

## El cuerpo del diseño

MDI Gustavo Víctor Casillas Lavín

Centro de Investigaciones de Diseño Industrial, UNAM

¿Existe un *corpus* de conocimientos propio del diseño?

Cuando nos preguntamos acerca de las teorías o la investigación en diseño estamos interrogándonos sobre la existencia de un cuerpo de conocimiento del diseño: ¿hay teorías propias del campo del diseño que tengan un valor equivalente a las de otras disciplinas o áreas del conocimiento (como la física, las ingenierías o las medicinas<sup>1</sup>)?, ¿forman o pueden formar estas teorías un *corpus* de conocimiento (un conjunto más o menos coherente)?

Si suponemos que no es así, que no hay un conjunto de teorías o conceptos propios del diseño, ¿entonces qué es lo que se enseña cuando se enseña diseño?, ¿es realmente posible enseñar el diseño?, y si el diseño no se puede enseñar, entonces ¿qué se hace en los miles de escuelas de diseño que hay alrededor del mundo?

Esto me recuerda a uno de mis maestros en la universidad que constantemente repetía que el diseño no se puede enseñar, ya que la capacidad de diseñar es un talento natural con el que nacen sólo algunos individuos: *Lo que natura non da...*

Y si no existe un cuerpo de conocimiento del diseño, ¿entonces qué es lo que se hace cuando se hace investigación en diseño?, ¿o en realidad tampoco existe la investigación en diseño?

Este cuestionamiento comúnmente es expresado de otra forma: cuando un diseñador lleva a cabo su actividad puede indagar acerca de diferentes tópicos, por ejemplo los materiales, acabados, procesos de producción o características de los usuarios del producto. Pero estos conocimientos no son particulares del diseño, sino de otras áreas como la física, la química, la ingeniería, la psicología o la medicina, ¿dónde están, entonces, los conocimientos propios del diseño?

Para alguien con este tipo de cuestionamiento, escudarse en campos como la historia del diseño como área de investigación será visto como una salida fácil, ya que replicará de inmediato que al trabajar en la historia del diseño estamos trabajando en historia, no en diseño.

Una respuesta inicial consiste en que los conocimientos propios del diseño se encuentran precisamente ahí, en lo particular del diseño: la actividad de diseñar, la práctica misma del diseño y no en las características del producto de diseño o del ser humano que, de inicio, parecerían pertenecer a otras disciplinas.

Sin embargo, cabe aclarar que la práctica de diseño *per se*, o su producto, no son investigación; aunque pueden formar parte de una.

---

<sup>1</sup> Por mencionar sólo algunas de las disciplinas a las que comúnmente se les reconoce sus áreas de investigación. No es el propósito de este texto entrar en una discusión acerca del valor de las diferentes disciplinas.

En este sentido los estudios mercadotécnicos, o de productos análogos, de patentes, las entrevistas o pruebas de usuario que se llevan a cabo durante el proceso de diseño no son investigación académica; aunque en algún momento podrían formar parte de un reporte de investigación.

Estas prácticas necesarias para el desarrollo de un producto, a las que podemos denominar 'averiguación'<sup>2</sup>, normalmente no generan nuevos conocimientos documentados acerca del diseño. En otras palabras: aquella práctica del diseño que no genera nuevos conocimientos en forma de conceptos o teorías no es investigación.

Proponemos en la figura 1 un diagrama simplificado de la práctica del diseño, en el cual un equipo de personas realiza el trabajo de definir un concepto de diseño, recopila información, analiza y desarrolla propuestas que llevan a generar un producto destinado a un grupo de usuarios. A lo largo de este proceso puede haber interacción entre el grupo de usuarios y el equipo de diseño. El fruto de esta actividad es precisamente un producto de diseño encarnado en un objeto, servicio o sistema<sup>3</sup>.

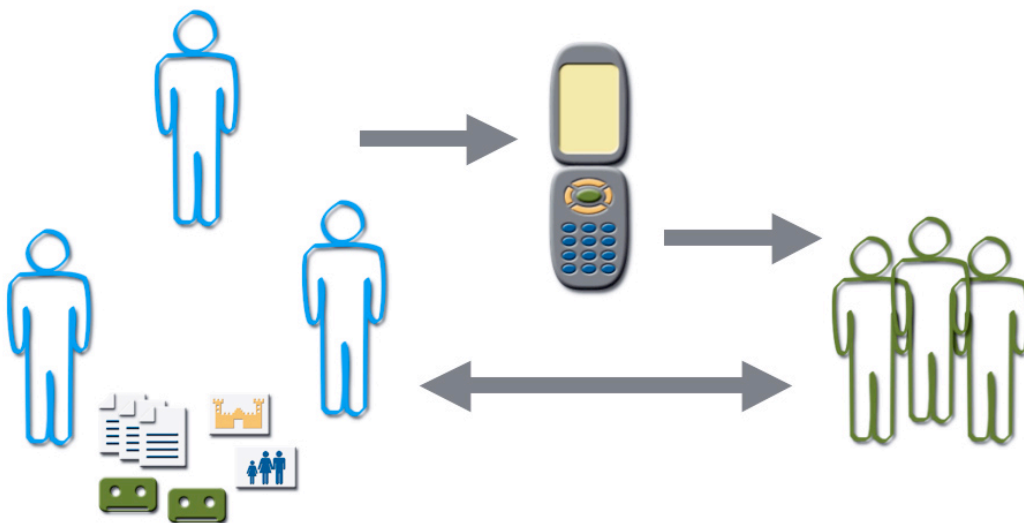


Figura 1. Diagrama simplificado de la práctica de diseño

<sup>2</sup> La propuesta de utilizar el término 'averiguación', para distinguirlo de 'investigación', surgió del diálogo en el **Seminario D**, que reúne a académicos del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial de la UNAM.

<sup>3</sup> De acuerdo con la definición del ICSID (International Council of Societies of Industrial Design): "Design is a creative activity whose aim is to establish the multi-faceted qualities of objects, processes, services and their systems in whole life cycles." (El diseño es una actividad creativa con el propósito de establecer las cualidades multifacéticas de objetos, procesos, servicios y sus sistemas en ciclos de vida completos).

En cambio, cuando hablamos de investigación en diseño lo hacemos en un sentido académico: como el proceso de creación y transmisión de conocimientos que sean característicos de esta disciplina. Por lo tanto, el producto de la investigación es el conocimiento, en forma de conceptos o teorías acerca del diseño que sean documentadas y compartidas.

En la figura 2 podemos ver algunos de los aspectos de la práctica del diseño sobre los cuales se puede enfocar un trabajo de investigación.



Figura 2. Las preguntas de investigación respecto a la práctica del diseño.

¿Qué sucede durante la interacción entre los miembros del equipo de diseño?, ¿cómo interactúan con la información y documentación referente al proyecto?, ¿qué sucede durante la realización de bocetos y otras formas de generar propuestas?, ¿es mejor generar muchas o pocas propuestas iniciales?, ¿es mejor realizar prototipos muy completos o sencillos?, ¿cómo interactúa el equipo de desarrollo con el producto del diseño?, ¿cómo interactúa el producto de diseño con los usuarios?, ¿cómo interactúan los usuarios entre sí, con o sin el producto de diseño?, ¿cómo interactúan los usuarios con el equipo de diseñadores?

Estas podrían ser algunas de las preguntas acerca de la práctica del diseño y su producto de las que podría surgir a una actividad de investigación. El fruto de esta investigación será un documento, artículo o reporte.

Actualmente se pueden encontrar interesantes artículos de investigación publicados que abordan las diferentes cuestiones mencionadas.

Esta aproximación a la actividad de investigar centrada en la práctica del diseño, sin embargo, no es completa. Podríamos ampliar más el panorama con otras preguntas: ¿cómo se relaciona el proceso de diseño con la producción?, ¿con las instituciones?, ¿con la educación?, ¿con los diferentes grupos humanos?, ¿con el medio ambiente?, ¿cómo ha sido percibido a lo largo del tiempo?, ¿cómo ha evolucionado?, por mencionar sólo algunas.

De forma que la investigación en diseño puede abarcar múltiples líneas temáticas y áreas de desarrollo con un horizonte que alcanza más allá de la práctica de diseño.

De hecho, la investigación en diseño tiene en la actualidad una historia que se acerca a las 5 décadas<sup>4</sup>, con más de 173 títulos de revistas arbitradas con el protocolo de revisión por pares que incluyen los términos diseño o investigación en diseño en sus líneas temáticas<sup>5</sup> y alrededor de 500 campos de investigación<sup>6</sup>.

En múltiples instituciones de Europa, Estados Unidos, Asia y Australia la investigación en diseño es una actividad ya establecida, con un reconocimiento cada día más amplio. No así en los diferentes países latinoamericanos, que recién empiezan a plantearse su posibilidad o inician sus actividades de investigación.

Tal vez la pregunta que debemos responder ahora en nuestros países no es si existen las teorías o la investigación en diseño, sino ¿cómo podemos hacerlas?, ¿cómo convertimos nuestra práctica de diseño en (parte de) una investigación?, ¿cómo generamos conocimientos acerca del diseño?, ¿cómo podemos validarlos?, ¿cómo los compartimos?

---

<sup>4</sup> Rachael Luck, **Design Research: Past, Present and Future**

a national symposium to celebrate 40 years of the Design Research Society, Design Research Quarterly 1:1, Sept. 2006

<sup>5</sup> Ken Friedman, PhD, DSc (hc), FDRS, Professor, Dean

Swinburne Design, Swinburne University of Technology, Melbourne, Australia

<sup>6</sup> Dr. Terence Love, FDRS, AMIMechE, PMACM

Director Design-focused Research Group, Digital Ecosystems and Business Intelligence Institute Associate, Planning and Transport Research Centre Curtin University, Perth, Western Australia