

LA FRONTERA ENTRE DISEÑADORES Y USUARIOS EN EL ÁMBITO DE LOS ARTEFACTOS TÉCNICOS. INTERSECCIONES Y APORÍAS

The Frontier between Designers and Users in the Environment Of the Technical Artifacts. Intersections and Apories

DIEGO PARENTE

(Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina)

Resumen

El presente trabajo intenta explorar los problemas conceptuales inherentes a la divisoria entre diseñadores y usuarios tomando como punto de partida el modelo intencionalista de Vermaas y Houkes y, especialmente, su tratamiento de la relación intencional entre agente y objeto técnico. Con tal objetivo la primera sección se ocupa de reconstruir críticamente los postulados de dichos autores sobre el problema del diseño. La segunda sección aborda el fenómeno del re-diseño, es decir, cierto tipo de aprovechamiento de posibilidades ofrecidas por el entorno artificial. La tercera sección, finalmente, presenta algunas objeciones al concepto liberal de diseño de Vermaas y Houkes y sugiere algunos criterios adicionales para mejorar nuestra comprensión del fenómeno.

Palabras clave: artefacto técnico | diseño | usuario | intencionalidad

Abstract

This paper tries to explore some conceptual problems related to the boundaries between designers and users taking Vermaas and Houkes' intentionalist model as its starting point. With this purpose the first section attempts to critically reconstruct their intentionalist view concerning the design problem. The second section investigates the phenomenon of re-design, i.e. certain kind of exploitation of affordances offered by the artificial environment. Finally the third section presents some objections to Vermaas and Houkes' liberal concept of design, and suggests some additional criteria to improve our understanding of the phenomenon.

Keywords: Technical Artifact | Design | User | Intentionality

¿Hay diferencias estructurales insuperables entre los roles de diseñador y usuario de objetos técnicos? ¿O se trata, por el contrario, de papeles intercambiables que, en verdad, no representan ninguna esfera específica de conocimientos o prácticas? Estas dos preguntas vertebran buena parte de las actuales discusiones en filosofía de la técnica en torno al estatuto ontológico de los artefactos y sus funciones.

En relación con este problema, los enfoques intencionalistas -aun con sus matices internos (Baker 2007, Thomasson 2007, Dipert 1993)- han enfatizado el modo en el que los artefactos son objetos dependientes de intención, a diferencia de las clases naturales. Una línea de investigación que defiende un programa intencionalista renovado es la desarrollada por Vermaas y Houkes (2003, 2006) dentro del *Dual Nature Program* de la Universidad de Delft. Estos autores sugieren pensar el diseño como una actividad centrada en la elaboración de planes de uso, y no exclusivamente en la producción material de un objeto. Al asociar el diseño con dicha práctica este planteo abre la alternativa de imaginar usuarios creativos que, sin ser diseñadores profesionales, emprenden genuinas acciones de diseño.

En este marco de indagación, el presente trabajo intenta explorar los problemas conceptuales inherentes a la divisoria entre diseñadores y usuarios tomando como punto de partida el mencionado modelo intencionalista de Vermaas y Houkes. Dicho enfoque, que constituye uno de los núcleos más relevantes de discusión en el debate contemporáneo, permitirá mostrar algunas aporías propias de los modelos centrados en la relación intencional entre agente y objeto técnico. Con tal objetivo la primera sección se ocupa de reconstruir críticamente los postulados de dichos autores sobre el problema del diseño. La segunda sección aborda el fenómeno del re-diseño, es decir, cierto tipo de aprovechamiento de posibilidades ofrecidas por el entorno artificial. La tercera sección, finalmente, presenta algunas objeciones al concepto liberal de diseño de Vermaas y Houkes y sugiere algunos criterios adicionales para mejorar nuestra comprensión del fenómeno.

1. La naturaleza del diseño técnico

¿Dónde radica la esencia del diseño técnico? ¿Qué es aquello que convierte a un agente en un auténtico “diseñador”? Es posible distinguir dos grandes alternativas de respuesta a dicho interrogante. Una primera vía interpretativa para caracterizar la acción de diseño sería fundamentarla a partir de la identificación de ciertas habilidades creativas individuales que se pondrían en juego en tales procesos. La presencia o ausencia de creatividad (comprendida ésta en términos de una singular disposición psicológica) podría funcionar, en tal sentido, como un indicador fiable para determinar dónde hay procesos genuinos de diseño y dónde hay actividades de simple uso.

Sin embargo, como bien indica Preston (2003: 7 ss.), dicha alternativa no resulta una vía demasiado fructífera en la medida en que es muy frecuente hallar usuarios altamente creativos contrapuestos a diseñadores profesionales muy poco creativos, es decir, restringidos a reproducir una antigua receta de diseño. Por otra parte, si uno descontextualiza el análisis de una acción de diseño e ignora su inserción en un linaje histórico de artefactos, no queda claro qué significa exactamente que un acto sea “creativo”, o bien que este acto sea “más creativo” que aquel otro. En este sentido, la creatividad no se presenta como un criterio preciso y aislable con facilidad, no ayuda a identificar una actividad genuina de diseño.¹

En otras palabras, el principal problema inherente a la noción de creatividad como criterio suficiente para hallar diseño es que ella siempre concluye asociada con un criterio psicológico focalizado en el plano del agente individual.² Y esta reducción del diseño a una suerte de destreza cognitiva implica perder de vista la dimensión de la relación obra-obra (la diferencia entre A y A') dentro de la cual se patentiza cualquier posible novedad, y el plano de los agenciamientos colectivos que posibilitan nuevas prácticas y/o abren nuevos linajes de artefactos.

Una segunda vía, que se analizará a continuación, consiste en pensar en la esfera colectiva de prácticas que permite la emergencia de acciones de diseño, focalizando el plano de la acción y sus condiciones. En tal orientación el diseño

¹ Se debe destacar, de todos modos, que si bien la creatividad no asegura diseño, este reconocimiento no niega que haya actos de diseño dotados de creatividad.

² Es importante señalar que ciertos enfoques (Briskmann 1980, Simonton 2009) rescatan la idea de creatividad sin asociarla con una facultad psicológica, sino comprendiéndola como una suerte de tendencia inmanente de las derivas evolutivas inteligible en términos naturalistas. En esta perspectiva, la novedad en los ámbitos técnico y estético constituirían nada más que resultados de transformaciones azarosas y retención selectiva.

se concibe como un tipo de práctica que puede predicarse de ciertas acciones colectivas que implican no sólo construcción material sino también estipulación y transmisión de planes de uso. El planteo de Houkes y Vermaas (2009 y 2010) se inserta en esta línea argumentativa. Los postulados de este modelo de diseño parten de la idea según la cual sería absurdo que alguien afirmara haber diseñado un artefacto para cumplir la función K pero no supiera cómo se debería usar exactamente el artefacto para realizar dicha función. De esta imposibilidad se desprende que los planes de uso son inherentes al proceso mismo de diseño, el cual incluye entonces no sólo un trabajo sobre aspectos materiales o estructurales sino también una dimensión comunicativa que alude a una serie de modos de uso apropiados. Existe una conexión directa entre uso y diseño que dichos autores fundamentan del siguiente modo:

Since using artefacts is a goal-directed activity, it seems natural to reconstruct designing as an activity that contributes, directly or indirectly, to realising these goals. Since using is the execution of a use plan, a goal-directed series of considered actions, a natural way of contributing to goal-realisation is to provide users with a use plan that may be executed. This analysis makes for a straightforward connection between using and designing: designers support users by constructing new plans for attaining new or existing goals; conversely, every activity of constructing a use plan is, on our model, called 'designing'. (Houkes y Vermaas, 2010: 28).

De tal manera, diseñar consiste esencialmente en construir un plan de uso, es decir, generar un plan que comprende una secuencia de acciones que incluyen manipulaciones deliberadas del artefacto que son consideradas por el agente como medios para conseguir una cierta meta, por ejemplo, reglas para el uso de un automóvil (Houkes, 2008). Este plan de uso generalmente es comunicado por varios medios, a través -por ejemplo- de un manual de usuario, a través de instrucción explícita, demostraciones de producto, rasgos físicos del artefacto, hábitos conocidos o patrones culturales. Estos últimos son elementos propios del diseño que comunican la función del objeto a través de la especificación de su plan de uso. En este sentido puede afirmarse que el uso de los artefactos no está constreñido sólo por imposibilidades físicas, códigos técnicos y regulaciones, sino también por los patrones tradicionales de uso.

En este marco Vermaas y Houkes desarrollan lo que podría llamarse el argumento de la *relación asimétrica entre diseñador y usuario*. Exploremos un poco dicho argumento. El diseñador es privilegiado con respecto a la atribución funcional puesto que es el único que intencionalmente seleccionó el artefacto por la capacidad *F* y él es la fuente del modo correcto de usar el artefacto, dato que ha especificado a través de un acto comunicativo. Los rasgos de esta fuente inicial de sentido parecen diluirse si uno trata con casos de útiles familiares (por ejemplo, camas, sillas, mesas, etc.), pero lo que sucede en estos ejemplos, arguyen dichos autores, es que las comunicaciones del diseñador han devenido irrelevantes. Inicialmente los usuarios podrían haber confiado en la palabra del diseñador, pero esta evidencia testimonial ha sido reemplazada por la propia experiencia de los usuarios.

Ahora bien, el acto de diseñar no es una etiqueta imparcial pegada a ciertas acciones intencionales sin más. En nuestra cultura moderna, el rol del diseñador está restringido a ciertos agentes profesionales. Este “derecho a diseñar” conlleva privilegios (por ejemplo, determinar el uso propio de un artefacto), además de hallarse reforzado en el sistema industrial moderno a través de garantías, competencia entre pares y otros mecanismos (Houkes y Vermaas, 2010: 114). Pero esta perspectiva privilegiada que poseen los diseñadores no sólo favorece a los ingenieros y otros profesionales tecnológicos sino que “cualquier agente que desarrolla y comunica un plan de uso y que puede justificarlo comparte ese privilegio” (Houkes, 2008: 9). Esto significa que, a pesar del protagonismo de los diseñadores profesionales en este modelo, los procesos de re-diseño no se encuentran limitados al ingeniero o tecnólogo. De hecho, como se verá en la siguiente sección, los agentes pueden introducir usos idiosincrásicos manipulando útiles en modos que difieren de los planes de uso disponibles.

2. El *bricoleur* y el fenómeno del re-diseño

Una práctica habitual que atraviesa a toda cultura material consiste en el aprovechamiento de las *affordances*¹ provistas por el entorno artificial, es decir, la explotación astuta de los recursos materiales que conforman el conjunto técnico de una cierta comunidad. Una de las formas de esta explotación del entorno consiste en utilizar entes artificiales ya constituidos aprovechando algunas de sus capacidades o poderes causales (sus "funciones sistémicas", tal como las denomina Preston, 1998). En este sentido, la exploración inteligente de funciones sistémicas en el ambiente se realiza siempre con el propósito de: (1) cubrir necesidades que no podemos cubrir contingentemente a través de artefactos con la función propia destinada para tal fin debido a que dichos artefactos no se encuentran disponibles en el momento presente, o bien (2) para cubrir objetivos para los cuales ni siquiera existe un artefacto creado específicamente para tal fin -por ejemplo, la ausencia estructural de un artefacto para destapar latas de cacao conduce a la práctica típica de usar la función sistémica de una cuchara para abrirla-.

Una sub-serie de prácticas que se desprenden de este aprovechamiento general del entorno artificial es comprendida por Vermaas y Houkes bajo la idea de "diseño lego" o no profesional (*layperson design*). Esta última idea, así también como la concepción prestoniana de *re-use* (Preston, 2000), pueden asimilarse a su vez a un tipo particular de experiencia cotidiana de un usuario que habita un mundo técnico: el *bricolage*. La idea de *bricoleur* (tal como la interpreta Levi-Strauss, 1962) puede resultar muy productiva para analizar este papel del usuario en cuanto re-diseñador. El *bricoleur* (o diseñador no autoconsciente, según indica Louridas, 1999) trabaja siempre reorganizando un repertorio de materiales limitados. Su actividad sencillamente intenta responder a demandas básicas tradicionales, sin involucrar necesariamente rasgos de innovación; por el contrario, su papel consiste en lograr las prestaciones estándar limitándose a los medios disponibles, que siempre son restringidos y constriñen su horizonte de acción. Con este objetivo, la tarea del

¹ Las *affordances* o posibilidades de acción constituyen uno de los conceptos clave de la teoría ecológica de la percepción de J.J. Gibson (1986). Para una profundización de esa perspectiva en el análisis del mundo técnico véase Tomasello (1999).

bricoleur está definida por su inmediatez (*directness*), es decir, por ser un respuesta contingente e inmediata a un problema.¹

Independientemente de esta caracterización, lo cierto es que contra la visión tradicional que considera a los artefactos como productos de trayectorias clausuradas en las intenciones autorales originales (que han establecido sus funciones *propias*), la actividad de re-diseño es mucho más común, cotidiana y extendida de lo que se supone. En este fenómeno de re-diseño lo esencial está dado por el uso de un objeto que ya posee una función propia para un propósito distinto al de dicha función. Un periódico puede ser enrollado y usado como matamoscas; un libro puede ser usado como apoyo para equilibrar un mueble; un recipiente metálico puede usarse para captar ondas de televisión; unos broches para colgar ropa pueden ser usados a fin de cerrar herméticamente bolsas de alimento. En estos casos, lo nuevo es -en verdad- el rol funcional extraño que se le adjudica al artefacto, una atribución funcional que pasa por alto su pertenencia a una clase dedicada a otro rol funcional singular. Esta modalidad de *bricolage* patentiza, de tal manera, las funciones sistémicas de los artefactos.

En estas reapropiaciones de ciertos aspectos del entorno artificial puede haber modificación intencional de algún aspecto material del artefacto (frecuentemente alteraciones menores que no implican demasiado esfuerzo), aunque también hay casos en los cuales la estructura material permanece completamente intacta. En el ejemplo del broche, hay novedad sin necesidad de que se intervenga materialmente un tipo de ente. Lo que resulta novedoso es la misma práctica de aprovechar la función sistémica del broche, objeto que adquiere una *nueva* función provisoria en un contexto ajeno al de su desempeño habitual. Por supuesto, esto no significa que el objeto pierda su función propia; sólo la mantiene silenciada durante el momento en que se reutiliza en ese nuevo contexto. Una vez restituidos a su ambiente habitual de uso (el tendedero de ropa), el broche recupera el espacio que corresponde a su función propia. Es factible que -con el paso del tiempo- la función sistémica se transforme en propia (si los broches empiezan a ser reproducidos para cumplir la función

¹ Aquí se debe destacar que también el trabajo del diseñador profesional o autoconsciente puede ser interpretado como una forma de *bricolage*, puesto que trabaja con una serie clausurada de materiales y herramientas, y se halla además sometido a constricciones financieras, legales, sociales y ambientales (Louridas, 1999: 13). En este sentido, tanto el diseño lego como el experto constituyen actividades asimilables a la del *bricoleur*.

inicialmente sistémica), pero lo más común es que objetos con una función propia estable cumplan usualmente una función sistémica *típica* (Preston, 2000), tal como sucede con el uso de las sillas para alcanzar objetos que se encuentran a cierta altura.

Es importante destacar la orientación *bricoleur* que caracteriza a los ejemplos anteriormente mencionados. Todos ellos constituyen acciones de re-diseño “lego”, no-experto, una suerte de diseño con aquello que se tiene “a mano”. Esta modalidad contrasta claramente con el diseño experto. El diseño *no-experto* está estructurado bajo la forma de nuevos planes de uso basados solamente en la experiencia y en habilidades cotidianas, no en información científica o conocimiento teórico. En cambio, los ingenieros –representantes paradigmáticos del diseño experto- disponen de explicaciones causales sofisticadas acerca de por qué los objetos pueden cumplir con ciertas funciones. En resumen, admitir esta distinción permitiría conservar una diferencia gradual entre dos modalidades de diseño.

3. Una concepción extremadamente liberal de diseño. Objeciones y alternativas.

Como se ha visto en la sección [1], Vermaas y Houkes constituyen una posición teórica que asigna a los diseñadores un papel protagónico en la determinación de la identidad funcional de los objetos técnicos. Su rasgo más original es que, dada la amplitud de su definición de “diseñador”, todo usuario que sea capaz de elaborar y comunicar planes de uso se halla en condiciones de re-significar un artefacto ya existente, lo cual conduce –como se examinará- a una concepción demasiado liberal de diseño.

¿Cuáles son las fuentes conceptuales de esta perspectiva liberal? En verdad, esta concepción de diseño puede ser interpretada como un correlato coherente con su idea de lo que significa una función técnica. Según Vermaas y Houkes (2006), las funciones de los artefactos son siempre relativas a los planes de uso: un destornillador tiene la función de quitar tornillos *relativa* al plan de uso de quitar o poner tornillos, y tiene la función de hacer palanca *relativa* al plan de uso de remover pequeños ítems que se encuentran en las grietas de una

pared. Los artefactos se comprenden, de tal modo, como objetos subsidiarios de acciones incluidas en planes de uso (Vermaas y Houkes, 2006: 44).

Aquí resulta evidente que, al desestimar la historia reproductiva del linaje y enfatizar unilateralmente la instancia del plan de uso, esta aproximación genera una noción demasiado liberal de función técnica que abre el juego a una multiplicación prácticamente infinita de las funciones de un artefacto o sistema. En tanto y en cuanto cada una de las capacidades o funciones sistémicas de un objeto técnico puede ser inserta en un cierto plan de uso alternativo, y en la medida en que no hay nada que *a priori* impida imaginar inclusive los usos más bizarros, aquello que se pierde de vista es la fuerza coercitiva de la función propia de los linajes de artefactos técnicos y el conjunto de prácticas que se estabilizan alrededor de dichas funciones. Como consecuencia se debilita también la esfera de normatividad implícita en un mundo técnico que supone que los artefactos disponen de -al menos- una función propia que es reconocida socialmente como tal más allá de que el resto de sus capacidades sistémicas puedan ser actualizadas ocasionalmente de maneras muy creativas. Para este modelo intencionalista, el escenario en el cual se determina la función técnica queda reducido a una interacción –de carácter inmediato- entre tres instancias: el usuario, un objeto que -al parecer- se halla arbitrariamente seleccionado, y un cierto plan de uso, que conecta al objeto con el propósito del agente.

Ahora bien, este papel protagónico del usuario, sin embargo, no impide a dichos autores realizar una clara división entre *usuarios* y *diseñadores* de artefactos (Vermaas y Houkes, 2006: 42-44). En general, los usuarios actualizan planes de uso para alcanzar las metas asociadas con estos planes. Los diseñadores, por su parte, desarrollan planes de uso que los usuarios pondrán en práctica para conseguir sus metas. Los usuarios también pueden construir planes de uso, pero esto no los convierte automáticamente en diseñadores en la medida en que ellos no suelen comunicar a otros usuarios los planes que construyen y no revisan si esos planes han sido exitosos cuando fueron practicados por otros. Los diseñadores, en cambio, requieren precisamente hacer lo anterior pues se los exige la misma secuencia de diseño.

Algunos usuarios pueden comunicar a otros colegas un plan de uso que han construido pero esto no derriba, según Vermaas y Houkes, la distinción entre usuarios y diseñadores. Meramente prueba que la clase de usuarios puede

subdividirse en tres sub-clases: usuarios *pasivos* que llevan adelante planes de uso existentes, usuarios *creativos* que construyen sus propios planes de uso, y usuarios *innovadores* que los construyen y los comunican a otros usuarios. Según este enfoque centrado en el plan de uso, si estos últimos agentes también revisan si sus planes construidos y comunicados han tenido los resultados esperados, ellos dejan de ser usuarios innovadores y se convierten en “diseñadores” (Vermaas y Houkes, 2006: 42-44).

Ahora bien, ¿cómo determinar si una serie de acciones de un cierto usuario constituye un diseño, al menos en este sentido liberal, o si sencillamente consiste en un uso estandarizado? Siguiendo el argumento de Vermaas y Houkes habría al menos tres condiciones que un usuario debería reunir para ser legítimamente descripto como diseñador:

- a- debe construir su plan de uso idiosincrásico
- b- debe comunicarlo a otros usuarios
- c- debe revisar si aquellos planes de uso que ha comunicado fueron exitosos

En otras palabras, la mera comunicación exitosa y la revisión del éxito de su plan aplicado por otros usuarios serían suficientes para asegurar el estatuto de diseñador. Sin embargo, éste parece ser un umbral de exigencia demasiado bajo para atribuir diseño. Efectivamente, Vermaas y Houkes no consideran relevante en su enfoque la estabilización de un linaje de prácticas típicas de rediseño. Si bien reconocemos las virtudes de esta concepción que puede servir como punto de partida para la discusión de una noción enriquecida de diseño, en este trabajo se agregarán ciertas especificaciones para perfeccionar su propuesta.

Aquí la cuestión espinosa es cómo caracterizar coherentemente el conjunto de prácticas que convierte a ciertos usuarios en “diseñadores”. En tal sentido, a fin de discutir las condiciones propuestas por Vermaas y Houkes, nos centraremos en ejemplos de re-diseño, en lugar de tomar casos de diseño experto realizados por diseñadores profesionales. Ciertamente cualquier proceso de diseño requiere elaborar planes de uso para un objeto determinado. No es relevante si el objeto es convencionalmente clasificado como “natural” o “artificial” y tampoco es relevante si la estructura material sobre la que se apoya la función asignada preexiste a la acción del diseñador o si es producto de su

labor. Pero la caracterización liberal de diseño propuesta por Vermaas y Houkes requiere ciertas especificaciones adicionales. Una primera condición suplementaria es que no sólo el plan de uso debe ser elaborado y comunicado sino también que dicha comunicación debe ser exitosa. La condición de éxito comunicativo es esencial para que un plan de uso actúe como tal; el fracaso comunicativo deshace el sentido mismo del plan de uso.

¿Qué otras condiciones deberían agregarse para que dicho modelo fuera explicativamente más robusto? Para centrarnos en un caso específico de re-diseño podríamos retornar al ejemplo de los broches de ropa usados como protectores de bolsas de alimentos. Como se ha planteado, se trata de una práctica basada en la actualización y el aprovechamiento de funciones sistémicas de los distintos objetos, lo cual supone despreocuparse por sus funciones propias, las cuales permanecen transitoriamente “opacadas”. Pero sería absurdo pensar que mi peculiar uso transitorio, contingente y privado durante una tarde de invierno ha *diseñado* los “broches para bolsas de alimentación”. Más exactamente, sería epistémicamente costoso dado que nos obligaría a pensar todas las nuevas conductas que implican usos de funciones sistémicas como genuinos “actos de diseño”. Esto es, la totalidad de las acciones humanas de contacto con el entorno se convertirían en actos de diseño. Si se siguiera tal criterio, la propia noción de diseño se haría trivial pues habría diseño por todos lados.

Atendiendo a estas dificultades resulta necesario elevar el umbral de exigencia para atribuir a una práctica el carácter de diseño. En este sentido se podría considerar que para que haya diseño una práctica -aunque sea privada en su inicio- debe luego objetivarse socialmente, es decir, debe ser repetida como práctica típica en un determinado grupo social. De manera que no es suficiente con que una función sistémica y la práctica correlacionada sean comunicadas exitosamente a otros usuarios. Si bien involucra un primer momento transformador, la mera elaboración del plan de uso, mi intención individual de desafiar la función propia de los broches y relocalizarlos en otra tarea, no alcanza para estabilizar esa práctica de reapropiación de dicha capacidad causal. De manera que una segunda condición adicional a la propuesta de Vermaas y Houkes sería la siguiente: la elaboración y puesta en escena del plan de uso debe generar una serie de nuevas prácticas (intersubjetivamente reconocidas como

tales) que se mantengan estables en el tiempo. Cabe aclarar que esto no significa exigir que la práctica esté tan extendida que los siguientes broches se reproduzcan con la *función propia* de proteger bolsas de alimentos -lo cual sí significaría la emergencia de un nuevo linaje artefactual en sentido auténtico-. Lo que sí debería demandarse es que dicha práctica fuera habitual y, en tal sentido, formara parte de los razonamientos prácticos de los individuos el hecho de que tal serie de objetos suelen usarse también para X, es decir, una especie de apelación a un *background* cultural de soluciones típicas de orientación *bricoleur* a ciertos problemas.

En resumen, la creación de un nuevo linaje de artefactos no es condición necesaria para la emergencia de diseño. A veces la utilización de funciones sistémicas de artefactos ya existentes puede derivar en acciones de re-diseño. Esto no significa, sin embargo, que cualquier cooptación de capacidades de un objeto habilite a hablar de diseño genuino. Como se ha argumentado, las condiciones que deben presentarse para que un caso de re-uso por parte de un usuario sea considerado legítimamente como diseño son las siguientes:

- a- que haya elaboración de un plan de uso que no coincida con la función propia del artefacto involucrado.
- b- que ese plan de uso sea *exitosamente* comunicado a otros individuos.
- c- que el usuario revise si aquellos planes de uso que ha comunicado fueron exitosos en su realización práctica.
- d- que haya estabilización de la práctica sostenida intersubjetivamente.

Como se habrá notado, el componente original de este criterio radica especialmente en la condición [d], la cual exige la estabilización de la práctica aludida. Es decir, una función sistémica cuyo uso se tipifica sin necesidad de que se convierta en función propia, sin necesidad de que el siguiente linaje de objetos se reproduzca por el éxito de una de sus funciones sistémicas (como ocurriría si cierto tipo de sillas se reprodujera con la función propia de servir como escalera).

Considerando esta formulación, el criterio propuesto enriquece la noción de diseño de Vermaas y Houkes y, además, posee la ventaja adicional de que pone límites a una concepción extremadamente liberal de diseño, una que permitiría

que cualquier uso ocasional debidamente comunicado y testeado fuera calificado como tal. Sin duda, aquí podría objetarse que el criterio propuesto en este trabajo dejaría en un estado de indeterminación a las prácticas novedosas dado que su alcance en cuanto re-diseño sólo se podría establecer una vez que se admitiera (o no) como parte del *background* cultural de prácticas estabilizadas. Pero lo cierto es que esta imposibilidad de determinar inmediatamente el carácter de re-diseño de una práctica sin referencia a su singular despliegue histórico se revela como una dificultad inherente a los problemas de la novedad ontológica artificial. Las dificultades para delimitar cuáles son los productos innovadores en el marco de la historia de la técnica se patentizan en los lapsos temporales de aceptación en el mercado y la habituación que requirió, por ejemplo, la utilización de la bombita eléctrica (Vincenti, 1995).

4. Consideraciones finales

El recorrido argumentativo efectuado en este artículo ha conducido desde la divisoria tradicional de diseñador y usuario (comprendidos éstos como instancias autónomas completamente separadas) hacia un entramado complejo de prácticas desde cuyo interior emergen, de manera no arbitraria, acciones de diseño.

Si se consideran seriamente las implicaciones del fenómeno del re-uso o diseño lego analizado en sección [2], cabe preguntarse si hay lugar para hablar de "autores" como fuente última de sentido del estatuto de los artefactos. ¿Hasta qué punto es lícito flexibilizar las condiciones de autoría, especialmente teniendo en cuenta que dicha flexibilización podría conducir a establecer similitudes insostenibles entre diseñadores profesionales y meros usuarios ocasionales de objetos técnicos?

Una intuición que se desprende de lo argumentado en este trabajo es la siguiente: si se admite la idea liberal de re-diseño propuesta por Vermaas y Houkes, resulta necesario deflacionar la noción tradicional de diseñador asociada exclusivamente con el experto. Este reconocimiento implica acercar la práctica del diseño a la experiencia cotidiana y minimizar algunas connotaciones que ella ha adquirido en nuestra cultura, en la cual efectivamente

existen profesiones ligadas con tipos de diseños específicos. Pero este desplazamiento, tal como se ha observado, genera otras dificultades debido a la amplitud de acciones que pasarían a ser consideradas como diseños.

El tratamiento de la noción de diseño parece comprender, por tanto, dos posibles riesgos de acuerdo al alcance que se le asigne en relación al uso. Si se hace demasiado familiar el diseño, se pierde la especificidad de la práctica misma. Por el contrario, si se restringe demasiado tal capacidad y se la aplica sólo a los diseñadores profesionales insertos en las culturas modernas, entonces también se estaría perdiendo algo intuitivamente claro respecto a lo que consideramos diseñar.

¿Cómo se puede elaborar, entonces, una salida razonable que evite, en lo posible, estos dos riesgos? A lo largo de este trabajo se han dado algunos indicios al respecto. Por un lado, resulta evidente que la noción de diseño no puede asimilarse a (a) la instrumentalización básica del entorno que compartimos con otros animales no-humanos, ni a (b) la cooptación privada y transitoria de capacidades de ciertos objetos técnicos dotados de funciones propias estables. Una noción de diseño que se apoyara en tales características perdería su especificidad. Pero también sería erróneo reducir el diseño exclusivamente a la creación de clases artefactuales exitosas en la medida en que tal estrategia eliminaría los innumerables actos virtuosos de *bricolage* que -día tras día- iluminan nuevas maneras inventivas de explotar exitosamente el entorno artificial.

En contraste con dichas alternativas, este artículo ha sugerido dos criterios relevantes para identificar una práctica genuina de re-diseño por parte de usuarios: en primer lugar, la permanencia en el tiempo (como índice de práctica exitosa y reproducida a raíz de tal éxito) y, en segundo término, la objetivación social (que se da en la estabilización de un cierto modo de hacer las cosas, la práctica de usar *X* para hacer *F* bajo circunstancias normales). Admitir estas condiciones significa enriquecer la comprensión de la relación entre diseñador, plan de uso y artefacto reconociendo fundamentalmente que la escena en la que se juega el diseño y la determinación de las funciones técnicas excede la interacción solitaria entre un individuo, un objeto y un mero plan comunicado.

Referencias bibliográficas

- BAKER, Lynne Rudder (2007), *The Metaphysics of everyday life. An essay in practical realism*, Nueva York: Cambridge Univ. Press.
- BRISKMAN, Larry (1980), "Creative product and creative process in science and art", *Inquiry*, 23, pp. 83-106.
- DIPERT, Randall (1993), *Artifacts, Art Works, and Agency*, Philadelphia: Temple University Press.
- GIBSON, J.J. (1986), *The ecological approach to visual perception*, New Jersey: Lawrence Elbaum Associates.
- HOUKES, Wybo (2008), "Designing is the construction of use plans", en: VEERMAS P., KROES, P., LIGHT, A., y MOORE, S., eds., *Philosophy and design. From engineering to architecture*, Springer.
- HOUKES, W. y VERMAAS, P. (2010), *Technical functions. On the use and design of artefacts*, Nueva York: Springer.
- HOUKES, W. y VERMAAS, P. (2009), "Produced to use: combining two key intuitions on the nature of artefacts", *Techné*, (13), 2.
- PRESTON, Beth (2003), "Of marigold beer: a reply to Vermaas and Houkes", *British Journal of Philosophy of Science*, 54, pp. 601-612.
- PRESTON, Beth (2000), "The Functions of things. A philosophical perspective on material culture", en: GRAVES-BROWN, P.M. (ed), *Matter, materiality and modern culture*, London y Nueva York: Routledge.
- PRESTON, Beth (1998), "Why is a wing like a spoon? A pluralist theory of function", *Journal of Philosophy*, 95, (5), pp. 215-254.
- LEVI-STRAUSS, Claude (1962), *La pensée sauvage*, Paris: Plon.
- LOURIDAS, Panagiotis (1999), "Design as bricolage: anthropology meets design thinking", *Design Studies*, vol 20, n° 6, pp. 517-535.
- SIMONTON, Dean Keith (2009), "Creativity as a darwinian phenomenon", en: KRAUSZ, M y otros, eds., *The idea of creativity*, Leiden/Londres: IDC Publishers.
- THOMASSON, Amie L. (2007), "Artifacts and Human concepts", en: MARGOLIS, Eric y LAURENCE, Stephen, eds. (2007), *Creations of the mind*.

Theories of artifacts and their representation, New York: Oxford University Press.

TOMASELLO, Michael (1999), *The cultural origins of human cognition*, Londres: Cambridge University Press.

VERMAAS, Pieter y HOUKES, Wybo (2006), "Use plans and artefact functions: an intentionalist approach to artefacts and their use", en: COSTALL, Alan y DREIER, Ole (Eds.), *Doing things with things. The design and use of everyday objects*, Londres: Ashgate.

VERMAAS, Pieter y HOUKES, Wybo (2003), "Ascribing Functions to Technical Artefacts: a Challenge to etiological accounts of functions", *British Journal of Philosophy of Science*, 54, pp. 261-289.

VINCENTI, Walter (1995), "The technical shaping of technology. Real-World constraints and technical logic in Edison's Electrical Lighting System", *Social Studies of Science*, Vol. 25, No. 3, pp. 553-574.