

## Desprenderse de la Doxa en el proceso de Diseño

Para comenzar este ensayo, es fundamental cuestionarse: ¿Cómo nos desprendemos de la **Doxa** en el proceso de diseñar? Este cuestionamiento es crucial, ya que el diseño no debe ser comprendido solamente como una actividad creativa, sino también como un reflejo del entorno que nos rodea. Si se entiende la Doxa como el conjunto de **conocimientos y creencias compartidas en una cultura** —conocimiento adquirido— se sabe que aquella puede influir profundamente en nuestras decisiones creativas y en la manera en que nos relacionamos con nuestro entorno al diseñar. Para comprender la pregunta en profundidad señalada, es de gran relevancia empezar desde lo que se entiende como conocimiento adquirido, es decir, “lo aprendido” y la manera en que es interpretado este conocimiento, ya que el diseño sería como una especie de traducción entre diversos elementos que crean interrelaciones entre la Doxa y la Episteme.

Según Heidegger (1943), en su obra *De la esencia de la verdad*, el conocimiento se podría entender como una especie de luz, es decir, una apertura que permite que los objetos tengan la capacidad de revelarse, y se hagan visibles en su **verdadera esencia**. En este sentido, el autor plantea que la verdad no es una simple correspondencia entre pensamiento y realidad, sino un proceso de **“desocultamiento” o “revelación”**, lo que él denomina como “Aletheia”, también llamado el “develar de las cosas”. En este proceso, el ser humano posee un rol activo, ya que “la verdad es una especie de apertura, un estar abierto en el que las cosas pueden mostrarse y desocultarse” (Heidegger, 1943, p. 8). Por lo que, la esencia de la verdad no hace referencia a solamente captar lo que ya está ahí, sino más bien significa estar dispuesto a que algo se revele en toda su plenitud y profundidad.

Sin embargo, este proceso de desocultamiento también implica un ocultamiento, dado que cada revelación de un aspecto de la realidad siempre deja otros aspectos ocultos. Heidegger (1943) enfatiza que el proceso de conocimiento debe comprenderse de manera dinámica y compleja, ya que su esencia se encontraría en esta dualidad, incluso lo argumenta de la siguiente manera “el desocultamiento de las cosas implica a su vez, un ocultamiento inevitable, pues lo que se revela siempre lo hace a costa de algo que permanece escondido”.(Heidegger, 1943, p. 12)

Si se entiende el conocimiento de la manera mencionada anteriormente, surge la siguiente pregunta: ¿Es posible realmente desprendernos de la Doxa al diseñar? Se debe considerar que al vivir en una sociedad determinada, estamos inevitablemente influenciados por el conocimiento que adquirimos en ese contexto, ya que, contribuyen factores culturales y relaciones macro y micro sociales que moldean nuestra forma de pensar y actuar, en donde la creación es una habilidad innata del ser humano, que se desarrolla mediante la experimentación con su entorno, tanto de carácter natural como social.

Por otro lado, es importante considerar lo que plantea Platón (1992) en su teoría de las Ideas, dado que dentro de esta teoría, el alma y el cuerpo son entidades separadas, siendo el alma lo puro, y **la esencia**, lo que nunca se degrada (lo eterno), y el cuerpo lo impuro, aquello que se degrada, pero que brinda la capacidad de experimentar a través de los sentidos. Platón (1992) argumenta que el conocimiento verdadero proviene del alma y no de los condicionamientos externos (La República, 518c), lo cual nos lleva a cuestionarnos: ¿hasta qué punto podemos realmente dejar de lado las ideas preconcebidas que nuestro entorno cultural nos impone? ¿Podemos ser completamente fieles a lo que Platón describe como el conocimiento esencial del alma?

Probablemente aquella pregunta requiere de otros cuestionamientos para adquirir más sentido, ya que no es posible liberarnos en completitud de nuestras ideas y pensamientos, porque estos son parte de nuestra personalidad y han moldeado nuestro carácter a lo largo de nuestra vida. Nuestras experiencias humanas, las relaciones con los demás y con el entorno social y cultural que nos rodea son aspectos que no se pueden ignorar ni aislar al momento de pensar o actuar. De este modo, surge la necesidad de desarrollar cuestionamientos tales como; **¿De qué forma cuestionamos nuestra Doxa sin perder nuestra identidad y nuestro sentido de pertenencia? O, tal vez, ¿somos conscientes de cómo influye o afecta el entorno que nos rodea en nuestros procesos creativos?**

El proceso de diseño requiere de la Doxa para desarrollarse, aunque no depende totalmente de ella, ya que perdería su conexión con la “episteme del diseñador”, es esencial para crear elementos coherentes y nos obliga a considerar para quién estamos diseñando, lo que otorgará sentido a nuestro trabajo y convierte a la Doxa en un pilar fundamental. Cabe señalar, un buen diseño no puede surgir sin comprender las necesidades culturales y físicas del usuario. La idea de usuario nace desde la necesidad de resolver o crear algo con propósito, aunque este concepto puede ser entendido como una noción moderna del diseño, es necesaria, pues sin esta la doxa carecería de sentido para llevar a cabo algún diseño.

Sin embargo, si solamente se considera la doxa, probablemente nos cerraremos a las necesidades de una cultura o sociedad en particular. Aquello limitaría y crearía un sesgo en el proceso y resultado de diseño, en donde probablemente las personas generen un estancamiento entre lo que se debe o no se debe hacer o en la manera en que los demás esperan que diseñemos las cosas. En consecuencia, es fundamental encontrar un equilibrio entre la influencia de la “Doxa” y la “Episteme”, en donde según Platón (1992) se entiende esta última como un conocimiento que se fundamenta en la comprensión de las ideas o formas perfectas o eternas e inmutables. En este sentido, se debe lograr conocer más allá del propio entorno para abrir la mirada y tener una perspectiva desde el cosmos, intentar ver más allá para conectar con la “episteme de diseño”, así como la necesidad de cuestionar y explorar las verdades más profundas que subyacen en el proceso de diseño. Desde este punto, surge el

siguiente cuestionamiento ¿De qué forma podemos encontrar la verdad esencial en el diseño? ¿Cómo se separa la verdad del alma de un contexto cultural?

Asimismo, cabe destacar el logos en el proceso de conocimiento, como razón y discurso estructurado, permite analizar y organizar nuestros pensamientos, por lo que permite cuestionar la Doxa y reconocer los límites de nuestras ideas y creencias, aunque éstas formen parte de nuestra identidad. A través del logos podemos estructurar el acto de cuestionar “¿Para quién diseñamos?” y explorar críticamente los fundamentos y objetivos de nuestro diseño que se está llevando a cabo. Esta capacidad racional ayuda a equilibrar la influencia de la Doxa con la episteme, evitando que nuestra creatividad quede sesgada por normas preestablecidas de una cultura específica y de este modo lograr desarrollar las ideas propias.(Heidegger, 1927).

Por otro lado, la aletheia, entendida como “desocultamiento” o revelación de verdades profundas, tiene un rol fundamental para alcanzar una visión auténtica en el proceso de diseño. La aletheia impulsa a las personas que diseñan ir más allá de lo obvio y a descubrir aspectos ocultos en las necesidades y valores de aquellos para quienes diseñamos. Lo mencionado anteriormente, en el diseño significa poder reconocer que hay aspectos de la realidad cultural y social que no siempre son evidentes y que, si permanecen ocultos, pueden impedirnos crear algo realmente significativo (Heidegger, 1962). Por lo tanto, es necesario desvelar estas verdades, pues haciéndolo podemos trascender la Doxa y profundizar en un diseño que no solo refleja lo esperado, sino que aporta algo nuevo y relevante.

Además, el logos y la aletheia funcionan en conjunto, mientras el logos nos permite organizar y cuestionar la Doxa sin perder nuestro sentido de identidad, la aletheia nos invita a descubrir esas verdades, que permiten abordar más en profundidad, otorgando mayor autenticidad y significado a nuestro proceso creativo (Gadamer, 1975). Por lo tanto, es a través de esta interacción entre Doxa, logos y aletheia que podemos desarrollar un diseño más reflexivo y significativo, capaz de responder a las verdaderas necesidades de las personas y de la sociedad en la que vivimos.

Finalmente, se logra evidenciar la necesidad de considerar los cuatro conceptos planteados en el proceso de diseño, ya que nos permitirá crear algo que logre aportar desde la creatividad propia, sin ser influido en su totalidad por la cultura o sociedad en la que se encuentra inmerso el diseñador. Desde la perspectiva del diseño, es importante comprender el origen de nuestras ideas y pensamientos, realizando un ejercicio de cuestionamiento previo, que nos permita reconocer posibles sesgos y de este modo podamos equilibrar estas diferentes fuentes de información que luego se traducen en forma como un diseño coherente y a su vez creativo, que puede ser tangible o intangible. De este modo antes de comenzar un diseño desde referencias o ideas previas que contaminen o limiten la apertura hacia nuevos conocimientos o ideas, podemos optar por realizarnos preguntas que rompan con la estructura convencional y nos liberen de prejuicios, así como también nos ayudan a equilibrar y guiar la toma de

decisiones durante el proceso de diseño, entendiendo que la Doxa y la Episteme son profundamente necesarias y deben ir de la mano durante el desarrollo de cualquier tipo de proceso creativo. Es importante destacar, que como los diseñadores debemos hacer parte de nuestros procesos, el cuestionamiento de nuestras propias creencias, para poder realizar nuestro trabajo de manera trascendental y así poder otorgarle valor tanto a nuestras obras, como a nuestro oficio.

## **Referencias**

Gadamer, H.-G. (1975). *Truth and Method*. Continuum.

Heidegger, M. (1943). *De la esencia de la verdad\**. In *Kant y el problema de la metafísica* (pp. 5-28). Verlag.

Heidegger, M. (1962). *Being and Time*. Harper & Row.

Platón. (1992). *La República* (R. A. G. de La Sernia, Trad.). Ediciones Akal. (Originalmente publicado en 380 a.C.)