

Comunicaciones Científicas y Tecnológicas Anuales 2022

Docencia
Investigación
Extensión
Gestión



DOCENCIA
INVESTIGACIÓN
EXTENSIÓN
GESTIÓN



Dirección General

Decano Facultad de Arquitectura y
Urbanismo
Dr. Arq. Miguel A. Barreto

Dirección Ejecutiva

Secretaría de Investigación
Dra. Arq. Venettia Romagnoli

Comité Organizador

Herminia María ALÍAS
César AUGUSTO
María Victoria CAZORLA
Cecilia DE LUCCHI
Anna LANCELLA SCOCCHI
María Patricia MARIÑO
Aníbal PAUTAZZO
Lucrecia Mariel SELUY
Ludmila STRYCEK

Corrección de estilo

Cecilia VALENZUELA

Diseño y Diagramación

Marcelo BENÍTEZ

Edición

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional del Nordeste
(H3500COI) Av. Las Heras 727.
Resistencia. Chaco. Argentina
Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

> Comisión evaluadora

ISSN 1666-4035

Reservados todos los derechos.
Resistencia, Chaco, Argentina. Octubre de 2023.

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.

EL DISEÑO COMO CONSTRUCTOR DE MUNDOS: EL GIRO PRAGMÁTICO Y EL PROCESO PROYECTUAL

Strycek, Ludmila M.ludmila.strycek@comunidad.unne.edu.ar
puntograficocomax@gmail.com

Adjunta a cargo en Sociología de la Imagen, jefa de Trabajos Prácticos en Metodología de la Ciencia Aplicada al Diseño e Historia del Diseño Gráfico I, auxiliar de primera en Historia del Diseño Gráfico II, de la carrera de Diseño Gráfico de la FAU-UNNE.

RESUMEN

Este trabajo intenta demostrar que el proceso proyectual de diseño es una forma de construir mundos desde el punto de vista del denominado "giro pragmático" de la filosofía de la ciencia. Mediante los aportes de esta corriente, se analizan cinco procesos que tienen marcados paralelismos con mecanismos que el diseñador pone en marcha para desarrollar soluciones transformadoras del entorno: composición y descomposición, ponderación, ordenación, supresión y complementación y deformación. Asimismo, para poder comprender estos procesos, se hace necesario abandonar la concepción tradicional tanto de la relación de la ciencia y el diseño con la realidad como del concepto de representación como una mera reproducción especular del mundo.

PALABRAS CLAVE

Proceso proyectual; representaciones; giro pragmático.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la influencia que tienen en la concepción actual de proceso proyectual corrientes provenientes de la filosofía de la ciencia, como el giro pragmático de Goodman (1990, 1997).
- Poner en crisis las nociones tradicionales de Ciencia y Lógica, a los fines de acercar sus territorios al campo del proyecto.
- Poner en crisis la concepción de representación como especular, con el propósito de demostrar que el proceso proyectual es en esencia representacional.

INTRODUCCIÓN

Este escrito pretende establecer relaciones entre los procesos de diseño y los procesos de la ciencia. Esta finalidad no responde a la intención de establecer sinonimias entre ambos, sino que intenta acercar los preceptos de la filosofía de la ciencia al territorio del diseño, a los fines de aportar mejores explicaciones tanto al rol actual del diseño como a los aspectos metodológicos que se ven involucrados en el desarrollo del proyecto.

Uno de los principales argumentos que cuestionan la relación del proceso proyectual de diseño con el campo de la ciencia son, tal como lo afirman Burgos e Ibarra (2015),

los vestigios de lo que se considera la "concepción heredada" de la filosofía de la ciencia. Según esta perspectiva, la ciencia se limita a explicar, descubrir y argumentar fenómenos que la preexisten. Esto podría considerarse el primero de los obstáculos, tanto para la ciencia como para el diseño, que impiden comprender la envergadura de ambos campos del saber y su influencia sistemática en el curso de los acontecimientos.

Si tanto ciencia como diseño se ciñieran a los límites de esta estructura teórica y metodológica, simplemente seríamos incapaces de explicar —entre otras cosas— por qué se producen innovación y avances permanentes en el estado del conocimiento del mundo. La realidad concebida como algo en sí mismo, que preexiste al diseñador y al propio acto de diseñar, como al científico y la ciencia, se interpone con los problemas que resuelven cotidianamente. Goodman (1997) afirma que, incluso, si uno pensara en las propias estrellas, cada constelación ha sido configurada según un criterio de relación entre ciertas esferas celestes, descartando otras, incluso nombrándolas. Si nos retrotraemos a un ejemplo mucho más actual en este campo, podríamos referirnos a los nuevos "retratos" del cosmos que se han hecho

en 2022 con el telescopio espacial James Webb, que han provocado reestructuraciones y puesto en crisis docenas de concepciones acerca del cosmos. Como afirma el físico J. A. Wheeler:

El universo no existe "allí afuera" independientemente de nosotros. Estamos ineludiblemente implicados en la producción de lo que parece haber sucedido. No somos simples observadores. Tomamos parte activa... al hacer (el) pasado, tanto como el presente y el futuro. (Wheeler, 1967 citado por Goodman, 1997)

Las diferentes corrientes del pragmatismo han abonado, desde sus posiciones y visiones, la postura de que la realidad no puede ser "observada". La propia idea de observación implica la preexistencia del fenómeno independientemente de la existencia del sujeto (uno observa algo que es diferente de sí mismo y, por lo tanto, lo precede). Toda acción de comprensión del entorno (material e inmaterial) implica una intervención intencional, que "configura" el mundo, acorde con las categorías de la propia comprensión, su sustento teórico y los objetivos que se persiguen.

Las discusiones más fervientes se llevan a cabo, aún en la actualidad, en la arena de las denominadas "ciencias duras". Cualquier físico

podría afirmar que un átomo es un átomo, al margen de que podamos verlo a simple vista o no, y que su propia existencia explica la "totalidad de la existencia". Sin embargo, el átomo no apareció en el terreno de la física hasta que no se teorizó sobre él y luego se pudo construir un artefacto de observación que confirmara dichas especulaciones.

Este trabajo no trata de la idea de construir mundos (Goodman, 1990) desde una perspectiva material, sino de los mundos que se construyen con la mente. Trataremos de demostrar que el diseño, desde el propio proyecto, edifica el entorno en el que luego intervendrá, modificándolo una y otra vez. Para tal fin, es necesario comprender tanto la ciencia como al diseño como procesos de naturaleza y esencia representacional.

DESARROLLO

1. Crisis

Cabanchik *et al.* (2003) afirman que la expresión "giro" no es de uso propio del siglo XXI. Ya Kant había utilizado el término para referirse a su forma de abordar los problemas filosóficos. Lo cierto es que en el último tercio del siglo XX, a partir del denominado "giro lingüístico", los debates del mundo de la filosofía se fueron abriendo paso hacia

nuevos horizontes. Se reformularon conceptos como el de "práctica" y hubo un resurgimiento del pragmatismo clásico, abriendo paso a las corrientes neo-pragmatistas. Sin embargo, siguiendo a Cabanchik *et al.* (2003), no se puede circunscribir una sola postura, sino que implica la conjunción de un grupo de tesis o "estados de ánimo filosóficos".

El primer concepto que se pone en crisis es el de representación. La noción de representación desde una mirada especular, un reflejo de la realidad que es, en alguna medida, reproducido. Esta idea disloca los hechos y las cosas del propio mundo. Desde el giro pragmático, las representaciones se pueden comprender desde su papel de bisagra: "promueve conceptos como los de acción o interacción entre agente y medio, sea en términos causales, sea en términos de construcción o creación de lo real por parte del lenguaje o los sistemas simbólicos en general" (Cabanchik *et al.*, 2003. p. 15).

Lo trascendente de este tema radica en la necesaria vinculación de los aspectos que proporciona el pragmatismo *peirceano* al proceso proyectual en lo referente al rol de ambos campos como constructores de la realidad. Desde ese punto de partida, el rol de las representaciones se convierte en un tema

nodal, ya que desde su conceptualización se pueden articular varias cuestiones inherentes al proyecto.

Uno de los puntos fundamentales es justamente el rol de las representaciones como mediadoras entre lo que convendremos en llamar "realidad" (R) y los modelos con los que los diseñadores operan. Se podría decir que las representaciones son los medios por los cuales se accede al conocimiento del entorno sobre el que se intervendrá sistemáticamente.

En este sentido, es necesario posicionarse en los contextos teóricos que apoyan esta noción de representación, ya que no todas las acepciones acuerdan necesariamente con estos preceptos. Para Peirce (1973), "Una representación es siempre una representación de algo (A) por algo (B) para algo (C)". Esta posición resulta por demás adecuada para la problemática que aborda este trabajo, dado que la concepción de representación responde a un mecanismo lógico, que busca comprender cómo se construye conocimiento "descubierto" a partir de "conocimiento conocido". Más allá de la tautología, esto implica necesariamente inferir no solo los elementos (datos) de la realidad, sino también sus relaciones y consecuencias.



Peirce fue considerado uno de los exponentes del pensamiento pragmático. Su fundamentación y propósito para el estudio de los signos respondía a la idea que afirma que el actuar humano está organizado por el pensamiento, moviéndose en un sistema de creencias de tipo existencial y pragmático (Zecchetto, 2002). De hecho, para Peirce (1988) los fundamentos que nos permiten accionar en el mundo se establecen a través de la duda y la creencia. La duda genera una incomodidad que pone en marcha mecanismos que Peirce llamó provisoriamente "de indagación" (ya que no estaba muy convencido de que fuera el término cabalmente adecuado) que permiten iniciar una lucha por alcanzar el estado de creencia. A partir de esto, expone que hay cuatro métodos para fijar creencias: el método de la tenacidad, el de la autoridad o tradición, el de la metafísica o de la reflexión y el método de la ciencia.

Volviendo al concepto de representación que desarrolla Peirce, es conveniente establecer algunos puntos que serán fundamentales más adelante. En primer lugar, el signo se establece con una estructura triádica, esto es, que tiene hacia el interior de la semiosis tres signos: el objeto (A), el representamen (B) y el interpretante (C). Cabe aclarar que no se deben entender

como una estructura (en el sentido *saussureano*), sino que se comportan como dimensiones del signo. Los tipos de relación entre el objeto y el representamen, propuestos por Peirce, han sido motivo de amplios estudios y discusiones que vinculan las representaciones al diseño.

Lo principal para comprender la densidad de este aspecto de la teoría *peirceana* es la naturaleza de las relaciones (lógicas) posibles. Cuando la relación entre el objeto y el representamen se establece por semejanza, estamos ante la presencia de un signo icónico. Sin embargo, para Peirce esta relación es hipotética; de ahí que recurra a la idea de *hipoícono* para referirse a las posibilidades de vinculación de esta naturaleza. Santaella (2003) hace una diferenciación entre signo icónico e hipoícono, siendo este último el que remite a la función de similitud. Afirma que el propio Peirce no desarrolla en profundidad los otros tipos de signos icónicos, siendo estos el ícono puro, que es algo mental, y el ícono actual, que se ocupa de su función en los procesos perceptivos.

Para Ibarra y Mormann (1997, 2000, 2005), el concepto de representación en la ciencia pasó por varios estadios, correspondientes a diferentes concepciones acerca de la

tarea de la ciencia. Como hemos comentado con anterioridad, perviven en nuestros claustros algunos resquicios de visiones vinculadas con el positivismo lógico o con enfoques semanticistas de la "concepción heredada". En el primer caso, la validez de los significados descansa en el hecho de que toda fundamentación debe tener una prueba empírica que ayude a corroborar los fenómenos observados. La preocupación, desde un punto de vista tanto filosófico como semiótico, consistía en generar "lenguajes artificiales que pudieran resultar de interés para la ciencia efectiva —la metateoría se legitima, pues, por la propia eficacia de la actividad científica" (Ibarra & Mormann, 1997, p. 62). La explicación de las experiencias no radica en la relación entre la teoría y la realidad *experienciada*, sino en "una relación formal entre los diversos planos lingüísticos construidos convencionalmente para las teorías científicas".

La cuestión representacional aquí se sostiene por la equivalencia que pudiera encontrarse entre leyes lógicas generales y las observaciones del fenómeno. Esto sigue sosteniendo la postura que antes habíamos analizado, que afirma que esta visión se enfoca en una "explicación" y, por lo tanto, una

búsqueda de sentido lógico, de una realidad o fenómeno preexistente al científico. En el caso de los enfoques semanticistas, la búsqueda de sentido radica en el hallazgo de modelos que ayuden a explicar el objeto de estudio. Aquí la idea de modelo es equivalente a la idea de teoría.

Una tercera vía, que orienta este trabajo, apunta a comprender las representaciones en la ciencia (y el diseño) desde un enfoque contextualista. Según Ibarra y Mormann, el físico y filósofo Henry Margenau había trazado, ya en 1938, un enfoque alternativo distinguiendo dos niveles en la conceptualización teórica en el campo de la física: el nivel de los constructos simbólicos y el nivel de los datos. A pesar de que podría sonar lejana la mirada de Margenau, ya que la física es una de las ciencias más "duras", quizás poco o nada equiparable con las ciencias sociales o al diseño, su aporte es por demás significativo.

Las ideas de este científico fueron dejadas de lado por la enorme influencia que tuvo el Círculo de Viena y sus acólitos en la filosofía de la ciencia del siglo pasado, pero, al igual que las tesis de John Dewey, están volviendo a tener vigencia. La idea principal en la que se funda

esta visión confiere a los fenómenos observados de una "vestidura" arraigada en la teoría. De esta forma, ante un mismo fenómeno observado, las conclusiones o posible explicación tendrán los atributos de una construcción previa, que es teórica. Sin embargo, esta situación no es del todo arbitraria, ya que "existen condiciones generales para la determinación de los constructos simbólicos admisibles, que están asociados a la función que de ellos se espera" (Ibarra & Mormann, 1997, p. 93).

La segunda crisis tiene que ver con el fundamento. Según Ferrater Mora (2007), la idea de fundamento puede tener al menos dos acepciones: la primera, vinculada con la noción de causa, y la segunda en cuanto a algo ideal, es decir, una explicación racional. Según Cabanchik *et al.* (2003), estas concepciones modernas (empirista o racionalista) quedaron impotentes ante los requerimientos de la corriente. Cuando el concepto de fundamento se aplica al giro pragmático, "resulta cada vez más necesario precisar su alcance en el desarrollo de los distintos problemas filosóficos".

Otra cuestión que se pone en crisis —y quizás una de las ideas centrales— es la de abandonar la concepción

de que el conocimiento es el producto de una vinculación entre el sujeto y una realidad independiente de él, "sino como el producto de la interacción de grupos humanos en función de intereses y objetivos" (Cabanchik *et al.*, 2003 p. 16).

2. Cinco maneras de hacer mundos

Goodman propone cinco posibles mecanismos que forman parte de la construcción de mundos. Intentaremos establecer paralelismos entre sus ideas y el proceso de diseño.

a) Composición y descomposición

Todos los procesos de lo que regularmente convenimos en denominar "análisis" requieren una mirada que "arma y desarma" el objeto de estudio. Goodman afirma que incluso el hecho de etiquetar, generar clases y subclases, establecer distinciones, combinar, etc., corresponde a procesos de generación de totalidades nuevas, que emergen a partir de la intervención del sujeto.

El proceso de diseño implica, en gran medida, y durante todas las instancias del proyecto, de mecanismos de clasificación y "desarme"; también de reconfiguración de la realidad en función de las categorías y requerimientos propios del proyecto.



Otro paralelismo posible es el de la propia identificación, que "descansa sobre la organización según entidades y géneros. La pregunta ¿Es lo mismo o no es lo mismo? Debe responderse ¿Lo mismo que qué?" (Goodman, 1990, p. 25). El diseño necesita poder distinguir no solo en los momentos en los que establece categorías para comprender el mundo que construye, sobre el cual luego intervendrá (construyéndolo nuevamente); además debe inventar los parámetros de comparación y distinción. Estos parámetros no le son "dados", por más que ciertos esquemas puedan mantenerse invariantes, debido a que la complejidad de un proceso de diseño no encuentra referentes más que en las propias metáforas que el diseñador pone en juego.

El mundo que se crea también está indisolublemente vinculado con el lenguaje y las posibilidades que posee este de mencionarlo. Esto implica una metacognición necesaria que nuevamente reclama la intervención activa y consciente del sujeto. La acción de nombrar constituye la creación de una categoría a la cual corresponde lo que es nombrado, excluyéndolo de otras. Esto no viene "prefabricado": es intencional y estratégicamente dirigido, por lo que se puede considerar además discursivo.

Goodman afirma que la repetición también depende de una organización y una identificación. Desde el punto de vista de la ciencia, replicar un experimento depende de comprobar una misma hipótesis: "Siempre habrá algo diferente... Cuando dices que repites un experimento, lo que de hecho haces es repetir todas aquellas características que una teoría señala como pertinentes al caso. En otras palabras, repites el experimento como ejemplo de una teoría" (Thomsom, 1963, citado por Goodman, 1990).

En el ámbito del diseño, pueden considerarse aquellos referentes de casos anteriormente resueltos como factibles de ser replicados. Sin embargo, además de ser de pleno imposible, dado que cada caso es un mundo construido a la medida de los requerimientos y criterios del diseñador, lo que en verdad se toma en cuenta es el cuerpo teórico que le dio fundamento a ese caso. Un diseñador puede elegir el repertorio teórico que encarne los argumentos de la resolución de su caso, lo que constituye un mundo particularmente construido.

Todo lo anteriormente mencionado abona la idea de que el proceso proyectual es esencialmente representacional (desde el punto de vista pragmático).

b) Ponderación

Goodman afirma que en ciertos mundos algunos géneros tienen pertinencia y no otros. Al hablar de "género", se refiere a ciertos tipos (*kinds* en el original) y clases de cosas que pueden cobrar entidad de acuerdo con criterios significativos, poniendo énfasis en algunos y no en otros. Uno podría considerar que en la construcción de un mundo se pueden "poner en juego" ciertas variables y excluir otras, pero el problema está en los valores. Desde el parámetro mismo de consideración para valorar algo (por ejemplo: bueno, malo, regular) amerita una definición que se debe construir. Los detractores de esta postura podrían decir que hay ciertas cuestiones que no pueden ser obviadas, por ejemplo: sujeto, objeto, contexto. Pero igualmente la inclusión de lo que hace significativa a la categoría es lo que la destaca o diferencia de la construcción de otros mundos posibles. Cada mundo define los valores, los parámetros y su significado en contexto con los otros valores y parámetros de otras variables. En el proceso de diseño, la ponderación de cuestiones que a algunos pueden significarles efímeras, o comparaciones que pueden no parecer lógicas, cobran sentido y se desarrollan significativamente. Un problema de diseño, al ser una construcción del diseñador, es un mundo.

c) Ordenación

La idea de orden es en sí misma una construcción racional. Sin embargo, se podría considerar que existe un "orden del universo", "una secuencia temporal", "una continuidad espacial" etc. Pero aun así, cada mundo depende de las nociones de orden que le fueron asignadas. Véase este ejemplo de Goodman:

La secuencia normal de ordenación de la viveza cromática sigue la recta del incremento lineal de la intensidad física de la luz, pero la gradación de los tonos convierte en un círculo esa línea recta que traza el incremento de la longitud de onda. Las formas de ordenación abarcan también formas de periodicidad a la vez que la proximidad, y, así, la gradación normal de los sonidos se lleva a cabo por medio de tonos y octavas. Hay circunstancias o diversidad de objetivos que pueden alterar las diferentes formas de ordenación. (Goodman, 1990, p. 32)

Las formas de organización no se encuentran de antemano en el mundo; somos nosotros quienes las construimos y las colocamos en él. Los procesos de diseño se ven plagados de secuencias y organizaciones de todo tipo. Hay un criterio único y personal al reproducir una imagen digitalmente o al comprender las características de un territorio y su topografía. "Un sentido de lectura" de un espacio

para la configuración de un orden de circulación que será mediado por señalización, que no es espontáneo ni puede considerarse natural u obvio: ha sido construido.

d) Supresión y complementación

"Cuando un mundo se construye a partir de otros mundos, suelen intervenir también amplios procesos de eliminación y complementación, de extirpación efectiva de vieja estofa y de aportación de nuevo material" (Goodman, 1990, p. 33).

En el proceso proyectual, es muy común que la apropiación (por decirlo de alguna manera) de ciertos elementos o datos que arroja el contexto sea obviada. Esto se observa en la propia idea de representación *peirceana*. El interpretante de un signo cumple con la tarea de vincular un representamen con un objeto. Pero ese vínculo produce una nueva representación, mediada (filtrada) por el conocimiento previo y los referentes, muchas veces disciplinares, aunque fundamentalmente culturales del intérprete. En este sentido, la construcción de mundos que, como se mencionaba, surgen necesariamente de la conjunción con otros mundos permanentemente se somete a procesos de supresión de cosas o de complementación según el interés puesto.

El conocimiento de los mundos precedentes, de los objetivos y de los fundamentos de la acción produce ajustes necesarios, tales como la vinculación inédita entre dos partes o variables que antes no se habían relacionado, o los filtros de la propia percepción que pondera las necesidades del sujeto, descartando datos que no le son útiles.

El diseño, en la búsqueda de la innovación y de la construcción de problemas, comprende el contexto en las dimensiones de sus datos. Extrae algunas cuestiones y conjuga o complementa otras. Latour (2012) habla de hibridación, de la imposibilidad de escindir un mundo de otro (en términos de Goodman). Un mundo se introduce en el siguiente, se complementa, y en el proceso se suprimen elementos que no serán de interés para el diseñador, agregándose otros que sí.

e) Deformación

En este punto quizás sea oportuno aquel viejo adagio del humanismo renacentista que rezaba: "el punto de vista cambia la perspectiva". Si llevamos esta afirmación al campo que nos ocupa, podríamos decir que la mirada del sujeto deforma el mundo según el punto de vista que se adopte. Esta deformación podría considerarse un acto de formación, de creación de un mundo nuevo, "a



la medida" del sujeto y según su marco de referencia, que es teórico-metodológico. Goodman afirma que los cambios introducidos "son reconfiguraciones o deformaciones y que pudieran considerarse, bien, como procesos de corrección o bien como procesos de distorsión".

En el proceso proyectual, se producen permanentes cambios no solo sobre el territorio de las versiones del artefacto que brinda "soluciones", sino también en la constitución del problema mismo. Los procesos de comprobación y ajuste sobre las variables que componen el mundo en el que se interviene (el mundo que se construye-crea) son moneda corriente. La introducción de nuevas teorías, o el hacer evidente un conocimiento tácito que se tenía sobre la situación, a los fines de ponderarla o evaluarla; la comprensión de relaciones que antes no habían sido vinculadas; los marcos de referencia adoptados, que no habían sido puestos en consideración en momentos anteriores de proceso, entre otras cosas, constituyen procesos de deformación que reconfiguran el mundo.

Esta clasificación no es definitiva, ni completa. Todos los procesos descritos podrían a su vez sufrir transformaciones y combinaciones de acuerdo con infinitas posi-

bilidades. En las propias palabras de Goodman:

Lo único que he querido hacer hasta aquí ha sido sugerir algunos de los diversos procesos que empleamos de la manera habitual, y si bien es cierto que cabría proceder a una sistematización más precisa, también lo es que ninguna podrá ser nunca definitiva, pues, como ya dijimos, no solo no existe un único mundo, sino que tampoco existe un único mundo de mundos. (Goodman, 1990, p. 37)

CONCLUSIONES

Todos los procesos antes mencionados: composición y descomposición, ponderación, ordenación, supresión, complementación y deformación se pueden combinar entre sí. La dinámica propia del proceso proyectual adopta momentos de análisis, en cuya disagregación y vuelta a conformar de las totalidades requieren el pensamiento racional del diseñador. La definición de categorías, de variables y sus valores, de orden y referentes, de ajustes y escisiones, de añadidura de elementos, etc., es la maneras con que el proyecto construye mundos y luego tiene la capacidad de intervenir sobre ellos de forma sistemática.

El diseño es un mecanismo de transformación, pero no solo a tra-

vés de los artefactos que produce, sino desde su génesis misma. Todo proceso proyectual inicia a partir de la comprensión de una situación particular; desde ese momento, según Dorst y Cross (2001), problema y solución coevolucionan. La compresión de las variables implicadas en el problema como así también sus valores, su orden jerárquico dentro del esquema planteado, los elementos que se agregan y disgregan, etc., apunta a la emergencia de los elementos del problema y de la solución. Esta última se encarna en una situación artefactual (que puede ser material o inmaterial) que articula, según el criterio del diseñador, las consideraciones que se establecieron como parte de la problemática. Desde el punto de vista del pragmatismo clásico, como del giro pragmático, hay que considerar además que el sujeto (diseñador) no es un organismo aislado. Su intervención sobre la realidad forma parte de una intrincada red cultural, una comunidad que puede ser disciplinar o de otra naturaleza, que lo contiene y condiciona, que le "reclama" soluciones de determinadas características.

El diseño, en cuanto actividad representacional, no reproduce las condiciones del mundo: crea mundos nuevos que se encadenan en un tejido infinito de sentidos, cuya

complejidad abarca no solo los aspectos teóricos, sino también lo metodológico, lo cultural, lo social, lo tecnológico, en esencia: lo humano.

El giro pragmático aporta una mirada lúcida acerca de la forma en que el proyecto se comporta. Su principal aporte quizás radique en que se funda en la búsqueda de una nueva racionalidad que ayude a operar eficientemente sobre los territorios de la mente del proyectista, además de brindar herramientas para construir teoría acerca del propio proyecto. La puesta en evidencia del conocimiento con que opera el diseño (producto del propio diseño) es de suma importancia para la optimización de la calidad y cualidad de los artefactos resultantes. Esta racionalidad no pretende separar en departamentos estancos la idea de teoría separada del método; por el contrario, aspira vincularlos de manera integral, como las caras de una misma moneda.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Burgos, C. & Ibarra, A.** (2015). Teoría del diseño: de las lógicas del objeto-problema a las lógicas de los procesos constitutivos. *Revista Representaciones*, Volumen 10, 21-45.
- Cabanchik, S. M.; Penelas, F. & Tozzi, V.** (2003). *El giro pragmático en la filosofía* (No. Sirsi i9788474329865). Universidad de Buenos Aires.
- Dorst, K. & Cross, N.** (2001). Creativity in the design process: co-evolution of problem solution. *Design Studies*, Volumen 22, 425-437.
- Goodman, N. (1990). *Manera de Hacer Mundos*. Visor Distribuciones.
- Goodman, N.** (1997). *De la mente y otras materias*. Harvard University Press, 1984. Visor Distribuciones, 1995. Enrahonar, 27.
- Ibarra, A. & Mormann, T.** (1997). *Representaciones en la ciencia: de la invariancia estructural a la significatividad pragmática*. Ediciones del Bronce.
- Ibarra, A. & Mormann, T.** (2000). Una teoría combinatoria de las representaciones científicas. *Crítica: Revista Hispanoamericana de Filosofía*, Volumen 32, Número 95, 3-46.
- Ibarra, A. & Mormann, T.** (2005). Interactive representations. *Representaciones*. Volumen 1, Número 1, 1-20.
- Ferrater Mora, J.** (2007). *Diccionario de Filosofía*. DeBolsillo.
- Latour, B. (2012). *Nunca fuimos modernos*. Siglo XXI editores.
- Peirce, C. S.** (1987). *Textos fundamentales de semiótica* (trad. B. Fourchier y C. Foz).
- Peirce, C. S.; Walther, E. & Huebner, K.** (1973). *Lectures on pragmatism*. F. Meiner.
- Peirce, C.S.** (1988). *El Hombre: un signo*. Ed. Crítica.
- Santaella, L.** (2003). Ícono y cognición: el ícono puro, los íconos perceptivos y los hipoíconos. *DeSignis*, Número 4, 27-44.
- Zecchetto, V.** (2002). *La danza de los signos: nociones de semiótica general*. Ediciones Abya-Yala.

