

Las fluctuaciones del diseño

Por Alejandro Valencia

Las interfaces físicas de productos de diseño son dinámicas y forman parte de un medio cambiante; por lo tanto, también se pueden desgastar, hasta el punto de dejar de ser útiles.

El diseño contribuye al conocimiento de lo físico, de lo real, no de los sueños. Si partimos de esta definición del diseño como ciencia factual —basándonos en conceptos de Mario Bunge—, es necesario dar algunos detalles. El diseño es un sistema de conocimientos de fenómenos fácticos y, por consiguiente, es una ciencia que no busca la verdad sino la coherencia de los hechos con los fenómenos reales y sus representaciones, y para ello utiliza los conocimientos de las ciencias formales como la geometría, la lógica, las matemáticas, como parte de su lenguaje descriptivo, pero no como su objetivo en sí.

El diseño es una ciencia fáctica

Lo que se espera del diseño es que proporcione una serie de aplicaciones y no un conocimiento puro para resolver problemas. Esto lo observamos con claridad en la medicina, donde se espera una acción práctica para obtener la salud de una comunidad. Del diseño se esperan aplicaciones útiles de la forma de los objetos para satisfacer varias necesidades.

El diseño es un conjunto de conocimientos para configurar objetos de uso práctico, con la intención de verlos materializados y producidos; es decir, no se espera de la acción del diseño únicamente la investigación de la necesidad o su planificación, sino la obtención de recursos para una aplicación real. Así, el diseñador estudia las propiedades sustanciales y trabaja sobre ellas para modificar, construir y reconfigurar los elementos materiales en la producción de objetos diversos, partiendo de su estado original. Es necesario conocer cuál es el alcance de esas alteraciones que deben realizarse para transformar las propiedades sustanciales, identificar la necesidad de diseño, establecer requerimientos o planificar las acciones e interacciones con el objeto, o bien una combinación de todas ellas.

Para realizar estas acciones proyectuales, el diseñador necesita vincular muchas áreas de conocimiento de las que no es experto. Trabajar en equipo con diversas personas, dependiendo de la complejidad y áreas de conocimiento involucradas. Es importante que el diseñador no intente dar soluciones anticipadas o sin contar con las observaciones de los expertos de otras áreas de conocimiento, pues corre el riesgo de fallar parcial o totalmente. El trabajo del diseñador no tiene que ver con los sueños, sino con las soluciones.

En definitiva, el diseño es una ciencia fáctica, que trata de fenómenos reales, de las transformaciones del universo material. Sus objetos de estudio son los fenómenos reales y

sociales, y no sólo modelos abstractos bien representados.

Los fenómenos no lineales o fluctuaciones

Resolver necesidades de manutención y conservación, de adaptación a los fenómenos sociales (no exclusivamente económicos) y de vinculación al entorno artificial, son todas manifestaciones de la interacción del diseño con fenómenos dinámicos no lineales. Si bien las fluctuaciones «naturales» (el clima, las propiedades de los materiales, sus cargas dinámicas, sus tolerancias geométricas, etc.) son variables que aparecen al diseñar objetos —o un sistemas de interfases físicas artificiales—, también hay que lidiar con las fluctuaciones denominadas «artificiales», que tienen que ver con la política, la cultura y la economía. Por ejemplo: los ciclos sociales y financieros, la moda, los monopolios, etc. Y así como la especie humana manipula el espacio natural para adaptarse, también es capaz de manipular su medio social. En ese sentido, hacer frente a las fluctuaciones artificiales es similar a lidiar con las fluctuaciones naturales.

Algunas variables artificiales no tienen que ver con la función del objeto, pero todas impactan en alguna forma en su ciclo vital, sea al momento de su adquisición, de su consumo o de su deshecho —como sucede en el caso de la moda o la obsolescencia programada, hoy tan presente—. Por ejemplo, el uso generalizado de las tecnologías LED, que eventualmente reemplazarán a los focos o bombillas, se ha retrasado por intereses económicos, aun a costa de generar mayor contaminación.

Al sumarse las variables artificiales a las naturales, aumenta el número de variables dinámicas a tener en consideración a la hora de diseñar. Es decir, el conjunto de fenómenos sociales sumado a los fenómenos naturales establecen la situación real a la cual se enfrentan los objetos y los productos.

Los objetos crean alteraciones sociales

Al modificarse el entorno material, los medios de producción, la propiedad de esos medios y la difusión, se modifican las prácticas sociales. Como parte del ciclo de vida de la sociedad, el entorno físico-material también presenta modificaciones. Los cambios en un factor modifican al otro y viceversa, de manera cíclica. El alcance de estas transformaciones puede ser muy variado, dependiendo de múltiples variables en cada caso particular.

Los componentes tecnológicos de los medios de difusión e información pueden servir de modelo de la modificación gradual de la sociedad que se ha manifestado en los últimos cincuenta años. Como ejemplo, si antes se enviaba una carta por correo, ahora se publica en el muro de Facebook o se envía un correo electrónico. Algún día —tal vez no muy lejano— los vehículos de combustión interna ocuparán el lugar de los carruajes.

Pero lo importante aquí es hacer notar la interdependencia y vinculación directa de los cambios del mundo material de los objetos con el mundo social; cada nueva tecnología impacta nuestro mundo físico —directa o indirectamente— y modifica nuestro entorno social. Hay que considerar nuevas formas de producción, pero también de

normatividad: de haber existido antes una ley que evitara que las empresas produjeran objetos con materiales no reciclables, no padeceríamos el enorme problema de contaminación, pero tal vez nos enfrentaríamos a otro tipo de situaciones o problemas.

Los ciudadanos —y mas aún los diseñadores— tenemos que tener presente la interrelación del mundo material con el mundo social. La sociedad que deseamos o imaginamos está ligada a un universo material. Tendremos que decidir entonces cuál será el mundo material que sustente el mundo social que deseamos tener.

Publicado el 20/03/2014

Este texto es una versión ampliada de *Planteamiento de un modelo teórico de diseño. Aproximación a una teoría científica del diseño (Interfaces físicas artificiales)*, y de los apuntes para el libro *Somos lo que tenemos y como lo adquirimos*, de próxima publicación por el autor.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/las-fluctuaciones-del-diseno>

