

## Definir lo proyectual

De tiempo en tiempo se hace palpable el *hobby* de la teoría del diseño, dar una nueva definición de diseño, según Luis Rodríguez Morales citado en Simón Sol 2008,

Todo parece indicar que uno de los pasatiempos preferidos en la teoría del diseño, es dar una nueva definición de diseño... esta es una labor constante y no tanto porque el diseño cambie per se... En realidad, se debe a la liga que esta disciplina tiene con las empresas, las tecnologías y los usuarios y estos tres actores están en cambio constante.<sup>1</sup>

Ya se ha demostrado la relación estrecha que posee la práctica del diseño con el entorno en el cual se desenvuelve, es decir, el diseño al estar enmarcado por la tecnología, los usuarios y la economía, el cambio y la transformación se hace más que evidente.

Tomemos como ejemplo la obra que se cita, Cien definiciones de Diseño, el texto ofrece una panorámica privilegiada del cambio en la concepción de la disciplina, pues está editado en orden cronológico, lo que podría dar pistas de la ideología que subyace, los avances técnicos que la rodean y sobretodo, la situación social de cada uno de los entornos en los que se enuncia. Si bien es complejo desentrañar informaciones de tales cualidades de unas pocas palabras, la citación y la reseña bibliográfica, ayudarían a matizar esta información.

Tecnología, empresas, usuarios y artífices, influyen en la concepción del ejercicio y del campo mismo del diseño. Ahora bien, en la segunda década del siglo XXI, se presentan nuevas relaciones que implican una revisión de las nociones que se encuentran en la caracterización de la disciplina. Estos nuevos aspectos están dictados por la tecnología, la cual traspasa las fronteras de la academia hasta llegar a la empresa, redefine el papel que desempeña el usuario en todo el fenómeno proyectual y hace que todo el campo del diseño se resienta.

---

<sup>1</sup> Simón Sol, G. + de Cien Definiciones de Diseño. Ed. Universidad Tecnológica Metropolitana. 2008

En particular se está hablando de la irrupción de la inteligencia artificial, o de cómo las máquinas aprenden y sustituyen procesos anteriormente ejecutados por humanos. Su popularidad se incrementó en los últimos meses del año 2022, a pesar que se viene trabajando en inteligencia artificial desde los años cincuenta del siglo XX. La aparición de herramientas con base en inteligencia artificial, ocupa todas las ramas del saber, y se enfoca en ejecutar tareas repetitivas que los humanos antes debían realizar, sin embargo, antes de analizar las implicaciones de esta nueva manera de enfocar el trabajo en el área del diseño, creo que es conveniente precisar que los cambios que se avecinan por la aplicación de la inteligencia artificial en todos los campos del saber, hace necesaria una amplia discusión sobre la postura de la academia respecto a su uso.

De otro lado, tales transformaciones se convierten en una oportunidad valiosa para intentar revisar, de nuevo, los límites que constituyen la disciplina del diseño, esto es, al revisar algunas de las definiciones que se han construido a lo largo del tiempo, se aprecia que tales caracterizaciones se relacionan con los alcances que posee la disciplina respecto:

- a. al artífice.
- b. a la técnica necesaria para su construcción.
- c. a la relación que hay entre el diseño y el factor económico;

De allí que en este momento se deba tomar una cuidadosa distancia para analizar cómo están siendo afectados estos aspectos que definen al diseño.

El proceso de diseño es uno de los referentes que define la disciplina, en tal sentido, al reemplazar algunos de los componentes que se encuentran en su estructura – ideación – formalización – realización – es necesario que se observen de otra manera los componentes que hacen parte de su definición, de la misma manera se debe

repensar el diseño y tratar de caracterizar su comportamiento como disciplina en relación con las herramientas generativas de la inteligencia artificial.

Otra visión importante es aquella que pide, por ejemplo, hacer una revisión de las definiciones que se han logrado y establecer los hechos invariantes, es decir, aquello que no cambia en las distintas caracterizaciones del diseño, esta dinámica permitiría encontrar lo que se denominaría una naturaleza proyectual. Entre estos hechos se pueden considerar, las necesidades como punto de partida del proceso de diseño; la existencia de un propósito que se transforma en artefacto; la evaluación como la manera de corroborar ese propósito; la relación con las manifestaciones socioculturales.

En este sentido, especificar los alcances del diseño en conjunto con las herramientas de inteligencia artificial, es un ejercicio que involucra academia y sociedad, pues es en esta última donde aparecen verdaderos alcances en las transformaciones del proceso de diseño y se delimitan nuevas concepciones sobre el área, su ejercicio práctico, y la teoría alrededor del mismo. Esto hace que se confronten los posibles hechos connaturales al diseño, e involucrar otros que establezcan algunos de los sentidos que emergen de la hibridación al realizar algunos artefactos, los mismos que tendrán las marcas del contexto, valoradas con más rapidez y precisión que las relaciones contextuales hechas solo por el artífice del diseño.

Estamos ante una nueva oportunidad para seguir fundamentando el campo del diseño, desde las nociones que han contribuido a formar conceptos más abstractos que han permitido realizar y desarrollar investigaciones en el campo, lo que puede comprobarse al revisar las tesis de los distintos programas de doctorado; conceptos que en principio devenían de la experiencia humana y que ahora deben cotejarse con las propuestas que surgen de los aprendizajes de máquinas que valorarán aspectos dentro del proceso de diseño y ofrecerán resultados. Finalmente, puede ser este un

momento previo a uno de los cambios más profundos en la estructura del diseño, que implique una transformación educativa y profesional sin precedentes, por tanto, es necesario prever lo que puede ocurrir, con la intención de optimizar los procesos didácticos que han permitido a la actividad proyectual alcanzar la relevancia social que ha gozado desde su inserción como disciplina académica a inicios del siglo pasado.

William Ospina Toro

Doctor en Diseño y Creación