

PROCESO DE DISEÑO Y FORMA NARRATIVA

Miquel Mallol Esquefa

1989

Tal vez sea posible creer todavía en aquella bella ambición cultural originaria del diseño. Aquel deseo de futuro lleno de valores mucho más altos que el solo bienestar o la calidad material de vida. Aquella vinculación tan íntima con inquietudes éticas y estéticas, que precisamente hoy vuelven a ser explícitamente defendidas, produce aún en nosotros una seducción romántica. Una seducción que nos alienta otra vez a la alianza de un pensamiento radical, de una meta-reflexión, con la necesidad urgente de intervención deontológica sobre los objetos de uso de la vida cotidiana.

Quizás sea posible aún confiar que la tensión entre estos dos extremos pueda dignificar la empresa profesional, elevándola al nivel más noble de los actos humanos.

Ciertamente un propósito muy ambicioso. Tanto que nos legitima, por su amplitud de miras, a usar todos aquellos puntos de vista que creamos oportunos para describirlo, incluso desde los más extraños terrenos teóricos.

Por ello, no es la falta de recursos descriptivos lo que dificulta el dominio de los límites del diseño; al contrario, es su exceso el que obliga a realizar una compleja y laboriosa selección.

Hoy parece sin embargo que esta pesada tarea es ya más liviana. Contamos ya con un nuevo y valiosísimo material de estudio; la historia de la misma teoría del diseño. Efectivamente, las reflexiones sobre el diseño ya tienen pasado, es decir, ya podemos imaginar unas épocas, clasificar unos contenidos, descubrir intenciones, aciertos y desengaños. Y sobre todo podemos aprender de los caminos recorridos. No necesitamos limitarnos en el diálogo con otros autores en aquellos pasillos improvisados en la labor cotidiana, ya podemos comenzar a creer en una academia teórica, una rampa de lanzamiento para propuestas más finas y efectivas.

Esto es precisamente a lo que nos alienta Bruce Archer cuando afirma que: «La metodología del diseño está viva y existe bajo el nombre de investigación del diseño». Porque si algo está vivo, después de haber demostrado una ferviente e incluso frenética vitalidad, es que aún está vivo, es decir que puede dirigir más sosegadamente una mirada a aquello que ya es pasado.

Intentemos también nosotros iniciar esta nueva reflexión, siguiendo su veterana maestría. Ella nos indica, según nuestro criterio, que debemos contar con dos principios, fruto de la actual circunstancia histórica:

En primer lugar ya no es preciso intentar establecer inicialmente una definición de diseño que establezca su marco de operatividad. Esto era urgente cuando era necesario demostrar que el propósito inicial era concretable. Hoy podemos asumir más fácilmente que éste es un complejo acto de fe cultural, imposible de eliminar hoy por hoy, aunque no nos demuestre su viabilidad.

Lo que ahora es pertinente, necesario, y esperemos que posible, es la construcción sistemática y serena del discurso propio del diseño; el tiempo transcurrido desde las primeras manifestaciones reclama para él un espacio, una terminología y una manera de decir que corresponda a su peculiar registro, a su punto de vista. Un discurso adecuado al ánimo fundacional y a la práctica profesional. I

Y para conseguirlo es necesaria una especial atención para no repetir involuntariamente los discursos que nos han precedido; ellos sólo podían, en aquellos momentos preliminares, intentar hablarnos *del* diseño; era demasiado pronto para procurar hacerlo *desde él*.

Si se habla intentado, no sin valiosísimos resultados, abarcar el diseño entre los perímetros discursivos semióticos o psicológicos, es porque se creía que el diseño era sólo un objeto más de estos campos de investigación. Desde que el diseño busca su propio discurso todos los demás devienen útiles pero no distintivos.

Desde él e inicialmente no se ve indispensable que el discurso de diseño deba ser un discurso científico; no se ve que el diseño sea ciencia, especialmente teniendo en cuenta el segundo componente del envite originario, el de la urgencia de intervención objetual.

Tampoco se ve la posibilidad de que sea un discurso meramente tecnológico ya que el doble retroceso reflexivo, aquél tan radical y ambicioso, rompe las barreras de cualquier límite tecnológico.

Si la ciencia y la tecnología tienen respectivamente una manera específica de aludir a sus objetos y a sí mismos, el diseño no puede ser menos, pues su doble presentación así lo exige.

En segundo lugar, para construir un discurso es preciso buscar primeramente su peculiar manera de decir, su forma, aquélla que el diseño usa cuando se refiere a sus objetos, precisamente aquélla que ya está marcada en su tensión inicial.

Y en el momento preciso, cuando todo lo que es elaborado en cada acto de diseño parece que se concreta en un nuevo y peculiar concepto. Pues todo diseño no es sólo una plausible solución a un problema conocido, representa también, entre muchas otras cosas, una manera de conocer este problema y una determinación de verosimilitud de sus soluciones, es decir una forma de entendimiento, un concepto que también se engendra en el proceso. La forma del discurso del diseño sólo la podemos reconstruir si partimos de la misma génesis conceptual de cada objeto de proyectación.

Este es nuestro propósito: la forma del discurso del diseño en la conceptualización en el proceso proyectual. Trataremos inicialmente de deducir sus presupuestos.

LOS ELEMENTOS DEL PROCESO DE DISEÑO

El estudio que nos acabamos de proponer nace una una grave dificultad: Para investigar cualquier aspecto de un proceso intelectual es necesario previamente poseer un modelo por medio del cual inferir de los fenómenos observables, de las manifestaciones *externas*, lo que sucede en su *interior*.

Podríamos esperar que este problema tuviese una rápida solución. En efecto: si suponemos que la forma del discurso que el diseñador utiliza para referir sus objetos a otros interlocutores es precisamente el mismo que usa para su elaboración, entonces sólo es necesario observar sus constantes para poderlo determinar. No dudamos que los resultados que podríamos obtener tendrían un máximo interés. Sin embargo esto es conjeturar demasiado ya que inicialmente nada nos legitima a esperar que la construcción del concepto de un objeto tenga la misma forma que su explicación.

Podríamos pensar también que si todo objeto de diseño es un mensaje y la construcción de su concepto es a su vez la construcción de este mensaje, entonces la forma del discurso del diseño es la manera de decir que tiene el mismo como mensaje. En tal caso sólo sería necesario establecer las peculiaridades de esta manera de decir. Sin embargo nada nos asegura que el discurso que se utiliza para la construcción de un mensaje tenga las mismas características formales que éste. Y menos todavía cuando, como sabemos, para describir las características del mensaje debemos usar necesariamente un modelo predeterminado de discurso.

Estas dos presuposiciones que acabamos de exponer pasan por alto que no sabemos, en principio, si es lo mismo referirse a un objeto delimitándolo a través de un modelo explicativo (coloquial, científico i/o semiótico) y construir su concepto. En efecto, aunque parece oportuno admitir que todo conocimiento exterior, explicativo de las características de un objeto, ayuda en la construcción de su concepto, nada nos legitima inicialmente a considerar uno por encima de los otros. Esto será un corolario a demostrar si conseguimos un resultado satisfactorio.

Recordemos dos intentos de establecer la forma de este discurso peculiar:

El más utilizado, que llamaremos tradicional, entiende que el acto proyectual de diseño va sedimentando unos modelos de acción que van fijándose en la profesión. Cree que la propuesta del origen histórico, aquella ambición de unión del pensamiento radical con la intervención urgente en los objetos, es una etapa ya superada. Cree que el diseño ya no necesita aplicar su acción sobre los conceptos.

Las afirmaciones en este sentido las podemos encontrar sobre todo en los manuales divulgadores del diseño, que se sienten obligados a uniformarlo, a desdramatizar la problemática proyectual para presentar una actividad armónica y posible.

También las encontramos en la práctica profesional en la que el diseñador ve como, poco a poco, ha configurado una manera propia.

Desde este punto de vista la forma del discurso del diseño es la forma de aplicación de un modelo objetual descriptivo. Pero no nos dice cómo se construyen estos modelos, siempre incompletos y, por tanto, no nos dice lo que necesitamos.

El otro intento, que llamaremos normativo, pretende mantener la radicalidad del propósito originario. Ello significa el establecimiento formal de unas normas de conducta, de unas técnicas metodológicas globales. Unas técnicas que además deberían aplicarse a todos los problemas de diseño y podrían ser usados por todos los diseñadores.

La forma última del discurso de diseño, en este caso, es la deducción lógica. Naturalmente esto es cierto, como lo es en todo discurso, sea el que sea. Pero esta afirmación no nos dice cuáles son los elementos de esta excéntrica ciencia formal resultante llamada diseño, cuáles son sus axiomas, es decir tampoco nos dice cómo construye sus principios.

El único camino que nos queda es el de averiguar cuáles son los presupuestos que consideramos por el sólo hecho de proponernos la construcción del discurso del diseño y ver sus consecuencias. Sólo posteriormente podremos llegar a saber si es posible un modelo para su investigación descriptiva.

En primer lugar será preciso situar en el proceso de diseño el momento en el que aparece su particular discurso - aunque ahora todavía no podemos determinar suficientemente qué quiere decir el término «momento» en el proceso de diseño. Después será cuando podamos aventurarnos a descubrir la forma del discurso.

Si aceptamos que el diseño es el establecimiento del propósito cultural al que nos referíamos al principio, que él mismo es este propósito, entonces necesariamente deben producirse cambios en el proceso tradicional de proyectación. Ciertamente, el intento de superación del conflicto dialéctico entre la reflexión radical y la urgencia de intervención sobre los objetos de uso obliga a un cambio de actitud intelectual: mientras los momentos procesuales anteriores tienen asegurado el valor de lo que producen por la costumbre de la comunidad, ahora es preciso construir un nuevo sentido que oriente, que haga comprender el significado de los resultados que se van obteniendo. La búsqueda de estos valores es una nueva tarea que se añade a la anterior, y la transforma, modificando radicalmente cada uno de los actos reflexivos. La nueva actitud implica nuevas acciones, nuevos elementos procesuales, nuevos momentos que posibiliten esta búsqueda.

En efecto, hasta algunos autores de teoría del diseño se han atrevido a recalcar el valor que sobre el proceso tienen las intencionalidades circunstanciales y el mismo diseñador o equipo de diseño. Lo que más puede sorprender es que la objetualidad, es decir, la determinación directa de las características del objeto de diseño actúe como determinación del mismo proceso; que la determinación del objeto actúe como determinación del acto. Pero esta duda desaparece de inmediato si recordamos que estas intencionalidades, por más definidas que sean, siempre serán la abstracción que, en cada caso concreto, se crea más oportuna para empezar a superar el enfrentamiento dialéctico inicial, y por ello implican un acto del diseñar: el de construir, justificar y comprobar la abstracción que ha de cumplir la función de velar por la coherencia última de cualquier otra propuesta más concreta.

Estas intencionalidades representan en definitiva un elemento procesual, al cual nombraremos 'previos' para recalcar el sentido y el valor de su actuación en el proceso.

La abstracción pre-superadora de la tensión originaria representada en los previos es la prescripción de las determinaciones generales del objeto de diseño.

Para conseguir tales determinaciones no es necesario partir del acto proyectual; cualquier crítica, como por ejemplo la del usuario, la establece más o menos implícitamente. Sin embargo esta abstracción no se queda solamente en particularización ajena, presupone siempre que actúa sobre una proyectación concreta, representa en todo momento un doble retroceso reflexivo respecto de la reflexión proyectual tradicional.

Así pues los *previos* no son más que un extremo de la tensión procesual del diseño. En el otro extremo debemos situar al mismo acto proyectual. Pero este acto proyectual tampoco será el tradicional, ya no puede serlo. Ya no puede ser una acción intelectual de concreción que usa determinadas técnicas y modelos, que usa unos conceptos establecidos definitivamente. Ahora es la plasmación de una peculiar propuesta concreta y su más elemental valoración, pues las técnicas, los modelos y los conceptos también están cuestionados en el nuevo proceso.

El acto proyectual es otro momento que pretende concretar en cada caso las determinaciones más mínimas de cada objeto concreto.

La proyectación no es pues el ámbito de todo el proceso de diseño: éste se extiende entre los dos extremos, desde la máxima abstracción hasta la última concreción.

No es extraño que sea así. Si bien para superar el deseo contradictorio inicial, el diseñador se ve impelido al acto de abstracción, inmediatamente ha de dirigir el proceso hacia las concreciones. Si no obrara así no conseguiría ninguna superación y permanecerla en un doble retroceso reflexivo, se decantarla por el pensamiento radical. No, el diseño no es filosofía, no puede admitir quedarse entre categorías, ésta es su radical ambición.

Para señalar esta nueva intensidad, al nuevo acto proyectual lo llamaremos 'concreciones'.

Ya estamos en condiciones de entender que el término «momento» no se refiere a ninguna unidad temporal del proceso de diseño sino al resultado de su análisis como acto. Desde la tensión originaria, cada uno de los momentos es un tipo de necesidad intelectual, un tipo de acto y el correspondiente acontecimiento que generan. Es preciso situar todavía los momentos que existen entre los dos extremos mencionados.

Si bien las concreciones y los previos dan el tono de la tensión del desarrollo del diseño, es preciso ver todavía la configuración de los contenidos que se distribuyen entre los dos límites.

Es verdad que el ejercicio del diseñador va estableciendo unos procedimientos, unas normas de actuación, en forma de modelos procesuales y objetuales. También es cierto que la interdisciplinariedad del mismo diseño puede proponer y hasta usar con provecho herramientas metodológicas fijadas previamente. Precisamente la voluntad de extender a todo el proceso estos procedimientos o estas herramientas es la que hacia presuponer a algunos diseñadores que el discurso peculiar del diseño surgía de ellos; un prejuicio que todavía requiere solución.

Pero su limitación no reduce su valor. Efectivamente, el proceso de diseño, en el punto que más se aproxima a las concreciones, construye y va determinando unas técnicas metodológicas que, bajo la mirada lejana pero intensa de la abstracción, serán útiles al acto proyectual. Es el caso, por ejemplo del dibujo de esbozos, de los gráficos, de los instrumentos de cálculo, de las técnicas de decisión, etc.: en definitiva, de los modelos operativos. Para deducir su necesidad, sólo es preciso recordar que las mismas concreciones son un acto de ensayo para la valoración, y que por tanto la forma de las pruebas ha de estar determinada previamente por su capacidad comunicativa al mismo diseñador o a otras personas. Al momento de utilización e incluso de construcción de estos procedimientos en el proceso de diseño lo llamaremos genéricamente 'técnicas metodológicas'.

Los modelos operativos no determinan por si mismos ningún modelo cognoscitivo. Es preciso contar además con una voluntad específica de conocimiento, es preciso que el mismo uso de la técnica lo pida. Sólo cuando se produce una anomalía, cuando la pregunta por el qué hacer no tiene respuesta clara e inmediata, aparece la cuestión del entendimiento, la pregunta por el cómo es.

Este es evidentemente nuestro caso; una manera de comprender la tensión inicial es aquella que considera al diseño como una apuesta por la concienciación cognoscitiva de sus objetos y de sus circunstancias. El diseño es, desde esta perspectiva tan actual, la acción que asegura la corrección de uso de los objetos que controla; un acto de previsión que fácilmente confundiríamos con la ciencia positiva si no fuera por su implicación en la resolución de artefactos.

Precisamente en el punto medio de la distancia que separa los *previos* de las *concreciones*, con un constante ir y venir con las *técnicas metodológicas*, se localiza otro elemento procesual: la elaboración de la información.

Así los *previos* ponen en duda constantemente la aplicabilidad de las técnicas tradicionales, e incluso pueden llegar a negarlas sistemáticamente. Por ello generan la necesidad de su reconstrucción e incluso de su creación. Este hecho provoca la detección de las anomalías que acabamos de mencionar, es decir el cuestionamiento cognoscitivo. Mientras esto ocurre, el nuevo acto proyectual, las *concreciones*, exigen su firme y definitiva fijación para poderlas utilizar, y añaden con ello al conocimiento resultante el carácter positivo.

El acto informativo engloba la construcción de modelos especialmente preparados para cada caso concreto, la obtención y la formación de los datos, y la construcción de los modelos finales. Es otro momento del proceso de diseño que da respuesta a la necesidad de superar el conflicto originario en su aspecto históricamente central y en su aspecto epistemológico

El conocimiento establecido en cada momento histórico también tiene anomalías. Y tampoco éstas se discuten hasta que no han adquirido el valor suficiente para no pasar desapercibidas. Cuando la pregunta por el *cómo es* se convierte en pregunta por el *qué es*.

El acto cognoscitivo no se puede quedar solamente en su forma positiva, explicativa o descriptiva desde modelos cognoscitivos preconfigurados. También ellos son cuestionados desde el momento en que el pensamiento radical necesita incluirlos en su recorrido. Y sus

elementos son reformulados, anulados o contruidos de nuevo para asegurar la eficacia de su aplicación.

Los modelos representan solamente un aspecto del objeto concreto de diseño que en cada momento se trate, pero implican unas posibilidades de su concepto, aquellas que son aptas para considerarlo con coherencia.

Es precisamente el estudio y la construcción de la extensión de estas posibilidades lo que hace necesario otro momento: La 'conceptualización'. Es decir, la reconstrucción e incluso la creación de los conceptos que la elaboración de la información necesita y que los previos permiten.

Este es el momento que necesitábamos delimitar para localizar el discurso del diseño. Sin embargo puede resultar extraña la necesidad de restringir su aparición en la formación de conceptos. Efectivamente: los trabajos teóricos que hasta ahora nos hablaban del diseño consideraban que: o bien el mismo acto de conocimiento positivo, o bien la creación de modelos operativos objetuales o procesuales eran los momentos centrales del discurso del diseño. Es decir que o bien la elaboración de la información o bien las técnicas metodológicas contenían el discurso del diseño. Y también los estudios históricos del diseño podrían esperar encontrarlo en los previos.

Pero ninguno de estos instantes puede acoger el discurso propio del diseño, ya que en ellos no hay deliberación sobre qué es globalmente el objeto que cada proceso está considerando.

Las *técnicas* y el trabajo informativo tratan particularmente las estructuras de un concepto, de un *qué* ya dado y por tanto no son específicas del diseño. Pueden ser perfectamente discursos de la proyectación tradicional o incluso formar parte auxiliar del discurso del diseño, pero no lo constituyen.

Y los *previos* dan sólo fe del *es*, de la posibilidad del concepto sin aclarar la necesidad coherencia interna como objeto de diseño. Su discurso puede ser perfectamente el discurso de un manifiesto artístico, ético, político, e incluso un discurso internamente coherente que niegue la misma posibilidad del diseño desde un ámbito ajeno.

Si recordamos lo que acabamos de afirmar respecto a esto que consideramos concepto, comprobaremos que él es una forma de posible conocimiento y también verosimilitud de su existencia objetual; sólo la *conceptualización* trata, construye, el peculiar discurso de lo que es cada diseño, de *lo que es el diseño*.

Así pues, éstos son los elementos procesuales de la acción de diseñar entendida como proceso intelectual. Si bien la deducción de cada uno de ellos y su caracterización ha sido muy breve es suficiente para determinar su necesidad interna. Este no es el lugar para exponerlos en toda su extensión y el lector sabrá identificarlos también en otros textos teóricos de diseño. Toda descripción externa los tendrá en cuenta y reconstruirá sus características más significativas según la intencionalidad de cada momento.

LA CONCEPTUALIZACIÓN DESDE EL ACTO PROYECTUAL

No hemos completado aún los propósitos previos para situar en el proceso de diseño el momento en el que aparece su particular discurso. Hemos deducido la necesidad de la *conceptualización* según los principios del mismo diseño. Es preciso todavía verla en acción.

Cada una de los cinco elementos procesuales mencionados precisa de una motivación, de un sentido de acción concreta, para llevarse a término. Con ello no se quiere decir que la disposición —previos, *conceptualización*, *elaboración de la información*, *técnicas metodológicas* y *concreciones*—, en este orden, sea el único sentido que podamos obtener. Muy al contrario; estos momentos no son instantes temporales sino estadios intelectuales y por ello esta disposición deductiva es la menos oportuna para que se nos muestren en proceso factualizador, en acto. No podemos olvidar que la necesidad de un acto es una necesidad formal, de coherencia, no temporal. Si no tuviésemos esto presente, incluso podríamos caer en la falaz idea de que el orden anterior es el orden de un método: esto sería un grave error.

A pesar de ello, la vinculación de necesidad con unos mismos principios es lo que produce que la forma de la acción posible de cada uno de ellos quede asistida y aclarada por cada una de las otras, como puntos de vista referenciales.

Así, por ejemplo, la *elaboración de la información* actúa, desde la *conceptualización*, como captura de los datos para la reformulación empírica de los modelos que el concepto concreto representa en sí mismo; pero la *elaboración de la información* actúa, desde las *técnicas metodológicas*, como su suministradora de datos.

Y no sólo las relaciones contiguas de la articulación deductiva nos muestran el acto en cada momento. También podemos ver, desde las *técnicas metodológicas*, por ejemplo, que los *previos* son el sentido de su funcionamiento, el motivo último por el cual el resultado puede ser considerado, incluso en el caso de que desconozcamos sus mecanismos internos.

Y también la *conceptualización* aparece desde ellas como acto de construcción de su coherencia formal.

Inmediatamente se nos ocurre la pregunta: ¿Desde qué punto de vista, desde qué otro elemento propio del diseño? En el fin de nuestra introducción ya hemos avanzado la respuesta: *la forma del discurso del diseño solamente la podemos reconstruir si partimos de la misma génesis conceptual de cada objeto de proyectación*. Es decir: el punto de vista que expondrá el acto de la *conceptualización* de modo que podamos determinar la forma del discurso propio del diseño es el mismo acto proyectual, son las concreciones.

Podemos ver mejor ahora el motivo de esta respuesta.

Las concreciones son aquel acto del proceso de diseño que siempre tiene elementos descriptibles *exteriormente*. Los demás siempre pueden ser resueltos de manera *interna*. Este es ya un buen motivo para elegir este punto de vista.

Sin embargo ésta no es la única razón. El acto proyectual es el único de los dos extremos deducidos de la tensión inicial que necesariamente está vinculado al diseño como profesión; el otro, los *previos*, pueden con su radicalidad, poner en duda la misma

posibilidad del diseño en general. Por tanto sólo las *concreciones* contienen la necesidad de la acción. Sólo desde ellas podemos esperar una descripción de acto.

Tampoco la *elaboración de la información* ni las *técnicas metodológicas* traslucen en si mismas acto ninguno, puesto que pueden limitarse a dar cobijo lógico-formal a la relación entre los conceptos resultantes y los modelos investigados y operativos.

Así pues, el único momento desde el cual podemos esperar ver en acción a la *conceptualización* es el acto proyectual, las *concreciones*. En esta acción intelectual podremos encontrar un discurso peculiar y así averiguar sus características.

PRESUPUESTOS

Recordamos que nuestro objetivo era el de averiguar los presupuestos que teníamos por el sólo hecho de proponernos la construcción del discurso del diseño. Ellos nos configurarán su forma.

Nos proponemos ahora explicitarlos, después de haber situado el momento de la *conceptualización* desde el punto de vista que configura su acción.

Desde las *concreciones*, desde el nuevo acto proyectual, todos los otros elementos procesuales aparecen, o bien como peculiares instrumentos para la valoración de sus propuestas, o bien como disposiciones generales desde las cuales se pueden conformar tales propuestas. Y como hemos visto son los únicos elementos que intervienen.

Toda consideración sobre la creatividad en este punto se reduce a la actitud del mismo diseñador-persona o equipo de diseño para la aceptación de la limitación que a pesar de ello sigue subsistiendo. Sin ellos, sin tales *momentos* ni esta limitación existirla.

Por ello el esquema fundamental de esta acción es el modelo de ensayo-error, a partir de las determinaciones preparadas por los otros elementos procesuales.

Las *concreciones* son, además, un acto proyectual —como hemos señalado repetidamente—, es decir no factualizan sus ensayos sino que lo proyectan sobre las pantallas de los dibujos, las pruebas o prototipos.

También proyectan, por tanto, los conceptos que contienen, aquéllos que han hecho posible concretar la solución ensayada. Es decir, el objeto plasmado contiene en sí mismo el concepto que también se pone en consideración valorativa.

Por ello, los conceptos tendrán que reunir dos condiciones:

En primer lugar, tendrán que estar configurados de manera que la proyección de uso del objeto resultante filtre sus errores y aciertos. Y esta filtración ha de llegar a fondo, es decir, hasta el mismo concepto.

En segundo lugar, también deberán poder registrar en el mismo concepto los resultados de la valoración.

Estas dos condiciones nos ayudarán a delimitar los presupuestos.

Como el uso del objeto de diseño es un suceso humano, su proyección es así mismo la plasmación ficticia de este acontecimiento imaginado.

Por tanto, el concepto tendrá que estar configurado, dicho, de manera que pueda admitir en su seno la referencia a un acontecimiento humano.

Además esta plasmación tendrá que reunir la globalidad del suceso, ni una descripción parcial, ni una fragmentación; todo aspecto de lo que pasa ha de estar en disposición de ser valorado.

Este es pues un presupuesto fundamental que configura la forma del discurso sobre el diseño desde las concreciones en la conceptualización:

El concepto de un objeto de diseño ha de estar dicho de manera que pueda ser valorado desde el acto proyectual a partir de una referencia a la globalidad de un acontecimiento humano.

Muchos de los discursos sobre el diseño han tenido presente este principio. Por ello la historia de su teoría contiene ámbitos como el semiológico, el psicológico, el sociológico, el historiográfico y el metodológico. Así lo recordábamos en la introducción; todos ellos hacen referencia a un acontecimiento humano.

Todavía podemos esperar otros: el antropológico, el biológico, etc... Alguno de ellos ya empiezan a surgir.

Nosotros mismos nos hemos tenido que parapetar en un punto de vista suficientemente ambiguo, el cultural, para poder iniciar nuestras deducciones.

Cualquier análisis que se refiera al diseño ha de contemplar una totalidad de acontecimientos humanos. No aceptaríamos ningún estudio exclusivamente físico o químico ni... del diseño. Aunque seguramente sus objetos quedarían descritos exhaustivamente, no nos hablarían del hecho de que son precisamente diseño.

Sin embargo tampoco los discursos actuales nos parecen oportunos; ya hemos justificado anteriormente que no nos proporcionan la globalidad que deseamos.

Y por razones más graves que las que mencionábamos. En efecto, la investigación de la forma del discurso del diseño descubre la exterioridad de estos ámbitos descriptivos. Pero además esta investigación ha existido desde la misma constitución del diseño; es él mismo quien la constituye.

Sólo falta darse cuenta del valor de los *previos*, de su radicalidad. Desde el acto proyectual, el doble retroceso reflexivo que representan los *previos*, con sus abstracciones ideales, asume también en cada caso concreto la construcción de un discurso propio, es decir el diseñador se implica como ser humano en sus decisiones. No puede admitir que lo que está confeccionando sea visto desde una perspectiva que lo excluya. Si es precisa una muestra de este hecho sólo basta recordar que todavía hoy nos apasionan las discusiones sobre la noble singularidad del diseño o si posee o no naturaleza artística.

Es éste el motivo por el cual toda descripción con el modelo científico actual, que tiene como fundamento de su objetividad la desaparición de la implicación del científico-persona, resulte inadecuado también para el diseño.

Este es por tanto otro presupuesto inicial: que *la forma del discurso que refiere al diseño debe representar también al propio diseñador, al valor de los previos*.

Que el concepto proyectado en el acto proyectual incluya su intensidad, su sentido.

Anteriormente nos hemos referido a otra condición de uso de los conceptos de diseño: El registro de los resultados de la valoración proyectual. Ello implica que el valor cognoscitivo del discurso sobre el diseño ha de poder fijar toda la serie de determinaciones del concepto que en cada momento aparezcan como definitivas.

Así, visto desde las concreciones, el acto de la *conceptualización*, ha de poseer dos estadios: el primero, que incluye el concepto en la proyección de un ficticio acto humano de uso y lo valora. El segundo, que resume y registra los resultados de la valoración. Mientras los dos presupuestos anteriores se refieren al primer periodo —el de la valoración—, otro presupuesto aparece ahora para el registro de esta valoración: *La forma de la fijación de los resultados obtenidos ha de condicionar toda posible crítica proyectual e incluso de uso, de manera que el diseñador se sienta obligado a someterse a él operativamente en las siguientes concreciones y a su vez sirva de marco comunicativo con el usuario.*

Antes de empezar a averiguar qué forma de discurso es posible con estos presupuestos es preciso excluir una de las propuestas existentes que intentan solventar el último presupuesto. Ciertamente podríamos esperar que la necesidad de fijación condicional configure la necesidad de un *marco ideal de problemas-soluciones*. Este marco, asumido como *previo* por el diseñador y comunicado al interlocutor y usuario —quienes también deberían admitirlo como ideal—, aportarla a la labor proyectual y a su comunicación una herramienta operativa eficaz, una *técnica metodológica*. Pero este ideal, por el hecho de ser un *previo*, necesita también ser cuestionado y por tanto no puede asumir toda la generalidad de una forma definitiva de discurso de diseño.

Este ha sido el caso de la ideal vinculación *función-forma*, que hoy esta siendo cuestionada precisamente por la limitación operativa de las *técnicas metodológicas* que ha generado; significativa limitación que la ha destronado de su marco de ideal, llevándose con ella muchos de los aspectos del proyecto racionalista.

FORMA NARRATIVA

Muchas de las transformaciones que se han producido en el ámbito de la teoría del diseño son reflejo de los amplios y enérgicos debates del campo de los principios epistemológicos de la ciencia y las prerrogativas de la técnica. Por supuesto sería absurdo intentar resumir ahora las diferentes tendencias que se han defendido y las que todavía persisten. Una de ellas merece sin embargo nuestra atención por el hecho de que intenta dar salida a unos presupuestos muy cercanos a los que acabamos de formular

Efectivamente, últimamente se han publicado gran cantidad de trabajos que se proponen respetar la validez epistemológica de la historia y del relato de ficción, revalorando la esencia cognoscitiva de la narratividad. Y todo ello en base a los principios de globalidad de la experiencia y la permanencia del sujeto.

Una de las constantes comunes de estas tesis ha sido la diferenciación entre los modelos epistemológicos de la explicación y de la comprensión.

La explicación establece un modelo de causa-efecto que se aplica sobre la realidad fragmentada en aquel solo aspecto en el que el modelo explícito puede operar.

La comprensión, al contrario, recrea la intencionalidad, los objetivos y los propósitos del agente, el sentido de una acción, de un signo, o de un rito, globalizando así el esclarecimiento cognitivo del acontecimiento que es el objeto de estudio.

Por tanto, no es suficiente un camino explicativo para abarcar toda la complejidad de un suceso humano. Es necesario usar todos los medios cognitivos, incluso desde aquellas perspectivas que la actitud positiva más había desacreditado. Y entre ellas, el relato, la forma narrativa, proporciona la posibilidad de incluir también el modelo explicativo desde una perspectiva unitaria.

La similitud de estos principios y nuestros presupuestos deducidos de proyecto originario del diseño es, según nuestro criterio, total.

Ciertamente: ¿Qué otra forma de discurso, aparte de la narración de ficción, puede incluir la síntesis de conocimiento de un acontecimiento humano proyectado para su valoración global y que cuestiona los *previos* del propio diseñador?

¿No es precisamente el juego interpretativo —que pretende averiguar todas las posibles interpretaciones de una concreción de un diseño gráfico— una narración ficticia del acontecimiento de su presencia ante un público?

¿No es también una narración de ficción la proyección imaginativa de uso global y posible de un diseño industrial o de interiores, que se utiliza para descubrir su valor real?

¿Qué otro discurso puede satisfacer los dos primeros presupuestos que la narración de ficción si resuelve, especialmente teniendo en cuenta que sólo podemos usar dos discursos más, el científico y el técnico, y ya hemos señalado que éstos tienen ya delimitado su espacio en el proceso de diseño?

¿Podemos esperar que sea viable la construcción de otra forma de síntesis, desconocida hasta ahora, si esto ya es una finalidad de la tensión originaria y por ello se limita a los objetos que el diseñador va determinando y no puede tener de antemano ninguna forma preconfigurada?

Es evidente que esta forma de discurso de la *conceptualización* en el proceso de diseño tendrá unas peculiaridades, debido a los particulares objetos y finalidades del diseño, pero su forma, según nuestro criterio sólo puede ser la narración de ficción.

Inmediatamente surge la duda sobre las razones por las cuales no ha sido hasta ahora admitida explícitamente esta forma de discurso. Posiblemente la necesidad normativizadora o la necesidad de superación de la tensión originaria han originado precipitadamente el rechazo de esta forma tan flexible, tan intersubjetiva y aparentemente débil.

El tercer presupuesto nos acaba de delimitar la forma de este discurso narrativo. La necesidad de fijar unos resultados que condicionan toda posible crítica proyectual, obliga a cada estadio narrativo a mostrarse de forma que se puede deducir una verdad o un valor. Ha de poder responder una pregunta sobre las condiciones a cumplir para alguna determinación del objeto proyectado. Es lo más parecido a una parábola donde se realiza un alegato a la posibilidad de realización del concepto a prueba. Donde se asocia el concepto a una imagen de un acontecimiento humano, proyectada en la imaginación del diseñador-persona casi

como una alegoría como una concreción de determinadas ideas abstractas, las de los previos. Una muy especial parábola donde se reflejan unos valores, unas más caras y un artefacto ficticio y se ponen en juego imaginativo para valora su capacidad de existencia y sus consecuencias éticas, estéticas y prácticas. Una parábola que cada vez que levanta el vuelo imaginario pregunta por la posibilidad de superación de la tensión inicial.

Y, de la misma manera en que se deducen normas de comportamiento y visiones de todo lo que es posible y real en las fábulas tradicionales, es decir de manera condicional, también la *conceptualización* es la *conceptualización por condicionantes*. Así el diseñador está ya acostumbrado a aceptar e incluso necesita que: «el objeto ha de...», «es necesario que el diseño posea...», «que se cumpla que...», ..., en definitiva, las largas y conocidas listas de condicionantes.

Y estas listas son aquello que el discurso ha generado, aquello que la efímera pero efectiva parábola interior prescribe.

La moralidad de esta especial fábula no se refiere sólo a determinaciones éticas sino también formales. Y así posibilita el cumplimiento de los tres presupuestos que hemos considerado.

Ciertamente, la forma narrativa engloba la totalidad de un acontecimiento, puesto que de hecho lo genera, y lo hace de forma que el diseñador está presente en el acto cognoscitivo.

Es él quien determina a la vez los valores y la de la tensión originaria del diseño, utiliza el mismo proceso de diseño como acto de doble reflexión y de propuesta inmediata y urgente sobre los objetos de uso de la vida cotidiana. Cada condición es una propuesta de idealidad; y como además nada nos obliga a determinar previamente ninguna uniformidad entre ellas, ninguna coherencia, se amplía enérgicamente el ámbito de aplicabilidad, sin que sea necesario apostar por un nuevo ideal general del tipo problema-solución. Precisamente la coherencia entre las condiciones la debe proponer la solución obtenida, el mismo objeto; de esta forma la *conceptualización por condicionantes* no se queda entre categorías, sino con extrema valentía apunta por la posibilidad del ambicioso proyecto originario.

Este es quizás un camino para determinar la constitución de un discurso propio de diseño.

Si las líneas anteriores no contienen ningún error fundamental, queda ahora el largo camino para iniciar una investigación verdaderamente a fondo.

Lo que no es posible, lo vemos ahora claro, es un discurso científico sobre este discurso peculiar del diseño: la intensidad con la que el diseñador cuestiona sus mismas propuestas y ambiciones, no permite creer con el valor de un estudio fragmentario.

Es por este motivo por el que nos hemos visto obligados a deducir la forma del discurso desde los presupuestos que se implican coherentemente en el proyecto originario; creemos que toda profundización de lo que hemos expuesto ha de pasar por el mismo camino. De no ser así la objetividad académica ahogaría el credo inicial...

Y tal vez es posible creer todavía en aquel bello y heroico deseo cultural.

Referencias

1. No es necesario recordar los numerosos ejemplos de esta voluntad en la reciente de la cultura de nuestra civilización. Ver, sin embargo, especialmente Goethe, Johann W. Fausto, traducción al castellano de Valverde, J.M. Planeta, Barcelona, 1980, páginas 327 a 333.
2. Archer, Bruce. «Què se n'ha fet, de la metodologia del disseny?», *Temes de disseny*, número 1, Octubre 1986, páginas 61-66.
3. Jones, J. Christopher. Métodos de diseño, Gustavo Gili, Barcelona, 1978, pág. 4.
4. Ricoeur, Paul. *Tiempo y narración*, Ediciones Cristiandad, Madrid, 1987.
5. Von Wright, Georg Henrik. *Explicación y comprensión*, Alianza, Madrid, 1979, Pág. 24.
6. Cruz, Manuel. *Narratividad. La nueva síntesis*, Península, Barcelona, 1986, páginas 165 a 167.