

Un enfoque cognitivista en torno al conocimiento de los sujetos involucrados en la disciplina de diseño. Reflexiones de una conciencia diseñística

Iván Medina Gutiérrez ⁽¹⁾

Resumen: El presente texto tiene la intención de proporcionar elementos para comprender al diseño como una disciplina desde un enfoque cognitivista. Esta perspectiva, categoriza algunos elementos que permiten la descripción de algunos procesos cognitivos distintivos de las y los diseñadores en su práctica. La propuesta base, cuya autoría pertenece al Dr. José Luis Díaz Gómez, enmarca las principales funciones autoconscientes del ser humano, con motivo de reconocerse como diseñador, con todo y sus implicaciones subjetivas. Así mismo, se asume una responsabilidad por parte de las y los diseñadores, que funge como un elemento más dentro de una disciplina que se entiende como una práctica en colectivo.

Palabras clave: Diseño - Disciplina - Conocimiento - Ciencias cognitivas - Diseñadores - Diseñística - Autocrítica - Autoconciencia

[Resúmenes en inglés y castellano en las páginas 237-238]

⁽¹⁾ **Iván Medina Gutiérrez** es Arquitecto con una amplia trayectoria en el ámbito de diseño arquitectónico. Su experiencia abarca diversas empresas reconocidas en México, entre las que destacan “Quarks Arquitectura” en Acapulco y el “Centro de Diseño Memoria” en Puebla. Actualmente se desarrolla como director de proyectos en la firma de diseño “Amber Design Studio”. Es graduado de la licenciatura por la Universidad del Desarrollo del Estado de Puebla y obtuvo su maestría en arquitectura por la Universidad Nacional Autónoma de México, donde destaca su investigación en el campo de diseño. Su línea investigativa refleja un profundo interés por explorar las conexiones entre el proceso de diseño y su relación con las ciencias cognitivas. A través de este enfoque, retoma algunos conceptos como la conciencia, el pensamiento de diseño decolonial y los discursos coloniales de la arquitectura contemporánea.

Introducción

Considerar al diseño un acto autoconsciente, implica el requerimiento del conocimiento pertinente en tanto se toman decisiones en las actividades involucradas. El problema de considerar un acto autoconsciente, es que no está exento de ser un acto de valor

negativo ante los demás. En otras palabras, no cualquier acto consciente o autoconsciente en el diseño tiene la propiedad de ser positivo. Sin embargo, la oportuna adquisición del conocimiento nos provee de elementos suficientes para realizar una crítica consciente, o lo que es lo mismo que una autocrítica, en aras de la mejora en nuestra práctica como diseñadores. Así mismo, el conocimiento no es algo que se adquiere de forma simple al acercarse a los textos, conferencias, cursos, o demás espacios en los que se fomenten los saberes, sino que requiere de diversas funciones cognitivas que nos permiten, como sujetos diseñadores, entender todo tipo de contextos y entramados en los que desarrollamos nuestras actividades. Es así que al hablar de una conciencia diseñística, podemos entender que nos referimos a una conciencia en horizontal, es decir a una conciencia que comprende en mayor parte su contexto y que no realiza actos ni toma decisiones de forma exclusivamente egocéntrica, pues en la disciplina de diseño, se reconoce que el diseño mismo es y debe ser una actividad en colectivo¹.

Un primer acercamiento a la noción del término diseño

En la actualidad, el término diseño suele estar acompañado de un sinfín de significados. Es común encontrarnos con la palabra diseño durante nuestra cotidianidad y en cada momento de nuestros días.

Tanto en lo profesional como en lo informal, podemos identificar algunos discursos que hacen énfasis en el diseño; como cuando se habla de diseñar carros, computadoras, electrodomésticos, ropa, accesorios de todo tipo, incluso artefactos poco usuales, como piezas de ingeniería, sistemas computacionales o abstracciones conceptuales, tal es el caso de mapas mentales, diagramas de flujo, aplicaciones para celulares, etc.

Para muchas otras personas, la palabra diseño puede ser confusa pues se aplica como un sustantivo en el momento de referirnos al objeto. Este planteamiento tiene muchas dificultades epistemológicas, ya que referirse a un objeto como diseño, implica que no exista un proceso previo de producción y planeación, lo que desestima una segunda acepción de la palabra como verbo (Hernandez Perdomo, 2016). Este sentido de la palabra, alberga posturas que indican que el diseño puede ser entendido como una actividad, práctica, acción, pensamiento, y demás precisiones que impliquen un proceso de mediación.

Esta situación, nos lleva a plantear la inminente pregunta sobre ¿Qué es realmente el diseño? Partiendo de esta primordial cuestión, sería competente un acercamiento a la literatura referente disponible y al alcance, misma que pauta el inicio con significados distinguidos con enfoques académicos². Se considera que este acercamiento, nos permite aclarar de qué hablamos cuando hablamos de diseño en un determinado contexto. Sin embargo, sumado a los dilemas antes planteados, habremos de añadir que la palabra diseño tiene connotaciones distintas en dependencia del idioma, historicidad y cultura en que se encuentre, lo que crea nuevos problemas en su entendimiento.

Así por ejemplo, diseño en italiano lo podemos encontrar como *progetto* o *disegnare*, pero al traducirlo al español, estas palabras aquilatan proyecto y dibujar. En alemán, la palabra *gestaltung* suele implicarse como diseño, aunque en su traducción al español notamos

una relación mayormente equivalente a configuración. O por ejemplo, *dessin* en francés, involucra nuevamente la acción de dibujar (Campi, 2020). Esta ambigüedad en la palabra, alimenta la crisis en cuanto a un significado consensuado de la palabra diseño.

Por tanto, parece importante la definición del término desde una perspectiva etimológica. Partiendo de este punto, notaremos que la palabra *diseño*, emerge del latín *designare*, lo que podemos interpretar como marcar, apuntar, describir, designar o denotar, según el diccionario simple del latín. A esta apresurada generalidad, conviene la intervención del teórico Yves Zimmermann (1998), quién en su texto llamado *Del diseño*, infiere, a partir de la raíz de las palabras, que *diseño* tiene una relación definitoria con la palabra *designio*; pues ambas emergen del latín *signa* o *signum*, es decir, de señal como una variante de dar signo (Zimmermann, 1998:110).

Bajo este entendimiento, conviene retomar la siguiente cita que alude una noción sobre el diseñar entendida desde su raíz etimológica, que construye un significado conceptual de la palabra diseño: “Diseñar es llevar el objeto a su signo. Designio es intención de signo. Hay una íntima relación entre diseño y designio, relación que lleva consigo todo diseño por definición: signo con intención” (Bañuelos Capistrán, 2006: 239).

La herencia etimológica del diseño, presenta una singularidad que la expone desde diferentes enfoques. Es el caso de la antropología con Roger Bartra como referente de los estudios sobre la conciencia con una perspectiva ajena a la tradición cerebro-centrista. Esta visión, expone al signo o también denominado símbolo como la base de toda inteligencia, pues este “indica algo sobre lo que hay que actuar o bien es un medio para activar una acción” (Bartra, 2005: 13). Para el también politólogo de la UNAM, el signo conforma una parte importante entre las redes neurales y lingüísticas para la generación de una conciencia.

En concordancia con Bartra (2005) y las raíces etimológicas de diseño, podemos entender el *dar signo* como dar un significado, mediado por una intención consciente. Es decir, esta relación entre la intención consciente por dar significados al mundo, envuelve la virtud idealista de una disciplina que considera la transformación material del mundo (Odériz Martínez, 2013: 96).

De la disciplina de diseño al pensamiento de diseño

En consecuencia de lo anterior, si diseño se refiere a dar signo, es claro que cuando nos referimos al diseño inserto en alguna disciplina, nos referimos a un proceso de significación con intención y objetivo. De igual manera, no diremos que el diseño responde a un problema o necesidad³ como comúnmente se dice, puesto que la significación abarca incluso este tipo de nociones heurísticas del diseño. Sin embargo, es pertinente especificar la relevancia de significar en un contexto determinado como el arquitectónico, gráfico, textil, etc. Esta adherencia, articula al diseño como un proceso productivo (Baltierra Magaña, 2023), es decir, como una actividad que permite la planificación y sistematización de información con el propósito de generar un objetivo que puede ser proyectual o material (Miranda, 2000).

Por el contrario, si se requiere de distintas disciplinas para comprender al diseño como una actividad o proceso, conviene reflexionar si el mismo diseño posibilita su entendimiento como una disciplina. Para esto, habremos de integrar la famosa propuesta teórica del pensamiento de diseño (Cross, *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*, 2011), la cual formula la pertinencia de potenciar al diseño como una disciplina en aislado, con su propio cuerpo de conocimiento sin la necesidad de entrometer axiomas interdisciplinarios.

Esta propuesta, resulta un poco obsoleta en un mundo académico donde el pensamiento complejo y la interdisciplinariedad son necesarias para comprender los fenómenos socio-culturales. Sin embargo, nos da la oportunidad de generar un trato específico al diseño bajo sus propios estatutos debido a la importancia por comprender al diseño como la experiencia de la cultura material y la habilidad para entender la manera en que el humano se conduce por medio de la planeación, la invención, la fabricación y la realización (Cross, *Designerly ways of knowing*, 1982: 221).

De forma sintética, lo que Cross intenta plantear, es la consideración del diseño como pensamiento, y aun que esta perspectiva comprende sus propias aristas, no es un posicionamiento nuevo, ya que tanto Buchanan (1992) como Archer (1979) e incluso recientemente Tobón (2023), han incursionado en este sentido sobre el diseño, lo que nos plantea una visión cognitivista del mismo y cubre un sesgo importante del diseño como disciplina:

el diseño carece de un objeto de estudio en particular, pues cada caso que el diseño aborda se vuelve entonces el objeto de estudio y, de esta forma, no se cumple con la primera premisa que una disciplina debe tener (Buchanan, 1992).

Al argumento anterior, se añade el reconocimiento y separación entre la capacidad que tiene el ser humano para diseñar, sin volver obsoleta la idea filosófica sobre el diseño como una capacidad no exclusiva del ser humano, pero separada de la capacidad del ser humano para diseñar e incluso diseñar de modo profesional (Mendoza-Collazos, 2024) y englobando lo que puede involucrar un sentido de disciplina del diseño o disciplinas involucradas con la práctica de diseño.

Esta distinción, ha sido foco de múltiples debates en la actualidad, pues muchas posturas aluden el inicio del diseño a partir de la revolución industrial. Sin embargo, podemos entender que ese periodo marca el entendimiento del diseño como actividad profesionalizante en un mundo de producción que arroja a toda una disciplina.

Sobre el conocimiento inserto en la disciplina de diseño

Como toda disciplina, se reconoce que dentro del diseño existe un cuerpo de conocimiento lleno de saberes. Estos saberes determinan los diversos y extensos modos en que se obtiene, valida y aplica el conocimiento sobre sí mismo.

Usualmente, la palabra disciplina está asociada con un estado constante en la conducta humana, que permite reconocer un modelo de aprendizaje comúnmente aplicado en

prácticas o profesiones. Esta noción sobre la disciplina, está ligada a la postura de Foucault sobre las relaciones de poder (Gómez Romero, 2012: 19). Un claro ejemplo podría ser el aprendizaje en los infantes moderado por alguna figura parental.

En este mismo tenor, se sugiere que la disciplina entre los sujetos, que para el caso podríamos decir diseñadores, aparece en una relación de poder. En palabras de Jean Baudrillard “el poder no siempre se ha considerado así mismo como poder, y el secreto de los que hoy en día tienen poder ha sido saber que poder no existe” (Gómez Romero, 2012: 20), en tanto que poder lo podemos concebir como el principio de conocimiento en la disciplina diseñística⁴, luego entonces podemos entender que aquellos que determinan las reglas hegemónicas en la ejecución de cualquier práctica relevante en el ámbito de diseño, son aquellos que en primera instancia se involucran en la formación del conocimiento.

Dado que el conocimiento en disciplinas como la arquitectónica, gráfica o industrial, data de muchos siglos atrás, se reconoce que el cuerpo de conocimiento, en cuanto a la relación de poder, también tiene una clara connotación socio-histo-cultural. Por lo que distintos axiomas corresponden solo a una parte del gremio implicado y no dictan las normas éticas y morales de todo el universo de conocimiento en el que se entromete el diseño. “Diseñar es la actividad objeto de estudio del diseño que en tanto disciplina estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su coherencia asociativa, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad” (Vilchis, 2016: 29).

Así mismo, al considerar una integración entre valores, funciones, formas y demás manifestaciones objetuales en las que podemos englobar el proceso de diseño, se reconoce que la manera en que el conocimiento se estimula para ser concebido de forma activa, es configurado de manera cognitiva con el propósito de una solución en cualquier campo de conocimiento (Barrera Mejía, 2013: 246).

Dimensión cognitiva del diseño vista desde la autoconciencia del sujeto diseñador

Ahora bien, es indiscutible la relación entre el conocimiento y el cognitivismo debido a la raíz entre ambas palabras, cuyos significados engloban definiciones casi idénticas. No entraremos a detalle sobre etimologías o significados en esta parte, pero conviene la advertencia como antesala para comprender desde qué enfoque estaremos hablando al referirnos al procesamiento de información cognitiva, o lo que es igual a la manera en que el conocimiento adquirido en la disciplina diseñística, se transforma, sistematiza, enjuicia, valora y demás.

Ya entramos a detalle sobre el conocimiento en sentido de la disciplina de diseño, sin embargo, habremos de expresar a que nos referimos en cuanto *cognitivismo* en el marco de este trabajo. De esta manera, nos ayudaremos de la siguiente acepción; *cognición es el proceso psicológico que contribuye al alcance de significados, connotaciones y situaciones* (Al-Khafaji, Al-Salam y Alrobae, 2021: 1128). Así, cuando nos dirigimos al cognitivismo, nos referimos al cúmulo de procesos mentales en distintos sujetos. Este enfoque al que se refieren los autores de origen iraquí, es un referente entre los estudios teóricos cognitivistas

sobre la proyectación arquitectónica⁵. De esta manera, podemos entender que los significados, connotaciones y situaciones a las que se refieren, convergen en los distintos modos en que se obtiene, evalúan y ejecuta el conocimiento de diseño.

Por otro lado, la idea de autoconciencia en la filosofía de la mente, se puede reducir al amplio concepto del “yo”, no solo en sentido de apropiación de identidad, o solo en un sentido cartesiano fuera del cuerpo, sino como todos aquellos procesos que nos determinan y a los que nos adjudicamos como diseñadores. En otras palabras, la autoconciencia es el concepto que tenemos sobre nosotros mismos en tanto seres profesionistas en relación con las personas y objetos existentes en el ámbito en que nos desarrollamos.

Desde esta perspectiva, habremos de situar algunas funciones integradas en el territorio cognitivo con las que podemos hacer una lectura a profundidad sobre los fenómenos subjetivos e intersubjetivos de los expertos en el área de diseño. Esta propuesta, nace a partir del trabajo presentado por el neurólogo e investigador de la mente José Luis Díaz Gómez, quien propone las siguientes funciones cognitivas, asumidas por los involucrados en actividades dentro de un ámbito artístico. Cabe señalar que, aunque el diseño y el arte tienen sus diferencias en la práctica, las capacidades creacionistas⁶ entre los sujetos que aplican el conocimiento de ambas disciplinas suelen presentarse de forma similar desde un sentido cognitivista (Díaz Gómez, 2023). Se enlistan las llamadas funciones autoconscientes:

- **Un territorio somático e imagen corporal.** Esta función, sostiene el principio más básico como requisito para poseer una conciencia desde una visión neurocognitivista. Nos referimos a la sensibilidad y la corporalidad, lo que nos convierte de seres sintientes a seres humanos. Así, en concordancia de esta función en relación con el cuerpo de un diseñador, se identifica porque en principio es un cuerpo encarnado, que siente y que posee afectividad sobre el contexto que lo rodea y lo compone (colegas, herramientas de trabajo, discursos, conocimientos, técnicas, etc.). En la disciplina de diseño, nos reconocemos en acción en distintos momentos, como cuando nos conducimos al dibujar, reflexionar, exponer, desde el sentido de ser diseñadores con distintas capacidades encarnadas y con efecto directo en nuestro ambiente (trabajo, escuela, estudio, etc.) (Damasio, 2021).

- **Situación y nicho doméstico.** Es la relación con el medio en el que nos desarrollamos, que no necesariamente se refiere a una cuestión físico-material; como adentrarnos en una oficina, sino lo que envuelve el nicho al que nos sentimos pertenecientes o al que pertenecemos. Esta función es fundamental para entender lo que estamos haciendo en relación con un medio o lugar atendiendo una acción en coherencia con el contexto (Díaz Gómez, Neurofilosofía del yo. Autoconciencia e identidad personal, 2022). Como diseñadores, nos hacemos presentes en distintos momentos de nuestra práctica y nos manifestamos desde lo cognitivo a partir de la lengua o la conducción. Sin embargo, en esta función no nos referimos en sí a la acción conductual, sino al ambiente que envuelve toda situación en que suceden nuestras acciones.

- **Agencia, voluntad y acción deliberada.** Nos referimos a las acciones y decisiones en consecuencia de alguna actividad en concreto con un propósito en su fin. Si dibujamos, no dibujamos sin sentido en un marco de nuestro proceso de diseño, diseñamos contemplando

un desenlace. En otras palabras, es la administración cognitiva de una conducción, desplazamiento o transformación con un objetivo. Como una capacidad para poder ejercer acciones reconocidas por el diseñador. Un ejemplo claro es el dibujar, porque uno mismo decide la manera y el propósito de las distintas acciones que componen la actividad. Desde la semiótica cognitiva, se puede resumir la agencia como la capacidad para actuar desde un sentido amplio, o para algunos, la realización de acciones con intención o voluntad (Mendoza-Collazos J. C., 2022).

- **Introspección, plenitud mental y metacognición.** Esta función representa la capacidad para identificar nuestras acciones y procesos mentales (percepción, atención, memorización, emoción, intención, etc.), para enjuiciarlos y valorarlos en dependencia de la tarea que queremos atender. La metacognición no sucede de forma inherente a la mente o de forma automática en la experiencia humana. Sino que la metacognición, o introspección, como algunos autores la denominan (Díaz Gómez, Introspección: sobre la mirada interior, la atención plena, la epojé, la metacognición, la anamnesis y la autorreflexión, 2022), no se impone, pero puede proponer (Vélez de Olmos, 1996). En la práctica de diseño, esta cualidad suele aparecer en la crítica misma de nuestras acciones durante nuestro proceso, como la pertinencia en la elección de técnicas o representaciones gráficas a partir de los propósitos alcanzados o sesgados previamente.

- **Primera persona y apropiación semántica.** Aparece un “yo” del discurso que entiende un sentido de pertenencia. Se comprende un sujeto que se apropia de la identidad de diseñador debido a sus propias características autopercibidas. Estas cualidades subjetivas son una autorreferencia y se pueden traducir en las técnicas desarrolladas, gustos estéticos o capacidades físicas en la elaboración de tareas diseñísticas. Así mismo, conceptualizan la identidad del sujeto diseñador reconociendo su propia mente, su historia o existencia como parte de un gremio (Paz-Alfonso, 2020).

- **Memoria, engrama y autobiografía.** Esta capacidad cognitiva evoca las capacidades para almacenar y recuperar la información. La podemos distinguir como el cúmulo de conocimiento adquirido a través del tiempo, que a su vez determina aspectos importantes de identidad, como experiencias adquiridas y vividas. Estas experiencias, integran nuestra propia narrativa de vida (Sánchez Ruiz y López-Aparicio, 2007). Como diseñadores, podemos reconocer esta función en cuanto identificamos los distintos saberes que nos configuran, pues la diferencia entre autobiografías radica en las subjetividades del conocimiento.

- **Atribución y alteridad.** Es la diferenciación entre los demás. A partir de esta capacidad, nos reconocemos como parte de grupos sociales. Incluso en ámbitos como el diseño, reconocemos distintos ámbitos como el académico, el profesional o el constructivo. Este contraste con los demás, también crea un aspecto importante como noción de compromiso, pues se entiende que no respondemos a prácticas en solitario, sino que respondemos a otras personas con distintas cosmovisiones sobre el mismo quehacer (González Silva, 2009).

• **Identidad, identificación y rol.** Ya se ha hablado de cómo se constituye la identidad, pero hasta ahora es que se categoriza por sus propias cualidades cognitivas, ya no en un sentido de pertenencia sino como el cúmulo de conductas agenciadas en torno a nuestro rol dentro de un grupo. Esta función se puede traducir como el concepto que se tiene de uno mismo inserto en el colectivo de congéneres (Arévalo, 2012). En cuanto a la disciplina de diseño, es posible distinguir entre los diversos roles existentes, ya sea como dibujante, estudiante, profesor o investigador, todos pertenecientes a la misma disciplina, pero con convergencias y divergencias en sus pensamientos. Esta identificación se genera a partir de las vivencias y la educación en términos de reglas, costumbres o requerimientos sociales. A su vez, en el marco de esta función, se comprende que existen diversas afecciones, a partir de la vida profesional, en donde encontramos personas que desempeñan otros roles en un ámbito compartido.

• **Conciencia moral y postura ética.** Es el sentido práctico de la justicia con una noción de responsabilidad debido a que se involucran otras personas en la concepción de alguna acción. Es uno de los significados mayormente utilizados sobre la conciencia. Suele tener una connotación moral como conocimiento intuitivo de imparcialidad de las acciones involucradas en distintos quehaceres. Esta noción responde a las conductas que se tienen de forma individual, pero pautan parámetros de valor también para las conductas de los demás (Díaz Gómez, Las moradas de la mente: Conciencia, cerebro y cultura, 2020). Los axiomas trazados por la historicidad de disciplinas como el diseño, así como las reformas en las mismas que puedan ir sucediendo, modelan las condiciones en que se desarrollan las prácticas de diseño. Sin embargo, estos axiomas son puestos a prueba a partir de los valores personales y colectivos de cada sujeto diseñador.

• **Dilatación, alteración y disolución.** Por último, esta categoría determina algunas funciones que intervienen, de muchas formas, nuestro actuar como profesionistas, ya que integran las distintas maneras en que nuestro juicio, nuestra conducta, percepción y/o demás procesos cognitivos pueden ser afectados. A su vez, afecta toda toma de decisión. Un ejemplo claro es la soberbia, las sustancias tóxicas, enfermedades mentales o patologías que pueden condicionar la manera en que se ejecuta alguna acción o actividad (Ovejero, 1993). Como diseñadores, las alteraciones pueden intervenir en nuestro quehacer en todo momento, desde situaciones personales como la ansiedad, hasta decisiones ajenas tomadas desde emociones intensas o situaciones comprometedoras.

A partir de las dimensiones ya expuestas, podemos esclarecer algunos puntos que parecen relevantes. Por un lado, el conocimiento sobre el diseño se define en el sujeto a partir de sus condicionamientos cognitivos como la memoria, la introspección o conciencia. Sin embargo, se reconoce que el diseño no es una actividad egocéntrica, pues es necesaria la distinción entre la alteridad o del cuerpo de *expertisse* que proporciona, valora y enjuicia el conocimiento en la disciplina de diseño. Sin este cuerpo, los diseñadores carecerían de un sentido de integración identitaria, así como un rol entre su práctica. De ahí la importancia de entender a la intersubjetividad como prioritaria en la disciplina de diseño. En otras palabras, el diseño como actividad profesional, es una actividad en colectivo (Medina Gutiérrez, 2023: 89).

La integración de la autocrítica en la práctica de diseño consciente

La conciencia es uno de los enigmas filosóficos más antiguos en la historia humana, y tal como lo plantea Damásio (2021), depende de muchos procesos biológicos y contextuales para ser generada. Sin embargo, reducir el dilema de la conciencia al considerar la *conciencia humana*, es reducir el problema de la conciencia partiendo de una característica importante: el poder que tiene para considerarse a sí misma como conciencia, es decir, que es autoconsciente. Este gran rasgo, permite al ser humano emitir juicios de valor sobre nuestro entorno y significar la realidad de formas tan diversas en dependencia de un sinfín de factores sociales, culturales o ambientales. De esta manera, la crítica toma relevancia en cuanto a su poder de valorar no solo un entorno, sino los mismos procesos, tanto biológicos como mentales, que la generan.

la crítica es una actividad productiva que nos incumbe a todos la mayor parte del tiempo, y no es una exclusiva en el terreno de los conocedores. Su utilidad se centra en la gama de comentarios prometedores, tácticas, e intenciones que logre ofrecer (Milla Acosta, 2013).

Tal como lo plantea Acosta, la producción de la crítica es necesaria en la mejora de tantos procesos como se requieran. De igual forma, no está limitada por alguna metodología en particular, sino que la subjetividad de cada sujeto, es la que pauta la manera en que es aplicada. Por otro lado, en la misma subjetividad de la crítica, se genera un propio proceso digno de ser valorado. A este meta proceso lo denominaremos como autocrítica.

La integración de la autocrítica en la práctica diseñística, es tan relevante como compleja debido a la gran variedad de métodos al diseñar. El repertorio tan basto de herramientas o enfoques sistémicos en el proceso proyectivo, así como las técnicas aplicadas en las artes y el diseño, procuran propósitos tan diversos, en dependencia de los objetivos trazados en cada proceso de diseño, que la generación de una autocrítica, provee a los sujetos diseñadores de juicios fundamentados importantes en la toma de decisiones.

De igual manera, podemos incluir las fases planteadas por la autora Elizabeth Meyer para emplear una crítica correcta y consolidan una aproximación desde una disciplina como la arquitectónica: a) fomentar la exploración discursiva, b) reflexión sobre las decisiones y c) análisis de resultados. Esta categorización, constituye tres ejes principales que edifican un nuevo rumbo al entendimiento de prácticas como el diseño en compañía de una crítica oportuna.

Implicaciones en la identificación de caracteres cognitivos durante la práctica del sujeto diseñador

Los siguientes puntos expresan algunas conjeturas realizadas a partir de la revisión teórica presentada, en donde se evalúan algunos fenómenos cognitivos en consideración de una auto representación del sujeto diseñador y las características que exhibe durante su práctica diseñística.

La generación de autoconciencia, conlleva una serie de procesos en los que se integra la información de modo complejo y dinámico, la cual resulta en diversas funciones autoevaluativas de sí mismas, en las que se asumen valores subjetivos e intersubjetivos, los cuales componen la relación entre el sujeto diseñador y su ámbito práctico. En otras palabras, nos referimos a una conciencia que es consciente de participar en el ámbito de diseño con todo lo que conlleva.

Características de una conciencia diseñística:

1. Comprende el contexto de diseño en el que se inserta. Ya que los procesos productivos de disciplinas involucradas en el diseño, como el gráfico, arquitectónico o textil, tienen sus propias acepciones, métodos, conocimiento y cuerpo de expertise.
2. Entiende que existe una responsabilidad con las personas involucradas en la disciplina. De igual manera, asume la existencia de una comunidad que la practica y que tienen intereses en común.
3. Identifica los conocimientos y saberes referentes a determinadas tareas, que son determinadas por un cuerpo de conocimiento, reconocido por expertos que validan las actividades.
4. Tiene la capacidad de comprender la existencia de una diversidad en metodología, herramientas, estrategias y demás sistemas productivos con distintas formas de planeación de objetivos que componen un proceso de diseño.
5. Identificación de la existencia de estándares socio-histo-culturales que evalúan, califican, cualifican y justifican los trabajos realizados en la práctica diseñística.

Los cinco puntos antes presentados, corresponden a una síntesis de cómo traducir las funciones autoconscientes de las y los diseñadores en momentos prácticos, con el simple propósito de identificarlos, describirlos y potenciarlos como conocimiento crítico.

Consideraciones finales alrededor de los fundamentos de una conciencia diseñística

Para cerrar, conviene pronunciar algunos aspectos que se consideran parte de los resultados arrojados en esta breve exposición teórica donde convergen algunas nociones sobre el diseño como disciplina desde un sentido cognitivista. Estos puntos, son parte de una breve exploración entre conceptos multidisciplinarios, que permiten una novedosa perspectiva para entender al diseño.

Así mismo, se procura ser sintético, de manera que la generación de incógnitas resultantes, sean fáciles de identificar y gestionen nuevas líneas de conocimiento.

a. Se exploran algunas nociones básicas sobre el diseño y se identifica una ambigüedad en el término. Esto nos permite un acercamiento etimológico al diseño y definirlo como “la significación de algo”.

b. Se hace una diferenciación de la actividad de diseño como actividad humana, distinta de la profesión de diseño en sentido profesionalizante.

- c. Se distingue al diseño como ejercicio de poder determinante para consolidarse como disciplina independiente de algunos otros campos de conocimiento.
- d. Se asume el diseño como pensamiento y se caracteriza como proceso cognitivista inserto en los sujetos diseñadores.
- e. Se formula una comparativa de funciones cognitivas del sujeto diseñador, a partir de las categorías proporcionadas en la teoría de autoconciencias del Dr. Díaz Gómez

Por último, se resaltan algunas líneas de investigación pertinentes dignas de una continuidad epistemológica:

- Análisis de algunos casos de estudio.
- Creación de modelos conceptuales.
- Comparativa de trabajos similares.
- Integración de otros enfoques disciplinares.

Esta visión sobre una conciencia diseñística, pretende sentar algunas bases que generen distintas discusiones y reflexiones en torno a las formas actuales en las que se desarrolla el diseño.

Notas

1. Podemos destacar algunas nociones de diseño implicadas en actividades proyectivas, creativas, de planeación, innovadoras, etc. Sin embargo, en un contexto disciplinar el diseño requiere de elementos intersubjetivos para considerarse como una actividad en colectivo. Esta visión, nos aleja de una responsabilidad única y exclusiva de un solo sujeto quien atiende todas las actividades involucradas en la práctica del diseño.
2. Uno de los trabajos referentes en el tema es el de Simón Gabriel, quien recopila mas de 100 significados históricos del diseño y distingue de forma general, las características más recurrentes en las distintas nociones presentadas por reconocidos estudiosos del tema (Sol, 1986).
3. El atender necesidades o resolver problemas son parte de los paradigmas más comunes sobre el propósito del diseño. Así mismo, dichos objetivos parten del entendimiento del diseño como una actividad profesionalizante, una idea apegada a la industrialización de la era moderna.
4. Se considera el uso de la palabra diseñística por su espectro lingüista al aludir sobre todo aquello referente al diseño. Se compone principalmente de un sintagma preposicional en lugar de cualquier otra preposición. Así, en lugar de decir, de diseño, para diseño, sobre, diseño, etc. Se pauta lo referente al diseño en cuanto se utiliza la palabra diseñística o diseñístico.
5. La proyección en sentido diseñístico, es común distinguirla como referencia a una práctica de diseño, sobre todo en el ámbito arquitectónico. A su vez, "Proyectar significa una acción que pretende arrojar, lanzar o dirigir algo sobre otro" (Martínez Zárate, 2018).

6. El sentido de expresar creacionismo, no es aludir a la creatividad como el proceso mental por excelencia en disciplinas artísticas, sino por hacer énfasis en la teoría estética general, desarrollada a inicio del siglo XX en París, Francia. (Huidobro, 2003)

Referencias bibliográficas

- Al-Khafaji, A. S., Al-Salam, N. A., & Alrobaee, T. R. (2021). The Cognition Role to Understanding Planning and Architectural Production. *Civil Engineering Journal*, 1125-1135.
- Arévalo, L. F. (2012). Identificación e identidad. *deSignis, Federación Latinoamericana de Semiótica*, 40-50.
- Baltierra Magaña, A. (2023). Una aproximación a la crisis epistemológica de la actividad del diseño arquitectónico. CDMX: Taller de investigación en el campo de conocimiento de diseño arquitectónico. Programa de Doctorado y Maestría en Arquitectura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Bañuelos Capistrán, J. (2006). Aplicación de la semiótica a los procesos del diseño. *Revista Signa*, 233-254.
- Barrera Mejía, H. (2013). Modelación socioambiental en la sierra de las cruces. En A. R. Real Paredes, A. I. Acero Padilla, & R. López-León, *Memorias del Segundo Coloquio Nacional en Investigación para el Diseño*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Bartra, R. (2005). El exocerebro: Una hipótesis sobre la conciencia. *Instituto de Investigaciones Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México*, 103-115.
- Campi, I. (2020). *¿Que es el diseño?* Barcelona: Gustavo Gili.
- Cross, N. (1982). Designerly ways of knowing. *Design Studies*, 221-227.
- Cross, N. (2011). *Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work*. Oxford: Berg Publishers.
- Damasio, A. (2021). *Sentir y Saber: El camino de la consciencia*. Ciudad de México: Ariel.
- Díaz Gómez, J. L. (2020). *Las moradas de la mente: Conciencia, cerebro y cultura*. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- Díaz Gómez, J. L. (2022). Introspección: sobre la mirada interior, la atención plena, la epojé, la metacognición, la anamnesis y la autorreflexión. *Mente y Cultura*.
- Díaz Gómez, J. L. (2022). *Neurofilosofía del yo. Autoconciencia e identidad personal*. Ciudad de México: Bonilla distribuidores y Edición.
- Díaz Gómez, J. L. (Enero de 2023). La autoconciencia y las artes. *Conferencia magistral*. CDMX: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Gómez Romero, S. E. (22 de Octubre de 2012). El concepto de disciplina en Michel Foucault. *Programa de Filosofía, Evaluación de trabajo de grado*, 1-59. Cartagena, Colombia: Universidad de Cartagena, Facultad de Ciencias Humanas.
- González Silva, F. (2009). ALTERIDAD Y SU ITINERARIO DESDE LAS PERSPECTIVAS MULTIDISCIPLINARES. *Reflexiones*, 119-135.
- Hernandez Perdomo, D. (2016). Historia del Diseño: mito o realidad. *Revista de la Universidad Cubana de Diseño*, 25.
- Huidobro, V. (2003). El creacionismo. *Universidad de Chile*.

- Martínez Zárate, R. (27 de Marzo de 2018). *Análisis del proceso de proyectación en arquitectura*. Obtenido de Dr. Rafa Zárate: <https://drorafazarate.com/2018/03/27/analisis-del-proceso-de-proyectacion-en-arquitectura/>
- Medina Gutiérrez, I. (2023). *Conciencia diseñística. Una caracterización de la experiencia metacognitiva del diseñador en el quehacer arquitectónico*. Ciudad de México: Tesis que para optar el grado de maestro en arquitectura. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mendoza-Collazos, J. C. (2022). Agencia aumentada y agencia 'como si': implicaciones para una semiótica de los artefactos. *Signo Pensamiento*.
- Mendoza-Collazos, J. (2024). Tipos de Artefactos y Cognición. *Semiotica y Cognición*. Ciudad de México.
- Milla Acosta, R. (30 de Octubre de 2013). *La crítica en la arquitectura como disciplina*. Obtenido de Arquine: <https://arquine.com/la-critica-en-la-arquitectura-como-disciplina/>
- Miranda, F. (2000). *La gestión del proceso de diseño y desarrollo de productos*. Obtenido de 5campus.com: <http://www.5campus.com/leccion/desapro>
- Odériz Martínez, A. (2013). La forma y la idea en la arquitectura. *Matices del Posgrado Aragón*, 90-117.
- Ovejero, A. (1993). La teoría de la disonancia cognoscitiva. *Psicothema*, 201-206.
- Paz-Alfonso, A. (2020). *Semántica diacrónica cognitiva e historia del léxico de movimiento en español*. San Millán de la Cogolla: Instituto Historia de la Lengua.
- Sánchez Ruiz, J., & López-Aparicio, I. (2007). La memoria: una estructura para la creación. *Arte, Individuo y Sociedad*, 21-42.
- Sol, G. S. (1986). + *de 100 definiciones de de diseño*. Inusual, Lenguaje y comunicacion visual.
- Vélez de Olmos, G. (1996). La metacognición. Consideraciones epistemológicas. (págs. 34-40). Buenos Aires, Argentina: Curso de Teoría del conocimiento, Maestría en Epistemología y Metodología Científica.
- Vilchis, L. (2016). *Diseño: universo de conocimiento. Teoría general del Diseño*. Sonora, México: Qartuppi.
- Zimmermann, Y. (1998). *Del diseño*. GG.

Abstract: This text aims to provide elements for understanding design as a discipline from a cognitivist perspective. This approach categorizes certain components that enable the description of distinctive cognitive processes involved in designers' practice. The foundational proposal, authored by Dr. José Luis Díaz Gómez, frames the principal self-conscious functions of the human being as a means of recognizing oneself as a designer, along with all its subjective implications. Likewise, it assumes a sense of responsibility on the part of designers, which operates as an additional element within a discipline understood as a collective practice.

Keywords: Design - Discipline - Knowledge - Cognitive Sciences - Designers - Design Studies - Self-critique - Self-awareness

Resumo: O presente texto tem a intenção de oferecer elementos para compreender o design como uma disciplina a partir de uma perspectiva cognitivista. Essa abordagem categoriza certos componentes que permitem descrever processos cognitivos distintivos envolvidos na prática das e dos designers. A proposta fundamental, cuja autoria pertence ao Dr. José Luis Díaz Gómez, delimita as principais funções autoconscientes do ser humano como forma de reconhecer-se enquanto designer, com todas as suas implicações subjetivas. Do mesmo modo, assume-se uma responsabilidade por parte das e dos designers, que atua como um elemento adicional dentro de uma disciplina entendida como uma prática coletiva.

Palavras-chave: Design - Disciplina - Conhecimento - Ciências cognitivas - Designers - Designística - Autocrítica - Autoconsciência
