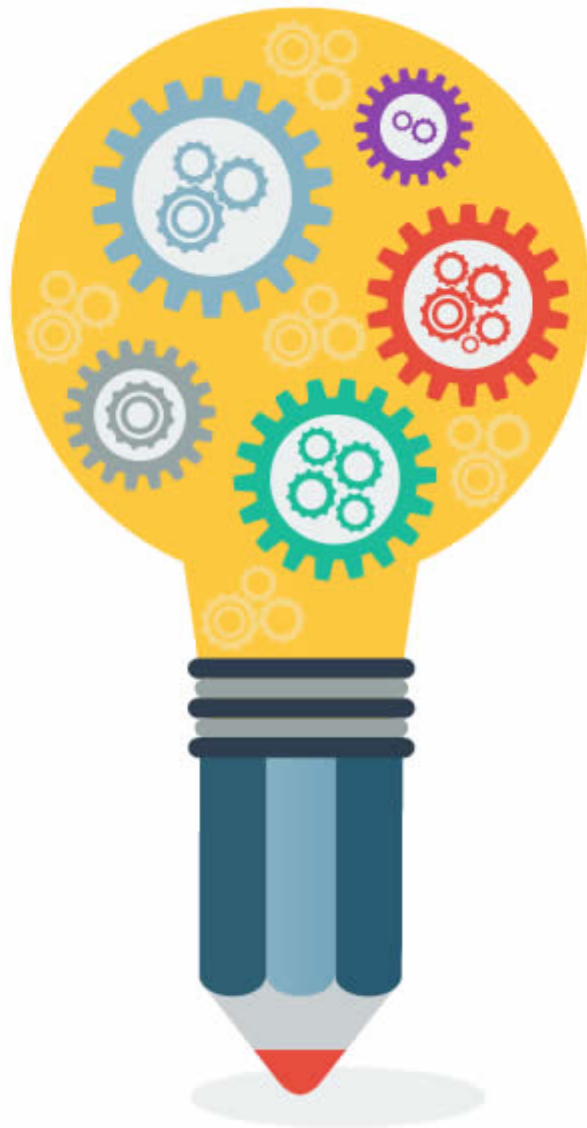


Técnica vs. Concepto en Diseño

By Israel Martinez López

La constante tensión entre concepto y técnica en el ejercicio del diseño puede tomar un rumbo más amplio y productivo.



Es común que al hablar de diseño surja la inquietud por tener una postura sobre su ejercicio en el aula, el laboratorio, el taller o en el campo laboral. Es fácil identificar dos posturas, ya comunes, que se desprenden de ello.

Por un lado, están aquellos que lo identifican como el dominio de una serie de aspectos, si bien abstractos, instaurados en lo técnico; como el manejo del color, la composición, el manejo de la forma, de la proporción, o bien, enfocados al manejo y dominio de herramientas (cualquiera que sean estas) y el desarrollo de habilidades psicomotrices tendientes a la maestría en el uso de los instrumentos. Del otro lado están aquellos que hablan del diseño como algo relativo a la «creatividad», al «concepto» o al desarrollo de objetos partiendo de «un método para la solución de problemas».

Hay también quienes, tratando de no ser unívocos, proponen que el quehacer del diseño es una fusión entre concepto y técnica, declarando que sin el primero no podría existir la segunda, o esta carecería de sentido, pero que ciertamente sin la técnica, el concepto permanecería en su inmaterialidad. Esto podrá ser cierto pero no propone una verdadera solución al problema; solamente lo enmascara.

Efectivamente, del diseño se «predica» bastante en ambos sentidos, incluso bajo diferentes marcos conceptuales y teóricos, pero como veremos, ambas perspectivas (la conceptual y la técnica) permanecen centradas en el objeto.

Este texto surge de la inquietud por ensayar una idea respecto a un ejercicio contemporáneo del diseño con una visión amplia, incluyente y transdisciplinar.¹ El objetivo es colocar sobre la mesa una discusión más importante: señalar nuevas posibilidades para el ejercicio profesional del diseño en oposición a una perspectiva centrada solamente en la producción de objetos. Con este fin, aclararemos a qué nos referimos cuando hablamos de un ejercicio de diseño centrado en los objetos y por qué se declara que ambas perspectivas mencionadas tienden a este único sentido. Posteriormente explicaremos por qué dicho enfoque resulta obtuso e improductivo en su relación con el mundo; para ello consideramos el trabajo de Manuel Castells para observar y enfatizar la presencia de un nuevo paradigma en la sociedad y necesidad de que el profesional del diseño adopte una visión nueva. Finalmente expondremos una aproximación para abordar y ejercer el diseño desde una postura contemporánea.

Diseño centrado en el objeto

¿Por qué decimos que las visiones mencionadas se centran en el objeto? Porque ambas posturas lo abordan como fin último. Por un lado, la técnica se dedica a construir el objeto en su forma material.² Es decir, cuando hablamos de «técnica» nos referimos a los medios o recursos físicos o cognitivos que permiten la materialización del objeto y que tienden a ser abordados desde perspectivas positivistas y adquieren valor por su carácter cuantitativo en la operación: sea desde la optimización de recursos económicos hasta los aspectos formales en la construcción del objeto y los que tienden a ser evaluados bajo nociones concretas y preestablecidas.

Es fácil notar que la técnica refiere al objeto por la inherente relación que guarda con lo material. Sin embargo no resulta tan evidente cuando se habla del diseño como «concepto» pues este último propone que el «diseño» surge de una reflexión y una conciencia de distintos factores, como «un público meta» u objetivos preestablecidos (mercadológicos,

comunicacionales, etc.), lo que establece un *a priori* en la construcción del objeto, «designando» un fin. Pero decimos que esta postura mantiene un enfoque sobre el objeto porque, de manera continua y permanente, lo observa como un contenedor de significación; es decir: si bien el *a priori* o «concepto» es el punto de partida para la construcción del objeto, este requiere de una serie de referentes para su construcción, por lo que la producción se centra en desarrollar el contenedor «adecuado» (un objeto).

¿Por qué vemos un problema en mantener estas visiones, desde una perspectiva contemporánea? Porque ello merma las posibilidades de ejercicio del diseño y no permiten la búsqueda y la construcción de conocimiento, ni la creación de relaciones o la búsqueda de posibilidades; porque muestran una inconsistencia con el tiempo que vivimos y una incoherencia con el paradigma social contemporáneo.

Otro diseño contemporáneo

Partiendo de la investigación de Castells, que mediante un análisis sociológico propone la existencia de un nuevo paradigma sociotécnico³ (paradigma informacional)⁴ y la existencia de una sociedad en red,⁵ es posible apuntar la necesidad de reformular la concepción del diseño. Si bien siempre han existido las redes en la sociedad y siempre han estado presentes la información y el conocimiento como dispositivos de control dentro de la superestructura que regula las sociedades a lo largo de la historia,⁶ el periodo histórico donde nos encontramos y las condiciones tecnológicas —en particular el desarrollo de la microelectrónica— han permitido que la producción se administre mediante estas redes, en oposición al modelo jerárquico anterior. Por lo tanto, la producción se encuentra motivada y administrada de una manera descentralizada, lo que incentiva las relaciones entre los «nodos» que componen la red.⁷

Pero, ¿qué importancia tiene esto para el diseño? El diseño (como ejercicio) no debiera operar en la sociedad como una actividad de «creación» de objetos que resultan de lo que acontece en el contexto (como solución o resultado de ciertas condiciones y sometida y determinada por él), sino como parte del fenómeno y como dispositivo para alterar/regular/intervenir en dicho contexto; como proceso de construcción, ya que articula lo económico, lo urbano y lo cultural de una sociedad. La propuesta hoy es pensar al diseño como un ejercicio dialógico, abierto e incluyente; más allá de la forma y la materialización de unidades de pensamiento —que permanecen aisladas— y que tienden a ser arbitrarias y unívocas.

Así, como lo advertía García Canclini⁸ desde los años 70 y lo aborda Castells en la actualidad, estamos en un momento histórico, con las condiciones sociales (políticas, económicas, culturales y tecnológicas) que permiten y exigen pensar no solo el diseño sino la vida misma como un espacio de posibilidades para la construcción de relaciones y de conocimiento. Es entonces que el término «diseño» y lo que puede «designar» (y que para otras áreas del saber en ocasiones pareciera ser bastante claro) no refiere solamente un «hacer del objeto», sino también a la posibilidad de explorar, construir y generar conocimiento; lo que permite un campo de acción mayor en el ejercicio profesional y nuevas vertientes de búsqueda y de

aplicación de lo investigado.

Al desprenderse de la forma y del culto al objeto y entender ambos aspectos como manifestaciones del ejercicio profesional que aparecen dentro de la sociedad y no como fines últimos, damos pie a ejercer el diseño como medio para aproximarse a un espacio en construcción de conocimiento, investigación y desarrollo, así como de crecimiento de la misma disciplina. Pero, más importante aún, se abre un espacio para un ejercicio proyectual verdaderamente transdisciplinar e incluyente; que permite el enriquecimiento fuera de los parámetros que la estructura y las instituciones han enraizado; que hace pensar fuera de la academia y va más allá de las nociones preestablecidas y orientadas a resolver necesidades reales de la sociedad; con un compromiso claro con su comunidad y con la responsabilidad de producir «saber».

De manera que motivar este ambiente de construcción permite un ejercicio consciente que escapa al lugar común de los objetos y establece un compromiso con el tiempo que vivimos y lo que nos rodea; eso que para Agamben es «permitirnos ser contemporáneos».⁹

Published on 23/10/2014

-
1. Pollok, Griselda (2007), «Modernidad líquida y análisis transdisciplinar de la cultura», en Bauman Zygmunt (comp.), *Arte, ¿líquido?*, Madrid: Sequitur, p. 29.
 2. □Entiéndase por *material* el construir una entidad que ha de ser percibida por los sentidos más allá de la *physis* que la componga o la contenga.
 3. Castells, Manuel (1999), *La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1 La sociedad Red*, México: Siglo XXI, p. 87.
 4. *Ibid.* pp. 92-133.
 5. Castells, Manuel (2006), «Informacionalismo, redes y sociedad red: una propuesta teórica», en *La sociedad red: una visión global*, Madrid: Alianza Editorial, pp. 27-73.
 6. *Ibid.*
 7. *Ibid.* pp. 27-29.
 8. García Canclini, Néstor (1979), *La producción simbólica. Teoría y método en sociología del arte*, México: Siglo XXI, pp. 148-151.
 9. Agamben, Giorgio (2011), *Desnudez*, Barcelona: Anagrama, pp. 17-27.

FOROALFA

ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/tecnica-vs-concepto-en-diseno>

