



Real de León, Roberto (2015).
Vargas Rubio, Julia (2015).
Flores Enríquez, Marco Antonio (2015).

De la diseñística, de necesidades y satisfactores.

p. 171-175

En:

Aproximaciones conceptuales para entender el Diseño en el Siglo XXI / Marco Vinicio Ferruzca Navarro [et al.] coordinador. Ciudad de México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco, 2015.

Fuente: ISBN 978-607-28-0467-8

Universidad
Autónoma
Metropolitana 
Casa abierta al tiempo **Azcapotzalco**


Ciencias y Artes para el Diseño



<https://www.azc.uam.mx/>

<https://www.cyad.online/uam/>

<http://investigacionyconocimiento.azc.uam.mx/>

Repositorio Institucional


Zaloamati

"Preservar con amor y cariño el saber"

<http://zaloamati.azc.uam.mx>



Excepto si se señala otra cosa, la licencia del ítem se describe como

Atribución-NoComercial-SinDerivadas

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

D.R. © 2015. Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco. Se autoriza copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre y cuando se den los créditos de manera adecuada, no puede hacer uso del material con propósitos comerciales, si remezcla, transforma o crea a partir del material, no podrá distribuir el material modificado. Para cualquier otro uso, se requiere autorización expresa de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.

De la diseñística, de necesidades y satisfactores

Estudio de arquepoética y visualística prospectiva

Cuando pensamos en un objeto diseñado es pertinente tomar en cuenta que fue gestado y producido para facilitar la satisfacción de una necesidad específica de un tipo de usuario determinado, en contextos y situaciones también determinadas, en tiempos y espacios particulares.

En términos contemporáneos, el objeto diseñado se entiende como una interfaz, como lo define Bonsiepe (1993), que permite relacionar el cuerpo humano con el objetivo de una acción y con un artefacto —o una información en el ámbito de la acción comunicativa— para la satisfacción de necesidades. El usuario no es un destinatario neutro, tiene una materialidad corpórea, una intencionalidad que lo lleva a la acción, derivada de la percepción de una carencia, y la naturaleza del objeto diseñado está impregnada por la implicación del otro, del sujeto en el mundo, del que no es necesariamente el diseñador, y que tiene una intención particular de transformación del mundo, de su entorno.

¿Cómo atender al usuario para ofrecerle propuestas de satisfactores de sus necesidades que sean adecuados, suficientes, pertinentes? ¿Cómo conceptualizar para comprender, y comprender para reconceptualizar una idea de necesidad que pueda ser convertida en una idea de satisfactor plausible?

El desafío para el diseñador es traducir las necesidades del usuario en propuestas de satisfacción; traducir y reinterpretar, identificar, valorar, conceptualizar posibilidades de intermediación entre la necesidad y la experiencia de satisfacción, mediante la forma.

Referirse a las necesidades humanas nos remite a hacernos preguntas acerca de ellas, y encontrar que han sido identificadas y clasificadas de diferentes maneras; la

propuesta más difundida es la de Abraham Maslow (1943), cuya esquematización visual piramidal ofrece una manera de ver la organización, clasificación y jerarquización de las necesidades humanas.

Más cercano en el tiempo y a nuestros entornos culturales, encontramos la propuesta del chileno Max Neef (1993), que centra su visión más que en la necesidad, en las características y la calidad del satisfactor, así como sus implicaciones para la vida del usuario y para la sociedad de la que es parte. Este autor entiende el desarrollo como la “liberación de posibilidades creativas” (desligado e independiente de la idea de desarrollo económico). Liberación del potencial de creación asertiva y satisfactoria de los integrantes de una sociedad (ya sea en roles de diseñadores y/o usuarios). Plantea una matriz de 36 campos, constituida por nueve necesidades fundamentales (subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad) y cuatro categorías correspondientes al nivel de las satisfacciones (ser, tener, hacer y estar), con la cual sea posible identificar los deseos reales de las personas.

Lo importante para Max Neef no es sólo identificar las necesidades (que además dice son finitas, pocas y clasificables), sino encontrar la manera en que son satisfechas, mediante qué son satisfechas, y cómo es que son satisfechas, por lo que el concepto de satisfactor es central en su trabajo. Para comenzar nos dice que la satisfacción de las necesidades es una cuestión compleja al no haber una correspondencia uno a uno entre una necesidad y un satisfactor. Un mismo satisfactor puede contribuir simultáneamente a subsanar varias necesidades distintas, o también una sola necesidad puede requerir de diversos satisfactores; y en virtud de que pueden variar según el momento, el lugar y las circunstancias, y hasta el estado de ánimo de la persona, no hay garantía de que estas relaciones sean fijas.

El concepto de *satisfactor* adquiere preponderancia al definirse como: “Las formas o medios para solucionar una necesidad, que cambian a lo largo del tiempo y en los diferentes sistemas culturales, políticos y económicos” (Neef, 1993). El autor identifica también en éste distintas calidades, dependiendo de cómo inciden en la complejidad de la vida de los usuarios; es decir, un supuesto satisfactor puede, paradójicamente, no sólo no solucionar una situación específica, sino también afectar o imposibilitar la satisfacción de otras; o satisfacer de una manera aparente y parcial o incluso dañina; o bien, por la manera en que soluciona una necesidad, quizás entorpezca la solución de otras; o en casos más benignos, se limita a atender una necesidad siendo neutral hacia otras, o en el mejor de los escenarios, satisfactores que por la manera en que satisfacen una necesidad específica, contribuyen a la satisfacción de otras necesidades.

Así pues, el diseñador no traduce de un idioma a otro, traduce de la dimensión “necesidad” a la dimensión “satisfactor” procurando ofrecer no un objeto, mensaje, espacio, etc., sino una provocación material y simbólica para experiencias satisfactorias, con la intención final de contribuir a mejorar la calidad de vida de las personas.

El objeto diseñado es, esencialmente, forma material y simbólica; diseñar es idear formas, configurar, elegir y ordenar elementos de cierta manera, con ciertos criterios que originan las formas; ¿cuáles formas? aquéllas adecuadas para servir como intermediarias entre la necesidad y la satisfacción, aquéllas que se constituyen en interfaces materiales y cognitivas, que no sólo cumplen con una función, sino que lo hacen de manera útil, comunicable, habitable, disfrutable, trascendente y que no violentan la satisfacción de otras necesidades.

La relación entre forma-satisfactor (objeto diseñado) y necesidad habría de darse con cierta naturalidad existencial, la traducción o interpretación del sentido en forma habrá de pasar casi desapercibida para su aplicación en condiciones determinadas.

La semejanza entre distintas formas-satisfactor de necesidades equivalentes en tiempos y espacios distintos puede jugarse entre la paráfrasis, la interpretación y la innovación; no podría hablarse de reproducción o de copia, en virtud de contener la evolución y renovación con las cuales las necesidades se modifican, se transforman en tanto producto social vivo.

Imprescindible será la comprensión de lo esencial de la necesidad, sus transformaciones constantes en el espacio y a través del tiempo, y así, como se modifican tanto la necesidad como su entendimiento, se actualizan los recursos del diseñador para la creación de las formas nuevas, a la luz de las tecnologías y las condiciones de percepción y cognición del usuario, siempre en evolución.

Diseñar, el diseño como ideación productiva, es una sucesión de procedimientos transitorios y provisionales para interpretar y comprender la naturaleza de una necesidad o conjunto de ellas, en la búsqueda de la ideación y la producción de satisfactores.

Siguiendo a Max Neef desde el pensamiento de la diseñística, nuestro campo de estudio y transformación es el de la creación de satisfactores que no vulneren al usuario, que no simulen fantasías de satisfacción, que no impidan la atención de otras necesidades, y que en el mejor mundo posible, contribuyan a la satisfacción de sistemas de necesidades en interacción con sistemas de objetos diseñados para el mejor bienestar de toda la vida en todas partes.

Diseñar es idear, la diseñística es:

[...] el campo de las disciplinas convergentes, es el epicentro continuo del conocimiento y de las acciones transformantes que define y distingue su naturaleza al concebir atmósferas conceptuales que generan estructuras sistémicas cualificantes que son expresadas y comunicadas a través de mapas y algoritmos, paradigmas, coordenadas y directrices, de las condiciones de posibilidad para que las utopías se cumplan (*Arquepoética*, 2005).

Referencias

- Bonsiepe, G., *Las siete columnas del diseño*, México, UAM, 1993.
- Maslow, A. H., "A Theory of Human Motivation", en *Psychological Review*, núm. 50, pp. 370-396, Estados Unidos de América, 1943.
- Neef, M., *et. al.*, *Desarrollo a Escala Humana: conceptos, aplicaciones y algunas reflexiones*, Montevideo, Nordan-Comunidad, 1993.
- Real de León, R., Vargas Rubio, J. y Flores Enríquez, M. A., "Diseñar es idear", *Arquepoética*, 2005, <<http://arquepoetica.azc.uam.mx/escritos/diseñar.html>>, 2 de enero de 2014.



FIGURA 1.



FIGURA 2.