

Para qué sirve el diseño transdisciplinar

Por Paola Andrea Castillo

El diseño, cuando es entendido como un vector que transversaliza diferentes disciplinas, tiene en cuenta variables y factores que permiten una respuesta más acorde a los objetivos.

«Los problemas del diseño, al igual que los de la antropología –sus temas, programas y estrategias de trabajo, propuestas y soluciones-, son problemas transdisciplinarios: campos de vinculación de complejidad diversa, que modifican su apariencia y límites cada un tiempo e incluyen siempre, correlacionados, fenómenos físicos, biológicos y de la mente».

Martín (2002: 128)

El Diseño Industrial ha pasado de diseñar objetos a diseñar también servicios, espacios y organizaciones. En esta evolución ha sido necesario desarrollar metodologías apropiadas que integren el campo específico del diseño con otros campos del saber, avanzando sobre los límites estrictos de lo que habitualmente era considerado diseño. Estos elementos muestran la convergencia de estrategias para tratar problemas complejos que afectan a colectivos amplios y diversos, y en las cuales son integradas diversas disciplinas que permiten enfoques más acertados de los fenómenos involucrados.

Es así como podemos hablar de la noción de diseño transdisciplinario, puesto que en nuestros días se reconoce que las soluciones creativas son producto del trabajo de un grupo heterogéneo, dejando atrás la idea del genio creativo, excéntrico, y aislado.

Afirmando que el diseño se realiza en el campo de las disciplinas proyectuales, el proyecto es un proceso racional, intuitivo e iterativo, que opera a través de una reflexión conceptual y metódica –puesto que si la tendencia intuitiva, la habilidad personal y la inspiración aportan ideas, estas se ajustan, se corrigen, se mejoran y se perfeccionan hasta transformarse en la idea final, a través de un trabajo metódico y racional– y que como desarrollo de cualquier disciplina, toma y se encausa dentro paradigmas epistemológicos a través de los cuales se interpreta la realidad, que actúa bajo condiciones tecnológicas, sociales y estéticas dadas.

El proyecto engloba multitud de relaciones y de variables capaces de ser analizadas y determinadas, de modo que al integrarlas mediante un proceso lógico de ajuste resulte materializado (objeto, afiche, etc.), integrando las partes o variables a una nueva totalidad que pasará a formar parte de la realidad.

De esta manera, el proyectista realiza una acción de pre-figuración o de elaboración de una representación mental de un objeto que no existe aún, traduciéndolo en términos materiales, ejerciendo la «imaginación prospectiva» pero con una «visión participante»¹ (Martín, 2002)

en la que incluye recursos técnicos y referencias especializadas de la disciplina del diseño.

Bajo esta postura, el proceso proyectual responde a exigencias del contexto, a propósitos que conllevan a una formalización material, y si se realiza una actividad que contenga estas características se está diseñando.

La práctica proyectual

Para diferenciar la práctica proyectual del diseño de otras prácticas, además de la conformación material –la forma–, debemos mencionar el hecho de que el diseño aporta objetos materiales con propósitos humanos. Además el hecho de que lo que se plantea con un lenguaje escrito o verbal inicialmente, es llevado finalmente a un lenguaje formal/estético.

El resultado concreto de dicho proceso proyectual es la forma, que es enriquecida por diversos aspectos y elementos de diversa naturaleza. De esta manera, distintas disciplinas y campos científicos aportan aspectos muy importantes, y el objeto resultado de un proceso de diseño es considerado forma compleja que se transforma, se enriquece y se adapta a las dinámicas sociales, desde su definición sumaria de mediador de actos y mediador social.²

De esta manera, el diseño es transdisciplina en cuanto transversaliza o atraviesa el resto de las disciplinas involucradas en un proyecto, borrando sus fronteras al tomar los conceptos necesarios para el proyecto (construidos desde otras disciplinas) para materializarlos y organizarlos en un todo: el objeto.

Dicho cruzamiento integra las disciplinas a la luz de lo complejo. Cuando hablamos de un diseño transdisciplinario, incluimos conceptualmente los términos interdisciplinariedad y pluridisciplinariedad.

Diseño y complejidad

El diseño, en tanto se alimenta y requiere de los conocimientos aportados por un gran número de disciplinas e implica el trabajo con datos de múltiples orígenes, y exige la comprensión tanto de lo específico como de lo global, es un exponente de la complejidad. «Complejidad» es un término que utilizamos frecuentemente para referirnos a algo complicado o de difícil realización, sin embargo su significado preciso y alcance estricto es otro.

Para esta nota, el término «complejidad» se refiere al tejido de relaciones e interacciones sistémicas que permiten comprender un fenómeno. El paradigma de la complejidad se deriva principalmente de los desarrollos de la cibernética, de la teoría de la información, pero sobre todo de la Teoría General de Sistemas propuesta por Von Bertalanffy (1968), completada con aportes posteriores por otros autores que han hecho importantes contribuciones y han optimizado y sofisticado la concepción sistémica original o clásica de Von Bertalanffy, derivando hacia la sistémica compleja, que apunta a la comprensión de sistemas abiertos, auto-organizativos, auto-referentes, que hacen parte a sus vez de otros sistemas (Rozo, 2005). Esto implica la comprensión del mundo fenoménico a través de una integración de

sus eventos.

Algunas de las primeras referencias al paradigma de la complejidad las da Morín (1977), que a través de su propuesta de análisis en el pensamiento complejo, se esfuerza por transmitir una nueva perspectiva del mundo, donde los opuestos no siempre estén en contradicción, encontrando espacios de discusión y análisis de lo multidimensional, lo global y lo complejo.

Desde el diseño debemos pensar en una orientación inherente y contextualizante. Es necesario tener en cuenta la no linealidad de la relación de la disciplina con una realidad que es compleja.

Es por esto que se considera la actividad del diseño como una actividad transdisciplinaria y compleja. Por otra parte, el diseño entendido como sistema abierto es parte del sistema social y tiene acciones conductuales particulares como sistema que responden a las configuraciones, exigencias, y expectativas de la sociedad, de la política, del mercado nacional y global, de la cultura, etc.

Bajo esta mirada, lo que se propone es la horizontalidad en el abordaje de un problema a través del proyecto ya que el diseño no es subsidiario del objeto, es constitutivo, no es agregado después, es sustancial para el objeto y el objetivo.

Sostengo que, metodológicamente, el aporte de las diferentes disciplinas necesariamente involucradas en el desarrollo de un proyecto puntual debe proveer los elementos básicos para su desarrollo, las variables a ser analizadas, así como también las posibles soluciones para la consecución de los objetivos.

El diseño transdisciplinario como abordaje, permite dar cuenta de una respuesta viable a una expectativa que admite diversas soluciones a partir de temas disciplinares posibles y confiables.

Es así como diferentes campos disciplinares aportan al diseño conceptos determinantes que reflejan una situación en la que intervienen numerosas y cambiantes variables de muy distinto género.

Publicado el 16/12/2010

-
1. Conceptos propuestos por Fernando Martín en: Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. España: Gedisa.
 2. Como lo expresa Moles en: Moles, A. (1975). Teoría de los objetos. España: Gustavo Gili.
 3. Se considera que Edgar Morin contribuyó a demoler las bases del racionalismo tradicional que había penetrado tan profundamente en el sistema educativo francés fundamentado en el Discurso del Método de Descartes. Sin embargo son muy importantes los aportes de otros autores en diferentes campos del conocimiento (Maturana, Varela, Prigogine, Nicolescu, Luhmann entre otros).

Bibliografía:

- Ander-Egg, E. (1994). Interdisciplinaria en educación. Argentina: Magisterio del Rio de la Plata.
- Chiapponi, M. (1999). Cultura social del producto. Buenos Aires: Infinito.
- Devalle, V. (2009). La travesía de la forma. Emergencia y consolidación del Diseño Gráfico (1948-1984). Buenos Aires: Paidós.
- García, R. (2006). Sistemas complejos. Conceptos, método y fundamentación epistemológica de la investigación interdisciplinaria. Barcelona: Gedisa.
- Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. España: Gedisa.
- Moles, A. (1975). Teoría de los objetos. España: Gustavo Gili.
- Morin, E. (1997). Introducción al Pensamiento Complejo. Barcelona: Gedisa.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/para-que-sirve-el-diseno-transdisciplinar>

