



Acha Yáñez, José de Jesús (2015).
Castro Val, Dulce María (2015).
Laguna Galindo, Selene (2015).
Valdéz Vargas, Celso (2015).

El diseño hoy. Una aproximación teórica desde la periferia.

p. 257-265

En:

Aproximaciones conceptuales para entender el Diseño en el Siglo XXI / Marco Vinicio Ferruzca Navarro [et al.] coordinador. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2015.

Fuente: ISBN 978-607-28-0467-8

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo **Azacapotzalco**


Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>

Repositorio Institucional


Zaloamati

"Preservar con amor y cariño el saber"

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

El diseño hoy. Una aproximación teórica desde la periferia

[...] las utopías constituyen una variación imaginativa sobre la naturaleza del poder y son un recurso para épocas como la nuestra en que todas las cosas están bloqueadas por los sistemas que han fallado pero que no pueden ser vencidos.

PAUL RICOEUR, *IDEOLOGÍA Y UTOPLÍA*.

Introducción

Este esbozo, a propósito de la caracterización de los campos del diseño, tiene su origen en una serie de discusiones entre los integrantes del Círculo de Estudios Interdisciplinarios sobre Investigación, Docencia y Diseño (CEIIDD) “Utopía y Diseño”, desde la perspectiva de la problematización de dichos campos en la actualidad. De dichas discusiones se han derivado una serie de temáticas y líneas de trabajo que se han desarrollado, algunas de manera mucho más puntual, y de las que mostraremos aquí algunos bosquejos que consideramos más apropiados para el tema en cuestión: el diseño en la actualidad y las lógicas que determinan sus distintos parámetros. Pretendemos con ello, plasmar un conjunto de reflexiones que sirvan para enriquecer la discusión en torno a algunos ejes que estimamos particularmente relevantes, tomando en consideración el contexto actual en el que abordamos el diseño y su enseñanza en el aula.

Para ello, empezaremos con una breve caracterización de la época actual, así como con las consecuencias de esos rasgos significativos en la experiencia humana. Finalmente esbozaremos, en función de lo anterior, una definición de diseño en una perspectiva teórica que consideramos pertinente desarrollar. Valgan pues estas notas como una modesta aportación para la definición de un rumbo en el momento actual.

El manto del mago. ¿Pequeños o grandes relatos para caracterizar el mundo actual?

La época contemporánea puede definirse desde múltiples perspectivas y corrientes de pensamiento. Sin que sea el tema central de este documento hacer una recopilación puntual de cada una de ellas, tomamos como punto de partida por lo menos dos esquemas que nos parecen fundamentales para señalar una serie de rasgos que están presentes en la actualidad, así como acotar algunos de sus efectos en la concepción actual del diseño. En particular, es de nuestro interés considerar algunos de los planteamientos de Jean Baudrillard, así como el concepto de hipermodernidad propuesto por Gilles Lipovetsky y Jean Serroy.

Coincidimos con Baudrillard en algunos de los rasgos que desde su perspectiva caracterizan los tiempos actuales, como la presencia de los simulacros y la simulación, o las pretensiones de desvanecimiento de la historia. Para Baudrillard, la simulación origina la hiperrealidad, generada con base en un modelo que puede ser reproducido a voluntad y de manera indefinida: lo real se suplanta por los signos de lo real: “simular es fingir lo que no se tiene”.¹ En este orden de ideas, Baudrillard sugiere la problemática de la desaparición del referente o lo verdadero.

La simulación como forma de construcción social se relaciona directamente con lo que Baudrillard define como “el desvanecimiento de la historia” y es consecuencia de la “aceleración de la modernidad”, misma que de acuerdo con el autor nos ha sacado de la referencia de la realidad y de la historia, en la que esta última ha dejado de existir como tal, pues se desvaneció en el cumplimiento de su modelo.

En otras palabras, salimos de un modelo histórico para entrar en la simulación: “Estamos ante un proceso paradójico de reversión, ante un efecto reversivo de la modernidad que, habiendo alcanzado su límite especulativo y extrapolado todos sus desarrollos virtuales, se desintegra en sus elementos simples según un proceso catastrófico de recurrencia y de turbulencia”,² el *no ha lugar de los acontecimientos*, pues éstos ya no se producen realmente, se simulan. Y la información (para su difusión global) es la que los genera.

Por otro lado, de acuerdo con Lipovetsky y Serroy, en las últimas décadas apareció un modelo que conforma el horizonte cultural de las sociedades actuales, insertas en

¹ Jean Baudrillard, *Cultura y simulacro*, 1993, p. 8.

² Jean Baudrillard, *La ilusión del fin*, 2004, p. 24.

la época de la globalización. Éste se denomina hipermodernidad y se caracteriza por ser un régimen en el que los sistemas y valores tradicionales que han sobrevivido ya no tienen un papel articulador, pues sólo son operativos los principios mismos de la modernidad. Más allá de la revitalización de las identidades colectivas heredadas del pasado, lo que triunfa es la hipermodernización del mundo, remodelado como está por las lógicas del individualismo y del consumismo. El mundo hipermoderno está organizado alrededor de cuatro polos: hipercapitalismo, hipertecnificación, hiperindividualismo e hiperconsumo.

Desde esta perspectiva, si la simulación, el desvanecimiento de la historia y la hipermodernidad constituyen una primera caracterización de rasgos presentes en la actualidad, es de suma importancia resaltar algunas de las consecuencias de éstos en la configuración cultural de los sujetos, que se determina en buena medida por éstos y otros tantos rasgos, pero que en definitiva están acompañados por otras nociones e, incluso, por sentimientos y sensaciones que transforman u orientan el modo de actuar de algunos grupos humanos.

Lo anterior significa que ante el panorama actual de simulación, hiperindividualización e hipermodernidad, no sólo se han desdibujado una serie de valores e ideas que servían como un sistema articulador en múltiples dimensiones de la vida, sino que presenciamos además, la recurrencia del fenómeno de la crisis y sus efectos en la vivencia humana. Crisis e incertidumbre son en nuestra opinión conceptos determinantes tanto en las múltiples dimensiones de la vida cotidiana, como en las formas concretas que el diseño adquiere y, por lo tanto, en su definición misma, la cual orienta el sentido de este trabajo.

El concepto crisis se relaciona invariablemente con ideas como vicisitud, cambio, transformación, insuficiencia e inconveniente, y puede tener múltiples manifestaciones. Contrarias a las ideas tradicionales de progreso y desarrollo, las crisis implican la presencia de indicios como desempleo, pobreza, violencia, ruptura, recesión económica, inflación, desorientación, entre otros. Lo que es más importante: dichos indicios tienen una repercusión no sólo evidente, sino aguda en el desarrollo de las dinámicas sociales. En un ambiente donde las crisis son cotidianas, se desarrollan generaciones que al atravesar por una cantidad significativa de etapas o momentos de crisis, particularmente de tipo social y económico, se definen a partir de éstas y ello transforma el comportamiento social y cultural de los individuos que forman parte de dichas generaciones.

Al corresponder a situaciones complejas, y en ocasiones de ruptura, las crisis tienen consecuencias significativas en la percepción del futuro, generalmente conducen

a entenderlo como un lugar impreciso, poco definido y sobre todo carente de esperanza. Esto genera un sentimiento que es de igual forma una peculiaridad recurrente y compartida por una cantidad significativa de personas: la incertidumbre hacia el porvenir y sobre las condiciones en las que, en el mejor de los escenarios, se ha de sobrevivir en él. El carácter repetitivo o reiterado de las crisis de distintas naturalezas (económica, social, laboral, ecológica, incluso existencial), genera un sentimiento de incertidumbre e inseguridad entre quienes la padecen de manera cotidiana.

Las crisis están de moda, y juzgamos que de forma riesgosa, pues esto implica que se han vuelto principios habituales y factores cotidianos con los que se convive a diario; es decir, su presencia es “normal” (no así la manera de superarlas). Y esta profusión de momentos y situaciones críticas determina en buena medida la producción material en la actualidad (al menos una buena parte de ella), puesto que el diseño y sus objetos se precisan por su contexto, en este caso delimitado y caracterizado por la recurrencia de crisis de toda índole.

El campo de producción cultural del diseño en la época de crisis actual

Consideramos que la actualidad plantea, a quienes trabajan hoy día en el campo específico de la teoría -ya sea como simples consumidores o generando elaboraciones de distinto y muy variado alcance-, la necesidad de someter a criba las conceptualizaciones dominantes sobre la interpretación de las realidades actuales. Lo anterior en consonancia con los distintos esfuerzos que se hacen en el ámbito latinoamericano desde finales del siglo pasado para construir instrumentos que permitan interpretar nuestra realidad desde una perspectiva propia.

Dado que el diseño no puede analizarse de manera aislada con respecto al contexto en el que se produce, es fundamental tomar en cuenta que si la época actual está determinada por la crisis y la incertidumbre, entonces el diseño es una de las tantas respuestas a dicha determinación. En este sentido, planteamos que el diseño generado en un contexto de crisis, responde a éste con diferentes lógicas propias del momento actual, de forma que proponemos una aproximación al delimitarlas de la siguiente manera: la lógica del consumo excesivo, la lógica de la ideología, la lógica de la necesidad inducida y la de la exaltación lujo-tecnología.

Si bien en muchos textos se desarrolla la cuestión del consumo desmedido y/o irracional, lo que nos parece más importante es su relación con un esquema ideológico que responde a un modelo económico. Podemos afirmar que los objetos desde la

perspectiva del diseño formalizado (operado casi exclusivamente por diseñadores formados en los ámbitos académicos), son cada vez más ideologizados e ideologizantes y, como tales, operan dichas ideologías de manera velada, discrecional, características que aseguran la efectividad de dichos esquemas: el consumo por sí mismo o el diseño desde la perspectiva de los ciclos de vida, u obsolescencia programada, son ejemplos de la puesta en práctica del modelo ideológico de consumo irracional.

Si se considera lo anterior, el diseño ha demostrado ser una herramienta efectiva para la generación de necesidades de distinto orden, mismas que son inducidas dentro de los parámetros de los esquemas ideológicos que responden al modelo de consumo como forma estabilizadora y activadora de la economía global. Se crean las necesidades a la par de los objetos que responderán a su satisfacción.

Finalmente, muchos de los objetos diseñados tienden a exaltar el lujo como un modelo a seguir, como sinónimo de éxito y trascendencia. De la misma forma, la tecnología en su versión más sofisticada y actualizada se plantea como un medio prodigioso para obtener bienestar. Además, las herramientas hipertecnologizadas se han vuelto uno de los ejes principales dentro de las disciplinas del diseño. Sea por una crisis educativa o de sentido, lo cierto es que las crisis previas han devenido en el establecimiento de la hipertecnología como medio casi exclusivo para el desarrollo de objetos diseñados, dejando en un papel menor los rasgos humanos que anteriormente determinaban la configuración del objeto diseñado. Se va desdibujando de a poco el diseño de humanos para humanos, a veces, incluso con la premisa, de que las herramientas hipertecnológicas suministrarán respuestas más acertadas y certeras que la intuición o la prefiguración y planeación humanas (¿las máquinas saben mejor que nosotros lo que necesitamos?).

El diseño y sus sentidos en la construcción del mundo

Así pues, en tanto producto o resultado de la transformación de la naturaleza, el diseño es ante todo una consecuencia de las dinámicas culturales, sea que éstas se encuentren en un estado armónico con la(s) ideología(s) dominante(s), o bien que conlleven la presencia de conflictos derivados de relaciones menos equilibradas. En este sentido, es importante apuntar que el diseño es parte fundamental de la producción cultural y material de grupos humanos y representa un rasgo definitivo en las características de dichos grupos, especialmente porque se convierte en un mediador en las relaciones sociales, incluso definiéndolas y/o moldeándolas. Valga como ejemplo de lo anterior,

el diseño de objetos que actúan como formas específicas para la perpetuación de roles de género: tanto los objetos mismos como sus formas concretas de difusión están hechos para dejar en claro el papel, las características y las formas precisas en que los géneros masculino o femenino deben desplegarse en la interacción cotidiana (por supuesto sin la menor consideración del llamado “tercer género”).

De esta manera, el diseño como producto innegable de las dinámicas culturales debe siempre considerarse en el sentido de las mismas: con relaciones de distinto orden que pueden presentar múltiples dimensiones, de asimilación, subordinación, o bien de choque y contraste. Y el productor o materializador del diseño, en tanto sujeto que produce cultura, también las utiliza o consume. Esta doble articulación es decisiva en las formas concretas de proyección-materialización del diseño. Podemos reflexionar entonces sobre el tipo de diseño que un sujeto inmerso de forma permanente en alguna crisis (externa o interna), produce o genera: ¿existen características particulares en su definición? ¿Existe una constancia en las particularidades, tanto las presentes como las ausentes?

Y aún más allá, planteamos que las lógicas de producción del diseño en la época actual de crisis e incertidumbre no abarcan la totalidad de la realidad, y por lo tanto, presentan resquicios, fracturas, áreas no dominadas por dichas lógicas. De allí que pensamos en la necesidad de la revisión de ese enfoque y planteamos nuevamente: ¿qué es el diseño en la actualidad?

Para aproximarnos a una respuesta, apuntamos algunos principios esenciales que constituyen una forma de definición de diseño, a saber:

- El diseño como forma específica de configuración y construcción de un segmento significativo del mundo material y simbólico.
- El diseño como proceso de prefiguración, producción y consumo de formas específicas de la cultura.

En el devenir histórico han aparecido por lo menos tres modos predominantes de construcción del mundo: las ciencias exactas, el arte y la vida cotidiana. En la época moderna, las ciencias exactas se han constituido como una forma universal para la comprensión y, sobre todo, para la construcción del mundo. Con la consideración de las ciencias formales —no experimentales, naturales (experimentales) y sociales (Rudolf Carnap)—, las ciencias exactas han sido la forma de construcción del mundo por excelencia, las más generalizadas y aceptadas, desde el Renacimiento y, en especial, en la época moderna, periodo en el que su clasificación establece los parámetros para las

delimitaciones de campos específicos. El llamado “método científico”, por ejemplo, ha sido el origen de innumerables descubrimientos (propios de las ciencias experimentales) y, por lo tanto, la base de un tipo de conocimiento en el que se sustenta una parte importante de la educación institucionalizada, así como formal.

La segunda forma de construcción simbólica y material del mundo se objetiva en el arte y su producción. Al constituirse como parte de un lenguaje mediado por múltiples aspectos, y a diferencia de las ciencias exactas, el arte ha estado presente probablemente desde la aparición del hombre mismo. El arte con sus diferentes etapas, momentos y objetivos, se ha caracterizado por un criterio subjetivo, incluso relacionado con el ámbito espiritual, pero equiparable en el sentido de producción al desarrollo de las ciencias. En la historia escrita de la mayoría de los grupos humanos, las producciones científicas y artísticas tienen un papel similar, en tanto muestras del desarrollo o progreso de una sociedad o grupo específicos. Entre otros aspectos, el arte ha operado la definición y el establecimiento de los modelos estéticos aceptados y generalizados en distintos momentos históricos, además de perfilar ciertas tendencias o corrientes que reflejan parte de las condiciones históricas en las que surgen.

La tercera manera de construcción del mundo tiene su base en la cotidianidad, en la experiencia del día a día, pues si bien las ciencias exactas responden a un carácter formativo o disciplinar de una parte sustancial de la educación institucionalizada, y el arte se relaciona con el tradicional concepto de “alta cultura”, entonces la dimensión cotidiana es por completo distinta. No pertenece propiamente a ninguno de los modos previos (arte-ciencia), en tanto que escapa del ámbito formal e institucional. Por lo anterior, esta tercera forma puede ser la que otorga sentido a la existencia en la perspectiva de la “dimensión cultural de la vida social”, propuesta por Bolívar Echeverría, y que en determinados aspectos resulta más significativa que los modos científico o artístico.

Para complementar anotaremos también que el diseño como una forma específica de producción y consumo de cultura se asienta sobre el hecho mismo de ser un acto típicamente cultural y, por supuesto, también en la implicación de la dimensión cultural en el conjunto mismo de la vida humana. Como señala Echeverría:

[...] las señas de la presencia de la dimensión cultural de la vida humana desborda todo intento de concebir a ésta como un conjunto de hechos específicos que tuvieran una vigencia independiente o exterior –sea como coestructura o bien como una superestructura- respecto de la realidad central o básica de los procesos reproductivos de la

vida humana. El “mundo de la cultura” no puede ser visto como el remanso de la improductiva permitida (en última instancia recuperable) o el reducto benigno (en última instancia suprimible) de la irracionalidad que se encontraría actuando desde un mundo exterior, irrealista y prescindible, al servicio de lo que acontece en el mundo realista y esencial de la producción, el consumo y los negocios.³

Esto es, el diseño media entre tres formas significativas (ciencias-artes-cotidianidad), al ser un proceso de prefiguración, producción y consumo de formas específicas de la cultura y, por ende, de construcción de mundo.

Conclusiones

Es evidente que este breve trabajo sólo apunta un conjunto de vertientes en las que se mueve la reflexión de los miembros de nuestro círculo de estudios en los procesos de fundamentación de nuestra praxis. Rutas, direccionamientos, sendas, e incluso contradicciones, por recorrer para devolver al diseño lo que consideramos su sentido más profundo como actividad humana: servir al ser humano al margen de las lógicas voraces de la ganancia, que han calado incluso en nuestro ámbito con los desastrosos resultados que hoy podemos observar: de la simulación o de la creencia interesada en los pequeños relatos que hoy, y tan abundantemente, nos pretenden hacer tragar como explicaciones completas de la compleja realidad.

Y en este sentido trabajamos, no para los mecanismos deformados de las dictaminaciones, sino con el compromiso de configuración del intelectual colectivo que está construyendo otras herramientas para explicar y transformar nuestra realidad, como ocurre ya desde hace tiempo por toda América Latina.

Referencias

- Arriarán, S., *La fábula de la identidad perdida. Una crítica a la hermenéutica contemporánea*, México, Itaca, 1999.
- Arriarán, S. y Mauricio Beuchot, *Filosofía, neobarroco y multiculturalismo*, México, Itaca, 1999.
- Augé, M., *Hacia una antropología de los mundos contemporáneos*, Barcelona, Gedisa, 1995.

³ Bolívar Echeverría, *Definición de la cultura*, 2001, p. 21.

Baudrillard, J., *Cultura y simulacro*, 4ª ed., Barcelona, Kairós, 1993.

Baudrillard, J., *La ilusión del fin*, 4ª ed., Barcelona, Anagrama, 2004.

Castoriadis, C., *Los dominios del hombre: las encrucijadas del laberinto*, Barcelona, Gedisa, 1988.

Echeverría, B., *La modernidad de lo barroco*, México, Era, 1998.

Echeverría, B., *Defnición de la cultura*, México, Itaca, 2001.