁶Calvera, Ana, Arte y Diseño, Madrid, Gustavo Gilli, 2003.

Si el sujeto es el fin desde la satisfacción de necesidades reales, entonces este también es inicio debido a que de él emerge la idea y voluntad de transformación, él la piensa, la relaciona y condiciona, él es causa eficiente que permite que todo producto sea efecto aparente de este. No pretendo en este punto reducir ni discrepar sobre donde está el diseño, solo generar una mirada diferente desde la filosofía con el fin de ampliar la discusión y permitir transformación en los modos de percibir el mundo que nos rodea.

Si las cosas intencionales tienen como inicio el sujeto, visto desde en su relativismo general, todo es comprensible desde cómo se piensan en su estado puro, los problemas del objeto en relación con el sujeto no son problemas de diseño, son problemas de un mal empleo del diseño en su generación. Los errores son dados por ausencia de elementos vitales para una óptima realización. El diseño no se equivoca ni se ha sustentado sobre un error asentado, este se ha edificado bajo las premisas objetivas que apelan a principios de carácter científico que pueden ser utilizados, los errores son de aplicación y no del diseño, por lo cual podemos hablar del diseño como conocimiento con pretensiones de orden universal.

En conclusión podemos decir que la condición del diseño esta en el pensamiento como origen y en el sujeto como realización de sí mismo, solo nos relacionamos con el resultado a veces distorsionando de la idea, con la cosa en apariencia. Creemos no obstante, que la virtud de las cosas son ellas mismas, las comprendemos como fin y no como medio para fines mas elevados. El hombre solo entenderá el diseño si comprende donde se realiza la máxima expresión del hombre su: *Razón*.

Bibliografía

- Calvera, Ana, Arte y Diseño, Madrid, Gustavo Gilli, 2003.
- Hegel, G.WF, Lecciones de Estética, Madrid, Akal, 2007.
- Platón, Diálogos, Madrid, Gredos, 1999.