

D

ESCUBRIENDO EL DISEÑO: EL INFORME DE UN CONGRESO

Chicago se ha convertido en un importante centro de pensamiento del diseño en los últimos años gracias a las actividades cooperativas de varios académicos, investigadores y diseñadores en ejercicio. A través de charlas continuas y pequeños congresos, estas personas se han convertido en parte de un «Grupo de Chicago» extraoficial, que incluye expertos en campos tales como la historia, el diseño industrial, el diseño gráfico, la filosofía, la retórica, la sociología, el *marketing* y la psicología. El interés central del grupo es fomentar la reflexión sobre la teoría y la práctica del diseño desde una amplia gama de perspectivas. Ello se basa en la creencia, compartida por todos, de que una pluralidad de voces aportará nuevas ideas sobre el estudio y la práctica del diseño. Mientras otros grupos se han formado alrededor de una u otra definición restringida del diseño y han intentado desarrollarla con exclusión de posibilidades alternativas, el grupo de Chicago ha elegido deliberadamente centrarse en problemas concretos y ha intentado promover conversaciones más productivas debido precisamente a la inclusión de puntos de vista alternativos sobre dichos problemas.

Durante los días 5 y 6 de noviembre de 1990, la Universidad de Illinois en Chicago actuó como anfitriona de un pequeño congreso internacional titulado *Descubriendo el diseño*. La meta del congreso, organizado por Richard Buchanan y Victor Margolin, fue ampliar el diálogo contemporáneo sobre el diseño entre diseñadores y profesionales procedentes de una amplia gama de disciplinas académicas. Los veinticinco invitados incluían expertos en historia, sociología, retórica, teoría crítica, estudios culturales, psicología social, filosofía de la tecnología y teoría política, además de profesionales de campos como el diseño industrial, el desarrollo de *software* y el *marketing*. La variedad del grupo se vio acrecentada por participantes de siete países: los Estados Unidos, Canadá, Australia, Francia, Inglaterra, Noruega e Italia. En circunstancias normales, es poco probable que un grupo de tanta diversidad se hubiese reunido jamás. Pero la emergencia de una filosofía del diseño en los últimos años, con su importante significado interdisciplinario, ha llevado al descubrimiento de muchas relaciones inesperadas e intereses mutuos.

El congreso se organizó alrededor de cuatro temas centrales que, con toda probabilidad, serán explorados en los próximos años por quienes se preocupan por el estudio y la práctica del diseño. Las ponencias sobre dichos temas se desarrollaron durante cinco sesiones de trabajo, y cada sesión incluyó un amplio período de debate.

La primera sesión se centró en «El diseño y la innovación en el contenido de los productos». Fue ideada para suscitar cuestiones sobre la relación del diseño con el contenido de los productos, las maneras en las que los productos pueden servir como ingenios para la exploración inventiva de la experien-

cia y hasta qué punto los productos bien diseñados permiten que sus usuarios se conviertan en partes de un continuo diseño viviente en la vida cotidiana.

La segunda sesión trataba de «El diseño y la relación de los productos con las condiciones materiales, sociales y culturales». Aquí se hizo hincapié en las contingencias de las situaciones objetivas en las cuales se hacen y usan los productos.

Las sesiones tercera y cuarta trataron sobre «El diseño y la acción». Se consideraron cómo se pueden hacer productos que satisfagan las cualidades de la acción humana y cómo se pueden integrar en la vida de los usuarios.

La quinta sesión trataba de «El diseño y los valores». En ella se exploró la relación entre el diseño y los valores individuales, culturales y sociales.

Los organizadores seleccionaron catorce trabajos para presentar entre el gran número de propuestas iniciales recibidas. Estos trabajos representaban perspectivas claramente distintas sobre la naturaleza del diseño y sobre los temas generales seleccionados por los organizadores del congreso. Las personas que no presentaron trabajos actuaron como moderadores o participaron en los animados períodos de coloquio durante cada sesión.

En la primera sesión Richard Buchanan, especialista en historia y filosofía de la retórica, ayudó a establecer una de las metas del congreso al hablar del sentido con el que la filosofía del diseño surge, en el siglo xx, como un nuevo arte liberal de la cultura industrial, sirviendo para unir la teoría y la práctica de muchas maneras nuevas con objetivos encaminados a la producción. Habló de la transformación del pensamiento sobre el diseño desde los primeros días del Nuevo Bauhaus de Chicago, cuando Laszlo Moholy-Nagy invitó al filósofo Charles Morris, de la Universidad de Chicago, a establecer un programa de artes liberales como parte del plan de estudios del diseño del Nuevo Bauhaus, hasta la definición del diseño de Herbert Simon como la ciencia de lo artificial, opinión cuya influencia se dejó sentir en el plan de estudios reformado de la nueva Universidad Carnegie Mellon. Observó cómo la filosofía del diseño, que surge alrededor de las cuatro disciplinas de comunicación, construcción, toma de decisiones y sistematización, transforma el diseño, oficio estrechamente limitado y una especialidad profesional, en un nuevo arte de concebir y planificar lo artificial.

Al tratar el tema de la innovación, Daniel Cheifetz, presidente de una empresa para el desarrollo de *software*, habló de su propósito de crear un *software* que podría llegar a ser transparente para el usuario al integrarse tan bien en su propio funcionamiento psíquico e intelectual que éste ya no tuviera que prestarle atención. Tufan Orel, sociólogo francés que ha estudiado una clase de nuevos productos que se utilizan para la autodiagnos, la autotransformación y para propósitos relacionados con éstas, hizo un resumen de las maneras como dichos productos se relacionan con procesos de cambio social más extensos.

Los ponentes en esta sesión no sólo aplicaron el tema de la innovación a nuevos productos que se podrían usar. Buchanan trató el diseño en sí como si fuera un producto cuya concepción necesitaba el mismo modo de pensamiento. Este intento de volver a examinar el diseño también se hizo evidente en conferencias presentadas por otros, y se convirtió en uno de los hilos conductores de todo el congreso. Cheifetz, en rea-

lidad, se refirió en su discurso a un *software* flexible que convertía al usuario en diseñador.

Las referencias que hicieron Orel y Cheifetz a productos que exigían un mayor compromiso de sus usuarios tuvieron eco en la siguiente sesión, presentada por el filósofo Albert Borgman, quien habló del «diseño profundo», que para él significaba un diseño que permitía a los usuarios asumir un nuevo nivel de interacción. Inherente al discurso de Borgman fue la propuesta de que los productos bien diseñados (que incluían ciudades al igual que objetos más personales) podrían ser instrumentos para ayudar a los usuarios a conseguir la felicidad humana.

Desde la perspectiva del diseñador, Gianfranco Zaccai también habló del tema de la satisfacción del usuario, planteando la cuestión de por qué los objetos industriales no ofrecen la misma satisfacción que los objetos de artesanía. Expuso algunos de los problemas del proceso de desarrollo de un producto y argumentó que los diseñadores deben reclamar el papel generalizador a los expertos del *marketing*.

Langdon Winner, teórico político, amplió las categorías de experiencia que incluyen el diseño. Postuló que la teoría política, la arquitectura y la ingeniería contienen enfoques altamente diferentes sobre la práctica del diseño y, seguidamente, propuso el establecimiento de un nuevo campo de investigación, la ergonomía política, para estudiar un encaje apropiado entre la tecnología y la organización social.

Este paso hacia un ensanchamiento de la definición del diseño más allá de la propia de los diseñadores profesionales surgió varias veces durante el congreso. Lo que parecía estar en juego era la expectativa de que el diseño pudiera tener unas aplicaciones en el pensamiento humanístico mucho más amplias de las reconocidas anteriormente. Para Winner, desde la teoría, y para Zaccai, desde la práctica, «diseño» era un término que traspasaba diferentes prácticas y que, por tanto, se podría utilizar para extraer de ellas elementos unificadores.

Los dos ponentes de la sesión siguiente, «Diseño y acción», examinaron las cuestiones de cómo nacen los productos a través de la acción y de cómo permiten actuar a los usuarios. John Heskett, historiador y teórico del diseño, habló de las condiciones necesarias para crear productos en la industria, afirmando que una mezcla armoniosa de talentos es esencial para la creación de productos de calidad. Heskett reconoció las luchas por el poder, que tan frecuentes son en la industria entre profesionales con puntos de vista opuestos, e identificó el diseño como el enlace horizontal de todos los aspectos de la planificación de productos.

El segundo orador, Victor Margolin, también historiador y teórico del diseño, exploró la amplia cuestión de cómo el diseño se relaciona con la acción dentro de la sociedad en su totalidad. Designó dos relaciones entre el diseño y la acción: el diseño en sí como forma de acción, y el diseño como medio para permitir las acciones de los usuarios. Utilizando la teoría fenomenológica de Alfred Schutz, identificó el diseño como una práctica intersubjetiva que jamás tiene lugar fuera del contexto de su relación con la acción de otros.

Al final del primer día, varios temas comunes habían surgido de los diversos discursos, y los asistentes empezaban a entablar un diálogo más activo con los conferenciantes y entre sí. Durante el segundo día, este diálogo se intensificó y las restricciones normales a las diferencias disciplinarias dejaron de prevalecer. La sesión de la mañana continuó con el tema

«Diseño y acción». Clive Dilnot, teórico cultural, se ocupó de las limitaciones conceptuales que estorban la revelación del significado completo de un objeto. Según Dilnot, el acto de hacer cosas está siempre desvalorizado por el pensamiento, que se considera como una manera superior de saber. Para Dilnot, el objeto no es mudo; tiene una identidad subjetiva que le dota de un papel mucho más poderoso en la vida social.

Nigel Cross, profesor de estudios del diseño, fijó su atención en la cuestión de la capacidad para el diseño, en lo que es y en cómo se cultiva. Cross afirmó que dicha capacidad es una forma de inteligencia, que tiene características distintivas, que toda persona la posee, que se puede describir y que también se puede dañar o perder. Así, introdujo otra dimensión al tema planteado por otros, pues para él diseñar es una actividad mucho más amplia que lo que realizan los profesionales.

Augusto Morello, asesor de *marketing* y profesor de diseño de Milán, volvió a dirigir la investigación al campo de la industria. Morello considera el mercado como un escenario donde los usuarios encuentran productos significativos. Definió los productos y su uso como parte esencial de la cultura, tema propuesto por otros conferenciantes, aunque de otra manera. Morello distinguió entre el diseño «sintético», que es un proceso para manejar la complejidad, y el diseño «analítico», que separa los elementos de un proyecto complejo uno de otro. Un proceso «sintético», según Morello, permite que los diseñadores establezcan un lazo entre la cultura y la industria, logrando así productos que tienen valor para la sociedad. Como ejemplo de un valor nuevo, Morello citó los prolongados ciclos vitales de los productos como respuesta a problemas ecológicos y económicos.

Aunque las cuestiones de la ética estuvieran implícitas en todos los discursos del congreso, la última sesión, «Diseño y ética», fue la única que trató explícitamente el tema. Carl Mitcham, filósofo de la tecnología, habló de las dificultades halladas al intentar vincular la ética con el diseño. En efecto, abogó por la separación de ambos, sosteniendo que el diseño consiste en su propia acción y que la verdad y la moral le son impuestas desde fuera.

El razonamiento de Mitcham se relacionó directamente con el caso del diseño verde escandinavo, presentado por Fredrik Wildhagen, historiador y teórico del diseño de Oslo. Wildhagen examinó la cuestión, propuesta en el discurso de Mitcham, de cómo establecer un valor ético para esta situación.

En la última sesión del congreso, Tony Fry, teórico cultural de Sydney, propuso un «diseño sagrado», esencial para la supervivencia humana. El postulado de Fry de un nuevo paradigma de diseño, en contradicción con el propósito de Mitcham de separar el diseño de la ética, provocó un apasionado debate sobre la relación de la ética con la acción y, a la vez, enfocó la atención de los asistentes hacia dos temas: la ética y el diseño. El discurso de Fry tuvo lugar en una fase del congreso en que los participantes ya habían acordado tácitamente que el «diseño» era un tema común, aunque nadie había intentado singularizarlo con una única definición.

Ciertamente, fue la agradable carencia de definiciones y de propuestas constrictivas lo que caracterizó el proceso abierto por medio del cual los allí reunidos lograron unirse en una comunidad investigadora. A través de un proceso de investigación pluralista, todos identificaron un tema común y,

como se vió en la respuesta apasionada al discurso final, empezaron a aplicarse en caracterizarlo. Este proceso ofreció la oportunidad de dirigir los conocimientos de cada congresista hacia un conjunto de problemas que se hallaban situados más allá de una determinada disciplina. Los organizadores habían escogido deliberadamente temas generales para que hubiera espacio para distintos tipos de aportación. El congreso demostró que un conjunto de problemas absorbentes pueden superar las restricciones disciplinarias que a menudo impiden el diálogo pluridisciplinario.

Descubriendo el diseño demostró también que el *diseño* es un tema mucho más amplio de lo que se suele reconocer. Si, como argumentaban algunos de los asistentes, mucho depende de la manera como diseñamos y de si concebimos el diseño como actividad social, necesitamos un mejor conocimiento de lo que verdaderamente *es* el diseño además de cómo lo podemos hacer. No es preciso construir la teoría y la práctica como actividades separadas; tampoco lo es que los diseñadores profesionales operen en una esfera distinta de los no profesionales. Como propusieron varios de los conferenciantes, una más profunda reflexión sobre la práctica puede ser una manera de conseguir mejores productos.

No hubo consenso general de qué había logrado el congreso, excepto que había servido como proceso de investigación satisfactorio para todos los asistentes. Varios temas surgieron, sin embargo, repetidas veces. El más importante fue que el diseño es una actividad ejercida en todas partes que no queda restringida a los profesionales. Buchanan buscaba la base intelectual de este fenómeno en su descripción del diseño como arte liberal, y Winner hizo algo parecido cuando señaló la necesidad de una *ergonomía política*. Cross dijo que todos tenemos capacidad para el diseño, y Margolin mantuvo que el diseño es una forma de acción que corresponde a la tendencia humana a planificar. Mitcham intentó extraer el diseño de un contexto sociocultural específico y examinarlo como actividad por derecho propio.

Como consecuencia de la proposición de que el diseño es una actividad muy extendida, el tema del usuario consciente surgió en los discursos de Cheifetz y Orel cuando hablaron de la relación del usuario con los productos nuevos; en la búsqueda de Borgman de un diseño que implique al usuario en un nivel profundo y que le satisfaga, y en la descripción de Morello del comportamiento del usuario en el mercado. Un tema relacionado con éste fue que los productos no son objetos mudos, sino que tienen capacidad para implicar a los usuarios y para sugerir un modo de actuar. Varios conferenciantes hicieron referencia a la cualidad proposicional de los productos. Dilnot quiso abolir la distinción entre sujeto y objeto, mientras Fry concebía los productos como portadores de una nueva ética.

Y finalmente, un tema abordado por Heskett y Zaccai, además de Morello, fue que el diseño, claramente articulado, es la actividad que puede unificar el complejo proceso de la producción industrial. Relacionado con este tema estuvo el estudio de Wildhagen de por qué los diseñadores escandinavos no han desempeñado un papel más determinante en la creación de una nueva cualidad «verde» en los productos industriales.

Como consecuencia de *Descubriendo el diseño*, los organizadores están preparando una recopilación de las ponencias presentadas en el congreso para su publicación. También se

celebrarán otras reuniones con diversos grupos de personas. El congreso puso en evidencia que se ha iniciado un nuevo proceso de investigación. Dicha investigación está abierta a participantes de diferentes disciplinas y prácticas. Sus resultados pueden formar la base de un nuevo campo del estudio del diseño en el que sus problemas puedan ser discutidos de una manera abierta y sin prejuicios.