

El Diseño De Una Exclusión Por Efecto Representaciones Epistemológicas Del Método

The Design Of An Exclusion By Effect
Epistemological Representation Of The Method



Aarón J. Caballero Quiroz
Universidad Autónoma Metropolitana
México

acaballero@cua.uam.mx
<https://orcid.org/0000-0003-0514-660X>

Fecha de recepción: 13 de febrero de 2024. Aceptación: 24 de abril de 2024.

Resumen

La asociación que frecuentemente se hace entre método y diseño, o incluso la equivalencia entre uno y otro, revela las representaciones que epistemológicamente hace de sí mismo, de sus prácticas y, por lo tanto, del mundo que genera. La naturaleza científicista del método al que se acude en el diseño es, por definición, discriminatoria, debido a que, como todo acto objetivo basado en la razón, debe establecer cercos conceptuales que delimiten el problema que se pretende atender. Una práctica como la anterior, delante la autodeterminación en que las personas quedan constituidas, representa severos problemas de exclusión en ellas, por la determinación que la razón hace de estas. Así, puede operar metódicamente, al menos en lo que al diseño se refiere.

El presente trabajo expone detenidamente las afinaciones que se hacen a este respecto en términos siempre epistemológicos y con un entendimiento del diseño, ante todo, como un acto de "trabajo" bajo el que es posible conocer y, en consecuencia, autodeterminarse.

Palabras clave: diseño, método, exclusión, epistemología, autodeterminación.

Abstract

The association often drawn between method and design, or even the perceived equivalence between the two, reveals the epistemological representations it creates of itself, its practices, and, thus, of the world it generates. The scientific nature of the method used in design is discriminatory because, like any objective act grounded in reason, it must establish conceptual boundaries that define the problem to be addressed. When faced with the self-determination inherent in human beings, this practice poses significant exclusionary issues due to the dictates of reason that it must adhere to function methodically, particularly in the realm of design. This work presents in detail the refinements made in this regard, always in epistemological terms, and underscores the understanding of design as an act of 'work' under which knowledge and, consequently, self-determination can be attained.

Keywords: design, method, exclusion, epistemology, self-determination.

Introducción

El presente trabajo explora, por un lado, el sentido epistemológico que tiene el método para el diseño en su acepción más cognitiva y menos técnica. Por otro lado, explora las representaciones ontológicas que implican para la consideración que hace la labor del diseño, tanto de sus destinatarios como del mundo que ello construye.

Al partir de una advertencia como esa, el diseño será entendido, dentro de este trabajo, menos como una práctica profesional o como un ejercicio docente. Tampoco será entendido como el producto que resulta de ejercerlo como una consideración preeminentemente técnica. Es entendido como un trabajo, en su acepción más trascendental.

Referirse al diseño, y al método que lo legitima, o al conjunto de ellos señalados como metodologías, como un asunto epistemológico con profundas y significativas implicaciones ontológicas, pasa por dejar pendiente la conveniencia de los resultados obtenidos con base en las demandas que originan los diseños y de acuerdo a las evaluaciones que se les aplique para garantizar su efectividad. Se repara más en las representaciones y los efectos que provocan en quienes las y los ejercen, así como en quienes serían las y los beneficiarios de sus facultades.

Pensar epistemológicamente el diseño, a través del método que emplea, sea cual sea este o en términos genéricos, subraya la importancia que tiene el conocimiento del mundo a través de determinadas prácticas que devuelven, a quien las ejerce, una configuración muy específica de exclusión y distinta respecto de otras que no acuden al método.

Lo anterior será revisado no sólo desde la exposición que se haga del método en los términos señalados. De igual forma, se hará contrastándolo con el proyecto en los términos que Otl Aicher propone para ejercer el diseño, abordado por los efectos que sus representaciones tienen en las partes involucradas. Esto ofrece ciertos elementos que permiten comprender el método desde esta óptica y no tan solo como una alternativa de solución a un problema planteado.

Un posible estado epistemológico del diseño

Es conocido, por prácticamente toda la comunidad de diseño, el elocuente aforismo que Heskett (2002) propone, a manera de divertimento, para responder tentativamente a la pregunta ¿Qué es el diseño?: "Design is to design a design to produce a design" (El diseño es para diseñar un diseño que produce un diseño) (Heskett, 2002, p. 5).

Aunque la intención del historiador inglés es problematizar el significado mismo del término, dada la amplitud de acepciones que el mismo término tiene en lengua inglesa, el principal problema epistemológico que presenta su aforismo es que diseñar¹, bajo esa consideración, se refiere al acto de pensar "usando"² (Aicher, 2001). No se reduce a un acto técnico-práctico que tiene como principal objetivo derivar en un producto.

¹ Como si el conflicto propuesto por Heskett, sobre las múltiples acepciones que tiene la palabra "design" no fuera suficiente, el aforismo que propone está pensado y redactado en idioma inglés, que tiene en cuenta el término para aludir a un sustantivo, al verbo o a la profesión, mientras que para el español hay que convertir el término "diseño" cuando menos en su verbalización, "diseñar", al ser usado como ejercicio de la práctica. En términos epistemológicos, sí establece una diferencia entre el acto de hacer diseño y lo que resulta de ello; es decir, la acción de diseñar se encamina a objetivar y en ese sentido es objetivable, es un objeto.
² En su escrito "*die gebrauch als philosophie*" (El uso como filosofía), Otl Aicher acude al término en alemán "gebrauch", que significa "uso", relativo al acto que se ejerce al realizar algo y no sencillamente al de ejercer la utilidad de algo. Para ello, en alemán se emplea "*verwenden*", que significa emplear.

El diseño, en tanto que pensar mientras usa, es "como el trabajo, como lo que libera algo" (Aicher, 2001, p. 227). El resto de actos cometidos y lo que resulta de ellos, es decir, los objetos que produce (los diseños), la profesión que se estudia para producirlos (el diseño) y la acción científicista de llevarlo a cabo (diseñar), son en realidad el efecto, la derivación y la representación de la acción ejercida en esos términos.

Bajo un entendido como este, cabe hacer una precisión en la que se profundizará más adelante. Por ahora, basta decir que, frecuentemente, por un lado, suele entenderse el diseño preminentemente como metodología por quienes lo ejercen, enseñan y, en consecuencial, lo aprenden. El diseño, al hablar epistemológicamente, se desata antes incluso de un proceder tan riguroso como el que promueve el método, en donde este tan solo queda acotado como herramienta que contribuye a cumplir el trabajo.

Pero por otro lado, el hábito de considerar método al diseño en realidad viene de una búsqueda en las ciencias exactas y las ingenierías. Esa búsqueda pretende que, al diseño, se le otorgue certeza a su proceder. Además, permite a quienes toman el pensamiento riguroso, tanto sistemático como regulado, garantizar la mejor decisión, al tener que lidiar con una amplia variedad de materiales, de procesos de fabricación, así como de grandes volúmenes de producción. En suma, todo eso debe reeditar la inversión efectuada.

Una exigencia como esa, que bajo ninguna circunstancia es baladí, ya que promueve las garantías referidas, termina por centrar los esfuerzos del diseño en garantizar, de forma veraz, la relación entre las premisas referidas (material, proceso, volumen) y la conclusión a la que es posible llegar mediante el producto. Así, se representa al diseño como método y al producto como destino final de este.

Para pensar más detenidamente lo anterior, y establecer una distancia significativa entre la fuerte carga técnica que implica el método bajo estas consideraciones y el diseño considerado epistemológicamente, basta enunciar algo tan cotidiano como el acto de cortar, así como el mundo que representa una posibilidad como esa para quien lo acomete.

Cortar es pensar el mundo en términos de la partición de algo que originalmente se presenta de una sola pieza. No importa si es con un cuchillo, con tijeras o con una cortadora láser. Tampoco importa si es en partes iguales y si quedan perfectamente perfiladas, o si es en línea recta u ondulada. Esto se debe, entre otras razones, porque la intención del acto de cortar es poner el mundo a prueba; es decir, se busca conocer, bajo una posibilidad como esa.

Pensar el acto de cortar desde las tijeras y en línea recta, por citar dos parámetros de los referidos, de igual forma representan un mundo distinto respecto de si se hace con un cuchillo y con cortes precisos. Esto está apoyado en lo referido por Heidegger (1994) respecto de "las cuatro causas"³.

En un escenario como este, el cortador que se usa para llevar a cabo el acto de cortar es, ante todo, el efecto que resulta de la intención originaria de cortar. Además, las partes que resultan de cortar también son la consecuencia de dividir una pieza entera, así como de igual forma lo es la utilidad que se le dé a las partes en que se dividió la pieza entera. Como proyecto original, el uso que provoca cortar es el acto que permite pensar, es decir, epistemológicamente, mientras se conoce.

Tales son las lagunas que se tienen del diseño, si se aborda el uso que este provoca y bajo el que queda posibilitado el conocer, no a un presunto usuario y las supuestas demandas que este tiene o subyacen en él, directa o indirectamente, o con la intención de derivar en un objeto de diseño. Es un acto de uso cognoscente, que parte del método como su más originario modo de hacerlo.

³ Heidegger, M. (1994). La pregunta por la Técnica. En Conferencias y artículos, (pp. 9-39). Ediciones del Serbal.

Si se hace una revisión, aunque no exhaustiva pero sí representativa, de los diferentes estudios que frecuentemente se hacen con relación a lo que el diseño puede ser o sobre lo que puede decirse sobre él, quedan evidenciadas las representaciones que provocan en quienes los reciben, aunque también en quienes realizaron dichos estudios y las condiciones en que fueron conformados.

Isabel Campi, por ejemplo, al teorizar históricamente sobre el diseño, ha dedicado sus esfuerzos a acotar histórica y conceptualmente la profesión, en concreto el diseño industrial. Reconstruye un contexto político-social y científico bajo el que surge una práctica como esta, lo que intenta vislumbrar lo que entrañan sus prácticas.

En sus libros *La idea y la materia: el diseño de producto en sus orígenes* (2007); o bien cuando busca respuestas a la pregunta *Què és el desiny?* (¿Qué es el diseño?) (1995); o en un libro pensado para estudiantes de nivel bachillerato y que un cuarto de siglo más tarde traduciría al castellano como *¿Qué es el diseño?* (2020); la idea en relación con el diseño orbita a partir de los productos que resultan de la práctica, como si a ello se pudiera reducir el fenómeno que en realidad significa el diseño.

Nuevamente, aunque pertinentes y constatables sus puntualizaciones por la rigurosa documentación que hace, Campi reafirma la postura de un conocimiento del diseño que se legitima habitualmente en un producto-centrismo, es decir, que da especial importancia, por un lado, al cuchillo y a las tijeras –si se sigue con la analogía propuesta– y, por otro, al recuento de los contextos donde se estableció la empuñadura del primero o los mecanismos para cerrar y abrir de la segunda.

Lo anterior no es un despropósito. Todo lo contrario, entre otras razones porque historiográfica y conceptualmente esa es la intención que tiene el trabajo de la historiadora de Barcelona. Por tal moti-

vo, su trabajo se aleja de una relevancia epistemológica que el diseño entraña y más lejos se encuentra aún de una ontología que refiera el conocimiento a partir de lo que el diseño pueda provocar.

Por otro lado, en su acepción más analítico-formal y, por tanto, verdadera, aunque no necesariamente significativa si se mira desde la epistemología, están los trabajos que definen una acepción semántica, etimológica y hasta técnico-práctica de la palabra diseño. Esto se hace, metafóricamente, en un intento por ofrecer la más esclarecedora definición del diseño que por fin retire las aguas del Mar Rojo y permita al pueblo que ejerce el diseño llegar hasta la Tierra que mana leche y miel, como un esfuerzo que se preocupa por arrojar algo de luz en la intrincada tarea de pensar la actividad.

O bien hay aquellos trabajos que proponen y delinear acuciosamente un modelo que piensa el proceso bajo el que actúa el diseño representado: en línea recta o de manera holística. Sin embargo, siempre se hace desde la representación que hace de dicho modelo y que, una vez más, si de epistemología se está hablando, dirige sus prácticas hacia un único destino: el producto en cualquiera de sus múltiples acepciones⁴.

Smith (2014), en la Cumbre Internacional de Diseño para el Desarrollo, presentó un cuaderno de trabajo titulado Libro de diseño, se refiere al diseño como un proceso basado en una metodología, lo que deja pendiente de zanjar el motivo del cuestionamiento, a saber, lo que es el diseño, y no aquello en lo que se basa para operar, en concreto. Nuevamente se dirige a señalar el diseño como una herramienta en su acepción más instrumental y menos laboral, es decir, de uso: "El proceso de diseño es una metodología que lo ayuda a desarrollar la solución a un problema" (Smith, 2014, p. 4). Además, por más que ella misma lo afirma como un proceso cíclico, no lineal, "es pensado generalmente como una serie de

⁴ Por producto no solo debe entenderse como un objeto materialmente representado sino todo aquello que resulte de un proceso controlado con la intención de tener una única finalidad y destino. Tales son los productos financieros que ofrecen los bancos hoy en día –por poner tan solo un ejemplo que semánticamente se aleja de lo que se entiende por producto en diseño– y que, a propósito de lo que se señala, algunos de ellos derivan del enfoque que promueve el design thinking.

fases conectadas, que tienen ciertas etapas que se repiten en cada fase. Puede ser representado de muchas formas que muestran la naturaleza cíclica e interactiva del proceso de diseño" (Smith, 2014, p. 4).

Y como toda metodología que se precie de serlo, al menos en diseño, parte de un punto para dirigirse a un destino fijado previamente.

Por otro lado, y relativo a entender el diseño por la meta que alcanza –y en ese sentido quedar definido por ser un mediador en la consecución de dicha meta– está el inmutable y eterno libro del pintor de arte abstracto Wucius Wong, titulado *Fundamentos del diseño*, editado por primera vez al castellano en 1970. Por su aparente vigencia, sigue presente después de 53 años. En ese libro, se propone, entre otras reflexiones, tener en mente el diseño como un instrumento, un vehículo entre una intención o mensaje cifrado y un destinatario deseoso de descubrirlo y comprenderlo.

En suma, sea porque con frecuencia el diseño se piensa como circunscrito acto de hacer un producto, o sea porque se le representa como el ejercicio alineado a la producción en una acepción preminentemente técnica, o sea porque el sentido que guarda respecto de su práctica no se dirige al uso sino a satisfacer una necesidad, o sea incluso porque es el contenedor de un significado bajo el que se ceba una sociedad, al diseño se le considera frecuentemente un instrumento técnico y no un significado de mundo en sí mismo por uso.

Los enfoques que mayormente circulan con relación a lo que puede decirse y pensarse sobre el diseño no son de corte epistemológico, en tanto formas de hacer mundo, u ontológico, en términos de ofrecer sentido "conforme a propósito". Esto ocurre, sobre todo, si es a Otl Aicher (2001) a quien se acude.

A cambio, el método ha sido hasta ahora la respuesta que comúnmente se da sobre el diseño, entre otras razones porque, como lo señala Mora (2023), en su precisión de método, y que de igual forma es la que comúnmente se entiende por método, el diseño es:

(...) cuando se dispone de, o se sigue, cierto «camino», ὁδός, para alcanzar un determinado fin, propuesto de antemano. Este fin puede ser

el conocimiento o puede ser también un «fin humano» o «vital»; por ejemplo, la «felicidad». En ambos casos hay, o puede haber, un método (p.175).

El sentido que entraña lo anterior es nuevamente el camino que traza. Es un camino señalado de antemano y acaso obligado por la determinación y el influjo que ejerce el fin propuesto con antelación, tal como es asumido el diseño.

Puesto en estos términos, el método representa, en quien lo ejerce, una predestinación, un destino que no es elegible sino alcanzable, aunque también se trata de un sometimiento y alienación de los actos a cometer por holístico o cíclico que se modele. De manera cauta, intenta salir bien librado el Libro del diseño de Smith.

De acuerdo con lo señalado hasta ahora, pensar en diseño es ponderar, por un lado, el proceso en tanto que meta a cumplir, y por otro, el diseño es el resultado que se obtiene mediante el proceso que se supedita a la meta.

Un método para excluir

Cuando Lipovetsky (2020, p. 250) menciona que "los grandes almacenes, la publicidad, el *packaging*, la decoración de los escaparates y, algo más tarde, el cine, el diseño industrial y la música grabada, dan el pistoletazo de salida de la era moderna de la tentación mercantil", implica que, en el diseño y en sus productos, subyace una efectividad para tentar, para estimular, para emocionar el mercado y no solo para atender necesidades.

La estimulación de las emociones, en los términos que Lipovetsky plantea, es un asunto mecanicista de atender, un modelado teórico de premisas en que se especula sobre una analítica tentativa de la realidad: "todo producto satisface una necesidad [premisa mayor], el diseño genera productos [premisa menor], por lo tanto, el diseño satisface necesidades [conclusión]" (Caballero, 2019, p.16).

Lo anterior no es, de por sí, un sin sentido. Todo lo contrario, como ya se ha señalado, es la garantía, ante todo, de un proceder científico que

otorga certeza y veracidad a las propuestas. El inconveniente de ello radica en tener como sentido, como principio y fin de diseñar, exclusiva y preeminente, la verdad, en lugar de un previsible efecto ontológico.

Bajo este entendido, tanto las personas en toda su complejidad modeladas como necesidades, y los productos con todas sus posibilidades, sintetizados a la presunta respuesta que dan, en realidad alinean más una lógica que asegure la verdad de la premisa mayor. Además, relaciona a ambas mediante la satisfacción más que a la promoción de un beneficio real al interior de las sociedades, si de una epistemología del diseño se está hablando.

En el caso de lo señalado por Lipovetsky, diseñar es claramente un planteamiento analítico, porque se refiere de manera silogística a la satisfacción, en tanto que seducción, bajo un entendido positivista, reducido además a estímulo-respuesta (Hang, 2020)⁵. Todavía más, se lo reduce a una simple ilusión de seducción de estímulo-respuesta que subraya, con un mayor énfasis, su condición analítica, lo que desdibuja incluso una necesidad material.

La manera en que el diseño aborda una situación como esta ha sido mediante la formulación de un proceso como el referido. Ante todo, se garantiza la veracidad del silogismo; de ahí surgen las múltiples técnicas metódicas en las que se basa la actividad del diseño y legitima así su proceder. Y el proceder mismo no está en cuestión, sino el sentido del diseño.

En ese entendido, autores como Jones (1982), Munari (2004) y Alexander (1987) entienden la labor que realiza este como un proceder metodológico que, en suma, entiende el método como sinónimo de diseño: método es diseño.

A pesar de ello, en realidad el método en el diseño, al hablar epistemológicamente, representa la garantía de estar atendiendo una variedad am-

plia de factores, como se señalaba anteriormente. Todos ellos son entendidos de manera conceptual, disímbolos incluso entre sí algunos de ellos, precisamente por tal condición. Estos intervienen para atender alguna demanda bajo una consideración práctica, acaso modelada como un mecanismo, lo que hace énfasis en el correcto desarrollo de dicho mecanismo, desde una perspectiva cognitiva. Ello no garantiza su inserción en las dinámicas múltiples y complejas que se traman al interior de la situación social, por ejemplo, que convocó al diseño.

El abordar los procesos de diseño mediante un método, sin duda, garantiza la efectividad de resultados. Esa es su prioridad –por no decir su único objetivo–, debido a que todo ello queda representado como un procedimiento en el plano de lo verdadero o de lo falso. Se tiene, así, su máxima verificación en el esclarecimiento de una conclusión, o bien, en el cumplimiento de la meta fijada con anterioridad: el producto.

El método, de acuerdo con lo señalado por Jones (1982), en realidad tan solo se avoca a organizar la información adquirida en la obtención de un resultado. Es decir, parecería que el método de diseño es, en todo caso, un instrumento de organización de los insumos necesarios en la concreción y cumplimiento de un proceso –el lubricante para el correcto funcionamiento de los pistones en un motor de combustión interna–, nunca en la satisfacción de necesidades. También, busca dar respuesta a determinadas demandas, en todo caso, a los requerimientos del proceso mismo.

Bajo un entendido como ese, el producto jamás figura como el objetivo principal del método a cumplir y sí tiene, como consigna, fungir de esclarecedor y acelerador de información, así como secuenciador de dicha información.

⁵Byung-Chul Hang, en el apartado "De la seducción a la pornografía", dentro de su libro "La desaparición de los rituales" (2020), se refiere la seducción en oposición a la pornografía. Precisa que la primera, en tanto que trayecto por recorrer, el seducido se busca a sí mismo y no al 'objeto' de la seducción. Es así que el sexo no forma parte de dicho trayecto sino que "tienen una función subordinada en la dramaturgia de la seducción (...) La seducción es un juego. Pertenece al orden de lo ritual." (Hang, 2020, p. 109)

Jones (1982) advierte que, antes de entender el diseño como el procesamiento complejo de información, tal como ocurrió durante 1950 y 1960, el método estuvo referido al dibujo de planos que fueran entendibles, tanto para clientes como para fabricantes. Esto lleva a concebir el método, en el caso de asumirlo como dibujo, como próximo al acto que vuelve legible la información de una propuesta. Es decir, es un procedimiento que expone, cognitivamente y desde la gráfica, la planeación de una propuesta, así como su asimilación. No debe ser exclusivamente entendido como el procedimiento que culmina con la concreción de un producto.

La complejidad de materiales, los procesos en que intervienen estos y las maneras en que podrían asociarse hacen que el método cobre relevancia. "Nuestra nueva definición del diseño como el *inicio del cambio en las cosas hechas por el hombre* supone que existen otros objetivos que deben incorporarse antes de completar los dibujos e incluso antes de empezarlos" (Jones, 1982, p. 5).

En este caso, si de cortar se tratara- se retoma, una vez más, la analogía propuesta con anterioridad-, el método en realidad es tan solo el acto que organiza la información acerca del acero con que se hará la hoja del cuchillo. Es decir, se observa el tipo de aleaciones que se pueden organizar para hacerla más cortante, las posibilidades de sujetarlo, tanto para cortar como para fijar la hoja, ergonómica y eficientemente, etc.

El método, en el sentido de lo referido por Jones, parte de lo que, en términos generales, debe ocurrir: cortar, de ahí la exhaustividad en revisar materiales y sus posibilidades para que el cuchillo corte. Sin embargo, desde una perspectiva epistemológica, el sentido que representa el método en quien lo ejerce es esa eficiencia, esa optimización, esa exhaustividad para obtener un cuchillo que corte, y no así el mundo que configura el acto de cortar. No en vano, la edad del hierro, al igual que sus predecesoras, la del bronce y la de piedra, constituyen categorías en las que el humano representa el mundo de una forma específica, más que sencillamente el dominio y aplicación de objetos acuñados con los metales que ofrece la tierra.

El camino del método, en términos generales, ha seguido en la misma dirección de lo que, de acuerdo con lo que este persigue, es completamente legítimo, justificable y deseable, si lo que se busca es el esclarecimiento de la información con que se trabajará una propuesta y la manera en que se gestionará, con base en la situación que se abordará.

Sin embargo, la parte en que no se repara, si se hace referencia al método, es esa situación que el diseño pretende abordar y que, en términos de Munari (2004), es el problema. Este no es un tema menor, entre otras razones porque de esa situación derivará la información a esclarecer y a gestionar.

Se puede delinear la génesis de un mundo material si se establece una metodología proyectual con la que solucionar problemas. Munari (2004) advierte, en primera instancia, lo que René Descartes regula con su método, a manera de proceder atento y riguroso. Se trata de la base de cualquier proceso metodológico, que se adentra en el apartado posterior a una sutil pero rotunda advertencia que, a lo largo de todos los señalamientos que hace en su libro, no retoma con tal claridad: "Todos los ejemplos son presentados al lector a partir del método seguido para proyectar su solución. El conocimiento de este método facilitará la proyección de otros problemas" (Munari, 2004, p. 10).

Es claro que, en su discurso, aunque de manera implícita, son dos los escenarios que se proponen para pensar el método: el del método y el proyecto. En realidad, el autor busca el esclarecimiento del proceso en que los objetos ven la luz, al menos en términos de diseño, o más específicamente, en términos metodológicos.

El primer escenario se refiere a la condición axiomática del problema, que de inmediato queda asumido, lo que procede, en consecuencia, al ejercicio de un método, en donde dicho problema, no importa cuál, poco o nada influye en el proceder mismo del método. Es, tan solo, un suministrador de los insumos que gestionará. El segundo escenario que traza Munari infiere que el método no es posible pensarlo en igualdad de términos que el proyecto, entre otras razones porque este sobreviene a la administración que hace el método de la información y que proporciona el problema.

En relación al primer escenario, y si por diseño se entiende a un proceder metódico, de acuerdo con lo que las y los especialistas referidos hasta ahora han señalado, el problema viene ya dado cuando el método es aplicado, como "por ejemplo, cómo montar una casa" (Munari, 2004, p. 11). En este caso, y de acuerdo a lo que busca el diseño, lo verdaderamente importante es derivar de ello toda la información, así como gestionarla para poder proyectar, y no verificar si realmente montar una casa es el problema a abordar.

Si problematizar, o señalar específicamente un problema dentro de una situación dada, es considerado como una premisa universal –entre otras razones porque, del problema, no se cuestiona su condición estatutaria, tan solo se asume–, deberá entonces garantizarse metódicamente su veracidad mediante la premisa menor y quedar comprobada por la conclusión, es decir, con el proyecto.

El método, en ese caso, se alinea a la demanda que entraña ese problema y, epistemológicamente, lo que representa todo ello es una consideración positivista, analítica del mundo. Es una consideración técnica, para ser precisos, en términos a los que acude Heidegger (1989). "La técnica es un medio para un fin" (p. 114).

Por otro lado, en el caso del segundo escenario, y de acuerdo con lo que se pretende esclarecer hasta ahora, el método no es diseño, aunque tampoco proyecto. Acaso será el tránsito por estos dos y por otras acciones más que, de momento, no son competencia de los señalamientos que se formulan. Basta, por ahora, subrayar que ambos son distintos entre sí y que, solo al interactuar de manera conjunta, es posible hablar de diseño.

Lo que sin duda es importante subrayar nuevamente es que el producto se vuelve irrelevante en un escenario como el propuesto por Munari, al menos en lo que entraña a hablar de método y sus implicaciones epistemológicas. La forma en que se conoce, a través del método, media la verdad en términos silogísticos, aunque también en la manera de representar el método.

Todo lo anterior descansa en suponer al diseño como una labor que pondera la generación de productos, menos por su relevancia social, humanitaria, que por la verdad universal que termina demostrando. El producto es la evidencia de verdad, aun cuando, como el *design thinking* lo enarbola, se centre en personas, en sus problemáticas o, como Buchanan (2001) lo afirma, en humanos en lugar de usuarios. Por otro lado, hay quienes se esfuerzan en afirmar que el suyo es un proceso no lineal, entre otras razones porque la visión bajo la que se mira todo ello es, sin duda, científicista y no científica.

A este respecto, Zambrano (2022) señala que "la síntesis de la forma propuso la necesidad de pensar lógicamente la práctica del diseño a partir de razonamientos que abrazaban patrones positivistas de pensamiento" (p. 32). Esto quiere decir que, cuando el diseño surge bajo la figura en que es entendido actualmente, se evidencia la consecuencia histórica, aunque tardía, de garantizar la veracidad en las prácticas que lleva a cabo⁶.

Ello, de por sí, no es una equivocación, ya que, como lo apunta también Alexander (1987), procura la certeza o viabilidad en las alternativas que se ofrecen y pasa por evitar la proposición inmediateista de soluciones a problemas complejos. Sin embargo, por su formación plástica, el diseño tiende a un proceso de simplificación de formas con la principal finalidad de responder, sobre todo, a una función, más que a la atención de una necesidad.

⁶A principios del siglo XX –momento en el que surge la escuela de arquitectura y diseño Staatliches Bauhaus–, el círculo de Viena se esmera en garantizar la certeza que la concepción científica del mundo debería tener, por lo que apoyaba sus investigaciones en el ejercicio de un sistema formal que procuraba la neutralidad de los resultados obtenidos, como es afirmado por Zambrano (2022). Ello, ante todo, queda representado como un positivismo lógico, es decir, que los sistemas formales garantizan la verdad de lo que pretende conocer a través de la demostración rigurosa de sus premisas mediante axiomas, teoremas, reglas de inferencia, etcétera

Una práctica como esta lleva irremisiblemente a la aplicación de un método que, como ya se ha señalado, atiende, por un lado, a la gestión de múltiples informaciones que deben ser consideradas en la solución de problemas que las informaciones mismas postulan, no las necesidades. Pero, por otro lado, procura la certeza y la veracidad de lo que organizan, al apoyarse primordialmente en la estabilidad de los sistemas formales que propone. Esto, epistemológicamente, representa un diseño de corte positivista, tanto para quien lo ejerce como para quien recibe sus propuestas; esto ocurre, entre otras razones, porque ese es el fundamento que exhibe el diseño.

La endemia de una exclusión: el método

Cortar establece condiciones epistemológicas muy específicas que representan el mundo factible de ser intervenido; por un lado, se deja de suponerlo inmutable y continuo, infinito; por otro, se lo supone dividido, en fragmentos, descompuesto, respecto de un estado original. En en términos ontológicos, trasciende como "trabajo" que acude a Arendt (2005) en lo dicho por ella dentro de su *vita activa*:

El trabajo es la actividad que corresponde a lo no natural de la exigencia del hombre, que no está inmerso en el constantemente repetido ciclo vital de la especie, ni cuya moralidad queda compensada por dicho ciclo. El trabajo proporciona un «artificial» mundo de cosas, claramente distintas de todas las circunstancias naturales (p. 35).

Este trabajo es relativo al mundo en posibilidad de ser conocido, pero solo porque se interviene, en el uso que Aicher refiere y al que se hacía referencia anteriormente, entre otras razones porque el trabajo deviene en propósito⁷. Esto ocurre menos en

su consideración útil y funcional que en el sentido que otorga y en relación al cual se hace mundo. Cortar tiene como propósito conocer, de ahí que se afirmara que los efectos son con qué se hace, las partes en que resulta y la utilidad que se la dan a las partes. Todo ello se alinea al propósito de conocer.

En el caso del diseño, apoyado en el método como un supuesto propósito, el cortar importa más por el cuchillo, las tijeras o la cortadora láser, así como por la utilidad que tienen las partes que resultan, que por la naturaleza que queda interrumpida en su determinación.

Una interrupción como esa, la irrupción que implica, es conocimiento en estado puro para quien la acomete. Se trata de la forma más originaria y concomitante a las personas, en caso de cumplirse tal posibilidad. El método, en cambio, con su búsqueda formal, excluye por efecto dicha posibilidad, por lo que no segrega a un determinado grupo, sino a quien se supone se debe, a la totalidad de las personas en tal condición.

De esta manera, el método de diseño – como una de las más recientes paradas que hace a lo largo de un camino mucho más diverso en autoras y autores, y sus respectivas metodologías– llega hasta el *Design Thinking*, por hacer referencia al más difundido entre las y los especialistas del diseño. Todavía más, este proceso es el más difundido entre profesionales que poco o nada tienen que ver con él.

Y las referencias sobre la inclusión del *design thinking* en profesiones ajenas al diseño no son baladías, ya que subrayan la exclusión a la que se hace referencia, como ocurre en un documento que el banco BBVA difunde entre sus ejecutivos, desde su *Innovation Center* (2023). Ahí, se afirma categóricamente: "*Design Thinking*: la aproximación humana al negocio- El método aboga por enfrentarse a las dificultades de gestión de una empresa tal y como los diseñadores afrontan los problemas de diseño" (Innovation Center, 2023, p. 2).

⁷ Las aclaraciones de una referencia como esta las apoya Otl Aicher en Emmanuel Kant: "Kant descubre que el mundo no es sólo razonable, sino también adecuado, conforme a propósito; que no solo su verdad objetiva es de importancia, sino también su sentido" (Aicher, 2001, p. 141).

A todas luces, la condición metodológica del *design thinking*, en los términos referidos hasta ahora, representa la garantía de gestionar información tal como suspiró el diseño desde sus inicios. Al parecer, lo hace además en consideración con las personas que, presumiblemente, además de hacerlo mediante su inclusión como un insumo informacional más, lo hacen por los negocios que redundan en beneficios económicos.

Esto ocurre al margen de lo que pudiera señalarse respecto de los conflictos que entraña pensar en un bienestar prominentemente económico para las personas, lo que vuelve a ser relevante al método. Todo tiene que ver con la gestión de información.

Dicha gestión pasa por la optimización de recursos, con base en problemas específicos, pero tiene como principal objetivo el rendimiento; si hay labores que dedican sus esfuerzos al rendimiento como único sentido de sus emprendimientos son la banca y las instituciones financieras. Acaso esa es la razón por la que incluso han ajustado la nomenclatura de los servicios que ofrecen, para referirse a ellos como "productos financieros" (BBVA, 2023)⁸.

Lo anterior pone en el centro de la labor el rendimiento del dinero. Por más que en su discurso la aplicación del *design thinking* en asuntos ejecutivos se refiera a "una aproximación humana", paradójicamente las personas quedan excluidas por lo que congénitamente constituye al método.

Brown (2008) y Kelly (2004) señalan que el *design thinking* se caracteriza por ser un proceso metódico, ocupado en gestionar personas mediante recursos a los que acude el diseño, con el principal objetivo de resolver problemas complejos.

La resolución de problemas que pretende el *design thinking*, equiparable a la resolución de necesidades, en donde el paralelismo pasa por haber caracterizado la necesidad como problemática, representa un mundo que se traduce en términos de premisas, para poder operar lo que epistemológicamente sigue representado el mundo, como una organización alineada al proceso inductivo. Se busca establecer una idea rectora en torno a la cual dicha organización se verifica y no necesariamente resuelve la demanda en toda su complejidad.

A diferencia de los métodos que hasta ahora se han señalado, que gestionan la información relativa a los materiales y los procesos con que se concretará un producto para atender la necesidad, el *design thinking* gestiona la información de las personas. Todavía más, traduce y reduce a las personas en información. Las consecuencias de representar o de conocer, epistemológicamente y bajo una consideración como esta, se manifestaron ya forma silenciosa, tanto en el caso del Brexit como en las elecciones ganadas por Donald Trump en 2017 (Guimón, 2018). En los dos casos, se partió del supuesto de que la gente es, ante todo, información y que, en los casos referidos, presumiblemente queda perfilada en sus preferencias por el uso que hace de las redes sociales e internet en general. Dichas informaciones tan solo son tendencias de ilusión; sobre todo si, como se señalaba anteriormente, se acude a lo que Lipovetsky apuntaba (2020).

La preocupación por las personas que presumiblemente se entraña en el método de diseño norteamericano en cuestión, sin duda parte de ellas, de hacerles preguntas, de organizarlas en afinidades para contrastar diferencias y de dejarlas representadas en *insights* o perspectivas de aspectos que se revelan como verdades innegables. Esto se debe, precisamente, a que son las evidencias recogidas de una investigación.

⁸ En su página, el banco BBVA dedica un apartado a especificar y definir lo que el cuentahabiente debe entender por producto financiero, así como las variantes que puede haber de ello: "(...) son instrumentos que dan la posibilidad de obtener un rendimiento del dinero a través del ahorro e inversión (...)" Nuevamente, como ocurre con el producto derivado de un método, la razón de ser es funcional y por tanto, en este caso, hace referencia al beneficio de hacer rendir el dinero.

Sin embargo, lo que puede entenderse como una rotunda inclusión de las personas, en realidad promueve su exclusión, desde la perspectiva epistemológica, ya que parte de un concepto bajo el que se encuadra el estudio mediante grupos de enfoque. Además, se observa, de esas, personas tan solo aquello que se definió con anterioridad (Caballero, 2019).

Pelta (2013) señala que éste es, en realidad, un enfoque sobre el diseño que, tanto para propios como extraños de la disciplina, es considerado como un método o proceso, como ya se ejemplificó antes. También, puede ser la esencia misma del diseño y, por tanto, lo que el diseño es.⁹

La validez de afirmaciones como estas no pretende ser discutida en las indagatorias que se hacen en esta investigación. Lo que en realidad llama la atención de todo ello tiene que ver con las afirmaciones que Pelta (2013) hace al respecto: "(...) el *design thinking* sería diferente de otros enfoques del diseño pues se centra en el proceso en lugar del producto o, dicho de otra manera, se enfoca en la resolución de problemas, pero no comienza con ninguna solución previa" (p. 9).

Una afirmación como ésta comporta varios aspectos a abordar para poder evidenciar que, con base en determinadas prácticas del diseño, basadas en el método, este trae consigo la exclusión misma de cualquier persona, sin importar su condición, aun cuando tenga en cuenta su condición, o bien de cualquier grupo social y comunidad a la que una persona pertenece.

Hacer una precisión como "se centra en el proceso en lugar del producto" (Pelta, 2013, p.9), supone que el producto no está en la mira de la actividad que realiza. En su lugar, el proceso es el que ocupa toda su atención y esfuerzo. En ese sentido, el producto, como ya se ha señalado, es la conclusión de ese proceso, al hablar epistemológica y metodológicamente, dentro de una consideración silogística.

Al cobrar relevancia el proceso, es decir la gestión de la información, la representación que provoca es la de un conocimiento en términos de datos, de conceptualizaciones y de posibles combinatorias entre las partes.

En el caso de las metodologías primigenias, predecesoras al *design thinking*, el producto daba la sensación de responder directamente al clamor de las personas y de las sociedades. Pero, en realidad, de igual manera, también atendía a los procesos productivos, por ser las informaciones quienes ocupaban la atención.

Ello, sin duda, deja entrever que el diseño, acaso desde que es ensañado, practicado y demandado como el ejercicio de una profesión a partir del método, tiene como fin último un producto-conclusión, no las personas, no las sociedades o comunidades, sino la correcta y verdadera constatación de esta, con todas las implicaciones que ello conlleva. Esto se deriva de las demandas que explícita o implícitamente hace un grupo, pero que en realidad es la traducción de estas en premisa mayor, premisa menor y conclusión, camino de verificar o hacer válida la propuesta.

Por otro lado, Pelta apunta que el diseño: "se enfoca en la resolución de problemas" (2013, p. 9), aun cuando entraña un supuesto salto de postura porque desplaza el motivo de sus actos en el asunto del diseño a tratar. Dicho enfoque trae originalmente un despropósito epistemológico; existe de antemano la reparación de un daño en las personas o sociedades y comunidades que la conforman, tal como también lo señala Munari. Con la práctica del diseño, ese daño queda convenientemente atendido; se presupone, incluso, que las personas y las agrupaciones que las constituyen son incapaces de visualizar y mucho menos de atender el problema por sí mismas.

⁹ Acudiendo a lo que ontológicamente refiere Martin Heidegger en "El origen de la obra de arte" (2010) sobre la esencia de algo: "Origen significa aquí aquello a partir de donde y por lo que una cosa es lo que es y tal como es. Qué es algo y cómo es, es lo que llamamos su esencia." (p. 13)

Y a este respecto, además del menosprecio que ello comporta, por más que el co-diseño o diseño participativo¹⁰ intenta rescatar un abandono como ese, en realidad distancia a las personas respecto del diseño por considerarlas desconocedoras de sus deseos, sus aspiraciones, sus posibilidades o de sus capacidades. Se antepone al diseño como precursor de las solicitudes de las personas, incluso sin que ellas las tengan claras: "la misión redentora" del diseño, referida por Chávez (2023). Esto, nuevamente, excluye a las personas.

Por último, la aseveración que hace Pelta señala que, aunque en apariencia el diseño evita prejuicios y que al momento de abordar una problemática supone un giro en la práctica del diseño, en realidad implica que la práctica se dirija en una sola dirección. En el caso de los diseños parciales, es el producto específico que resultaría de cada uno de ellos, como el nombre mismo de la labor lo implica: diseño industrial, gráfico, de sistemas, arquitectónico, de modas, etcétera.

Pero, al mismo tiempo, en el caso del *design thinking*, por más que en apariencia proceda de manera diferenciada de los otros diseños, sea mediante el camino que sea, al final decreta ese camino mediante la obligada solución de un problema, sea con un producto o un servicio. Acaso serán estos últimos donde descansa la comercialización. Esto manifiesta el método, desde un punto de vista epistemológico, como un acto de exclusión.

Autoexclusión metódica en el diseño

Aicher (2001) ensaya de manera profusa la sensibilidad kantiana para una lectura más "a propósito" del diseño. Para ello, parte de un supuesto: que la cientificidad en el diseño topó finalmente con los

límites que congénitamente manifiesta hasta para la propia ciencia (Dubos, 1996)¹¹, en gran medida por la procrastinación que el propio diseño ha hecho de abordar la realidad, tanto en su diversidad como en su variabilidad, si lo que pretende es atender las demandas de las sociedades. Coincide ello con lo dicho por Alexander (1987) respecto de la pertinencia del método.

A este respecto, Vossenkuhl (2021) señala que:

Hay dos clases de saber, relacionados con esta cuestión [la autodeterminación]. Uno es el saber de un plan que prescribe cómo puede ser alcanzada la meta de la autodeterminación. El otro es un saber que se desarrolla solo en el transcurso de la autodeterminación concreta. (...) En un caso, la meta está fijada antes de haber sido alcanzada, en el otro, la meta se concreta solamente haciendo camino hacia ella (Vossenkuhl, 2001, p. 13).

Y a esa meta fijada, antes incluso de haber sido alcanzada, es a la que Aicher refiere la cientificidad y sus límites, desde una mirada cognitiva y epistemológica.

La veracidad que había buscado el diseño sobre las volatilidades de formas y colores en que el diseño simplificó funcionalmente su quehacer, tanto por la incursión de las ingenierías –como el caso de Christopher Jones–, como por una herencia positivista del pensamiento de la Escuela Viena que proliferó a principios del siglo XX en Europa (Zambrano, 2022), quedó resuelto con el apoyo del método, aunque también terminó por decretar un camino.

El cobijo que ofrece la certeza de dirigirse a una meta muy específica termina pasando factura al diseño, si de lo que se trata es de propiciar un saber,

¹⁰ En la actas de congreso de la Design Society de 1971, relativas al diseño participativo, Peter Stringer (1972) se refiere a este enfoque del diseño bajo tres acepciones diferentes: con relación al producto con que se participa, con relación a participar en el proceso de concepción y generación del producto, y por último con relación a ser el proceso mismo de producción, lo que a todas luces sigue implicando a las personas como premisas o bien como insumo.

¹¹ El microbiólogo norteamericano nacido en Francia, Rene Dubos, reflexiona sobre los límites que la razón manifiesta para la década de 1960, manifiestos incluso en la propia ciencia, ello dentro de su libro "Los sueños de la razón", 1967.

ya que ello sólo tiene lugar porque se hace un camino, no porque se sigue el establecido previamente.

Y a ello se refiere Aicher (2001) cuando hace alusión a la sensibilidad:

Según Kant, nuestra experiencia del mundo no nace en primer lugar de la razón, sino por nuestra sensibilidad, y la libertad del ser humano no es encontrar la verdad sino incorporarse en un mundo de fines y propósitos como sujeto autónomo, pero en compenetración con perspectivas de sentido (Aicher, 2001, p.143).

De acuerdo con lo referido por Kant (2000), sensibilizarse apela menos a la capacidad receptiva de las terminales nerviosas y más a las representaciones que se hace de las experiencias, tal como lo refiere Aicher en términos de fines y propósitos.

Bajo este entendido, el método no promueve la sensibilidad; es decir, impide las representaciones bajo las que se "sabe" un mundo de fines y propósitos, debido a que antepone la razón como mecanismo de verdad que no promueve un fenómeno de experiencias, al menos no en términos epistemológicos.

Con lo anterior, no se está invitando a un proceder en el diseño que dependa de la buena o mala ocurrencia de quien lo ejerce, tanto solo se pone en cuestión si las prácticas razonadas que pasan por la síntesis y por la determinación de un camino son la única forma de conocer y caracterizar el mundo, tal como lo cuestiona Aicher (2001).

Como se ha venido señalando, la representación que queda de ese mundo, el que parte del método, es la de una correlación analítica entre las informaciones –que al inicio de la construcción del diseño como práctica profesional se dirigía a la certera y eficiente fabricación de un producto, pero que en la actualidad se centra en las personas como si también se tratara de un producto (Caballero,

2019)–. Aquí, las personas, en tanto que seres sensibles, que también lo son en la medida en que se incorporan a un mundo de fines y propósitos como sujetos autónomos, son excluidos irremisiblemente. En su lugar, son considerados proposiciones de una argumentación que busca tan solo su veracidad, no el saber de un mundo conforme a un propósito.

Lo anterior expone, de forma concomitante, la exclusión significativa de las personas en general, no de una minoría o de un grupo en concreto, sino de seres sensibles que intentan incorporarse en un mundo de fines y propósitos. Al margen de ser ello un asunto de disertaciones puramente ontológicas, exhibe en realidad la exclusión que propicia el método bajo una consideración epistemológica.

Y ello es precisamente la autodeterminación discutida por Vossenkuhl (2001), o bien la libertad a la que apela Aicher (2001): saberse recorriendo un camino, lo que además solo es factible de conseguir mediante el trabajo y siempre que no se establezca previamente dicho camino. Además, este camino está destinado tan solo a cumplir una meta.

En este sentido, excluir a las personas, como se intenta esclarecer en estas reflexiones, viene dado porque acudir al método, considerado equivalente al diseño, evita el único acontecimiento que les permite a las personas serlo.

Partir el mundo, no en partes o de manera precisa, sino como posibilidad de intervenir, es decir, epistemológicamente, es en realidad la autodeterminación que entraña el trabajo, por así decir, el trabajo de partir y, en ese mismo, sentido el cuchillo, las tijeras o la cortadora láser también lo son. Pero lo son, solo porque posibilitan el partir –aunque no de forma exclusiva, de ahí la variedad de opciones–, y si lo hacen de forma burda o precisa importa en menor medida, al menos en términos de la autodeterminación. Su principal relevancia es conceder el uso que el partir representa y por el cual se acude a ellos¹².

¹² De acuerdo con lo referido por Heidegger (1994), el cuchillo, las tijeras o la cortadora láser, son ante todo formas diferenciadas del trabajo de partir, y el empleo de cualquiera de ellos representa en la persona la posibilidad de autodeterminación, menos por la posibilidad de partir y más por las limitaciones que manifiesta cada uno de ellos.

Pensar en los objetos anteriores mediante el método como el sentido mismo de realizarlos excluye a las personas en dos sentidos. Producirlos es la meta del acto que los diseña, por más que sean las personas el motivo de producirlos, ya que terminan por urgir su consumo. Hay que recordar que el objeto es la meta por cumplir, sin importar para qué se precisa partir, y en ocasiones, si lo que se precisa es partir¹³.

Pero al mismo tiempo, si se tiene al método como sentido del diseño, las personas son excluidas debido a que olvidan el partir, en tanto que autodeterminación, porque asumen el cuchillo, las tijeras o la cortadora laser como la partición misma, al ser estos la finalidad del método. En realidad, tan solo son la ilusión de partir.

En este mismo asunto sobre la exclusión, evitar que se acceda a mejores oportunidades políticas y económicas dentro de las sociedades es la forma más específica de exclusión hacia las personas, de acuerdo con el Informe de las Naciones Unidas (2019), "No dejar a nadie Atrás". Esto se debe, entre otras razones, a que el trabajo, en las sociedades modernas, no se reduce a una remuneración monetaria por lo laborado, sino que, ante todo, representa la manera de desarrollar el saber en el transcurso de la autodeterminación. Así, se está de acuerdo con lo señalado por Vossenkühl (2001):

Marx desarrolla un nuevo concepto del saber práctico: la autoproducción a través del trabajo. Su idea es que el hombre se produce a sí mismo con su trabajo (...) Ve en el trabajo un proceso de naturalización del ser humano y de humanización de la naturaleza (p. 15).

La satisfacción de necesidades, como corrientemente orienta el diseño su quehacer, es un proceso lineal, mecánico, funcional¹⁴. Ello se debe, en gran medida, a que el método representa eso en la práctica del diseño; en ese sentido, el trabajo que desempeña el diseño en las sociedades es menos una autodeterminación que un proceso funcional, lo que, a su vez, excluye a sus deudores porque su meta es esa funcionalidad y no las personas.

La exclusión también está referida por la Oficina del Alto Comisionado de Derechos Humanos de Naciones Unidas (2023), por un lado, precisamente como un asunto humanitario y, por otro, jurídico. Es decir, se refiere a las consecuencias legales que puede tener el incumplimiento de condiciones propicias para la procuración de cualquier derecho que por naturaleza tienen las personas.

Si se obvia, en los procesos jurídicos que se siguen en caso de incumplimiento –y que no es un asunto menor pero que, definitivamente, como lo observa el derecho romano, por seguir procesos formales de deliberación, no es competencia de este trabajo–, la exclusión social se refiere al atentado que sufren directamente las personas en la conservación de la vida, desde la óptica de los Derechos Humanos y para los casos más sensibles. También se refiere al impedimento negligente o deliberado de generar condiciones en que las personas quedan imposibilitadas de acceder a tales derechos.

¹³ Y para esclarecer una afirmación como esta, basta acudir a Donal Norman (2005), estudioso de los destinatarios del diseño desde una perspectiva psicosocial, que presuntamente centra su trabajo en beneficio de las personas como enfoque epistemológico: el diseño centrado en el usuario.

Las emocionantes "tres teteras" que orientan el prólogo de su "Diseño emocional", sirven ya desde el inicio para comprender que Norman representa el diseño, epistemológicamente hablando, como un proceso metódico que se dirige también a la autocomplacencia, es decir, a la autoexclusión: "El diseño es importante para mí, pero lo cierto es que lo escojo en función de la ocasión, del contexto o, sobre todo, de mi estado de ánimo. Son obras de arte que me iluminan con luz propia la jornada" (Norman, 2005, p. 18).

¹⁴ En el escrito antes referido de Otl Aicher, "Diseño y filosofía" (2001), el artista, diseñador y humanista de Ulm desentraña epistemológicamente el sentido del funcionalismo que, aunque relativo a la arquitectura, las representaciones que ello provocó entre expertos y leídos son de la misma naturaleza: "El concepto del «funcionalismo» redujo ciertamente la orientación de lo adecuado, lo «conforma a propósito» del proyectar, a un planteamiento más físico y mecanicista" (Aicher, 2001, p. 147.)

En ese sentido, el método excluye a las personas y sus sociedades, debido a que, por la gestión que hace de informaciones, con la intención de llevar a buen término el producto que resulte de ello, establece el camino más eficiente en la consumación de un producto que atenderá el problema planteado por el método, pero no necesariamente el más humano. Muchas veces, este método es el menos eficiente.

Y al mismo tiempo, el método excluye, porque establece que los destinatarios están obligados a seguir un camino determinado si lo que quieren es atender su problema. Obliga a las personas a la adquisición del producto debido a que, de acuerdo con el método, la atención del problema está científicamente probada y, en ese sentido, la autodeterminación es innecesaria, tanto como incierta, si el producto atiende el problema de manera funcional.

La diferencia esencial entre lo científicista y lo científico puede quedar ejemplificada por la diferencia que Aicher (2001) señala entre lo analógico y lo digital, en donde este último está parangonado con lo científicista; es decir, guarda relación con la formalidad de sus juicios. Así, se entienden las partes, los momentos en que se constituye y resuelve, como fracciones que deben acostarse con suma precisión. Aquí, la relación que las acerca y legítima es el razonamiento que se hace con ellas, así como la lógica que las precisó.

Por su parte, lo analógico, y su correlato, lo científico, en realidad se sustenta en las preguntas mismas que se hacen para reparar en lo sucedido y en las que, de por sí, se encuentra un sentido, no un resultado o una respuesta. Por ello, las preguntas no acotan ni determinan, sino que posibilitan, propician, acentúan; en suma, provocan consciencia en tanto que "capacidad de darse cuenta de la existencia, las sensaciones, los pensamientos y el ambiente de un mismo" (Gómez de Silva, 1998, p. 180).

En este sentido, no hay problema que resolver: tanto porque suponer un problema existente es partir de una solución previa, como porque problematizar ha tenido, en la ciencia y como principal objetivo, tan solo preguntarse por las cosas:

Estoy cada vez más convencido de que los problemas cuya urgencia nos atan a la actualidad exige que nos despeguemos de ella para considerarlos en su fondo.

Estoy cada vez más convencido de que nuestros principios de conocimiento ocultan lo que, en adelante, es vital conocer (Morin, 2010, p. 21).

Predeterminar tiene como esencia la discriminación misma, tanto porque su punto de partida es la razón, lo que necesariamente implica acotar, delimitar y excluir, como porque sus actores y resultados deben alinearse con lo predeterminado, no con las motivaciones a predeterminar. Por lógica, esto excluye incluso lo incluido.

Un diseño basado en el usuario, como sugiere Norman (2005), o basado en problemas, si es Munari (2004) quién lo propone, conoce y representa el mundo bajo una visión o consideración científicista que lo reduce a una analítica de las personas y no a una "similitud" de estas. Foucault (1968) señala que el diseño "ha desempeñado un papel constructivo en el saber de la cultura occidental" (p. 26). Asimismo, existe una "analogía" propuesta Aicher (2001) que señala que el diseño "es la percepción de diferentes contenidos unos al lado de otros, que se dejan comparar" (p. 80). Esto ocurre tal cual ocurre bajo una postura científica del diseño.

Y para ejemplificar lo señalado, como incipiente intento por abordar científicamente el diseño, al tomar distancia, por tanto de su consideración científicista, basta retomar las prácticas que se realizan al interior del Laboratorio de Diseño Integral II, de la licenciatura de Diseño en la Universidad Autónoma Cuajimalpa, en donde se propone la construcción de un modelo a partir de una situación dada, que permite considerar no solo lo sucedido al interior de esta, sino también las historias y las aspiraciones de las comunidades, así como de los individuos que las constituyen –determinantes en el curso de dicha situación–. Esto reduce la condición analítica y, por tanto, científicista de pensar en un usuario, determinado y acotado a usar un diseño.

Construir un modelo que deriva del análisis de una situación dada en las condiciones señaladas para ser abordada desde el diseño evita la predeterminación de suponer epistemológicamente a las personas involucradas como usuarios, es decir, representados tan solo en disposición de usar. En cambio, los entiende desde el inicio como seres históricos y autodeterminantes; en suma, se los ve como sujetos (Caballero, 2015), a quienes se les interroga precisamente por los destinos que ellos pretenden, manifiestos en la situación que atraviesan.

Los detalles de la construcción de ese modelo, el análisis de la situación, así como de la aplicación del modelo, serían objeto de un artículo diferente a este. Basta, por el momento, señalar que la construcción del modelo en cuestión representa a las personas incluidas, epistemológica y científicamente, desde la condición que ellas mismas determinan.

Conclusiones

De acuerdo con Morín (2010) y con base en los parámetros epistemológicos que se han planteado a lo largo de este trabajo, la exclusión que puede adjudicarse al diseño por efecto viene dada porque evita la inclusión de las personas de forma ontológica y, por tanto, de la forma más esencial en que es posible asumir a las personas, al ejercer metódicamente éste sus posibilidades.

“Es necesario, (...) rechazar un conocimiento general: éste escamotea siempre las dificultades del conocimiento, es decir, la resistencia que lo real opone a la idea: ésta es siempre abstracta, pobre, «ideológica», es siempre simplificante” (Morin, 2010, p. 28). El método reduce a las personas, las empobrece, al diseñador incluido. Para poder operar, debe partir de conceptos, de ideas, de grupos focales, quienes son asumidos bajo determinados criterios o definiciones en los que son representados epistemológicamente, sin posibilidad de ser nada más o aspirar a algo propio.

Una práctica como esta, por citar tan solo un ejemplo entre muchos otros, ha provocado y fundamentado los principales reclamos del feminismo, debido a que segrega y excluye a las mujeres, y todavía más, las violenta incluso hasta la muerte por ser distintas del hombre.

La realidad a la que se enfrenta constantemente el diseño es plural, cambiante y simultánea. Se trata de nociones bajo las que, hasta ahora, el método quedaría anulado. En su lugar, “la búsqueda de un método que pueda articular lo que está separado y volverá a unir lo que está desunido” (Morin, 2010, p. 28). Esto ofrecería posibilidades de inclusión al diseño, tan versado en prácticas metodológicas, aunque siempre reductivas y limitantes, como la nomenclatura que profesionalmente se emplea para referirse incluso a los productos que ofrece: diseño industrial, diseño gráfico, diseño web.

En suma, el método, el distributivo, taxonómico, analítico, aunque abarque al mundo en su totalidad, al asignarle una categoría, entraña exclusión precisa y paradójicamente porque nomina. Sea centrado en el usuario, centrado en las personas o centrado en co-diseñar, designar conceptos o categorías establece una posición discriminante, referida menos a una práctica epistemológica y más a una científicista, que jamás será lo mismo que científica.

Referencias

- Alexander, C. (1987). *Notes on the Synthesis of Form*. Harvard University Press.
- Arendt, H. (2005). *La condición humana*. Editorial Paidós.
- BBVA (s.f.). ¿Qué son los productos financieros y cuáles son?. BBVA. <https://www.bbva.mx/personas/productos/sostenibilidad/que-son-los-productos-financieros-y-sus-beneficios.html>
- BBVA (Octubre de 2015). Design Thinking. BBVA. https://www.bbva.com/wp-content/uploads/2017/10/ebook-cibbva-design-thinking_es_1.pdf
- Buchanan, R. (2001). Human dignity and Human Rights: Thoughts on the Principles of Human Center-Design. *Design Issues*, 17(3), 35-39.
- Caballero Quiroz, A. J. (2019). Diseño de lo sentido: una incidencia social. *Academia XXII*, 10(19), 12-30. <https://doi.org/10.22201/fa.2007252Xp.2019.19.69865>
- Caballero Quiroz, A. J. (2015). El sujeto del usuario. En D. Bedoya, A. Caballero, A. Rodea, E. Solano, N. Morales y L. Rodríguez (Eds.), *Perspectivas sobre Experiencia y Usuario* (pp. 29-38). Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa.
- Campi, I. (2007). *La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*. Editorial Gustavo Gili.
- Campi, I. (2012). *Què és el disseny?*. EDUC@ULA.
- Chávez, N. (s.f.). Cuatro mitos en la cultura del diseño. Norberto Chávez. https://www.norbertochaves.com/articulos/texto/cuatro_mitos_en_la_cultura_del_diseno
- Dubos, R., (1967). *Los sueños de la razón*. Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M., (1968). *Las palabras y las cosas*. Editorial Siglo XXI.
- Gómez de Silva, G. (1998). *Breve diccionario Etimológico de la lengua española*. Fondo de Cultura Económica.
- Guimón, P. (26 de marzo de 2018) El Brexit no hubiera sido posible sin el Cambridge Analytica. *Diario El País*. https://elpais.com/internacional/2018/03/26/actualidad/1522058765_703094.html
- Han, B.C. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder.
- Heidegger, M. (1994). La pregunta por la Técnica. En M. Heidegger (Ed.) *Conferencias y artículos* (pp. 9-39). Ediciones del Serbal.
- Heidegger, M. (2010). El origen de la obra de arte. En M. Heidegger (Ed.) *Caminos de bosque* (pp. 11-59). Alianza Editorial.
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana*. Editorial Gustavo Gili.
- Jones, C. (1982). *Métodos de diseño*. Editorial Gustavo Gili.
- Kant, E. (2000). *Crítica de la razón pura*. Alfaguara.
- Lipovetsky, G. (2020). *Gustar y emocionar*. Editorial Anagrama.
- Mora, F. (Octubre de 2023). *Diccionario de filosofía*. <https://www.diccionariodefilosofia.es/>
- Morin, E. (2004). *El método 1. La naturaleza de la naturaleza*. Editorial Cátedra.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Grupo Planeta.
- Pelta, R. (2013). *Design Thinking*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Oficina del alto comisionado Derechos Humanos Naciones Unidas (s.f.). Derecho Internacional de los Derechos Humanos. *Oficina del alto comisionado Derechos Humanos Naciones Unidas*. <https://hchr.org.mx/derechos-humanos/derecho-internacional-de-los-derechos-humanos/>.
- UNESCO (2019). No dejar a nadie atrás. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367304>.
- Zambrano, H. (2022). Aproximaciones a las configuraciones epistemológicas del diseño. Del positivismo lógico a los sistemas complejos. *Mundo, Arquitectura, Diseño Gráfico y Urbanismo*, 6(10), pp. 26-49.