

APUNTES PARA UNA FILOSOFÍA DEL DISEÑO.

Luz María Jiménez Narváez, I.D.M. Profesora e Investigadora Universidad Nacional de Colombia - Sede Manizales. Magister de la Universidad Nacional Autónoma de México.

La elaboración de objetos fue hasta el siglo XX una tarea cotidiana que ha acompañado al hombre a lo largo de su historia. El dominio del material, de la tierra, de los recursos hídricos, naturales que lo rodean ha permitido una acumulación de saberes científicos, tecnológicos, artísticos que generaron una clara producción material coherente con una realidad histórica y geográfica. A partir del siglo XX, la concepción de la producción material cambia, pues se concibe en un ambiente cada vez más racional, liderado principalmente por premisas económicas, productivas y sociales. Este particular nacimiento del diseño le confiere una singularidad tanto de pensamiento como de acción, debido a su producción de conocimiento, como a su producción material y su incidencia en la sociedad contemporánea.

Para hablar de la filosofía del diseño empezaremos por definir el concepto de ciencia de una manera amplia en este caso como un sistema estructurado de conceptos, lo que implica dominar un conjunto de saberes y confrontarlos entre un grupo de personas. Frente a las ciencias existe una variada clasificación sin embargo utilizaremos la propuesta por Jürgen Habermas actualmente dominamos las ciencias fácticas, las ciencias naturales, de lo que se puede analizar y describir, estamos buscando las ciencias que se puedan interpretar como las ciencias sociales y seguimos hacia las ciencias que puedan transformarse. En estas últimas estarían involucradas las ciencias de lo artificial², -el diseño como campo de acción científico que se ha estado construyendo paulatinamente desde el siglo XX.

Una vez descrito el marco teórico relacionado con la ciencia, así como una descripción de los elementos que distinguen al diseño -el pensar y el hacer, empezemos por un recorrido histórico que propone las teorías provenientes de la filosofía de la generación de ideas. Después por un modelo a partir del trabajo filosófico de Habermas que puede aplicarse de manera epistemológica al desarrollo del diseño, y terminaremos con una propuesta pedagógica para la acción del diseño.

1. Recorrido histórico de la generación de ideas.

A lo largo de la historia, los estudios provenientes de la filosofía y relacionados con el diseño se han centrado en el problema de la producción de ideas en la mente y del por qué surgen las ideas. Existen tres problemas fundamentales desde los estudios filosóficos que pueden ser útiles en este artículo, y que se expondrán de una manera panorámica. El primer problema es el de las ideas, cómo se generan en la mente humana y de dónde provienen; para esto se citarán a filósofos clásicos como Platón, Aristóteles y Descartes. Un segundo problema es la procedencia y la ubicación de las ideas en la mente, el concepto de imaginación y su relación con la generación de ideas, donde se describe elementos del pensamiento de Locke, Berkeley, Hume y Kant a este respecto. Y un tercer estudio al que haremos referencia, es el problema de la producción material y de la técnica, con filósofos más recientes como Wittgenstein, Bachelard, Habermas y Baudrillard, que estudian temas particulares y

relacionados con la producción material o técnica, y mas relacionados con el área del diseño, en ese aspecto material.

1.1. ¿De dónde provienen las ideas?

Platón establece que existe un mundo de las ideas, que es el mundo que debe estar detrás del mundo de los sentidos, mientras en el mundo de los sentidos todo lo que podemos sentir y tocar fluye y, por ende, no es permanente. Por oposición, en el mundo de las ideas se encuentran las eternas e inmutables "imágenes modelo", que permiten a los seres humanos mantener como constantes la denominación de los elementos de la naturaleza. En este mundo no se necesitan los sentidos, sino por el contrario la razón, por medio de la cual se pueden conseguir los conocimientos. Si bien la teoría de las ideas de Platón ha ocupado un lugar importante en la filosofía en cuanto a la certeza del conocimiento a través de la razón, esta teoría es limitada en el sentido de explicación del fenómeno del pensar humano que se desea dilucidar en este trabajo, pues no explica cómo se producen las ideas o cómo se toman a través de la razón las ideas de un mundo intangible y se transfieren a la realidad.

Aristóteles, el discípulo de Platón, presenta en sus escritos un abordaje diferente al problema, por su interés en el mundo real, en el mundo que es factible de conocer con los sentidos; establece que todo lo que tenemos en nuestra mente, tanto ideas como pensamientos, entran en nuestra conciencia a través de lo que hemos sentido. No obstante, estas ideas no son innatas, si bien la razón o la inteligencia es innata para Aristóteles, en el momento de nacer esta inteligencia esta vacía. En cuanto a las imágenes modelo de Platón, Aristóteles define que esa constante universal que hace semejante un objeto con otro de la misma especie es la *forma*, lo que se denominaría -el algo común- por ejemplo; lo que nos da la idea de igualdad entre las tortugas, aunque una tortuga no sea totalmente idéntica a otra, entonces, esa diferencia esta dada por la *materia*, que es lo que hace una tortuga diferente e individual a otra.

En Aristóteles se hace un poco más claro, el proceso de producción tanto de conocimiento como de realización humana de objetos, pues establece los referentes de interacción física y social necesarios para lograr el desarrollo del conocimiento o de la producción material. Por ejemplo, cuando en su obra *Ética nicomaquea*, plantea que detrás de un objeto hay un ser pensante que está imprimiendo en ese objeto una serie de convicciones personales: "Todo arte tiene por objeto traer algo a la existencia, es decir, que procura por medios técnicos y consideraciones teóricas que venga a ser alguna de las cosas que admiten tanto ser como no ser, y cuyo principio está en el que produce y no en lo producido"³

Aristóteles pensaba que hay cuatro clases de causas en la naturaleza: la causa material, la causa eficiente, la causa formal y la causa final. Si bien estas cuatro causas tiene diversas contradicciones cuando se habla de los fenómenos naturales, sobre todo por la intencionalidad que Aristóteles confiere a los procesos inanimados, estas cuatro causas pueden ser útiles en el sentido de la intencionalidad propia del acto creativo del ser humano por cuanto, para la realización de ese acto son necesario los cuatro aspectos, a saber: la causa material, o sea la materia necesaria para llevar a cabo un objeto; la causa eficiente, que esta dada por los agentes físicos mediante los cuales la materia va a tomar forma; la causa formal que obedece a la naturaleza del material y a

la naturaleza del objeto; y por último, la causa final, que está dada por la intencionalidad del diseñador y el por qué de construir ese objeto.

Es hasta el siglo XVII cuando René Descartes, presenta el problema de la certeza del pensamiento con su célebre frase: "Pienso, luego existo", con ello estableció los primeros elementos como para empezar a preguntarse sobre el por qué pensamos, y sobre cuáles son los procesos mentales que intervienen en este procedimiento. Descartes manifiesta que existen dos realidades, la realidad espiritual y la realidad extensa; este dualismo ha marcado profundamente el pensar filosófico durante los últimos siglos, pues en la realidad extensa existe para Descartes un mecanicismo que es posible conocer, sin embargo los pensamientos, la mente pertenece a una realidad espiritual, que puede independizarse de los impulsos materiales y actuar libremente en relación con el cuerpo. Esta suposición ha sido fuertemente discutida, en especial por la filosofía actual, enfrentada a los diversos descubrimientos médicos en el campo de las neurociencias. También por la ciencia cognoscitiva, que describe además de la teoría de la interacción causal entre dos sustancias (teoría de Descartes), otra clase de teorías como: "la teoría de la identidad neuro-psicológica, y la teoría de las identidades" 4; estas últimas hacen parte del llamado movimiento *materialista*.

El materialismo es una doctrina según la cual toda existencia se puede reducir a la materia o a un atributo o efecto de la materialidad. La materia es la última realidad y la mente, sus procesos, la conciencia se explica por los cambios fisicoquímicos del sistema nervioso. El materialismo es opuesto al idealismo, que afirma la supremacía y autonomía de la mente. El materialismo extremo o absoluto se conoce como *monismo materialista* 5.

"De acuerdo con la teoría mente-materia del monismo, según la expuso el metafísico británico William Kingdon Clifford en su obra *Elementos de dinámica* (1879-1887), la materia y la mente son consustanciales, siendo la una un mero aspecto de la otra. El materialismo filosófico data de la antigüedad clásica y ha tenido numerosas formulaciones."6

El principal representante del materialismo en la filosofía clásica es Demócrito, citado a su vez por Epicúreo, con su teoría atomista, y en la filosofía del siglo XVII: Denis Diderot, Paul Henri d'Holbach y Julien Offroy de la Mettrie. En la corriente de materialismo histórico: Karl Marx, Friedrich Engels y Vladímir Ilich Lenin, que establecen que en cada época histórica el sistema económico imperante determina las necesidades de la existencia, la forma de organización social y política, así como los aspectos éticos, intelectuales y artísticos de cada época.

Estos supuestos teóricos que relacionan los fenómenos fisiológicos con los fenómenos psicológicos en una sola realidad mente-cerebro, están en la postura básica de las ciencias neurológicas, para las cuales las dos principales teorías son el idealismo y el materialismo; en el segundo movimiento es en donde se encuentran los principales referentes teóricos.

1.2. Las ideas y la imaginación.

Para el siglo XVIII, con Locke, Berkeley y Hume, aparecen en el panorama las definiciones de idea, imaginación, memoria, impresiones, percepción. Estos conceptos se aúnan como partes integrantes del proceso creativo o de la explicación del nacimiento de las ideas, y permiten establecer la necesidad de

mantener una relación perceptiva con la naturaleza para elaborar ideas. En ese sentido, la percepción, la memoria y la imaginación ocupan un lugar importante en el proceso creativo humano: Por ejemplo, Locke define una idea como: "[...] término el que, según creo, sirve mejor para mentar lo que es el objeto del entendimiento cuando un hombre piensa, lo he empleado para expresar lo que se entiende por fantasma, noción, especie o aquello que sea en lo que se ocupa la mente cuando piensa"⁷. Por ello, para Locke, toda actividad mental, da como resultado el tener ideas. Incluso, ese proceso está muy relacionado con el percibir, cuando dice: "Preguntar en qué momento tiene ideas un hombre es tanto como preguntar cuándo empieza a percibir, puesto que tener ideas y percibir son la misma cosa"⁸.

Berkeley, establece otras relaciones entre las sensaciones y la percepción, el papel de la memoria y la imaginación, cuando en 1710, inicia su tratado *Principios del conocimiento humano*, con la siguiente explicación: "Es evidente que cualquiera que analice los objetos del conocimiento humano, que o bien son ideas realmente impresas en nuestros sentidos o bien tal como son percibidas atendiendo a las pasiones y operaciones del espíritu o, por último ideas formadas con ayuda de la memoria y de la imaginación, ya sea mezclando, dividiendo o tan sólo representando las originalmente percibidas del modo mencionado".

Hume, empieza a diferenciar las clases de ideas que pueden surgir a partir de la experiencia y a partir de la imaginación; esta jerarquía puede darse por la intensidad de abatimiento que pueda causar una sensación, o por la duración de su recuerdo en la memoria o por la clase de experiencia que dio origen a una idea, si nació por la experiencia natural o por el relato de la imaginación humana, como en el caso de la idea de felicidad o de seres fantásticos como un unicornio. Este interés, se refleja en su obra, cuando describe, que "todas las percepciones humanas se reducen a dos géneros distintos [...] impresiones e ideas"⁹ Y que estas ideas e impresiones, pueden ser simples y compuestas, dependiendo de qué clase sea su origen, simple en el sentido de venir de una sola idea o impresión, y compuesta cuando está mezclada con otras ideas e impresiones, pues para él existe un principio de unión de ideas: "Este principio de unión entre las ideas no ha de ser considerado como una conexión inseparable, pues esto ha sido ya excluido de la imaginación, y además no podemos concluir que sin ésta el espíritu pueda unir dos ideas, pues nada es más libre que dicha facultad, sino que hemos de considerarlo como una fuerza más dócil que prevalece comúnmente y es la causa de por qué, entre otras cosas, los lenguajes se corresponden tan exactamente los unos a los otros; la naturaleza, en cierto modo, ha indicado a cada una de las ideas simples las cuáles son más propias para ser unidas en un complejo"¹⁰.

Así que la imaginación no es libre totalmente, pues las ideas no se unen por el azar, sino que se requieren diversos rasgos, como son: *semejanza*, que exista alguna relación análoga¹¹ entre las ideas, *contigüidad* en el tiempo y en el espacio, y alguna *conexión causal*¹². Es interesante, entonces anotar el papel que cumple la imaginación como la facultad que hace posible el surgimiento de las ideas, y además donde podemos interpretar nuestra experiencia para darle un sentido ya sea cognoscitivo, de aplicación social, o de uso productivo, como el que se presenta en la realización de imágenes y objetos.

Kant, retoma algunos de los conceptos de los filósofos empiristas como Hume, pero también se siente atraído por los diversos postulados de los filósofos

Apuntes para una filosofía del diseño. Luz María Jiménez N. 4

racionalistas. Kant utiliza el término alemán *Einbildungskraft*, para definir la imaginación, esta palabra sugiere un "poder de construir imágenes, cuadros o representaciones de cosas"¹³.

La imaginación que proviene de las relaciones e impresiones de la naturaleza, los informes de la experiencia propia, Kant la denomina: imaginación empírica, que por su relación con la naturaleza, Kant también la denomina imaginación reproductiva, y las ideas están sometidas a leyes empíricas, que Kant las llama: leyes de la asociación. Mientras que también existe una imaginación trascendental, que tiene una función constructiva, también llamada imaginación "productiva", se encuentra al igual que la otra clase de imaginación entre: "la parte puramente intelectual de nuestro conocimiento del mundo, es decir, la parte que consiste en que tengamos conceptos o pensamientos abstractos acerca de las cosas, y la parte puramente sensorial"¹⁴. En la imaginación trascendental, se encuentra la posibilidad de realizar la ficción o el mundo del propio espacio mental de las ideas personales.

1.3. Aspectos puntuales sobre la generación de ideas y productos.

A partir de Wittgenstein, el problema del pensar está más relacionado con el lenguaje pues a través de la comunicación lingüística se llega a un acuerdo en un sentido explicativo. El problema, pues, ya no reside en la generación de ideas como un problema individual, sino como un proceso social en donde no solo interactúa la imaginación o la necesidad de tener imágenes en nuestra mente para poder imaginar, sino también una forma de pensar que proviene de las palabras, para Wittgenstein "la esencia se expresa en la gramática", pues existen conceptos a los que no les antecede ninguna imagen, como la misma palabra imaginación, "no estamos analizando un fenómeno (por ejemplo, el pensamiento) sino un concepto (por ejemplo, el pensar) y por tanto el empleo de una palabra."¹⁵

Las imágenes son reconocidas como formas de algo, de algún concepto que se aprende. En este punto, la discusión sobre el origen de las ideas se funde dentro de un problema más complejo, como el que Habermas plantea, en la teoría de la acción comunicativa, en donde "nadie piensa solo", pues "el pensamiento está marcado por el lenguaje que es radicalmente social, interpersonal."¹⁶ El conocimiento, que el individuo aprehende, es el elemento que le permite interactuar, pero al ser un conocimiento influenciado totalmente por el medio social que le rodea es muy difícil separar totalmente las propias ideas del individuo, de las que aprendió. Si aplicamos este concepto al diseño, en cierta medida volvemos al planteamiento de Aristóteles, citado anteriormente, en donde el arte de hacer las cosas, dependen directamente de quien las produce o realiza, y el individuo a su vez depende de la comunidad a la que pertenece.

Para Gaston Bachelard, existen dos clases de imaginación: la imaginación material y la imaginación "imaginada"¹⁷. La imaginación material, es aquella que agrupa las imágenes de la percepción, mientras que la imaginación imaginada agrupa las propias imágenes creadas, tiene una *función de lo irreal*¹⁸, y por ello, para Bachelard, es el origen de la actividad creativa, por su carácter primitivo, de impulsos inconscientes, que provienen también de fuerzas oníricas. En palabras del autor: "el debate que queremos entablar sobre el primitivismo de la imagen al punto resulta decisivo, pues ligamos la vida propia de las imágenes a los arquetipos cuya actividad ha mostrado el

psicoanálisis [mas adelante explica los trabajos de C.G. Jung]. Las imágenes imaginadas son sublimaciones de los arquetipos antes que reproducciones de la realidad. Y como sublimación es el dinamismo más normal que psiquismo, podremos demostrar que las imágenes surgen del propio fondo humano”19.

La percepción de las imágenes se ve enriquecida por un *idealismo mágico*, que confiere alusiones fantásticas a las imágenes de los objetos que nos rodean; asimismo, se entablan diversos diálogos con los elementos, como el *animismo dialéctico*20 , o la capacidad de conferirle atributos humanos a los objetos, como cuando un niño que se tropieza se devuelve a regañar a la mesa, o cuando se habla con el computador. Este comportamiento dinámico con los objetos, permite crear a su vez diversas imágenes tomadas de la realidad material, así como poder dominar la *intimidación de la materia*.

Un filósofo que ha tratado directamente el tema de los objetos de la producción industrial ha sido Jean Baudrillard; aunque su interés no se centra en el proceso individual de desarrollo de productos, tal como lo hace el diseñador, o un equipo de diseñadores, Baudrillard plantea cómo los objetos industriales llegan a ser el resultado de un “orden económico de producción, el cual, aunque produzca sin cesar, no puede sino producir objetos fragilizados, disfuncionales en parte, condenados a una muerte rápida, que de tal manera laboran por su destrucción al mismo tiempo que por su producción”21. La racionalidad técnica, lenguaje que apoya a los objetos industriales, imprime *una verdad imaginaria del objeto*, que estereotipa a los objetos en su función y los debilita; por ejemplo, la idea de automatización confiere una cierta idea de perfección en las máquinas, sin embargo, para hacer automática una máquina se deben sacrificar muchas de sus posibilidades de funcionamiento, así que la paradoja está en que en la búsqueda del significado técnico, en el caso de la máquina automática, se corre el riesgo de un estancamiento tecnológico.

Para Baudrillard, la existencia de los objetos está supeditada al “planteamiento de la finalidad del sentido del objeto, de su status de mensaje y signo (de su modo de significación, de comunicación y de intercambio/signo)”22; este proceso se logra a partir de la Bauhaus. Por ello para Baudrillard antes de la concepción teórica de la Bauhaus23 , solo existían productos, no objetos, pues “un objeto no es una cosa, ni aun una categoría, es un status de sentido y una forma”24. La funcionalidad, la finalidad racional del diseño, entonces, “se define como un doble movimiento de análisis y de síntesis racional de las formas”25.