

# Racionalismo y funcionalismo

---

Por Alejandro Ortíz

## Los orígenes ideológicos del infodesign.

El diseño de información tiene sus orígenes en el racionalismo. ¿De dónde saco tal cosa? El racionalismo puro, el del siglo XVII de Descartes, pregona el uso de las matemáticas y las ciencias exactas para explicar los porqués de las cosas. Se opone al empirismo y recurre al análisis minucioso, previo a la generación de un resultado. El diseño de información tiene mucho de racionalista, no necesariamente por usar las matemáticas (que en algunos caso sí se usan), sino por buscar explicaciones sencillas y procurar la eficacia comunicativa de los mensajes con el menor número de elementos posibles.

Depuración racional de lo sobresaturado, dejando lo esencial, lo práctico y funcional de cada situación. Depuración de la exuberancia del barroco, del post modernismo y de aquellas estéticas que están ahí para ornamentar, con un pie en las artes y otro en el diseño. Hasta en una ecuación algebraica o en una fórmula de cálculo diferencial no existen componentes innecesarios. Lógica elemental.

Siguiendo esta analogía, en el diseño de información se estudian las variables de una problemática planteada en función del objetivo pretendido, procurando llegar al «límite cero». Es decir, a la solución comunicativa óptima, aquella que no represente ambigüedad o confusión (o en su defecto la menor posible). Se trata de la búsqueda del significado más preciso de los mensajes; se podría decir que en el diseño de información corre sangre racionalista.

Este concepto fue reinterpretado después por Walter Gropius (1883-1969) en la escuela de diseño alemana Bauhaus. La cual surgió de la fusión de la Academia de Bellas Artes de Weimar, la Escuela de Artes y Oficios de Weimar y el grupo De Stijl; apoyándose en las teorías funcionalistas de Durkheim, Malinowski y otros sociólogos de las primeras décadas del siglo XX.

El funcionalismo en términos de diseño se basa en el enfoque utilitario de las acciones y productos, con el objetivo de procurar resolver problemas cotidianos de las personas. La arquitectura y el diseño industrial son dos campos que también comparten ampliamente estos paradigmas. La adaptación y la integración al contexto son dos premisas que todo diseñador debe observar en alguna parte del proceso que siga, pues el sujeto de estudio siempre será un ser humano entendido como ser social y cultural.

Décadas después, en la HfG de Ulm, también en Alemania, un grupo de profesores mezclaron ambos ingredientes (racionalismo y funcionalismo) en un novedoso *cocktail* que se denominó después infodesign. Fue entonces que surgió la necesidad de re-enfocar los

periscopios hacia nuevas tierras. El diseño debería ser funcional, racional y práctico. Utilitario, pero considerando las expectativas, intereses, posibilidades y limitaciones del público usuario, incluyendo componentes emotivos y preferencias estéticas. Debería servir para resolver problemas reales y cotidianos de las personas, facilitando los procesos y la toma de decisiones; instruyendo, haciendo más fácil de entender la enorme cantidad de información que nosotros mismos, como especie, generamos cada minuto.

Publicado el 15/08/2013



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/racionalismo-y-funcionalismo>

