

Faculty of Design

2023

La identidad y el método de diseño: vías para su investigación

Ariza Ampdia, Silvia Verónica

Suggested citation:

Ariza Ampdia, Silvia Verónica (2023) La identidad y el método de diseño: vías para su investigación. In: Proceedings of Relating Systems Thinking and Design Volume: RSD12, 06-20 Oct 2023. Available at <https://openresearch.ocadu.ca/id/eprint/4929/>

Open Research is a publicly accessible, curated repository for the preservation and dissemination of scholarly and creative output of the OCAD University community. Material in Open Research is open access and made available via the consent of the author and/or rights holder on a non-exclusive basis.

The OCAD University Library is committed to accessibility as outlined in the [Ontario Human Rights Code](#) and the [Accessibility for Ontarians with Disabilities Act \(AODA\)](#) and is working to improve accessibility of the Open Research Repository collection. If you require an accessible version of a repository item contact us at repository@ocadu.ca.



Relating Systems Thinking and Design (RSD12) Symposium | October 6–20, 2023

La identidad y el método de diseño: vías para su investigación

Silvia Verónica Ariza Ampdia

El diseño, una actividad estratégica con un sentido sistematizador del pensamiento para la construcción de objetos, espacios y mensajes, es una forma de ver y configurar el mundo. Bajo sus propios mecanismos metodológicos este fenómeno multifacético y complejo involucra el estudio del entorno y las personas en sus muy diferentes posibilidades. Aunque en su naturaleza y en su historia lleva el diseño la marca de ser un oficio, una actividad técnica, un ejercicio de taller, de intuición, es importante entender que para ponerlo en marcha es necesaria una gran variedad de conocimientos. Los objetivos, estructuras y formas de hacer en nuestras sociedades, la cultura, el desarrollo económico y político entre otras cosas, son el gran laboratorio de investigación de los diseñadores, el mundo exige de ellos un compromiso importante de saber cómo funciona y cómo podría funcionar. La investigación en diseño tiene como objetivo formular y validar diferentes modelos teórico metodológicos para la construcción de propuestas factibles y viables, de desarrollar conocimiento para mejorar no solo problemáticas específicas, sino desarrollar conocimiento desde y para la disciplina. Este trabajo discute esa naturaleza proyectual, procedimental, metódica y pluridisciplinaria del diseño que se ha constituido en su identidad como campo de conocimiento y que es precisamente la base y la vía de los procesos de investigación que se dan sobre él o a través del mismo. La reflexión sobre estas características del diseño y su materialización a través del método nos invitan a entenderlo como un sistema para la atención de problemas prioritarios y que debe ser aprendido en toda su complejidad.

PALABRAS CLAVE: diseño, investigación, método, disciplina, educación

La identidad de una disciplina

Como disciplina académica el diseño tiene relativamente pocas décadas de reconocimiento comparado con otras áreas de estudio a pesar de que como actividad tiene sus orígenes en el tiempo de la Revolución industrial cuando fue posible la producción en serie. O como explican los historiadores, incluso mucho antes cuando el hombre mismo desarrolló un lenguaje visible, cuando se dio a la fabricación de los primeros objetos de uso cotidiano o inventó medios y tecnologías para la transmisión y multiplicación de comunicaciones intencionales para relacionarse con otros (Satué, 1988; Meggs, 1998; Margolin, 2017).

Las primeras universidades en México que hace sesenta años decidieron incluir el diseño como una carrera, lo hicieron bajo la premisa de una formación integral con miras a cubrir espacios de trabajo necesarios, pero también con la perspectiva de generar nuevos nichos laborales y de promover la creación de un campo de estudio autónomo, definido y apoyado por una comunidad académica. Su enseñanza en las instancias de mayor grado de legitimación del conocimiento académico y científico, las universidades, implicaba entender el diseño como una profesión con un posible campo de acción, pero también la obtención de un título que acredita un nivel especializado de conocimientos, un grado comprobable a través de productos académicos.

Hasta entonces había sido enseñado como un oficio, por lo cual la forma de discutirlo epistemológicamente a partir de su inserción en las instituciones de educación superior, fue todo un reto. Como se sabe, en varios países del mundo las primeras escuelas de arte y diseño no eran profesionales eran más bien técnicas,¹ y al pasar a la universidad forzosamente le heredaron sus modelos:

When art and design came into the university, they often came in as art and craft schools or professional schools. The educational foundation they offered was not the basic philosophical foundation offered for admission to the other professional schools. It was often a combination of vocational training and pre-professional education [Cuando el arte y el diseño entraron en la universidad, a menudo lo hicieron como escuelas de arte y artesanía o como escuelas profesionales. La base educativa que ofrecían no era la base filosófica básica ofrecida para la admisión a las otras escuelas profesionales. A menudo era una combinación entre formación profesional y educación preprofesional]. (Friedman, 2000, pp. 8-9)

Esto tuvo, y en algunos casos todavía tiene, al diseño anclado en una idea todavía muy básica e instrumental. Como explica Friedman (2000) se ligaba a una serie de tradiciones, vocaciones y oficios que no suelen estar definidos en términos filosóficos, el diseño no tuvo una base en el trabajo de definición. Esto coincide de alguna forma con lo que expresa Norberto Chaves (2005) sobre la definición del diseño, el académico explica que en el campo de los oficios -cómo él llama al diseño- “no es el talante lógico o el espíritu analítico el que suele campea” (p.16) al definir, sino que predomina una tendencia “al ejercicio del gusto, las predilecciones estéticas o éticas [y se] prefiere la actitud axiológica, valorativa, a la estrictamente cognoscitiva: más que el 'ser' le interesa el 'deber ser'” (p. 16).

No olvidemos que el diseño se ubicó por mucho tiempo como un arte funcional, una unión entre utilidad y valores estéticos que hasta entonces parecían pertenecer solo al arte. Fue en la segunda mitad del siglo XX que fue separando más claramente su discurso, propósitos y alcances, y cuando “dispone de criterios suficientes para ejercer su función sin más, en su propio círculo y con sus propias reglas de calidad” (Calvera, 2003, pp. 27-28), dando pie a su reconocimiento como una disciplina. Una disciplina supone “la determinación de [una] conducta dada por la adquisición permanente de las leyes o reglas que le conforman, de la actitud de sus participantes, el carácter de las mismas y de sus resultados” (Miranda, 2016, p. 94) así pues llamar disciplina a un campo de actividad y estudio, implica la designación de contenidos y métodos reconocidos por una comunidad de pensadores y ejecutantes, así como determinadas instrucciones para llevarla a cabo.

En julio de 1979 Bruce Archer publicaba en el primer volumen de Design Studies un artículo donde explica que el diseño podía ser identificado ya como una materia en su propio derecho independientemente de las áreas en las que pudiera ser aplicado de forma práctica y que precisamente el objetivo de iniciar este journal era establecer las bases teóricas para tratar el diseño como una disciplina de estudio coherente (p.17). En la actualidad y luego de varias décadas del diseño en las universidades, mucho se ha discutido sobre su naturaleza, sobre el pensamiento proyectual, sobre la forma en que los diseñadores nos acercamos al conocimiento. Y hemos entendido que la esencia del diseño no ha cambiado, es activa, lo que se ha ido modificando es la búsqueda de las particularidades de esa práctica para generar conocimiento útil para una comunidad y no solo para la solución de un proyecto, lo que ha contribuido a conformar el diseño como un campo de estudio formal.

Por supuesto las primeras preguntas que hoy en día todavía muchos nos hacemos replicando las voces de los grandes teóricos como Margolin o el mismo Archer, son qué distingue a esta disciplina, qué tipo de preguntas se contestan a través de ella, cuáles son los procedimientos para hacerlo; a continuación, algunas reflexiones sobre ello.

La naturaleza del diseño

Diseñar significa prefigurar un producto en base a un propósito, implica estudiar el entorno, la realidad y las necesidades para establecer sus características “su forma de producción, distribución y consumo con anterioridad a su producción material y, por extensión, la documentación en la que se registran esas características (proyectos)” (Chaves, 2005, p. 20). Al diseñar se ponen en marcha mecanismos que ayudan a establecer conexiones a través de la acción y que dan respuesta a preguntas que no necesariamente venían dadas de antemano. La práctica creativa como explica Visser (2011) implica “new combinations of knowledge, interaction, material and processes [nuevas combinaciones de conocimientos, interacciones, materiales y procesos]” (p. 266) y esto da pie a una retroalimentación constante entre el pensar y el hacer, se dan conexiones importantes que a través de la acción se concretan en nuevos hallazgos y nuevas decisiones.

La retícula de los programas de carrera indica de qué forma el taller, como ese espacio en el que se pone en acción el pensamiento, sigue siendo la perspectiva didáctica

primordial en el aprendizaje del diseño; y no solo eso sino el espacio en el que se prepara al diseñador para el mundo real pues los estudiantes llevan a cabo actividades coincidentes con las acciones que se dan en el mercado laboral, y sobre todo en el taller pueden:

aplicar de forma práctica los conocimientos teóricos adquiridos en las aulas y de esta manera aterrizar las teorías, los conceptos, las técnicas, procedimientos y las metodologías encontrando la verificación o las fuentes de las mismas lo que consolida sus conocimientos y le permite relacionarlo con el ámbito empresarial, que es el mundo donde se insertará a futuro como profesional. (Aldaz, Cedillo y Buchelli, p. 208)

Es en esa misma esencia activa que descansa la idea de que todo proceso de diseño se conforma por un aparato ideológico y por uno operacional, pero no separados, sino en una especie de trama (Simón, 2009). El componente ideológico-conceptual habla del porqué y para qué del proyecto, o en otras palabras de la estructura del conocimiento teórico que rige el proceso, mientras que lo estratégico-operacional está conformado por los diversos modelos de procedimiento y a las acciones prácticas que requiere su concreción material (Simón 2009). Aunque esto no es algo nuevo, pues es bien conocida la discusión sobre el diálogo que teoría y práctica tienen en la construcción del diseño, es fundamental entender que es en esa trama donde se fundamenta la naturaleza del diseño como disciplina integradora.

Integradora y diversa porque las particularidades del diseño lo ubican en la intersección de muchos conocimientos. Desde aquellos que requieren del diseñador habilidades para entender y resolver problemas, como otros que implican comprender las conductas de los seres humanos, sin dejar de lado que el diseño de productos es parte del desarrollo industrial y que el diseñador debe tener conocimiento del mercado tanto como del contexto social y el entorno que lo recibe. Victor Margolin (2005, pp. 30-33) explica que el diseño, como muchos otros campos se preocupa de las acciones del hombre, de su forma de estar en el mundo y de modificarlo, el estudio de su práctica, los productos y servicios que genera, el discurso por el cual lo construye y el discurso detrás de esto, la reflexión sobre su papel en el mundo lo hace partícipe o compañero de muchos otros campos como el arte, la sociología, la antropología, entre otras áreas sociales y humanas, pero también la economía, la tecnología, etc.

El diseño tiene una forma particular de construirse, si hay algo reconocido en este campo es precisamente el método, así podemos entender que el diseño es una actividad conmutativa que significa que debe regular las permutas o mantener la igualdad entre lo que se da y lo que se recibe, o como explica Archer (1979) la atención del diseñador oscila entre las ideas sobre los requerimientos emergentes y el desarrollo de ideas que provean soluciones (p. 17). Todos quienes hemos estudiado diseño y lo ejercemos entendemos que los diseñadores forman imágenes, manipulando y evaluando ideas antes, durante y después de externalizarlas, lo que, como explica el teórico, constituye un sistema cognitivo comparable pero diferente del sistema del lenguaje verbal, los seres humanos tienen una capacidad innata para modelar cognitivamente y su expresión mediante el dibujo, el bocetaje, la construcción y la acción que es fundamental para el pensamiento y el razonamiento tanto como el lenguaje (Archer, 1979, p.18). Así pues, el diseño tiene una forma sistemática de construirse, pero también tiene un lenguaje propio para hacerlo.

Ya en 1979 Bruce Archer explicaba que existen formas de pensar y de comunicar 'diseñísticas' que son diferentes de las formas académicas y científicas de pensar y comunicar, pero tan poderosas como los métodos de indagación de esta clase cuando se aplican en sus propios tipos de problemas (p.17). Una idea que más tarde fue desarrollada por Nigel Cross (2006) cuando hablaba de la epistemología, la praxis y la fenomenología del diseño, pero especialmente de la primera de ellas pues expone cómo el conocimiento del diseño reside principalmente en las personas, en este caso en los diseñadores como individuos capaces de proyectar soluciones. Para el autor la epistemología del diseño habla de esa capacidad humana para diseñar:

This suggests, for example, empirical studies of design behaviour, but it also includes theoretical deliberation and reflection on the nature of design ability. It also relates strongly to considerations of how people learn to design, to studies of the development of design ability in individuals and how that development might best be nurtured in design education [Esto sugiere, por ejemplo, estudios empíricos sobre el comportamiento del diseño, pero también incluye deliberación teórica y reflexión sobre la naturaleza de la capacidad de diseñar. También se relaciona fuertemente con consideraciones sobre cómo las personas aprenden a diseñar, con estudios del desarrollo de la capacidad de diseñar en

los individuos y con cómo se puede nutrir ese desarrollo en la formación de diseñadores]. (Cross, 2006, p. 100)

En la actualidad los problemas de la sociedad, los avances tecnológicos y la diversidad de visiones en el mundo plantean retos importantes para el diseñador; como gran laboratorio que es la realidad para él, debe adquirir herramientas para entenderla, para identificar oportunidades de intervención; el mundo es un lugar para aprender, pero también para plantear soluciones creativas en equipos que manejen diferentes visiones y métodos. En este contexto es que la singularidad de una actividad como el diseño permite pensar en otras formas de acercarse a las situaciones, de adquirir y generar conocimiento. Por ello la investigación en diseño considera que las vías del diseño como actividad, son también las vías para dar respuesta a interrogantes que podrían agregar o descubrir algo nuevo para la disciplina y para los conocimientos humanos, lo veremos en el último apartado.

Del diseño hacia su investigación

El diseño como disciplina, como actividad proyectual y como ejercicio sistémico, cuenta en su historia con muchos momentos que hablan de su método y de cómo se ha ido construyendo una idea particular sobre su forma de entender y atender la creación de objetos, mensajes y espacios para el desarrollo de los seres humanos y su entorno. Hoy podemos decir que “los procesos proyectuales presentan lógicas complejas, dialécticas, no lineales, que demandan –a la vez que proponen– particulares estrategias de abordaje, tanto en lo disciplinar y transdisciplinar, como en lo sistémico” (Rodríguez, 2023, p. 3). He aquí que la investigación en diseño se ha configurado en las últimas décadas como una respuesta para formular y validar una consciente construcción de proyectos, pero también para desarrollar conocimiento sobre y para la disciplina a través de diferentes modelos teórico metodológicos. Ya lo preveía Bruce Archer desde 1981, al reconocer “la relación entre dos tipos de investigación, una relación directa con hacer las cosas y la otra relacionada con comprender no sólo las mismas cosas, sino el medio en que están concebidos, realizados y utilizados” (en Margolin, 2010, p. 358).

La naturaleza proyectual del diseño que implica una prefiguración de soluciones, una creatividad para entender y acercarse a la realidad, una visión y forma de trabajo pluridisciplinar -pues los problemas que atiende son complejos- y sobre todo un

aparato metódico -que hoy en día se reconoce como su mayor fortaleza disciplinaria-, conforman una identidad particular como campo de conocimiento que es base y la vía de los procesos de investigación que se dan a través de él o sobre él.

La revisión de literatura sobre la investigación en diseño, tanto en idioma español y sobre todo en inglés, da cuenta actualmente de una gran cantidad de textos que explican su definición, sus alcances, tipologías, perspectivas epistemológicas y un poco menos, aunque también se encuentra, su metodología. Este estado de la cuestión ha permitido entender que a pesar de la diversidad de visiones se pueden identificar dos grandes formas de hacer investigación en diseño, cuando se hace investigación sobre él, lo “que nace del estudio del diseño y su entorno desde diferentes perspectivas teóricas... la teoría para observar los productos y la práctica... y por otro lado, [cuando] las investigaciones buscan el conocimiento a través del diseño, donde la práctica es la condición y la particularidad más importante del ejercicio... la práctica como esencia de la investigación” (Ariza, 2023, pp. 14 y 15).

Así pues, cuando hablamos de la investigación en diseño, podemos entender que su propia naturaleza como fenómeno material y cultural, nos da muchas y muy diversas oportunidades para su estudio. Como explica Álvarez Falcón (2022) el diseño configura:

una comunidad de sujetos agregados, no segregados, que comparte anónimamente una misma experiencia, que se configura en el mundo objetivo, pero que despegas y trasciende sus límites hacia un mundo compartido y universal, pero singular e íntimo en la familiaridad de su experiencia. Esta comunidad, que se da cita en el fenómeno del diseño, configura el fundamento de un nuevo modo de comunicación, cuyas funciones lúdicas, emancipatorias, reactivas, e incluso subversivas, forman la imagen de un mundo en permanente construcción. (p. 141)

Por ello la configuración del diseño implica el estudio de muy diferentes niveles de comprensión, desde las experiencias, las interacciones significativas, la recepción estética de los objetos hasta el entendimiento de los objetos como extensiones del hombre, sus significados y la forma en que constituyen parte del mundo, o son en sí mismos el mundo.

El diseño como una forma particular de acercarse al conocimiento también ha permitido una paulatina consolidación de su metodología. Nigel Cross ha considerado el estudio de las prácticas y los procesos de diseño como el corazón de lo que bautiza como praxeología del diseño (2006). Desde la perspectiva de este autor el conocimiento de diseño reside en sus procesos, en las tácticas y estrategias para diseñar y en el desarrollo y aplicación de técnicas en las que se apoya el diseñador, por lo esta forma de investigación se da alrededor del estudio del modelado -lenguaje del diseño a través del dibujo y los bocetos de las soluciones- de los propósitos del diseño (p. 101). En este sentido Friedman (2000) explica que el diseño es un campo de pensamiento e investigación pura, pero también un campo de práctica e investigación aplicada y cuando las aplicaciones se utilizan para resolver problemas específicos en un entorno específico, es un campo de investigación clínica -es decir por casos- (p. 10). Esta perspectiva que es la forma en que se reconoce la investigación en la mayoría de los campos de conocimiento también la presenta Richard Buchanan en 2001 y explica ya aplicada al diseño que su división obedece al tipo de problema que aborda.

Reflexión final

Para concluir, es justo decir que cuando hablamos de investigación a través del diseño, la naturaleza activa de búsqueda de estrategias, de creatividad in situ, de la práctica en construcción constante sobre la teoría pero también en su contrastación y su alimentación, de la búsqueda flexible de soluciones, del ensayo y error, la inquietud, la forma de pensar, de materializar las ideas, entre muchas cosas más, se convierten en herramientas para generar nuevas preguntas y respuestas de investigación. Ya sea como fenómeno a estudiar o como medio para resolver preguntas, el diseño y los principios que lo fundamentan son la base de la exploración y la aportación al crecimiento de la disciplina.

Desde esta perspectiva los retos para el futuro de la investigación en diseño radican en el establecimiento de nuevas estrategias para tejer redes con otras áreas de conocimiento que ya se ocupan de problemas complejos. De la misma manera seguir profundizando en la sistematización del pensamiento de diseño, en el registro de los datos y descubrimientos que se van haciendo en la práctica y de las decisiones que se toman en la acción. Las razones por las cuáles podemos seguir avanzando como disciplina se fundamentan en nuestra capacidad para proponer nuevas formas de ver el

mundo dinámico y cambiante en el que vivimos, un mundo que requiere de personas creativas e innovadoras.

En este sentido, hay que pensar también en la formación de futuros diseñadores que identifiquen las particularidades del diseño como medios para su investigación, que visualicen que la experiencia de diseñar permite gestionar el conocimiento desde la práctica, lo que implica una aportación al conocimiento no solo para nuestra área, sino desde el diseño para otros campos de estudio.

Endnote

1. Los antecedentes en México son contundentes, ya en 1929 en la Real Academia de San Carlos de la Nueva España, Diego Rivera dio inicio a los talleres nocturnos de carteles y letras y más adelante varias escuelas formaron la base de la enseñanza del diseño por ejemplo el Taller de Gráfica Popular fundado en 1937 y después el Frente Nacional de Artes Plásticas (FNAP), la Escuela Libre de Escultura y Talla Directa antecedente de la Escuela Nacional de Pintura, la Escultura y Grabado (ENPEG) del INBA: La "Esmeralda", las Escuelas Nocturnas de Arte para Trabajadores, la Escuela Nacional de Artes Plásticas, la Escuela Nacional de Artes Gráficas o el Taller de Integración Plástica (ENCUADRE, 2006). Todo ello hasta 1961 en donde la Escuela de Diseño Industrial de la Universidad Iberoamericana da el carácter de profesional a la primera carrera de diseño en este país, lo que fue punto de partida para la migración paulatina de varias propuestas educativas a las grandes universidades o la creación en ellas de programas de diseño industrial y gráfico.

Referencias

1. Aldaz, J. D., Cedillo, M. y Buchelli, L. (2016). Los talleres en las universidades como una alternativa y/o complemento para el desarrollo del conocimiento en las instituciones de enseñanza superior. En *Memorias del segundo Congreso Internacional de Ciencias Pedagógicas: Por una educación innovadora, para un desarrollo humano sostenible* (pp. 208-219). Instituto Superior Tecnológico Bolivariano.
2. Álvarez, L. (2022). Sobre una fenomenología del diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 167, pp. 131-144.
3. Archer, B. (1979). Design as a discipline. *Design Studies*, 1(1), 17-20.
[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90023-1](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90023-1)
4. Ariza, V. (Coord.) (2022). *Estudios sobre el diseño, discursos e intervenciones*. Ciudad Juárez, México: UACJ.
5. Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 4 (17), pp. 3-23.
6. Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: G. Gili.
7. Chaves, N. (2005). Definir al diseño: nada más fácil. *Diseño en Síntesis*, (35), 16-25.
8. Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Londres: Springer-Verlag.
9. ENCUADRE (2006, Octubre 20). Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño. Art. Diseño.
<https://encuadre.org/algunos-apuntes-historicos-sobre-las-escuelas-de-diseno/>
10. Friedman, K. (2000). Creating design knowledge: from research into practice. Loughborough University, Conference contribution, *IDATER2000*.
<https://hdl.handle.net/2134/1360>
11. Margolin, V. (2017). *World History of Design*. New York: Bloomsbury.
12. Margolin, V. (2010). Investigación en diseño. Hacia una historia. *Archivo de arte valenciano*, 91, pp. 349-358.
13. Margolin, V. (2005). La investigación sobre el diseño y sus desafíos. En V. Margolin y otros, *Las rutas del diseño* (pp. 11-35). México: Designio.
14. Meggs, Ph. (1998). *Historia del Diseño Gráfico*. México DF, México: Editorial Trillas.

15. Miranda, C. (2016). Disciplina, alcances de su definición. Apuntes para la comprensión disciplinar de la Arquitectura. *Cuadernos de Arquitectura / Habitar el Norte*, 11. DOI: 10.22199/S071985890.2016.0011.00012
16. Rodríguez, L. (2023). Acuerdos epistemológicos para el saber proyectual. *AREA*, 29 (1), pp. 1-9.
17. Satué, E. (1998). *El diseño gráfico: desde los orígenes hasta nuestros días*. España: Alianza Forma.
18. Simón, G. (2009). *La trama del diseño: por qué necesitamos métodos para diseñar*. México: Designio.
19. Visser, B. (2011). A Blind Man Sometimes Hits the Crow. En Wesseling, J. (ed.). *See it Again, Say it Again. The Artist as Researcher*. Amsterdam: Antennae.

Autora

Silvia Verónica Ariza Ampudia, Doctora en Diseño, Instituto de Arquitectura Diseño y Arte, Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, silvia.ariza@uacj.mx