

# **El diseñador contemporáneo, dialogante con el entorno**

## **The contemporary designer in dialogue with the environment**

Guiomar Jiménez Orozco

CENTRO

México

[gjimenezo@centro.edu.mx](mailto:gjimenezo@centro.edu.mx)

### **Palabras clave**

Diseño, diálogo, complejidad.

### **Resumen**

Se hace una revisión sobre la práctica del diseño contemporáneo en relación con el entorno. Se propone generar una educación en el diseño que implique la técnica no como un proceso, sino como construcción del conocimiento desde la perspectiva del pensamiento complejo y la transdisciplina.

### **Keywords**

*Design, dialogue, complexity.*

### **Abstract**

*A review is made on the practice of contemporary design in relation to the environment. It is proposed to generate study programs that involve the technique not as a process, but as construction of knowledge from the perspective of complex thinking and transdiscipline.*

## **1 Introducción**

Nos encontramos en un cambio de paradigma en donde tenemos que construir una educación en el diseño que no solo se base en la producción masiva de contenido o que se encuentre enfocada a las promesas del hacer tecnológico, sino que tomen en cuenta la complejidad de la relación entre técnica, impacto social, ambiental y la creación. Es momento en el que tenemos que replantear

cuál será el papel y la forma de ser creadores en esta nueva época que se distingue por el impacto tecnológico digital o la integración de sistemas inteligentes, así como los cambios ambientales, económicos, políticos y sociales que se están experimentando y que dieron un vuelco radical a causa de la pandemia. Estamos ante el problema en el que gran parte del diseño se volvió emplazador de la naturaleza para generar productos de consumo masivo, y se dejó de pensar en este hacer como un diálogo con el entorno.

La construcción de conocimiento requiere de perspectivas que replanteen el campo del diseño; la integración del reflexionar el mundo en el que habitamos; por lo cual, la construcción de pensamiento crítico y la transdisciplina son indispensables en la formación de las próximas generaciones. El sistema tecnológico y su relación con la vida cotidiana demanda perspectivas relacionadas con la complejidad en el trabajo de los creadores.

Este trabajo se dedica a revisar diferentes perspectivas del diseño y plantea una propuesta para empezar a enlazar estos campos con las nuevas formas de ser que implican la integración de pensamiento complejo y transdisciplina en correlación al sistema técnico desde una perspectiva dialógica. Para entender este proceso, primero revisaremos la técnica y nuestra relación con ella; después haremos un reconocimiento de cómo se fue desarrollando nuestra correspondencia con el diseño, para finalmente realizar una propuesta en conexión con el pensamiento complejo y la trasndisciplina con el fin de generar un diálogo con el entorno.

### **Técnica, la posibilidad de crear**

Nuestra relación con la técnica es ontológica, es la facultad con la que hemos comprendido y transformado el mundo. Sin embargo, en el planteamiento moderno se entiende la técnica como instrumento o hacer humano al servicio del capital, es decir, hemos emplazado al conocimiento como fundamento de la riqueza y requerimos de él para seguir manteniendo y hacer crecer un sistema basado en el capital. Ejemplo de esto lo vimos cuando en tiempos de pandemia la población estaba urgida de respuestas, exigía curas y vacunas para poder seguir con la economía. Se planteaba una realidad cruda y dura entre la gente: “o muero de COVID o muero de hambre”. El virus ha puesto en jaque a nuestra sociedad capitalista y la promesa del sistema, de codificar todo lo que conocemos:

Todo esto es verdad también para el capitalismo, que cree desde hace mucho tiempo haber asegurado símil-códigos. Se trata de la famosa potencia de recuperación en el capitalismo: cada vez que algo parece escapársele, pasa por debajo de esos símil-códigos, vuelve a taponar todo, añade un axioma de más y la máquina vuelve a partir (Deleuze, 2005, p.20)

Sin embargo, el desarrollo de la pandemia nos enfrentó y nos sigue enfrentando con lo incodificable, con lo inmensurable; si bien se han creado vacunas y medios para la convivencia,

seguimos con resquemor de qué pasará y vemos que no todos pueden acceder a esa planicie que clarifica dudas.

No se trata de demonizar al capitalismo, puesto que como cualquier otro sistema económico tiene sus fortalezas y sus debilidades. El punto es reflexionar sobre cómo nos hemos enfrentado con la posibilidad de una devastación humana, cómo nos estamos relacionando con la naturaleza y nuestra concepción sobre la técnica desde la perspectiva del capital; nos hemos desasociado de la facultad humana de la técnica para concebirla como un proceso o como un instrumento a nuestro servicio. En el diseño concebimos metodologías y formas de producción de objetos de consumo masivo que pueden resolver problemas, pero nos estamos olvidando de cómo estos objetos dialogan con el mundo en su vida futura. Por ejemplo el diseño de dispositivos de corta vida, el diseño de objetos basados en plástico, entre otros.

En este momento debemos recordar cómo comprender el mundo para transformarlo. Para Heidegger lo importante en el artesano no era que efectuaba cosas, sino que era capaz de reunir y ligar materia, forma y finalidad. El crear formas útiles y estéticas deviene de un proceso conceptual en el que se conjugan imágenes mentales, lenguajes (Salinas, 2009) así como posibilidades materiales, es decir, se crea desde el entorno. Los procesos cognitivos complejos que se implican van más allá de construir sólo objetos “bellos”.

Desde esta perspectiva, las escuelas de diseño no pueden enfocarse solo en la reproducción de métodos y objetos (que pueden ser efectivos), sino en educar personas con un pensamiento crítico que reflexiona, que cuestiona la realidad y los paradigmas establecidos. Se debe buscar que los estudiantes concreten ejercicios conceptuales de alto nivel en su labor creativa.

Por tanto se debe plantear a la técnica no como procedimientos para aprender o instrumentos para usar; sino que se debe enseñar esta facultad, desde una perspectiva ontológica, que no está al servicio, sino que es una implicación en la existencia humana para entender el mundo. Que la técnica sea, antes y más radicalmente que instrumentalización o que producción, una forma de desocultamiento del mundo y —por decirlo así— de mirada sobre las cosas (Esquirol, 2011, p. 41).

Si bien, el tiempo histórico en el que vivimos plantea una relación entre técnica y ciencia moderna en el que la finalidad es producir existencias (Esquirol, 2011), es decir cantidad de objetos almacenables que pueden comprarse; las escuelas de diseño tienen la responsabilidad de cambiar la perspectiva que ha llevado a una desarticulación entre el diseño y el mundo; lo cual ha generado el diseño de sumas de cosas que en la demanda de su consumo y acumulación han acarreado más problemas que soluciones. Debemos de pensar en la innovación como reflexión que integra conocimientos y los cuestiona; dejar de ser una sociedad de la técnica como lo define Jaques Ellul (Esquirol, 2011), en donde la tecnología resuelve las cosas porque las usamos día a día. Nos pensamos como una sociedad altamente tecnologizada y digitalizada porque tenemos computadoras para el trabajo, celulares que nos conectan con el mundo y a partir de ellas ejercemos parte de la economía. Sin embargo, eso no quiere decir que entendamos la complejidad de la técnica; utilizarla, no quiere decir que la razonemos.

## **Pensamiento crítico en el diseño**

Estas generaciones que Serres (2013) ha llamado pulgarcitos (porque usan sus dedos pulgares en el dispositivo), están careciendo de un aprendizaje mucho más profundo, puesto que usar redes sociales, sistemas de mensajería o plataformas de reunión virtual no implica que entiendan las lógicas de los aparatos que están usando; la lógica de cómo las bases de datos interconectadas cambiaron la forma de nuestras formas de conocer; las lógicas del conocimiento que se trata de transmitir; cómo es que nos imaginamos como una inteligencia colectiva; y cómo está funcionando tal forma de ser.

Se plantea que la educación debe aprovechar los programas y herramientas digitales que hoy tenemos para hacer “efectiva” la comunicación con las nuevas generaciones, pero nos estamos olvidando de algo muy importante que es el pensamiento crítico en nuestros diseñadores; es decir enseñarles a problematizar, e interpretar la realidad para generar cuestionamientos y propuestas enfocados en beneficio de la humanidad (Saladión, 2012)

Nuestros alumnos tienen acceso a mucha información, pero no al conocimiento, lo cual demanda procesos complejos que los maestros debemos enseñar a aprender. No debemos hacer “divertidas y espectaculares” las clases para que no se aburran, debemos hacer un espacio que los involucre en su propia forma de acercarse al mundo, debemos enseñarles a preguntar y a dudar del mundo, de ellos mismos; enseñarles a darse tiempo para que ellos respondan sus propios cuestionamientos. De otra forma el diseñador próximo estará integrado a una sociedad técnica en la que puede manejar máquinas -un maquilador-, pero no sabrá cómo o por qué funcionan; perderá la capacidad de saber cómo aplicarlas para la mejora social y la regulación con la naturaleza. Si bien, no es necesario que sepa a profundidad el proceso técnico del dispositivo, si tendría que contar con criterio para las posibilidades de éste y no sólo usarlo como un masificador de objetos e imágenes.

La escuela de hoy, como responsable de parte del conocimiento que se genera, debe poder escuchar los cambios del mundo para no generar un seriado de alumnos; ya no puede ser un espacio industrializado en donde se fabrican diseñadores a nivel masivo, cuyo compromiso con la existencia humana, es verla como consumidores que generan riqueza. Se tiene que tener la voluntad para plantear otras perspectivas de creación, en el que el alumno aprenda a reflexionar sobre su hacer e impacto en el entorno. Diseñar conlleva la integración de realidades; las cuales son parte del creador y debe reconocerse en ellas.

## **El diseño industrializado**

La forma y finalidad de producir ha sufrido varios cambios, de entre ellos se puede ubicar la Revolución Industrial que trajo consigo la mecanización y multiplicación de las manos productivas,

así como la distribución de los productos, lo cual se proyectó en los modelos económicos. Hoy por hoy, que ya estamos en la Cuarta Revolución Industrial, no se puede negar que existe una relación estrecha entre capitalismo, técnica y ciencia moderna, lo que ha llevado a nuestra concepción de una sociedad técnica.

El desarrollo industrial transformó la vida cotidiana –en parte del mundo y para ciertos sectores – e implantó la demanda de más artículos de consumo, servicios públicos eficientes y modernos; una gran cantidad de mercancías fabricadas en forma masiva; lo cual generó una realidad del consumo<sup>1</sup>.

Hay que recordar que en origen, los productos no obedecían del todo a necesidades estéticas, sino más a las funcionales (Salinas, 2009), lo cual se evidenció en la Gran Exposición Industrial en Londres de 1851. En esta época existían dos posturas, una mirada británica más enfocada al lujo, en donde el aparato utilitario agregaba algunos detalles ornamentales para poder hacerlo más aceptable en lo cotidiano como en la máquina Singer; y por otro lado existía una tendencia norteamericana, en donde la estética de la máquina se evidenciaba, es decir la funcionalidad y estandarización de su producción, así como el carácter intercambiable de sus piezas. Esto cambió con el tiempo y las máquinas aspiradoras y de coser fueron finalmente adornadas con motivos *art nouveau* (Gay y Samar, 2004).

Ante el fenómeno de la industrialización, la mecanización, y la despersonalización de la máquina, hubo posturas que se contraponían como la de William Morris, que influenciado por Ruskin, pugnaba por generar un mobiliario decente, que refería a una construcción utilizable y de calidad tanto en factura como en diseño; buscaba un fin y beneficio social, en donde el artesano y el artista estaban al mismo nivel. El movimiento que lideró fue importante en Inglaterra y luego pasó a Estados Unidos, pero cayó en su propia contradicción, puesto que los productos eran refinados y de alta calidad y por tanto, los altos costos solo podían ser cubiertos por gente adinerada (Gay y Samar, 2004), por lo cual, el planteamiento no prosperó.

Werkbund traerá la postura de integrar el arte, la industria, la manufactura y el comercio; y dará las bases del diseño para un mundo moderno; en donde la producción en serie plantea reducir el diseño de artículos a sus partes esenciales para abaratar costos; por tanto la forma se fundamenta en las formas puras y racionales que generan su propia estética (Gay y Samar, 2004).

Será en la Bauhaus que se retomen parte de estas ideas y se profesionalice el diseño. La revisión de la forma, la ética y de la funcionalidad para todos, demandó que el diseñador se integrase en la manera de producir para poner al alcance de la gente la buena casa.

El trabajo del diseñador se transformó con el tiempo y se enfocó más en la forma atractiva para la venta seriada, lo cual hizo del diseño más un problema para lo social, que una solución. El diseñador se alejó de la naturaleza y la emplazó, es decir, dejó de dialogar con ella y la manipuló para controlar su “eficacia” (Esquirol, 2011). La sobre producción y el continuo diseñar del deseo

---

<sup>1</sup> Estos temas ya han sido tocados por varios pensadores como Bauman, Baudrillard, Lipovetsky, Virilio, entre otros.

dejó de lado la creación que transforma el mundo para hacerlo “mejor”; hoy en día accedemos a objetos sin pensar en su origen y su destino, lo cual nos lleva también a una cultura del desecho, en donde siempre hay en existencia algo nuevo que experimentar.

### **Propuestas en el diseño de hoy**

Andrew Blauvet ya ha propuesto trabajar con un diseño relacional basado en un contexto específico (2008) y para eso realizó una revisión sobre el trabajo del diseñador y sus fases históricas con el fin de ubicar el trabajo con el entorno (Tabla 1).

Tabla 1. Fases del diseño de Andrew Blauvet (2008).

<b>Fase</b>	<b>Característica</b>
La primera fase de diseño moderno (principios siglo XX).	<p>Se da la búsqueda de un lenguaje de la forma plástica, una sintaxis visual que se podía aprender, era de corte racional y potencialmente universal. Se dan los “ismos” que investigan sobre la forma acotando valores de simplificación, reducción y esencialismo.</p> <p>La tendencia se enfoca en los principios constructivistas rusos que se enfocan en un lenguaje universal de forma que puedan superar las diferencias de clase y sociales.</p>
La segunda fase de diseño que alcanzó su apogeo en los 80s y 90s.	Se enfoca en el contenido, en la dimensión simbólica y su potencial narrativo. Se centra en el autor; el diseñador como creador de contenido y forma, por tanto de un simbolismo funcional y cultural de los objetos y sus formas que proporcionaba a sus audiencias.
La tercera fase se da a mediados de la década de 1990.	Explora la dimensión performativa del diseño, es decir, las relaciones con los usuarios, lo que evidencia sus limitaciones pragmáticas y programáticas, su impacto retórica, y su capacidad para facilitar las interacciones sociales. Esta fase está ligada al gran cambio epistemológico que generaron las tecnologías digitales. Las nuevas perspectivas del diseño evocan procesos de composición abierta, la experiencia y la participación. La preocupación supera a un objeto cerrado y se extiende a su efecto en el entorno.

De esta revisión, Blauvelt plantea que la lógica del diseño ha pasado del lineamiento formal, a uno simbólico, para finalmente desembocar en una línea de producción del diseño relacionado con su contexto de consumo, donde la función en relación a su usuario es primordial. Si bien, antes de *La Gran Exposición*, lo funcional era primordial, la perspectiva que Blauvet propone, cambia en cuanto a contexto, puesto que la relación con el usuario real es fundamental ya que se convierte en un co-diseñador. Esta postura demanda que los productores no se queden sólo en construcciones simbólicas; ya no pueden quedarse con la perspectiva en la que el diseño sólo resuelve necesidades de estructuras sociales no equitativas que refieren al poder, al estatus o al acceso a recursos costosos; ya no hay que tener como base solo el alto rendimiento de ganancias de un producto como causa única para el camino de la creación. La perspectiva, que no es nueva, plantea ya no abstraer al objeto de su función; ya no enfocarse en el deseo de la posesión<sup>2</sup>.

De esto y a partir de la tercera fase que Blauvelt identifica, se plantea diseñar con las bases de origen, es decir, producir en relación al entorno, que el diseño sea usable y eficiente, atendiendo la complejidad del contexto y en escucha del mundo.

¿Cómo es que el diseñador puede enfocarse en eso? Nuestros alumnos se enfrentan día con día a teorías, propuestas, tendencias, procesos y tienen que preguntarse ¿Qué tipo de diseñador quiero ser? ¿Cómo puedo hacer un trabajo eficaz? ¿Qué diseño en el sistema dado? Ante el provecho económico, la frugalidad y lo superficial que puede ser el diseño hoy en día, existe gran confusión de hacia dónde se deben dirigir los esfuerzos, sobre todo porque hay que negociar con la realidad inmediata del ingreso monetario para vivir. Quizá habría que pensar en una producción eficaz como clave, ya no sólo por la expresión en el diseño, sino por su contenido y cómo es que impacta en su medio y se solidariza con su grupo social. Cómo es que aprovecha sus habilidades y capacidades para integrarse al mundo.

Retomando a Gardner y su definición de inteligencia, el diseñador inteligente se puede ubicar como aquel que utiliza sus habilidades para:

...resolver problemas o para elaborar productos que son de importancia en un contexto cultural o en una comunidad determinada (...) permite abordar una situación en la cual se persigue un objetivo, así como determinar el camino adecuado que conduce a dicho objetivo. La creación de un producto *cultural* es crucial en funciones como la adquisición y la transmisión del conocimiento o la expresión de las propias opiniones o sentimientos...  
(Gardner, 2016 p. 33)

---

<sup>2</sup> El objeto en su función de ser utilizado pertenece al campo de la totalización práctica del mundo para el sujeto, cobra el estatus social de la máquina: El exprimidor de limones sirve para sacar la mayor cantidad de jugo a un crítico. El objeto en su función de posesión es relativa a una empresa de totalización abstracta del sujeto por él mismo fuera del mundo. El objeto puro es desprovisto de su función o abstraído de su uso y cobra un estatus subjetivo y se convierte en un objeto de colección, en un objeto "magnífico" (Baudrillard, 2012): El exprimidor de Philippe Starck es un objeto de colección que sirve para conversar: "*Mi exprimidor no está hecho para exprimir limones, sino para empezar conversaciones*".

El diseño utilizado de forma responsable debería ser el eje a partir del cual el entorno se modela para la mejora y el deleite de todos, así como la solidaridad con el grupo social y no sólo como algo divertido, entretenido, cílico y a la moda, pero poco sustancial (Heskett, 2003). Para esto el diseñador, en principio, tendría que ubicarse en una dimensión temporal y espacial, en la que se relaciona con un problema en el que se reconoce como uno, con un imaginario social y una experiencia a partir de los cuales dialoga con su entorno y con los otros.

Hoy en día se debe educar a los trabajadores del diseño para generar productos que propicien un ambiente digno, en el que se procuren los medios para una vida con necesidades mínimas resueltas; ya no se puede pensar sólo en un diseño de imagen, arquitectónico, funcional, etc., por separado; sino integral y contextualizado, en equilibrio con el entorno y no tratando de imitar otras soluciones que obedecen a otras lógicas. Estamos en un momento en el que el pensamiento complejo nos exhorta a generar perspectivas transdisciplinares, en donde hay que echar mano de otras áreas y formas de conocimiento sin delimitarnos a un campo especializado. Se tiene que cambiar la perspectiva del diseño que produce objetos que cumplen con una forma y solucionan un problema inmediato; pero que después demandan un proceso de reciclaje que es dañino para el medio ambiente y eleva los costos del producto (*Better Language Models and Their Implications*, 2019). Ahora es necesario que el diseñador piense en todo el proceso, desde la obtención de insumos hasta la reintegración del objeto al medio ambiente en el final de su vida funcional; para lo cual necesita conocimientos de diversas áreas.

Se han trabajado perspectivas sobre la relación del humano con el mundo para reconocerse como parte de él desde Heidegger, Morin, Bateson, Maturana etc., pero estos planteamientos se han alejado del mundo del diseño porque remiten al pensamiento filosófico y parecen ajenos a este quehacer. Es de vital importancia integrar una visión transdisciplinar que integre miradas antropológicas, artísticas, filosóficas, históricas, biológicas, matemáticas, en la educación de los diseñadores con el fin de enseñarlos a pensar el diseño desde una perspectiva crítica, desde un pensamiento complejo; se les tiene que dar herramientas que les permitan ser diseñadores y creadores del mundo que habitan y no sólo maquiladores de imágenes y objetos que siguen una tendencia sin cuestionarla. No sólo se trata de integrar la metodología de moda, sino hacer que el propio diseñador cree su proceso de trabajo a partir de la observación, el cuestionamiento, la experimentación y el diálogo con los otros tomando en cuenta los siguientes fundamentos:

1. Dimensión histórica del diseñador y del usuario. El diseñador debe tomar en cuenta su dimensión histórica (Zubiri, 2006), es decir, las dimensiones (espacio, tiempo, lenguaje) en las que existe y que determinan su relación con la realidad; y la cual dialoga con la dimensión histórica del que usará su diseño; así como las circunstancias en las que su diseño impacta.
2. Hacia dónde va la resolución del problema. Se debe definir el problema y tener claro que se va a solucionar; así como el destino que tendrá la solución cuando termine su vida funcional.
3. Generar una metodología transdisciplinar.

## **Diálogo con el entorno y los otros**

El diseñador debe ser educado para entender que no existe una forma de ser tácita y única; los sujetos, en una paradoja de individuo – social, se cohesionan con otros a través de sus imaginarios sociales que se transforman continuamente, es decir, formas de ser simbólicas que se construyen y se transforman. En este perpetuo cambio se evidencia que coexisten diversas presencias que pueden relacionarse en un diálogo múltiple que genera conexiones múltiples y heterogéneas que demandan no un respeto indiferente por el otro, sino un entendimiento, una afluencia de perspectivas ante la vida. Desde la perspectiva Gadameriana (2004) se comprende al otro desde una implicación entre mundo, sujeto y lenguaje; se comprende desde la condición histórica como límite, pero que se abre al otro. Es decir, que el diseñador debe dar cuenta de sus propias creencias y cómo éstas se relacionan con las de otros.

Se deben dar herramientas para que los estudiantes de diseño identifiquen como *legein* y *teukhein*<sup>3</sup> son las dimensiones que organizan y permiten reorganizar a la sociedad en una meseta de significado que el diseñador debe reconocer. Esta meseta debe entenderse como inestable porque es un sistema vivo, por tanto, no es determinada, no es un sistema de causa, sino de conexiones y rupturas que en el encuentro hacen una región continua de intensidades<sup>4</sup> o encuentros de significado, que se pueden identificar con los imaginarios sociales; así cada intensidad, cada encuentro hace una conexión o ruptura significativa. Es en este diálogo que el diseñador se encuentra inmerso, en el que debe entretejerse y buscar soluciones a los problemas que se presentan cotidianamente.

Como docentes debemos ayudar a nuestros alumnos a crear nuevos lazos con la sociedad, nuevas formas de aprendizaje. Si bien se ha evidenciado que los datos, los procesos están al alcance de todos por medio del Internet, esto no significa que se genere conocimiento, y es ahí la oportunidad que la escuela tiene en estos tiempos; es momento de enseñar a pensar, de enseñar a ser solidarios y de enseñar a ser uno con el otro.

Serres (2013) reflexiona sobre cómo las generaciones de hoy viven una realidad muy distinta de la que los adultos, que manejamos la educación, conocimos. La relación con el campo, la calle, el cuerpo, ha cambiado totalmente. La imagen tecnológica, en sociedades digitalizadas, define el hacer cotidiano debido a la integración dispositivos digitales. Las formas de trabajo están cambiando por múltiples relaciones complejas; tal como lo dejó ver la pandemia por COVID19, la cual además evidenció la fragilidad de la existencia económica ante eventos que tienen que ver con el capital. Podría ser que durante el 2021 los fines capitalistas regresen con mayor fuerza, pero las formas cambiaron, y ahí tendremos que cuestionarnos, qué es lo que debe aportar hoy en día un diseñador; ya no sólo será un generador de dinero a partir de la fabricación de imágenes y

---

<sup>3</sup> Logos y técnica.

<sup>4</sup> El planteamiento rizomático es de Deleuze y Guattari (Deleuze y Guattari, 2013).

objetos basados en la novedad y la mal entendida “innovación”; en la perspectiva de que todo se puede experimentar; del pensamiento de la omnipotencia y la omnipresencia en el que la naturaleza puede controlarse sin ninguna consecuencia; tendrá que ser un agente de cambio en donde su pensamiento crítico y posibilidad de diálogo planteen salidas para conservar a la especie humana en equilibrio con su hábitat.

### **El pensamiento complejo y la transdisciplina en el diseño**

Morin plantea que debemos organizar nuestros saberes de otra forma que cuestionen lo que sabemos y a lo que le damos importancia, puesto que esto ha generado una ceguera del paradigma de la simplicidad, en dónde evitamos ver la complejidad del mundo (2011). La vida no se reduce a leyes generales, identidades simples y cerradas, por lo que el diseño debe plantearse como un espacio para la interrogación, para la capacidad de relacionar factores que ante la simple mirada parecen no existir; se demanda del diseño hacer espacio para el empirismo. Encontrarse con el mundo de esta forma, implica no esperar respuestas contundentes, procesos inalterables y soluciones inmediatas; demanda ser observador paciente, con intención de pensar, y esto evoca cuestionar y relacionarse en un diálogo permanente, en el que se trata de escuchar al otro y se deja de temer a la incertidumbre y a la contradicción. En esta perspectiva, el sujeto en relación al entorno y al otro es preciso. Para Morin esto es pieza clave, puesto que implica perspectiva y dependencia; se da la mirada del “yo” como centro del mundo que es capaz de moverse por otros. Determinación que es palpable en el diseño, ya que el creador ejerce su trabajo desde su experiencia, pero sus decisiones impactan a otros; no existe sólo en el mundo, y esa vida que él conoce es establecida por su relación con los demás.

Así, el diseñador tiene un campo de acción amplio en el que puede asociar distintas formas, distintas soluciones, saber que los usuarios tienen distintas medidas, distintas realidades.

En este tenor, ya no sólo se debe plantear un conjunto de preguntas a llenar sin sentido en lo inmediato como el qué, el cómo o el para qué, sino que se debe plantear la capacidad de hacer la pregunta propia, la pregunta que inquieta el mundo de los alumnos a partir de sus experiencias para que después puedan identificar los procesos adecuados para la construcción de sus propuestas.

La transdisciplina que está intrínsecamente relacionada con la complejidad, implica la transgresión de las disciplinas, puesto que las lógicas conocidas y establecidas no son suficientes. La propuesta deviene de la humildad de entender que no se puede explicar el mundo, que no se pueden generar verdades absolutas y totalitarias, sino que sólo se hacen aproximaciones sobre el lugar donde existimos; Niclescu, en su manifiesto, plantea que sólo se dan respuestas parciales a interrogantes (1996).

No se trata de dejar atrás el conocimiento que se ha generado y las metodologías, sino se trata de entender que no son totalitarias y pueden crear puntos ciegos. Por ejemplo, las disciplinas generan su propias formas y reglas; sus propios lenguajes que crean barreras para la comunicación

entre campos, así la poesía y las matemáticas podrían ser campos muy ajenos uno del otro, y podría perderse perspectivas enriquecedoras sobre cómo plantear soluciones a un problema. De tal forma que se educan hiperespecialistas incompetentes porque no pueden observar y relacionar, no pueden delimitar un problema, sino copiar respuestas; por tanto se limita la construcción de conocimiento. En la transdisciplina se busca trabajar con los distintos niveles del fenómeno, no se elimina a la disciplinareidad o pluridisciplinareidad, sino que se integran en la generación de la comprensión; sólo es cuestión de metodología, de cómo el diseñador propone su propio método para generar, enriquecer sus propuestas y por supuesto cuestionarlas.

## Conclusión

La forma en que nos relacionamos con el mundo, ya no se plantea cómo un objeto que está a nuestro servicio; ya no podemos hablar de “nuestro planeta” en un sentido de cosificación. Tenemos que estar conscientes de que somos parte de él, pero no somos necesarios en él y como cualquier sistema abierto cambia, no es estable y con esto puede generarse un entorno en el que la humanidad deje de tener existencia. Por esto se demandan otras lógicas de pensamiento que nos ayuden a conservar nuestro hábitat y entendernos como parte de éste; teniendo presente que en cualquier momento podemos desaparecer. Por lo anterior debemos educar diseñadores con un pensamiento crítico, que comprendan la complejidad de la vida, de tal forma que pueden generar metodologías de análisis y creación desde la transdisciplina que le permitan co-diseñar con el mundo. El diseñador debe concebirse como un agente de cambio, no como un maquilador de objetos y para eso debe aprender a pensar. La escuela es fundamental en este punto por lo que debe generar contenidos de estudio cuyo valor sea generar profesionistas con la capacidad de mirar y cuestionar el mundo, de entender la técnica no como un proceso de producción, sino como construcción de conocimiento.

## Referencias

- Baudrillard, J., & González Aramburu, F. (2012). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Better Language Models and Their Implications*. (2019, febrero 14). OpenAI.  
<https://openai.com/blog/better-language-models/>
- Blauvelt, Andrew. (2008). *Towards Relational Design*. The Design Observer Group.  
<http://observatory.designobserver.com>
- Deleuze, G. (2005). *Derrames: Entre el capitalismo y la esquizofrenia*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G., y Guattari, F. (2013). *Rizoma: (Introducción)*. Valencia: Pre-textos.
- Esquirol, J. M. (2011). *Los Filósofos contemporáneos y la técnica: De Ortega a Sloterdijk*. Barcelona: Gedisa.
- Gadamer, Hans Georg. (2004). *Verdad y método*. Salamanca: Sígueme.
- Gardner, H. (2016). *Inteligencias múltiples: La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Gay, A., & Samar, L. (2004). *El diseño industrial en la historia*. Córdoba: Tec.

- Heskett, J. (2003). *Toothpicks and logos: Design in everyday life*. Oxford Univ. Press.
- Morin, E., y Pakman, M. (2011). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Nicolescu, B., & Vallejo Gómez, M. (1996). *La transdisciplinariedad: Manifiesto*. : Multiversidad Mundo Real Edgar Morín, A.C.
- Saladión, A. (2012). *Pensamiento crítico. Conceptos y Fenómenos Fundamentales de Nuestro Tiempo*. [http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos\\_final/506trabajo.pdf](http://conceptos.sociales.unam.mx/conceptos_final/506trabajo.pdf)
- Salinas Flores, Ó. (2009). *Historia del diseño industrial*. Trillas.
- Serres, M. (2013). *Pulgarcita: El mundo cambió tanto que los jóvenes deben reinventar todo : una manera de vivir juntos, instituciones, una manera de ser y de conocer--*. Fondo de Cultura Económica.
- Zubiri, X. (2006). *Tres dimensiones del ser humano: Individual, social, histórica*. Alianza : Fundación Xavier Zubiri.