

Diseñar entre el conflicto: del origen cognitivo a la ética construida. El diseño como agente social y material

Manuel Ovalle⁽¹⁾

Resumen: Este texto parte de una tesis: el diseño no es un invento reciente, sino una manifestación intrínseca del pensamiento humano, una respuesta biológica, cognitiva y conductual para enfrentar problemáticas de diversa magnitud, partiendo desde herramientas simples hasta sistemas complejos que sostienen la vida contemporánea. Precisamente por esa naturalidad emerge una ambivalencia: el diseño no solo resuelve, también genera y complejiza problemas. En un presente atravesado por violencias y externalidades no previstas, la ética deja de ser especulativa y opera bajo incertidumbre. El artículo se construye a partir de las tesis de: Byung-Chul Han (*La sociedad del cansancio*), para leer el desgaste subjetivo que ciertos dispositivos de diseño producen; Beatriz Colomina y Mark Wigley (*¿Somos humanos?*), para interrogar la co-constitución entre lo humano y lo diseñado; Jane Bennett (*Materia vibrante*), para reconocer agencia en lo material y sus efectos no intencionados; y César González Ochoa (*El significado del diseño y la construcción del entorno*), para anclar el sentido del diseño en la configuración ética del hábitat. Desde este marco, se propone una utopía como horizonte regulativo que reubica el éxito en la reducción de daño, el cuidado y la responsabilidad situada.

Palabras clave: diseño - utopía - ética - profesionalización - enseñanza - violencia.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 85]

(1) Ver CV en pág. 86

El diseño como institución es históricamente joven frente a otras disciplinas proyectuales, esto si se toma como referencia su consolidación a partir del surgimiento de la Bauhaus y de la profesionalización de los oficios industriales durante el primer cuarto del siglo XX, proceso cual dio lugar a la definición institucional del diseño como disciplina en el mundo occidental.

La juventud en el concepto de estos valores estéticos, funcionales, técnicos y semióticos, manifestados a través de a objetos, espacios y sistemas materiales e intangibles, genera

una ambigüedad en la acotación de la disciplina, así como en la apreciación cultural y cotidiana de los profesionistas que se dedican a ella, ambigüedad que persiste hasta la contemporaneidad.

En la academia, la joven institución de la disciplina, la amplitud del concepto y su aplicación generan una diversidad de utopías respecto a su desarrollo académico y a su disciplina proyectual. La enseñanza del diseño se desarrolla aún con una base teórica muy fuerte en su constitución occidental, generando una limitación en el marco de acción y adaptación contextual de esta en las instituciones educativas que fungen como difusores y capacitadores de diseño.

Esta ambigüedad generalizada en la academia genera una construcción difusa de lo que el diseño pudiese constituir como visión utópica y unificada, visión que se busca con mucho empeño dentro del medio, con una influencia eurocéntrica muy marcada, sin embargo, es de suma importancia, antes de tratar de generar visiones utópicas nos preguntemos:

¿Qué es diseño? Y ¿cuándo empezó el humano realmente a diseñar?

Tomando como base las tesis de los autores citados en el presente artículo (*especialmente B. Colomina/M. Wigley y C. G. Ochoa*), el diseño nace como una respuesta evolutiva, surge en el cerebro del homo sapiens como un proceso cognitivo y conductual inherente al razonamiento complejo del humano, permitiéndole al hombre como especie transformar progresivamente la materia en su entorno, generando objetos, espacios y sistemas interdependientes de él mismo.

Pero ¿a qué nos referimos con interdependencia? El objeto y el espacio construidos —que han transformado materia orgánica en volúmenes morfológicos definidos—, han atravesado un proceso cognitivo complejo para constituir su materialidad y vitalidad, un proceso profundo e intangible al que nombraremos “proceso de construcción y concepción con intencionalidad y significancia”. Cada una de estas materialidades generadas ha sido planificada o afectada previamente por el sistema de creencias del individuo que diseña —resaltando que la percepción y las creencias sobre la realidad de cualquier individuo constituyen un constructo social—, edificadas a través de su entorno, cultura y comunidad.

Esto deriva en que estos objetos y espacios se conciben con sesgos culturales —incluidos los religiosos— y perceptivos, que van cargados de la cognición intangible del individuo autor, dándoles un peso simbólico de gran importancia a todos estos sistemas construidos por el hombre desde su origen evolutivo.

Así que para efectos *exclusivos* de este artículo podemos definir el diseño como: la transformación intencional y con significancia de la materia e ideas a través de procesos cognitivo complejos, derivando en la construcción tangible e intangible de objetos, espacios y sistemas materiales o inmateriales con capacidades resolutivas.

Teniendo esta definición como punto de partida y entendiendo que el significado cultural y el simbolismo de los objetos, espacios y sistemas son homogéneos, resulta inherente a la siguiente dinámica:

Estos sistemas, al ser interdependientes del ser humano, inevitablemente constituyen un punto clave en el desarrollo de la especie. Tomando como base la tesis expuesta por C.G. Ochoa, en su libro “*El significado del diseño y la construcción del entorno*”, todos estos sistemas desarrollados por este proceso cognitivo y proyectual —diseño— manifiestan

interdependencia, que influye profundamente en el comportamiento del hombre, en la construcción de hábitos, en el comportamiento en sociedad y en la percepción de la realidad. Además, es de suma importancia resaltar que el proceso cognitivo del diseño aplica para todas las disciplinas, oficios y procesos de razonamiento sin excepción, por lo que el diseño no es exclusivo de los diseñadores, sino que es un proceso tan homogéneo en la especie que existe en cada sistema generado por el hombre hasta la fecha. Citando a Escobar (2017):

Toda comunidad practica el diseño de sí misma: sus organizaciones, sus relaciones sociales, sus prácticas cotidianas, sus formas de conocimiento, su relación con el medio ambiente, etcétera. Si a través de la mayor parte de la historia las comunidades han practicado una especie de “diseño natural” independiente del conocimiento experto (ontonomía, diseño difuso) las situaciones contemporáneas implican formas de reflexión tanto encarnadas como objetivantes y abstractas ... toda personas o colectivo es practicante de su propio saber y desde allí examinar cómo la gente entiende su realidad. Este principio ético y político está en la base de la autonomía y del diseño autónomo.” (p. 318)

La práctica de diseñar, exclusiva del humano (al menos conceptualmente hablando), nos concede la capacidad de la *domesticación*. Sin embargo, no se trata de una domesticación de fauna o flora, sino de una domesticación del entorno, de los ecosistemas y de las dinámicas sociales. La capacidad de transformar el espacio y de construir herramientas nos dota de un alcance único en la naturaleza, y es que tanto el espacio que habitamos como nuestro propio cuerpo se convierten en un proyecto de diseño constante e incremental, haciendo que podamos plantear la interrogante:

¿Podremos alcanzar una realidad utópica con estas capacidades?

Al hablar de utopía no nos referimos a una promesa ingenua de perfección ni a la posibilidad de erradicar por completo el conflicto, sino a un horizonte crítico desde el cual observar, cuestionar y reorientar las formas en que diseñamos el mundo. Si el diseño es una capacidad inherente al ser humano para transformar la materia, construir el entorno y modelar hábitos, entonces también es una herramienta para imaginar realidades distintas a las que heredamos. Así, la utopía aparece no como un destino absoluto, sino como una tensión permanente entre lo que construimos, lo que normalizamos y lo que todavía podríamos decidir transformar.

Así que trataremos de responder esta pregunta con el siguiente enunciado basado en lo desarrollado en el presente artículo:

El diseño no solo modela el mundo físico, sino que también moldea las formas de vida. Los objetos, las viviendas, las ciudades y hasta los sistemas digitales, todos estas son tecnologías de domesticación: nos enseñan cómo comportarnos, cómo movernos y qué esperar de nuestra cotidianidad. Así, el diseño actúa como una forma de poder sutil que disciplina tanto el entorno como al sujeto. Habitamos estructuras diseñadas que, a su vez, nos habitan a nosotros. Este es el punto de intersección donde convergen el **conflicto, la ética y la utopía**.

Hemos expuesto en este texto cómo los objetos, espacios y sistemas que diseñamos construyen los hábitos y comportamientos de las sociedades y, a su vez, transforman progresivamente la percepción y cognición del propio humano hacia el mundo que lo rodea. Sin embargo, la moral y la ética de cómo estos sistemas se construyen y se mimetizan con los contextos culturales, además de cómo estos buscan o no condicionar comportamientos individuales o colectivos, pueden ser tan especulativas como el diseño mismo.

Esto se debe a que la ética y la moral son constructos meramente condicionales, culturales, históricos y perceptivos de la experiencia y desarrollo de cada individuo. No existe una moral o una ética absoluta, y aunque se percibe que la raíz de estos conceptos surge del clamor del bien común, este concepto parte de una barrera difusa en donde cada realidad cognitiva y contextual puede o no ser absoluta para el individuo que diseña.

Por lo que, aunque la concepción del “bien común” sea una premisa básica, está sujeta a la interpretación cultural, contextual e histórica. La misma disciplina que diseña para la salud, la educación y el bienestar, también lo hace para la guerra. Así que, en el caso de un conflicto, ¿diseñar armas para atacar está mal? ¿Pero diseñar armas para defender es lo correcto?

La propia existencia material del poder bélico de un individuo o colectivo ya sea para disuasión o para ejecución, transforma su vitalidad —concepto aclarado más adelante—. Desde la agencia material de la existencia de ese poder, las dinámicas de estado y sistemas políticos enteros se ven influenciados por esta percepción, que se extiende desde la violencia simbólica hacia el desarrollo de las políticas públicas y sociales de cada estado.

Así que, ¿cómo decidimos quién queda desfavorecido en un conflicto? ¿a quién se le protege? ¿Realmente existe una respuesta absoluta?

La ambigüedad del diseño nace de la propia naturaleza profunda en el cerebro humano; no sabemos definirlo, ya que siempre ha estado ahí. Es tan natural como especie que, incluso, como describen B. Colomina y M. Wigley en *¿Somos humanos?*, la propia acción material de diseñar y fabricar usando piedras como herramienta por nuestros antecesores del género Homo, hace miles de años, moldeó el desarrollo de nuestros pulgares oponibles, que a su vez constituyó una ventaja evolutiva notable; el poder construir refugios, cocinar carne, dominar el fuego, etc., hizo crecer nuestro cerebro, moldeando nuestra cognición hasta hoy.

Esta cognición es tan compleja y única en cada individuo que la capacidad de discernir y determinar el bien común unificadamente se disuelve entre la diversidad de constructos sociales y morales. El simbolismo de los objetos y espacios como herramientas disuasorias, alegóricas y conmemorativas empata directamente con el concepto de “vitalidad de la materia” que describe Bennett (2010), quien señala la agencia de la materia transformada en objeto, no solo desde su representación física, sino desde la influencia que ejerce sobre la vitalidad del individuo al interactuar con esa materia transformada; es decir, que aparte del contexto cultural, esta línea difusa de ética y moral también impacta hasta el nivel más primitivo del ser, donde esta capacidad material se funde con la vitalidad del “espíritu humano individual” (conceptualmente hablando). Sin embargo, este impacto en la vitalidad, que tiene como consecuencia la interdependencia del objeto y el espacio con el hombre, tiene un costo cognitivo de gran potencial.

Han (2012), nos describe cómo cada gran revolución industrial y tecnológica acarrea nuevos dolores colectivos a la sociedad humana, y cómo la misma capacidad de fabricar e inventiva del hombre supera cada una de estas grandes barreras, no sin antes desencadenar una nueva. Como ejemplo, Han describe la creación de las vacunas y antibióticos como el gran desarrollo tecnológico que le permitió al hombre superar la era de los virus y bacterias durante los siglos XIX y XX, permitiéndonos potenciar exponencialmente nuestras capacidades y esperanza de vida, llevándonos a la revolución digital y tecnológica experimentada en lo que va del siglo XXI; sin embargo, este salto tecnológico exponencial potencia la “enfermedad del siglo XXI”, la cual Han describe como el desgaste cognitivo y las patologías psicológicas y psiquiátricas que la dinámica de vida contemporánea han desarrollado en masa en las principales sociedades del mundo, dinámica diseñada por nuestra constante domesticación y estandarización de la realidad, tratando de adaptar incrementalmente un cuerpo humano, biológico y de desarrollo orgánico hacia un ecosistema domesticado y sintetizado.

Esta metacognición digital, asistida por datos y hardware electrónico, que pudiese describirse como la utopía del siglo XX, es el gran reto a superar en nuestro siglo; el impacto de los ecosistemas que producen este poder de procesamiento y las consecuencias físicas que seguirán impactando nuestra vida cotidiana se alejan de este concepto utópico que el hombre busca con constancia.

Por lo que, a través del diseño, generamos —desde nuestro criterio, sesgado por el constructo social— los objetos y espacios que habitamos, produciendo un impacto recíproco en los usuarios que los empleamos. Habitamos el sesgo cognitivo de quien diseña los sistemas que usamos cotidianamente, y estos sistemas, a su vez, nos habitan a nosotros mismos, redefiniendo poco a poco la vitalidad de cada individuo.

Referencias bibliográficas

- Bennett, J. (2010). *Vibrant matter: A political ecology of things*. Duke University Press.
- Colomina, B., & Wigley, M. (2021). ¿Somos humanos? Notas sobre una arqueología del diseño (A. Hernández Gálvez, Trad.). Arquine.
- Escobar, A. (2017). *Autonomía y diseño: La realización de lo comunal*. Tinta Limón.
- González Ochoa, C. (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. Editorial Designio.
- Han, B.-C. (2012). *La sociedad del cansancio* (A. Saratxaga Arregi, Trad.). Herder Editorial.

Abstract: This text begins with the thesis that design is not a recent invention, but rather an intrinsic manifestation of human thought, a biological, cognitive, and behavioral response to

problems of varying magnitude, ranging from simple tools to complex systems that sustain contemporary life. Precisely because of this naturalness, an ambivalence emerges: design not only solves problems, but also generates and complicates them. In a present marked by violence and unforeseen externalities, ethics ceases to be speculative and operates under uncertainty. The article is built upon the theses of: Byung-Chul Han (The Burnout Society), to interpret the subjective exhaustion produced by certain design devices; Beatriz Colomina and Mark Wigley (Are We Human?), to question the co-constitution between the human and the designed; Jane Bennett (Vibrant Matter), to recognize agency in the material and its unintended effects; and César González Ochoa (The Meaning of Design and the Construction of the Environment), to anchor the meaning of design in the ethical configuration of the habitat. From this framework, a utopia is proposed as a regulatory horizon that redefines success in harm reduction, care, and situated responsibility.

Keywords: design - utopia - ethics - professionalization - education - violence

Resumo: Este texto parte da tese de que o design não é uma invenção recente, mas sim uma manifestação intrínseca do pensamento humano, uma resposta biológica, cognitiva e comportamental a problemas de magnitude variável, desde ferramentas simples a sistemas complexos que sustentam a vida contemporânea. Precisamente por causa dessa naturalidade, surge uma ambivalência: o design não apenas resolve problemas, mas também os gera e os complica. Em um presente marcado pela violência e por externalidades imprevistas, a ética deixa de ser especulativa e opera sob a incerteza. O artigo se baseia nas teses de: Byung-Chul Han (A Sociedade do Esgotamento), para interpretar a exaustão subjetiva produzida por certos dispositivos de design; Beatriz Colomina e Mark Wigley (Somos Humanos?), para questionar a coconstituição entre o humano e o projetado; Jane Bennett (Matéria Vibrante), para reconhecer a agência no material e seus efeitos não intencionais; e César González Ochoa (O Significado do Design e a Construção do Ambiente), para ancorar o significado do design na configuração ética do habitat. A partir dessa perspectiva, propõe-se uma utopia como um horizonte regulatório que redefine o conceito de sucesso na redução de danos, no cuidado e na responsabilidade contextualizada.

Palavras-chave: design - utopia - ética - profissionalização - educação - violência

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

Manuel Ovalle. Licenciado en Diseño Industrial por la Universidad Rafael Landívar, Guatemala. Posgrado en Business Innovation por ELISAVA, Barcelona. Asesor técnico de Investigación y Desarrollo en impresión 3D para construcción en Progreso, Guatemala. Catedrático universitario en la Facultad de Arquitectura de la Universidad Francisco Marroquín, Guatemala. Senior Designer en Movalle Studio, marca personal de diseño. Design@movalle.com