

La importancia de las preguntas

Clive Dilnot, Ohio Conference, 1998

Traducción cometida por Alvaro Magaña

El primer punto se puede resumir fácilmente y está referido a las preguntas. El "tomar prestado" (de otras disciplinas) se apropia de las preguntas (propias del diseño) y eso es un problema. El "tomar prestado" suple una metáfora subyacente (ya estructurada) o un modelo que provee un punto de referencia (previo) para responder, casi de memoria, nuestras preguntas más fundamentales. Aun así, las preguntas siguen siendo fundamentales y mantener vivos los temas fundamentales, a través del cuestionamiento –y usar la investigación no para responder o cerrar estos temas, sino para mantenerlos en juego frente a nuestras mentes, reinstalándolos de nuevo para ser pensados continuamente- es vital para una disciplina intelectual.

Para ver cuán crucial es esto, y entender como en otro sentido, al renegar de las preguntas el diseño puede auto limitarse crucialmente (y a través de esto lesionar su propio impacto, frustrar sus ambiciones, y -lo que no es menor- negar los impulsos e instintos de aquellos que llegan a él, estudiantes y profesionales) debemos dar dos pasos atrás.

Escribiendo en 1974, en el TLS, sobre lo que consideraba como la crisis de la historia del arte, T.J. Clark pide a sus lectores recordar lo que fue la historia del arte en otros tiempos. Refiriéndose al famoso ensayo de Lukacs de 1922, "Reificación y el Sentido del Proletariado", Clark cita un pasaje que es muy relevante a este punto y que puede servir para recordarnos lo que está en riesgo en este momento:

"Y aun así, como los historiadores realmente importantes del siglo XIX tales como Riegl, Dilthey y Dvorak no pudieron dejar de notar, la esencia de la historia reposa en el cambio sufrido por aquellas formas estructurales las cuales son el punto focal de la interacción del hombre con el ambiente en cualquier momento dado, y las cuales determinan la naturaleza de su vida interna y externa. Pero esto sólo llega a ser posible (y por lo tanto sólo puede ser entendido adecuadamente) cuando la individualidad, la particularidad de una época, o una figura histórica, etc., está cimentada en aquellas formas estructurales que focalizan las interacciones; cuando se descubre y exhibe en ellas y a través de ellas" (Lukacs (1971), 153 citado en Clark, 1974, 561)

El dictamen apunta inmediatamente al sentido de nuestros estudios. Argumentar que *"la esencia de la historia reposa en el cambio sufrido por aquellas formas estructurales las cuales son el punto focal de la interacción del hombre con el ambiente en cualquier momento dado y las cuales determinan la naturaleza de su vida interna y externa"*, es presentar un caso sumario que va al centro mismo del estudio de una actividad que es crucial en darle forma a aquellas *"formas estructurales"*. ¡Por lo tanto, Lukacs habla como el primer historiógrafo del diseño!. Pero Clark usa la cita en un sentido ligeramente distinto. Recordando a sus lectores profesionales que dos de los tres ejemplos de historiadores citados pertenecían al arte – "Qué época fue esta, de Riegl y Dvorak, cuando los historiadores reales se preocupaban de las

preguntas fundamentales... las condiciones del sentido, la naturaleza de la "representación"- él contrasta la pasividad de la historia del arte actual y cómo tales preguntas son evitadas, con la calidad de los debates actuales ("sin resolver, afilada, a menudo amarga") sobre aquellos temas que se extienden hasta el propio tiempo de Lukacs. Como el mismo lo pone:

"La lista de nombres... no es precisamente lo que importa. Más importante es el sentido que tenemos, leyendo la mejor historia del arte de este periodo, de un acuerdo entre sus protagonistas, así como de lo importantes e inevitables que **SON las preguntas**. Es el modo con el cual la más detallada investigación, los descubrimientos más antiguos, nos conducen de vuelta una y otra vez hacia el terreno del desacuerdo que envuelve la entera naturaleza de la producción artística... (sobre las) condiciones de la creación artística... (y las preguntas de) los recursos artísticos y sus materiales".

SON, nótese, no fueron. Y la implicación es igualmente directa: el vigor y el carácter esencial de las preguntas que hacen los practicantes de sus materiales distinguen no sólo el calibre del debate sino la suficiencia de la disciplina en sí misma. Por "suficiencia" (un término que Clark no utiliza pero el cual aparece implícito a través de su artículo) queremos decir el modo en que una disciplina o un campo miden los temas claves que caracterizan su actividad, su práctica, las maneras en las cuales son comprendidas las posibilidades reales que se le abren y la multiplicidad de circunstancias (contextos) a las cuales se refieren o se relacionan con dicha disciplina.

El Diseño en su propio campo

Si es que "medir" se trata precisamente de hacer preguntas... si es a través de las preguntas que una disciplina descubre quién y qué es, y cual multiplicidad de circunstancias y contextos le son propios, entonces finalmente **las preguntas no pueden ser evitadas** –de lo contrario se corre el riesgo de esclerosis en una disciplina o en la creación de una disciplina, la cual no se conoce o se conoce deficientemente-.

Hay argumentos por supuesto para decir que en muchas de sus manifestaciones, si es que no en la mayoría, el diseño es ese tipo de disciplina o campo. Un campo que en un sentido rehúsa saber, es decir, **rehúsa saber qué es en sí mismo, cuáles son sus consecuencias, implicaciones y responsabilidades**. Ciertamente, si uno mira al diseño desde el punto de vista de la ecología, por ejemplo, uno podría bien llegar a esta conclusión.

Es importante al menos considerar cuidadosamente este argumento, porque **la manera en que un campo manifiesta que rehúsa conocerse a sí mismo es cuando responde con mucha facilidad o demasiado rápido las preguntas fundamentales que la constituyen**. Cómo es que esto ha llegado a ocurrir tan frecuentemente en diseño -y es el segundo punto con relación al problema del "tomar prestado" de otras disciplinas para asegurar las bases del conocimiento en diseño- es por sus intentos para consolidarse por analogía con otras disciplinas aparentemente más poderosas.

Tomemos el intento de garantizar al diseño mediante equipararlo con la tecnología, quizás la metáfora más difundida por la cual es visto el diseño, especialmente en el ámbito de las metodologías de diseño.

El único problema con esta analogía es que es precisamente analógica, metafórica y no efectiva.

Puesto de otro modo, aunque la metáfora contiene suficiente verdad como para hacer plausible que el diseño es realmente "como la tecnología" (los vínculos son obvios), usada como metáfora niega la diferencia. **Sin embargo la diferencia, del diseño cara a cara con la tecnología, está en su esencia.**

Lo que distingue al diseño no es que sea "como" la tecnología, si no que compartiendo ciertas condiciones, es claramente diferente.

Así como ya hemos visto, lo que hay de interesante en el conocimiento que ofrece el diseño, no sólo se encuentra en la práctica si no que también en su ejercicio intelectual, esto distingue al diseño de la tecnología: **el diseño ofrece un modo de conocer relacionado pero diferente que aquel que es provisto por la tecnología.**

Un ejemplo nos muestra esto. Cualquier causa tecnológica en la manipulación efectiva de cosas produce efectos y consecuencias específicas, la colonización intelectual de la tecnología por la ciencia (el reverso de la colonización económica de la ciencia por los imperativos tecnológicos) ha tenido profundas consecuencias en el modo en que vemos -o nos equivocamos en ver- las cosas.

La tecnología hoy significa la aplicación de las ciencias naturales a la comprensión analítica de los artefactos tratados proyectivamente, como si ellos fueran fenómenos neutrales.

De tal aplicación han derivado criterios ejecutivos y también de diseño entendidos como parámetros constreñidos como posibilidades ejecutivas o técnicas.

En todo caso, está claro que tal análisis no produce comprensión del artefacto per se. Lo que produce comprensión, es el grado por el cual los artefactos tecnológicos pueden ser vistos como parientes de las cosas naturales (pueden comportarse, tener efectos como si fueran cosas naturales) y pueden, por lo tanto ser analizados en términos de leyes naturales, parámetros y condicionantes (los cuales luego pueden determinar la configuración de las cosas).

Desde la perspectiva de la ciencia todas las cosas (incluyendo lo natural) pueden ser analizadas. El problema es que tal análisis ofrece sólo una comprensión limitada de cómo están configuradas. Como Simón puntualizó, la aplicación de la ciencia natural a los artefactos reduce la "tenue interfaz" de los artefactos (cómo lo ve la ciencia) casi a la nada. Comprimida como lo está entre la "lógica de las leyes naturales operando dentro y fuera", ("dado un aeroplano, dado un ave, podemos analizarlo mediante los métodos de las ciencias naturales sin particular atención de los propósitos o adaptaciones... después de todo sus conductas están gobernadas por leyes naturales tal como lo son la totalidad de las cosas -o al menos creemos esto acerca del aeroplano, o la mayoría lo creemos acerca de las aves-") **el artefacto es reducido con facilidad a una condición límite "acerca de la cual poco o nada puede ser dicho"** (Simon, 7).

En esta visión se ha perdido todo aquello que, desde la perspectiva del diseño, son oportunidades (de intervención e interpretación). **El diseño empieza y termina en la configuración y en su "condición límite"** esto es, la cualidad relevante de la interfaz entre el artefacto (internamente) configurado, sus usuarios (en el más amplio sentido), la multivalencia de sus fines y el ambiente (mundos) los cuales lo constituyen y dentro de los cuales vive y tiene efecto.

Simon, por supuesto, entendió esto, o sea que es en el dominio de la interfaz –en las relaciones internas y en las operaciones recíprocas del artefacto- como este media ambientes internos y externos a través de la configuración de su forma. Ese es el núcleo del artefacto y la base de su diseño: **"El mundo artificial está precisamente centrado sobre esta interface entre ambientes internos y externos: está comprometido con lograr resultados adaptando el anterior al último.** El propio estudio de lo artificial es el camino por el cual esa adaptación, del instrumento o medio como finalidad, es traída al contorno y al centro del proceso de diseño" (Simon, 132). Debemos enfatizar las implicaciones cognitivas de todo esto. También en Simon, la creencia latente en la relación entre razón como tal y razón tecnológica, causa el abismo total de este último punto como algo perdido.

Mucha teoría del diseño, especialmente la que se ha construido bajo el dominio de la tecnología, aún opera con la asunción implícita de que la relación esencial entre artefactos y leyes naturales aún pende -no sólo operativamente, sino también en el sentido- de que esta relación toma precedencias cognitivas axiomáticas, imponiéndose y excluyendo a la interfaz, su configuración, el ingenio y su independencia cognitiva, pues no llegan a configurarse como bases confiables de conocimiento.

Por lo tanto nos avocamos al intento de moldear al diseño como si fuera pura tecnología.

Claramente pienso que esta visión es hoy insostenible.

Podría decir que esta absoluta insostenibilidad es una "negación del artefacto", que marca la potencial llegada de una nueva era de pensamiento en el diseño, cuyo síntoma visible es su ascenso en el número de programas de doctorado en diseño alrededor del mundo. Quizás sólo con la muerte relativa de la visión tecnológica de los programas de doctorado en diseño (en el sentido total del concepto) esto sea posible.

Por tanto no sólo es la madurez del pensamiento del diseño la que determina la creciente aprehensión a asumir el diseño como un potencial modo de conocimiento; sino que además, esta aprehensión alterna con la confianza de que el artefacto diseñado (usando este término de nuevo en su más amplio sentido) y su configuración (todo lo que implica) son suficientes y los únicos asuntos de importancia a partir de los cuales desarrollar conocimientos- y por lo tanto uno no necesitaría, en efecto, disolver el artefacto para alcanzar las leyes determinantes subyacentes como necesita la ciencia tecnológica.

Algo que nosotros estamos empezando a entender es que es precisamente a través del artefacto (y lo que determina sus consecuencias y efectos) que encontramos conocimientos del diseño.

Luego obviamente, el diseño no puede ser visto como simplemente un subsector de la tecnología y es un error categórico pensar que se podría, tanto como se podría alinear al diseño enteramente a las humanidades o a las ciencias sociales, psicológicas, o gerenciales, o de cualquier otro campo al que uno quisiera analogarlo, al menos cualquiera de ellos o todos, ser trazados como meros acercamientos sobre la investigación. Como Charles Owen nos ha recordado recientemente.

Diseño no es ciencia, no es arte ni cualquier otra disciplina. Tiene sus propios propósitos, valores, medidas o procedimientos. Aquello llega a ser evidente a través de la comparación, pero esto no ha sido investigado extensamente, ni formalizado, codificado, ni siquiera pensado como debiera en la literatura del campo.

En suma hay poco que apunte a un conocimiento teórico que sirva de base para el diseño.

Como resultado, aquellos quienes buscan trabajar más rigurosamente, miran los modelos científicos y académicos para guiarse, y es así como encontramos referencias a la "ciencia del diseño" y ejemplos de "investigación en diseño" que podrían ajustarse más apropiadamente a otros campos. Aún así es razonable pensar que hay áreas del conocimiento y modos de proceder que son específicos al diseño y creemos que éstos podrían ser caminos para construir conocimiento que sea especialmente (...falta una línea...).

El problema es por supuesto cómo construir ese conocimiento.

Un modo en que no podemos construir este conocimiento es negando las preguntas que sostienen este desafío. Negar las preguntas nos aparta de comprender el diseño en el modo que indica Owen. Pero otro camino, de no hacer caso a la ambición de Owen, es crear conocimiento acerca del diseño que no es todavía conocimiento de diseño, o sea, "*conocimiento diseñeril*".

Las limitaciones del conocimiento acerca del diseño.

Estamos empezando a ver que el problema con las identificaciones metafóricas – de este campo son al menos dobles. O para ponerlo de otro modo, el uso de otros modelos de conocimientos para determinar y comprobar el conocimiento del diseño es una espada de doble filo.

Claramente por un lado la metaforización permite un grado de conocimiento a ser desarrollado. Ya que el diseño de algún modo comparte conceptos con la tecnología, hay momentos del diseño que pueden ser aclarados mediante esta analogía o por medio del uso del más desarrollado lenguaje de las ciencias tecnológicas, para acceder y articular lo tecnológico en el diseño. Por otro lado permanece ahí una pregunta acerca de sí, a fin de cuentas, es conocimiento de diseño el que se está desarrollando de esa manera.

El punto es importante. Un modo de entender el problema envuelto en hacer frente a la ambición de Owen, es darse cuenta, como ha sido reconocido a menudo, que hablando del conocimiento en relación al diseño hablamos (al menos) de dos cosas:

- a) conocimiento acerca del diseño.

b) conocimiento de diseño (o diseño como conocimiento).

Lo primero es, a lo sumo, el conocimiento que resulta de investigar las condiciones bajo las cuales opera el diseño o lo que resulta de investigar los resultados de la acción del diseño.

Lo último puede ser definido superficialmente, como un conocimiento directamente involucrado con, o aclarado desde el saber involucrado en los procesos, medios y finalidades de la acción de diseño (disposicionalidad).

Ahora, si en la práctica es imposible fijar los límites entre estos modos, su diferenciación es significativa teóricamente, por lo que es esencial para identificar este segundo modo de conocer, ya que en ella reposa la distinción particular del conocimiento de diseño.

Lo esencial de esto se hace evidente cuando nos damos cuenta que diseñar conocimiento, en el primer modo "conocimiento acerca del diseño", puede ser entendido muy directamente dentro de los modelos de conocimiento existentes. "Conocimiento acerca del diseño" corresponde, como hemos dicho, a investigar sobre todo lo que rodea a las actividades del diseño y a todo el conocimiento acerca de esa actividad, el cual se mide desde sus carencias... (científicamente, tecnológicamente, sociológicamente, aun, ¿porqué no? psicológica o psicoanalíticamente).

Este conocimiento provee entendimiento esencial, en términos contextuales, acerca de cómo es que opera el diseño.

Digamos que a través del uso de perspectivas críticas y herramientas intelectuales acarreadas desde otras disciplinas, puede ser producido valioso discernimiento, el cual (en teoría) podría en potencialmente expandir el conocimiento acerca del diseño.

Pero las limitaciones de este modo de conocer al diseño son también descritas en esta declaración. Tal conocimiento es asimilado y buscado intencionalmente desde una perspectiva predeterminada, lo que arroja muy poca luz sobre que es una acción de diseño.

En un sentido profundo esto es un conocimiento que lleva todo a un mismo tipo análisis, debido al uso de herramientas intelectuales tomadas de otras disciplinas, entendiéndose los objetos del conocimiento del diseño sólo en términos de aquellas disciplinas, y desde dentro de esos límites.

Los entendimientos tecnológicos de diseño reflejan prioridades tecnológicas tal como un entendimiento sociológico del diseño lo presenta con una sociología incorporada.

Esto significa que como los objetos construidos por el conocimiento acerca del diseño no son idénticos a los objetos en sí mismos, entonces el diseño es inevitablemente mal –o inadecuadamente- representado.

Veamos ahora algunos tópicos.

Primero, es desde aquí que se alza el reclamo de que el conocimiento generalista no capta lo que es esencial en diseño. Lo que es esencialmente correcto. Esto hace aparecer una especie de conocimiento colonizador oculto por la transcripción de modelos análogos pero externos al

diseño, lo que ha validado el que, bajo esas miradas, el diseño aparezca como una mera subsección de otra disciplina mayor.

Segundo, cualquier conocimiento que se gana en este ejercicio no podría ser, en principio, insignificante, aunque en la práctica lo parezca, algo parecido a lo que dijo Walker Evans a un estudiante de fotografía: *"que allí es menos aquí que lo que los ojos ven"*, es claro que todo lo que es particular al diseño (todo lo que es inadecuadamente representado por el término multi abarcador "diseñeril-de-diseño") desaparece como conocimiento. Esto es, lo diseñeril debe ser abarcado, pero no fundamentalmente direccionado, ni interrogado, ni explotado, ni abierto, ni hecho tema de discusión, ni de discurso.

Esto es significativo, ya que un número de autores han señalado que si algo no puede llegar a ser tema de discusión luego tiende a desaparecer.

Por lo tanto una de las condiciones irónicas del diseño es que: lo vemos en todos lados y aun así permanece invisible.

Tercero y crucial, la relación entre diseño y sus otros metafóricos no es de igualdad. Por esto quiero decir que el conocimiento analógico tiene un precio muy alto. La relación que se obtiene entre la disciplina maestra que es asumida como medio admitido para conocer el diseño, y el diseño en sí mismo, es de inferioridad (para con el diseño).

Intelectualmente, lo que aquí es clave no sólo es que el diseño está subsumido bajo una disciplina maestra –lo cual por sí mismo es importante. De igual importancia, en relación a instituir al diseño como un campo y práctica de conocimiento, es que en tal situación la confrontación de la disciplina maestra con el diseño no rechaza volver (de alguna manera) a la disciplina maestra.

Por ejemplo el conocimiento tecnológico es rara vez desafiado en su confrontación con el diseño, ni es transformado sociológicamente en sus encuentros con el artificio configurado –el producto de diseño- (ni siquiera la historia ha permitido ser reescrita a la luz de la influencia de la historia del diseño).

En suma, lo que no se acepta es que el diseño pueda siquiera pensar en poseer su propio modo de conocer, y así disponer de una facultad propia capaz de devolver, o influenciar, o desafiar al conocimiento en sí mismo.

En este contexto el conocimiento así producido (sin injerencia en los enfoques históricos, tecnológicos o los que sean) puede denominarse un conocimiento sin reacción, o dicho aun más crudo, un conocimiento sin poder.

Finalmente, considerar al diseño a través de la metáfora de otro sistema de conocimiento no sólo incapacita al conocimiento obtenido (y que potencialmente subyace al interior del diseño) de reaccionar recíprocamente hacia el conocimiento en general, lo que bloquea la validación del conocimiento del diseño.

La magnitud de conocimientos revelados a través de estos medios ajenos puede pasar por conocimiento de diseño (o como fuente de conocimiento para el diseño, esto es, identificarse

como la metáfora que subyace esencialmente al conocimiento de diseño) bloqueando la formación de conocimientos propios del diseño.

La importación de otros modelos de conocimiento como un criterio y punto de referencia para el conocimiento en diseño, no sólo refuerza la idea de que no hay un conocimiento de diseño que se distinga como tal, sino que al mismo tiempo enfatiza el estatus subalterno del diseño al interior de la academia.

Visto el diseño de este modo, necesitado de su propia arena de conocimiento, se ve como un sub-sector de otro campo más sustancial y prestigioso.

La pregunta que se alza es: **¿Por qué estudiar el diseño como una disciplina si en él no hay nada (o sea no se sabe cuales son los conocimientos que posee) y no hay una contribución particular que el diseño pueda hacer al conocimiento en general?**

Como sabemos la respuesta a esto es clara.

Históricamente al menos, y por mucho tiempo, el diseño no ha sido estudiado. Volvemos a la sentencia lapidaria de Tony Fry: **"El diseño actualmente no está en el pensamiento de muchas disciplinas"**.

El inicio de nuevos programas de doctorado no resuelve el problema. No es sólo que tales programas tengan que luchar con la falla histórica del campo en crear una tradición intelectual informada acerca del diseño, sino que permanece una laguna en el corazón de este desafío, es decir, la falta de un modelo acerca de lo que constituye al conocimiento en diseño en todas sus particularidades, y la falta de comprensión de lo que esto puede significar para el conocimiento en general.

Sin tal modelo el diseño se vuelve vulnerable, tanto como una actividad intelectual así como también (y esto hay que recalcarlo) crecientemente incapacitada como práctica.