



Docencia  
Investigación  
Extensión  
Gestión

**Comunicaciones  
Científicas y Tecnológicas  
Anuales  
2009**



La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores.

Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.

---

COMPILACIÓN:  
Secretaría de Investigación

COORDINADOR EDITORIAL:  
Arq. Marcelo Coccato

COMISIÓN EVALUADORA:  
Arq. Carlos Eduardo Burgos // Dg. Cecilia Roca Zorat  
Arq. Claudia Pilar // Arq. Herminia Alías // Arq. María Elena Fossati  
Arq. Daniel Vedoya // Arq. Mario Berent

DISEÑO GRÁFICO:  
Dg. Cecilia Roca Zorat  
Imagen de portada: Biblioteca Central de Seattle

© Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Universidad Nacional del Nordeste

(H3500COI) Las Heras 727 | Resistencia | Chaco | Argentina

Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

ISSN: 1666 - 4035

Reservados todos los derechos  
Impreso en Corrientes, Argentina.  
Junio de 2010

## AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE

---

**Arq. Mgter. Julio Enrique Putallaz**  
DECANO

**Arq. Marcelo Andrés Coccato**  
VICE DECANO

**Arq. Mario Merino**  
SECRETARIO ACADÉMICO

**Arq. Inés Presman**  
SECRETARIA DE DESARROLLO ACADÉMICO  
Y COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL

**Arq. Marcelo Barrios D'ambra**  
SECRETARIO DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

**Arq. Marcela Bernardi**  
SECRETARIO DE EXTENSIÓN Y TRANSFERENCIA

**Lic. Gabriela Latorre**  
SECRETARIA ADMINISTRATIVA

**019. APLICACIÓN DE LOS CONCEPTOS DE AGENCIA Y ACCIÓN INTENCIONAL  
A LOS PROCESOS DECISIONALES INVOLUCRADOS EN LA PRODUCCIÓN DE OBJETOS  
ARTIFICIALES DERIVADOS DE LA PRAXIS PROYECTUAL**

**Burgos, Carlos E.**  
[carloseb@arq.unne.edu.ar](mailto:carloseb@arq.unne.edu.ar)

**RESUMEN**

*La producción de los objetos materiales - artificiales de la cultura supone la existencia de ciertos tipos de acción, asociadas al logro de objetivos concretos. Pero este hacer no se rige por el azar o la casualidad, sino que debe producir ciertos resultados conforme a las metas y expectativas fijadas de antemano. Habitualmente los problemas de diseño tecnológico involucran parámetros de evaluación y control explícitos que convierten a la actividad en una práctica racional con contrastes empíricos fuertes, y no meramente funciones relacionadas con lo artístico o lo estético. Esto significa que no cualquier acción recoge el sentido de agencia que se pone en juego aquí. En una palabra, el sujeto que produce la acción, debe dar ciertas garantías del éxito que se busca con ella. Estas garantías solo pueden derivar de un conocimiento explícito implicado en la acción, que permite controlar el proceso y verificar la adecuación de los resultados (artefactos) a las intenciones iniciales (ideas).*

**PALABRAS CLAVE:** Diseño - Intencionalidad - Racionalización proyectual

**OBJETIVO**

- El objetivo de este trabajo es analizar el valor de los conceptos de agencia y de acción intencional en la elucidación de los problemas fundamentales del diseño, en tanto acción proyectual de producción de objetos artificiales (tecnológicos) de la cultura.

**INTRODUCCIÓN**

La noción de agencia es importante en la Moderna Teoría de la Acción que convierte una mera conducta motora en una acción humana autónoma guiada por la intención. La intención debe garantizar que la acción no sea casual, espontánea o estadística, ya que el mundo debe cambiar en la dirección establecida por la mente para que la acción se considere exitosa<sup>1</sup>. Los problemas relacionados con el concepto de agencia son:

- (i) Describir las características de la acción intencional;
- (ii) Definir las condiciones normativas de éxito o satisfacción del contenido de una intención.

Para ello el agente requiere de cierto conocimiento que garantice la acción, y valide los resultados que se obtengan. Este conocimiento –como se verá más adelante- se presenta en diferentes niveles jerárquicos de acuerdo con las diferentes dimensiones que participan del proceso proyectual: el sujeto diseñador, el objeto diseñado, las acciones

---

1. Anscombe, G. E. M. (1963) *Intención*, Paidós, 2008. Pag. 12 ss.

motoras o decisiones proyectuales, los procesos de reflexión, evaluación y control.

Esta presentación recupera la hipótesis sobre la naturaleza triádica de los artefactos tecnológicos, aportando elementos para la construcción de un nuevo marco epistémico, en el que se puedan elucidar los problemas fundamentales de la acción proyectual.

**La intencionalidad de la acción en la producción y el uso de objetos artificiales:**

La hipótesis de la Naturaleza Dual de los Artefactos Tecnológicos plantea la existencia de dos elementos característicos de los Objetos:

- (i) Su estructura material, y
- (ii) La adscripción a ciertas funciones que el objeto debe desarrollar.

Este esquema plantea que la estructura material está intencionalmente concebida, de manera de dotar de una función al objeto. Aquí la intención es condición necesaria de agencia, o de objeto diseñado. En este sentido, el diseño debe garantizar el contenido de agencia y la eficacia en el resultado obtenido. El énfasis debe estar puesto en la cuestión normativa (cómo se deben hacer las cosas) y en el logro de los objetivos de la acción. No basta con tener la intención, si este objeto no cumple con los resultados que se supone debe cumplir. Es decir, puede tener una estructura física resultado de un proceso intencional y además cumplir ciertas funciones, pero qué pasa con la eficacia en su performance o rendimiento efectivo. Creo que hay que enfatizar en que intención no es sólo desear hacer algo sin especificar el resultado final, sino garantizar lo que se va a producir de acuerdo con las expectativas, los planes y los parámetros de evaluación y eficacia. Esto sólo lo puede proporcionar el Diseño, en el sentido de agencia técnica. Entonces, no basta para describir la naturaleza de los artefactos técnicos la intención en la definición de la estructura y la función (que hace) sino que además hay que agregar el nexo entre intenciones y resultados. Es decir, relacionar un hacer con un juicio sobre el hacer: acto y hecho en la producción de los objetos, a la vez que un proceso de control y de autoconocimiento sobre el proceso. Implica entonces un proceso de conocimiento empotrado en el objeto y este conocimiento sólo se empotra en el objeto material a través del diseño y de la función que se adscribe como resultado del proceso proyectual.

Presento aquí una posición sobre el diseño como portador del concepto de agencia, y de enlace entre la acción intencional y la performance - uso de los objetos; esto es entre las ideas y las cosas.

La distinción – ya clásica a partir del concepto desarrollado por Kroes y Meijers<sup>2</sup>– entre estructura y función solo da cuenta de lo que el objeto es y hace pero no de la manera en que fue constituido, y este aspecto genético, histórico o formativo es esencial para comprender la naturaleza del objeto tecnológico. Se necesitan por tanto de dos dimensiones para definir a naturaleza:

- Una dimensión estructural (cómo es y qué hace) y;
- Una dimensión genética (cómo fue construido – concebido).

Propongo en este sentido una hipótesis alternativa a la de la naturaleza dual, que propone incorporar al diseño como elemento fundamental de la índole de los artefactos técnicos constituyéndose así un concepto triádico que contiene:

- (i) una estructura material;
- (ii) un conjunto de funciones;

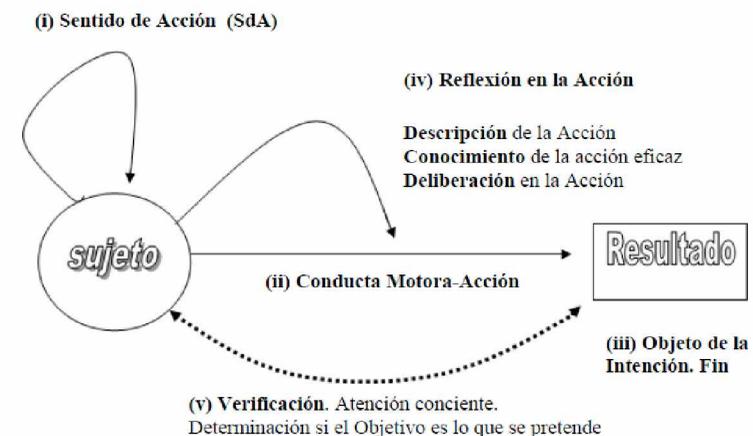
2. Kroes, P., Meijers, A.: *The dual nature of technical artifacts. Presentation of a new programme. Technè, (2002), pp. 4-8. Para más información sobre este programa: The Netherlands Organization for Scientific Research: <http://www.dualnature.tudelft.nl> y también: <http://www.dualnature.tudelft.nl/manifiesto.htm>.*

(iii) un proceso proyectual o diseño<sup>3</sup>.

Ahora bien, si el diseño como actividad es fundamental para definir la naturaleza de los artefactos tecnológicos, y propongo aquí considerarlo como portador del concepto de agencia, veamos entonces cómo repercute esta idea en la dinámica de las decisiones proyectuales<sup>4</sup>. Esta cuestión permitirá avanzar en una racionalización del diseño, y una búsqueda explícita de sus invariantes metodológicas, para lo cual es preciso detenerse en los procesos de conocimientos involucrados en la actividad.

**Los estados de creencia relacionados con la producción de objetos artificiales:**

La producción de objetos artificiales supone la existencia de ciertos tipos de acción, de ciertas conductas motoras, asociadas al logro de objetivos concretos. Pero este hacer no se rige por el azar o la casualidad, sino que debe producir ciertos resultados conforme a las metas fijadas de antemano. Esto significa que no cualquier acción recoge el sentido de agencia que se pone en juego aquí. La acción debe ser alentada por la posibilidad de éxito en la obtención de estos objetivos (Anscombe<sup>5</sup>, 1963), y por el ejercicio conciente de la voluntad. En una palabra, el sujeto que produce la acción - en nuestro caso el diseñador - debe dar ciertas garantías del éxito que se busca con ella, es decir, ciertas garantías de eficacia. Estas garantías sólo pueden derivar del conocimiento implicado en la acción proyectual. Este conocimiento implicado en la acción eficaz (estados de creencia propios de la producción intencional de objetos artificiales) debe ser analizado en sus marcos epistémicos a fin de poner en evidencia los fundamentos de su validez, y derivar consecuencias hacia los fundamentos que rigen la actividad proyectual, tanto en cuestiones ontológicas como metodológicas.



ESQUEMA 1. Puede verse nítidamente en el esquema, la concurrencia de diferentes "planos" jerárquicos o niveles de conocimiento implicados en la Acción Proyectual.

3. He tenido la oportunidad de presentar este concepto en este mismo volumen en el artículo "Discusión y análisis sobre la naturaleza dual de la producción de objetos tecnológicos".

4. Esta cuestión es importante, ya que genera una alternativa para pensar el diseño, más allá de la concepción todavía vigente que lo relaciona con un proceso relacionado con el azar, la iluminación, la inspiración o la creatividad.

5. Anscombe, plantea que "el acto de querer que nos interesa no es el deseo ni la esperanza ni la sensación de deseo, y de él no puede decirse que exista en un hombre que no efectúa nada para obtener lo que quiere. El signo primitivo de querer es tratar de obtener, lo cual desde luego, solo puede adscribirse a criaturas dotadas de sensación. En consecuencia, no se trata de un simple movimiento ni de avanzar hacia algo, sino que esto es realizado por una criatura de la cual puede decirse que conoce el objeto. Por otra parte, el conocimiento

Propongo entender el campo de acción de estas creencias en diferentes planos o niveles. (Ver esquema 1)

(i) El conocimiento que posee el sujeto sobre sí mismo, sobre su rol de autor en la ejecución de la acción. Este estado de creencia ha sido desarrollado en la literatura como el Sentido de Agencia (SdA) y es una de las estrategias más extendidas en el marco de la Teoría de la Acción<sup>6</sup>.

(ii) El saber implícito involucrado en una conducta motora, expresión de la acción y la producción en sentido estricto, que tiene como objetivo producir un determinado resultado "R".

(iii) El Resultado "R", que es objeto de la Intención, es la expresión material, física de la meta fijada con anterioridad, implica la disposición de un conocimiento orientado a asumirlo como un buen resultado, o como una alternativa exitosa derivada del proceso.

(iv) El proceso de Reflexión sobre la Acción<sup>7</sup>. Conjunto de conocimientos referidos a la posibilidad de describir lo que se está haciendo, deliberar críticamente sobre las acciones en marcha, y orientar las conductas hacia la meta esperada.

## CONCLUSIONES O RESULTADOS PRELIMINARES

Es claro que tanto el concepto de agencia, como la teoría de la acción intencional, aportan elementos interesantes en la racionalización del proceso de diseño, y en la elucidación de sus problemas fundamentales. Esta línea se presenta fértil para revisar críticamente las concepciones inspiracionistas que han obstaculizado la investigación sobre el diseño, al considerarla un "objeto" inextricable, sometido a las funciones inconcientes de la mente, y a cuestiones relacionadas con el arte, la subjetividad y los gustos subjetivos, más que a un proceso de formulación y resolución de problemas, y como el cambio de situaciones existentes en otras preferidas<sup>8</sup>.

Con este marco conceptual es posible fortalecer una concepción racionalista del Diseño, derivando consecuencias tanto epistémicas como metodológicas hacia la práctica proyectual, enunciando nuevas categorías de análisis que permitan comprender tanto la naturaleza del proyecto como los procesos involucrados en él.

## BIBLIOGRAFÍA

- ANSCOMBE, G. E. M. (1963). Intención, Paidós, 2008.
- BRONCANO, F. (2006). Consideraciones epistemológicas acerca del sentido de agencia. Logos, vol 39. (anuario del seminario de metafísica).
- BUNGE, M. y MANHER, M. (2001). Function and Functionalism: A synthetic Perspective. Center for Inquiry-Europe; department of Philosophy; McGill University. Philosophy of Science, N°:68.
- LAWLER, D. (2008). Una aproximación exploratoria a nuestro lenguaje normativo sobre los artefactos técnicos. Revista CTS, N°10, vol.4, Enero de 2008 (pág. 19-31).
- SIMON, H. (1996). The Sciences of the Artificial. The MIT Press, Cambridge, (3rd Ed).

---

*de sí mismo no puede describirse en términos independientes de la volición; la adscripción de conocimiento sensible y de volición van unidas". (p. 124).*

*6. En este sentido las tres líneas más conocidas son las propuestas de Anscombe (1963); Davidson (1988) y Searle (1983).*

*7. Para ampliar este concepto de la "reflexión sobre la acción", ver Schön, D. (1982). "la formación de los profesionales reflexivos". Paidós Educación – Barcelona.*

*8. Este concepto fue universalizado por la de Herbert Simon en su trabajo "La ciencia de lo artificial", y es considerado aún hoy una referencia clave para la conceptualización actual sobre el diseño.*