

Natalia Caride | caridenatalia@gmail.com

Panorama Histórico y Social del Diseño / Historia del Diseño I y II.
Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 9/3/2021

Aceptado: 18/6/2021

RESUMEN

En este artículo se analiza el debate epistemológico de las disciplinas proyectuales (específicamente del diseño) y su posibilidad de establecimiento como un campo de investigación. Para ello se hace un recorrido por el estado actual de la discusión, se definen las visiones de la ciencia —hegemónica y alternativa—, qué es la epistemología y cuál es el conflicto en torno a la producción de conocimiento proyectual. Posteriormente, se exponen las diversas propuestas sobre las potencialidades epistemológicas del diseño y dos metodologías de investigación. Este debate es necesario para consolidar a las disciplinas proyectuales como otro campo de conocimiento, atendiendo a las singularidades de su identidad y producción, para afianzar y expandir sus bases teóricas.

PALABRAS CLAVE

Diseño; epistemología; investigación; epistemología del diseño; praxis del diseño

ABSTRACT

In this article, the epistemological debate of project disciplines, specifically Design, and the possibility of its establishment as a field of research were analyzed. For this, the current state of the discussion was explored. The visions of hegemonic and alternative science, what is epistemology and the conflict around the production of project knowledge were defined. Subsequently, the multiple proposals on the epistemological possibilities of Design and two possible research methodologies were analyzed. This debate is necessary to consolidate project disciplines as another field of study, taking into account the singularities of their identity and production, to consolidate and expand their theoretical bases.

KEYWORDS

Design; epistemology; research; design epistemology; design praxis

¿Es posible una epistemología del diseño?

Is Design Epistemology Possible?

02

ARTÍCULO

En las últimas décadas, se vienen desarrollando debates en torno a la investigación en las disciplinas proyectuales (tanto en los campos de conocimiento del diseño como en la arquitectura) en los que se analizan cuáles son las posibilidades epistemológicas de aquellas, cuáles sus aportes al conocimiento científico y cómo se pueden establecer entrecruzamientos con otras disciplinas sin perder la identidad propia.

La importancia de estas deliberaciones se fundamenta en la necesidad del «establecimiento de criterios que permitan no sólo validar el conocimiento obtenido, sino antes bien, en determinar en qué radica investigar en Diseño y Arquitectura» (Cravino, 2020, p. 33), como resultado de los trabajos e investigaciones que intentaron establecer a las disciplinas proyectuales como generadoras de conocimiento, cuyo origen se puede rastrear a mediados del siglo xx en Europa, específicamente, en el cientificismo de la HfG Ulm y el movimiento de Design Method Movement (DMM) inglés.

En el primer caso, sus inicios pedagógicos, con una fuerte influencia artística derivada de la Bauhaus, dieron paso a un segundo momento en el que «el diseño debería generar su propia metodología, ser una ciencia» (Campi, 2016, p. 181), debido a que el profesional del diseño debía operar en grupos interdisciplinarios y ya no podía ser un artista individualista. En el segundo caso, fue «el intento más ambicioso de establecer una cultura de investigación amplia para el Diseño» (Margolin en Ariza, 2020, p. 48) en aras de «encontrar la racionalidad y aproximarse a otras áreas de conocimiento con una mayor tradición de uso de marcos de pensamiento lógico o de estructuras metodológicas más asentadas» (Ariza, 2020, p. 48). Ambas posturas fueron el reflejo del proyecto moderno que buscaba diseñar un mundo mejor en un contexto de posguerra.

Hoy nos encontramos con resultados dispares ante tan altas expectativas. Por un lado, las disciplinas proyectuales aún no son consideradas como otra forma más de conocimiento; por otro lado, al momento de querer insertarse dentro de los trayectos institucionales, los investigadores de las disciplinas proyectuales se encuentran con graves problemas de categorización:

[...] la indeterminación que sufre la investigación en el Diseño y la Arquitectura hace que la misma sea de difícil catalogación. Por ejemplo, para el CONICET [...] una investigación sobre Diseño debería encuadrarse dentro del área de «Ciencias Agrarias, de la Ingeniería y de Materiales», siendo la disciplina para Arquitectura: «Hábitat, Ciencias Ambientales y Sustentabilidad», mientras que para Diseño Industrial: «Ingeniería de Procesos, Productos Industriales y Biotecnología». Sin embargo, si hablamos de Diseño Gráfico, audiovisual o de indumentaria, el área sería «Ciencias Sociales y Humanidades» y la disciplina «Historia, Geografía y Antropología Social y Cultural» o «Sociología, Comunicación y Demografía» (Cravino, 2020, p. 37).

Además, si bien los resultados obtenidos de las experiencias científicas y metodológicas dieron frutos positivos, como la constitución de las carreras universitarias de diseño y el establecimiento de la investigación proyectual previo al acto de diseñar, hoy la oportunidad está centrada en «introducir al Diseño de manera formal y permanente en el mundo de la producción de conocimiento [científico]» (Ariza, 2020, p. 53).

Roxana Ynoub (2011) plantea que la investigación científica se puede realizar en cualquier campo profesional, aun en aquellos que no se consideran tradicionalmente científicos, ya que «no hay temas o temáticas científicas y [...] no científicas. Hay, por el contrario, formas de plantear los temas y problemas conforme a los cánones accesibles al tratamiento científico» (p. 50). Por lo tanto, podemos concluir que el diseño efectivamente puede ser puesto a consideración epistemológica o a un examen categorial como cualquier otra disciplina.

Para acercarnos al conflicto principal debemos considerar qué es la epistemología y cuáles son las visiones de la ciencia, observar cuáles son las características del conocimiento producido en el diseño y analizar si estas pueden incluirse dentro de un examen epistemológico o no.

La epistemología es una rama de la filosofía que, al igual que la metafísica y la lógica, reflexiona sobre el pensamiento humano, pero en su caso, específicamente, examina el conocimiento científico. En cuanto al campo de la producción desde la ciencia, existen dos grandes visiones: una hegemónica, en la cual podemos

encontrar diversas ramas como las ciencias formales o fácticas; y una visión alternativa, que analizaremos posteriormente. Dentro de la primera, se entiende al objeto de estudio de las siguientes maneras:

Los ideales, como la lógica o la matemática, pertenecen al campo de las ciencias formales y son inmateriales.

Los objetos empíricos son analizados por las ciencias fácticas que observan sus características, sus propiedades, su naturaleza, etcétera. Estos poseen materialidad.

Independientemente de la naturaleza material, para que el empirismo lo considere como objeto de estudio, debe existir previamente a la investigación.

En cuanto a las características del conocimiento que se produce en las disciplinas proyectuales, si aceptamos la definición de Herbert Simon (1979) de las ciencias del diseño como la ciencia de los objetos artificiales, ese objeto de estudio, en la práctica, no es un ideal ni es un dato preexistente a una experiencia en diseño, ya que es creado en el acto y por medio de la proyección, con base en determinados fines y necesidades. Es decir que el objeto de estudio no existe *a priori* de la investigación, sino que es la materialización de esta y su proceso de producción genera un tipo particular de conocimiento: el proyectual. De este modo, las ciencias del diseño se posicionan en oposición a la visión hegemónica, ya que la producción del conocimiento recorre un camino inverso al de una investigación científica clásica.

Si analizamos el proceso de diseño, las decisiones se establecen sobre la base de valores como la ecología o la sustentabilidad, la funcionalidad, etcétera; lo cual, según Ynoub (2020), *lo aleja de la visión hegemónica* por los siguientes motivos:

Los valores (como la ética y la estética) no pueden parametrizarse.

La puesta en consideración de un valor entra en contradicción con todos los demás.

Esta toma de decisiones que pone en juego diversos valores no se puede evaluar dentro de los sistemas hegemónicos de la ciencia, debido a que uno de sus pilares es que esta debe desentenderse de cualquier sistema valorativo, eliminando la subjetividad.

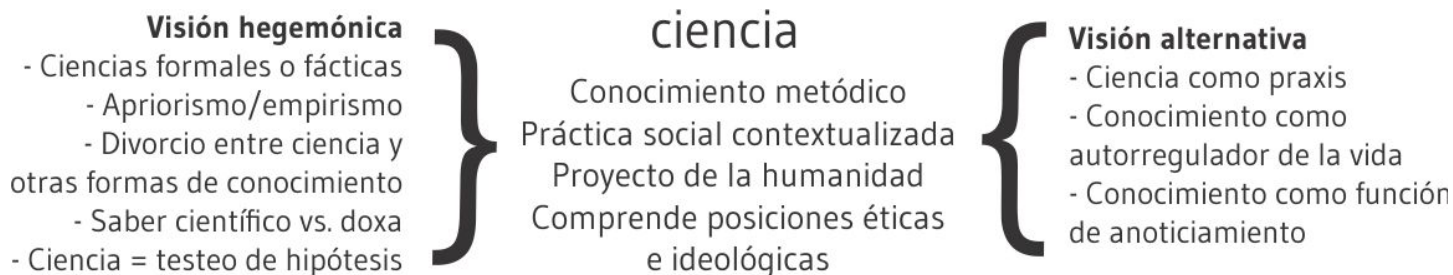
Otra diferencia que se puede observar en la producción del conocimiento es que la investigación científica «evalúa en térmi-

nos de verdadero/falso, mientras que [...] el énfasis que realiza el Diseño en torno a la producción del artefacto hace olvidar a veces el conocimiento obtenido» (Cravino, 2020, p. 36).

Analicemos, entonces, si los postulados de las ciencias del diseño se pueden inscribir en la segunda visión, la alternativa. En ella, la ciencia se puede concebir como *praxis*, ya que la práctica es otra forma de conocimiento en sí misma y se la puede entender como una acción que difiere de la mera contemplación y la especulación.

Es así que podemos definir a las investigaciones científicas, sea desde la visión que sea, como construcciones metódicas del conocimiento, situadas en determinados contextos (políticos, económicos, culturales, institucionales, etcétera) y que comprenden posiciones éticas e ideológicas. Todas estas construcciones responden a una inquietud ante el desconocimiento del ser humano y son parte constitutiva de su proyecto vital [Figura 1]. La cuestión es determinar desde dónde analizar al diseño y sus producciones para que sea considerado como un campo más de producción científica.

Figura 1. Más allá de las diferencias, ambas visiones tienen mucho en común



¿ES POSIBLE UNA EPISTEMOLOGÍA DEL DISEÑO?

En resumen, el objeto de estudio del diseño no existe antes de una investigación, sino que es esta la que generará las condiciones conceptuales para que el objeto de diseño sea creado, sobre la base de un proyecto y método. Estas características particulares de las disciplinas proyectuales generan un conflicto con la epistemología clásica y la visión hegemónica de la ciencia, impidiendo que se considere a estas producciones dentro de una categoría de reflexión epistemológica. A continuación, analizaremos tres propuestas que podrían revertir esta situación.

Ynoub (2020) considera que es posible *definir al diseño como una praxis* y desde allí observar cómo «las consecuencias epistemológicas, ontológicas y metodológicas cambian sensiblemente» (p. 23), ya que esto permite tanto abordar la complejidad como ampliar la perspectiva epistemológica «superando el supuesto antagonismo



entre el orden factual y valorativo, desde el momento que integra su comprensión en la unidad de la experiencia, vital y social en que esa práctica se desarrolla» (p. 23).

Como en toda praxis, en el diseño también se podrían especificar ciertas dimensiones que la caracterizan, entre las que se encuentran los aspectos internos del quehacer, las condiciones y los contextos [Figura 2].

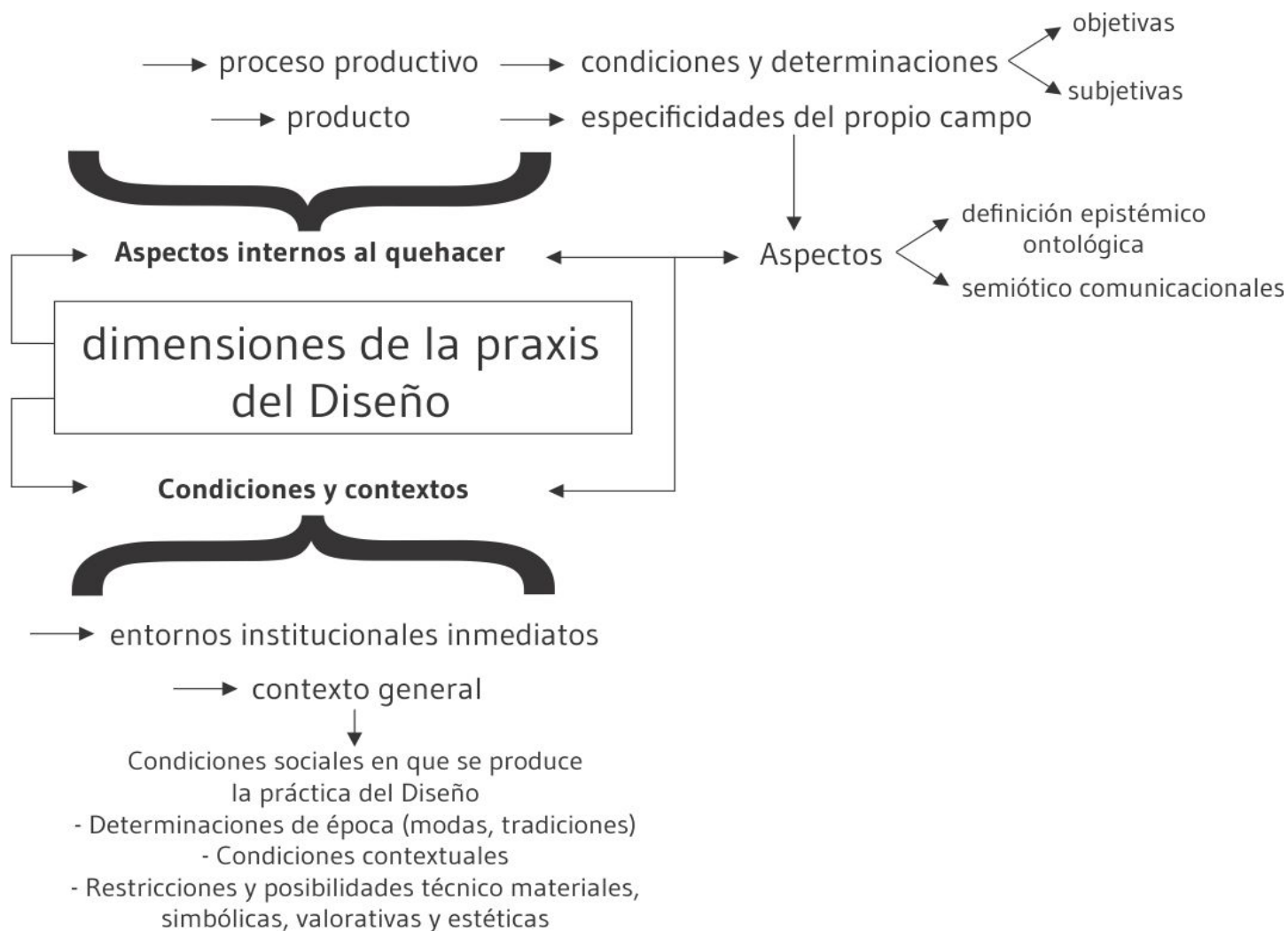


Figura 2. Diagrama hecho sobre la base de la obra de R. Ynoub, en «Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño» (2020)

En una primera dimensión se hallan el proceso productivo y el producto de diseño, desarrollado sobre la base de las especificidades del propio campo. En las siguientes, se pueden observar las referencias en los entornos institucionales inmediatos en los que se genera la *praxis* del diseño y el contexto, que agrupa a las condiciones sociales propiamente dichas (las tradiciones, modas, las restricciones o posibilidades técnico materiales, etcétera). Todas las relaciones y los vínculos interactúan permanentemente en la *praxis* del diseño evidenciando que «cada una de las dimensiones reclama a otra en

el mismo sentido en que lo hacen los componentes de un nudo borromeo: no se puede considerar a ninguna de ellas sin involucrar a las restantes» (Ynoub, 2020, p. 26).

Una segunda postura, de Jorge Sarquis y Roberto Doberti, plantea que las disciplinas proyectuales deben buscar su propio camino, afianzando el conocimiento proyectual, ya que los modelos preexistentes no le darían ese lugar:

Sea en el esquema diádico —Arte y Ciencia— o en el triádico —Arte, Ciencia y Tecnología— el caso es que las prácticas proyectuales [...] no se incluyen en ninguna de las categorías señaladas. [...] Nuestra propuesta concreta es que las prácticas proyectuales constituyen una cuarta posición. [...] El planteo no es voluntarista ni oportunista y mucho menos aún tiene carácter corporativo: decimos que las prácticas proyectuales determinan una cuarta posición simplemente porque esto es así (Doberti en Cravino, 2020, p. 36).

Este planteamiento, si bien es muy valioso, no termina de solucionar algunos grises que hay en las disciplinas proyectuales, por ejemplo, aquellas ramas con posibilidad de insertarse dentro de la investigación científica que tienen amplia vinculación con otras disciplinas o ciencias, como en el caso de las historias del diseño y de la arquitectura, debido a que sus objetos de estudio e implicancias socioculturales existen *a priori* de la investigación.

Verónica Ariza (2020) plantea una tercera postura, en la que se establecen metodologías sobre la base de categorizaciones sobre el objeto de estudio, donde «pueden distinguirse dos grandes opciones: la investigación sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo y la investigación para diseñar, que permite concretar los objetos y procesos del diseño» (p. 47). Si bien ya hemos hablado de la investigación como una metodología para arribar al acto de diseño, la primera opción es la que más nos interesa analizar desde el punto de vista de historia del diseño, debido a que el objeto de estudio ya existe *a priori* de la investigación y las conclusiones a las que se arribaría serían sobre su impacto social, su vínculo con el contexto o las condiciones de producción, entre otras.

POSIBLES MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

Como señala Victor Margolin (en Herrera Batista, 2010), las técnicas de investigación para el diseño deben ser diversas, ya que los posibles objetos de estudio a analizar no se refieren solamente a productos, sino también a la respuesta humana. A continuación, se exponen dos propuestas metodológicas sobre la investigación en diseño, lo cual no significa que sean las únicas.

1. El paradigma FATH (*for-about-through*)

Este modelo fue generado por el exrector del Royal College of Art, Christopher Frayling (1993), y posteriormente retomado y adaptado por el teórico del diseño Alain Findeli (2008). El objetivo es clasificar y sistematizar las investigaciones en diseño, a través de tres posibles maneras de entender el objeto de estudio:

1.1. *Research for design* (investigación para el diseño), conocida como investigación proyectual. El producto final es un artefacto u objeto de diseño y no tiene como objetivos ni la publicación de los resultados ni el debate con los pares; por lo tanto, no necesita del rigor de estándares científicos. El conocimiento de sus resultados es a través del producto final.

1.2. *Research about design* (investigación sobre el diseño) son metodologías que se aplican, por lo general, desde otras disciplinas, estudiando los objetos, los procesos, los actores del diseño. Su producto final no genera necesariamente insumos para las disciplinas proyectuales. También se pueden incluir las investigaciones destinadas a clasificar o categorizar movimientos, corrientes y estilos, en los que entran en juego las producciones de diseño, desde la mirada de la historia, la estética, la sociología, etcétera.

1.3. *Research through design* (investigación a través del diseño): en este modelo el sujeto y el objeto de la investigación es el propio diseño, partiendo desde un objeto ya existente para generar conocimiento sobre la disciplina. De algún modo, es una integración de los enfoques anteriores (interés por la práctica más rigor metodológico), y aunque su enfoque puede ser interdisciplinario, contribuye a constituir una teoría del diseño.

2. Diseño como objeto de estudio

El modelo de Miguel Ángel Herrera Batista (2010) presenta una clasificación en la cual la investigación puede enfocarse en tres posibles objetos de estudio:

2.1. La investigación centrada en el *producto de diseño*: evalúa características y propiedades, valores como la usabilidad, la durabilidad, el impacto, etcétera; y es inherente a la práctica profesional, careciendo de rigor científico. El producto final es un nuevo objeto diseñado o una manera innovadora de utilizar un producto ya existente, acompañado de un documento que fundamenta las selecciones.

2.2. La investigación centrada en el *usuario del diseño* considera el aspecto humano como el motor central en el proceso. Se apoya en la ergonomía, la anatomía, la psicología y otros factores que impactan en el usuario.

2.3. La investigación centrada en la *disciplina del diseño*. Su objetivo es ampliar la comprensión sobre la práctica, analizando los impactos sociales de las producciones, sus métodos, aportes, etcétera. El producto obtenido es un nuevo conocimiento sobre la disciplina.

Más allá de calificar los métodos, es necesario atender a los objetivos de producción y de validación, y a los contextos institucionales en los cuales se va a producir la investigación, ya que el interés científico en estas temáticas es real y sus complejidades requieren de reflexión; por lo tanto, es necesario discutir sobre sus posibilidades de análisis epistemológico. De este modo, se logrará un enriquecimiento continuo y la ansiada validación como un campo más de conocimiento e información de nivel científico.

Si bien la visión hegemónica entra en conflicto con estas formas de producción y con el conocimiento que deriva de ellas, es posible enmendar esta situación considerando el diseño como una praxis, tal como lo propone Ynoub; así, sus dimensiones serían factibles de ser analizadas.

Desde la visión de la historia del diseño, es necesario atender a una particularidad: sus objetos de estudio y análisis ya existen previamente a la investigación. ¿Por esto se lo debería analizar desde una visión hegemónica? No necesariamente.

El pensamiento del diseñador/a, los componentes y las tradiciones desde las que piensa, imagina, proyecta, están integradas y modeladas por los contextos en que se ha formado, por el ámbito en que trabaja, por el clima de época en que vive. Las técnicas que utiliza integran tradiciones y valores; comunican y portan efectos simbólicos que pueden escapar incluso a las intenciones deliberadas y conscientes de quién diseña (Ynoub, 2020, p. 25).

Es necesario que demos el paso siguiente para poder establecer desde el diseño, para el diseño y por el diseño, metodologías y protocolos de investigación científicos de objetos de nuestra cultura material. Para ello, probablemente los dos modelos que han sido expuestos podrían facilitarnos herramientas de análisis epistemológico, sobre todo la *investigación a través del diseño*, del primer modelo, y la postura *centrada en la disciplina del diseño*, del segundo. Además, tengamos en cuenta que estos planteamientos no necesitan ser puristas, sino que puede haber entrecruzamientos. Por ejemplo, en una investigación a través del diseño es

posible analizar las distintas dimensiones de la *praxis* observando cómo se desarrollan por separado y cómo interactúan entre sí, atendiendo a la poca indeterminación que existe en esa rama de la disciplina. En este caso, una supuesta *falla del sistema* se puede transformar en una fortaleza si sabemos definir bien desde dónde analizamos un objeto de diseño y para qué.

Agradezco a Fabio Massolo, Francisco Giaquinta e Itatí Cruzatte por sus valiosos aportes.

REFERENCIAS

Ariza, V. (2020). El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (82), 47-68. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3713>

Campi, I. (2016). *El diseño de producto en el siglo xx. Un experimento narrativo occidental* (Tesis de doctorado). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/394063>

Cravino, A. (2020). Hacia una Epistemología del Diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (82), 33-45. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3712>

Herrera Batista, M. A. (11 de noviembre de 2010). Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad. Revista sobre Personas, Diseño y Tecnología*. Recuperado de http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm

Simon, H. (1979). *La ciencia de lo artificial*. Barcelona, España: ATE.

Ynoub, R. (2011). *El proyecto y la metodología de la investigación*. Recuperado de <https://dokumen.pub/el-proyecto-y-la-metodologia-de-la-investigacion-9789871486557.html>

Ynoub, R. (2020). Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (82), 17-31. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3711>