

Fecha de recepción: febrero 2019
Fecha de aceptación: julio 2019
Versión final: octubre 2020

Introducción. Investigar en Diseño. Multiplicidades epistemológicas y estéticas desde las que analizar la disciplina

Marina Matarrese* y Luz del Carmen
Vilchis Esquivel**

Resumen: En el presente número de *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño* se analiza, desde sus múltiples aristas un complejo y amplio cruce entre investigación y Diseño. A fin de ordenar estas reflexiones y dado el modo en que diversas perspectivas epistemológicas y estéticas trabajan sobre objetos de estudio propios de la disciplina, el Cuaderno discurre en tres ejes temáticos. En primer lugar, el orientado particularmente a estudiar la epistemología del Diseño, un segundo eje incorpora a su vez la variable de la enseñanza en el análisis y un tercer eje, que inserta el matiz estético y está conformado por diversos casos.

Palabras clave: Investigación - Diseño - Epistemología - Estética.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 15-16]

(*) Dra. en Ciencias Antropológicas (UBA). Investigadora Asistente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET/UBA). Docente de la Maestría en Gestión del Diseño y del Doctorado en Diseño de la Universidad de Palermo.

(**) Mexicana. Catedrática del Programa de Posgrado de la Facultad de Artes y Diseño (FAD) de la UNAM desde 1979 y miembro, desde 2006, del Sistema Nacional de Investigadores (CONACYT) nivel II. Formación: Licenciaturas en Diseño Gráfico, Filosofía y Psicología; Maestría en Comunicación y Diseño Gráfico; Doctorados en Bellas Artes, Filosofía, Docencia y Filosofía Educativa. Autora de 32 libros, 39 capítulos, 147 artículos y manuales especializados. Directora de más de 250 tesis, ha dictado 91 cursos y 194 conferencias en 43 países. Pionera en la aplicación de la tecnología digital a las artes y el Diseño en México. Diseñadora profesional y artista visual. Reconocida con premios internacionales por la labor académica y de investigación. Directora de la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM de 2002- 2006.

Introducción

Investigar en Diseño es una línea de trabajo que permite a los interesados en ella trabajar desde cualquier óptica epistemológica los objetos de estudio propios de la disciplina. Un proyecto de enseñanza, investigación y difusión de estas dimensiones, como la disciplina misma del Diseño, siempre surge de una idea que cobra forma, la diferencia estriba en que el Diseño encuentra siempre sus determinantes espaciales y compositivas en el formato, en cambio la investigación y la enseñanza, aunque tengan sus factores cualitativos y temporales, se expanden en términos directamente proporcionales a los niveles de profundidad con los que se revisan sus fuentes y se reflexiona en sus conceptos.

El Diseño tiene una urdimbre compleja cuyos matices obligan a profundas reflexiones sobre sus condiciones de desarrollo, todas ellas tejen el sustrato con base en el cual las influencias del pensamiento estético y los momentos socioculturales se amalgaman en coincidencias que definen los objetos diseñados.

Lo anterior no puede soslayar una forma de pensar, concebir y conceptuar la disciplina marcando líneas de conocimiento, definición, clasificación y comprensión, todos ellos indicadores fundamentales para cualquier investigador que percibe frente a sí información vasta y diversa ante la que se han de tomar decisiones para registrar y recopilar los aspectos, momentos y ejemplos significativos.

No son los datos duros los que resuelven y estructuran un proyecto como el que nos ocupa, es la experiencia frente a los acervos, el conocimiento y el dominio de los referentes, los momentos de decisión que marcan paso a paso el camino que se trazan los investigadores. El resultado: una serie de capítulos que sólo es una muestra de lo que aportan múltiples discusiones, ensayos, errores y muchos aciertos, de todos ellos el más importante fue trabajar con ahínco sobre la idea central: Investigar en Diseño. Cada texto demuestra una personalidad diferente, con cualidades y calidades a muy poca distancia, que cumple una función informativa, formativa y comunicativa.

Para todos los participantes en este proyecto, el sentido se volvió el concepto más fuerte, un dominio del quehacer y del ser diseñador, una confirmación de la propia vocación. Todos los responsables, desde su vínculo original, a engrandecen y consolidan el orgullo por esta profesión. Decidir que la docencia se suma a la investigación requiere de un esfuerzo académico que sólo el espíritu universitario es capaz de emprender.

Los primeros pasos supusieron la formación del equipo de trabajo de profesores en la discusión y consenso de proyectos de investigación que se adaptara a las condiciones del nodo principal. Se ha trabajado con base en proposiciones y estructuras conceptuales, directamente en las acciones de investigar, enseñar y aprender, tomando como fundamento diferentes teorías del Diseño.

Esta convocatoria tuvo una respuesta inmediata y amplia ya que con la participación activa en el proyecto de investigación, con base en el conocimiento adquirido, la información recopilada y la asesoría de los profesores se realizaría una publicación conjunta.

Se localizaron personas e instituciones que de alguna forma tienen que ver con la docencia y la investigación de manera simultánea. Cada docente desarrolló una investigación particular que integrara toda la información relativa al objeto de estudio.

Los ejes epistemológicos rectores fueron: una idea sobre el Diseño, el concepto sobre la teoría de conocimiento vinculada con el Diseño y las posibles relaciones interdisciplinarias. Se trataba de interpretar lo diseñado, de la coherencia expresiva en la que un complejo de códigos trasciende el fenómeno meramente perceptivo y supone la integración de una lectura de sentido. La investigación sobre lo diseñado debía reflexionar sobre su naturaleza cuya significación parte de un proceso de semiosis que hay que desentrañar desde la complejidad de su lenguaje específico. En lo diseñado, ningún signo está aislado no es más importante ni se integra como información fijada visualmente en un soporte bidimensional, forma parte de una constelación de sentido que constituye el campo de la experiencia visual. Tener una idea, compartirla en grupo, profundizar en su conocimiento específico como motivo para buscar información y generar conocimiento con base en un modelo sistematizado, percibir en forma tangible los resultados y saber en propia persona los beneficios, ha sido una experiencia académica ejemplar.

Según Comenius, la educación debe basarse en un método bien pensado, con un programa natural y espontáneo que cultive la razón y este proyecto cumple con estos requisitos. Investigar en Diseño es un frente simbólico que habla de lo que se puede hacer con una sola idea fundamentada, desarrollada, integrada y realizada con la participación interdisciplinaria de los integrantes de un equipo, coincidiendo así con el pensamiento de Müller-Brockmann de que “cualquiera que sea la información, debe reflejar, ética y culturalmente, su responsabilidad con la sociedad a la que se dirige”.

Habida cuenta de los lineamientos rectores explicitados, las colaboraciones de los investigadores se ordenaron en tres ejes rectores, a saber: Epistemología del Diseño, Epistemología y Enseñanza del Diseño y, Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos.

Eje 1. Epistemología del Diseño

Este eje está compuesto por cinco artículos centrados en analizar y teorizar sobre la investigación en Diseño y en este sentido indagar acerca tanto de las condiciones de producción específicas de esta investigación cuanto del método y de una epistemología desde la cual realizar las pesquisas. Puntualmente el trabajo de **Roxana Ynoub** *Epistemología y metodología en y de la investigación en Diseño*, instala la investigación del Diseño dentro del campo proyectual y a partir de allí discurre en una serie de particularidades que vienen de la mano de este tipo de conocimiento a diferencia de concepciones de la epistemología clásica. En sintonía con esta propuesta, el escrito de **Ana Cravino**, *Hacia una Epistemología del Diseño*, sostiene que la denodada búsqueda de una epistemología propia del Diseño no apunta sólo a validar el conocimiento sino a dar cuenta del sentido último de lo que implica investigar en Diseño. De allí que a través de su aporte recorra y defina cuál es específicamente el objeto, el tipo de conocimiento y el método de una investigación en Diseño. El aporte de **Verónica Ariza**, en su trabajo *El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención* asume que las investigaciones en Diseño principalmente pueden definirse por un lado, en las investigaciones sobre los objetos diseñados y su impacto en el mundo. Por otro lado, están aquellas investigaciones para diseñar, que permiten concretar los

objetos y procesos del Diseño. En el primer caso, el Diseño es el objeto de estudio, y en el segundo se concibe al Diseño estrictamente dentro de la práctica proyectual y como ejercicio de intervención y transformación del mundo. En su artículo *Consideraciones para la investigación simbólica en Diseño desde los sistemas complejos*, **Miguel Ángel Rubio Toledo** analiza la teoría de los sistemas complejos como una forma de indagación a la investigación de la realidad apropiada para las pesquisas en Diseño que consideren la transdisciplina y esta postura parte de la duda sistémica y de la confusión que, mediante circularidades rizomáticas se articulan y explican el fenómeno desde el hecho en un evento particular dinámico. Por último en el presente apartado se cuenta con la reflexión de **Marco Antonio Sandoval Valle**, *La investigación de aspectos sociales y culturales como estrategia de Diseño*. En su trabajo fortalece al Diseño como disciplina social, y contextualiza la investigación tanto desde su contexto de producción como de difusión de la ciencia. En este sentido analiza en detalle los lineamientos profesionalizantes del ámbito educativo y la tensión y/o amalgamamiento con las exigencias de los organismos de ciencia y técnica en general y en México en particular. Toda esta interesante reflexión se enmarca en una concepción del proceso de Diseño como un proceso de investigación social y coincidentemente proyectual en sí mismo.

Eje 2. Epistemología y enseñanza del Diseño

En este eje, se continúa como curso rector reflexionando acerca de la epistemología, no obstante el vínculo de análisis se centra en el puente entre esta epistemología propia del campo del Diseño y sus implicaciones en y hacia el proceso de la enseñanza de ese propio campo. En tal sentido el artículo *Diseño, Investigación y Educación* de **Luz del Carmen Vilchis** asume que la investigación, en tanto praxis conceptual, es un eje transversal tanto de la teoría como del proceso y del resultado del Diseño, siendo primordial que esta conceptualización se transmita en este mismo sentido a los estudiantes en formación a fin de saldar el hiato entre quienes investigan y quienes diseñan. En coincidencia tanto con esta concepción epistemológica del Diseño como de la importancia de la enseñanza del mismo **Jorge Pokropek**, aporta el artículo *La experimentación proyectual en la enseñanza: Enseñar a construir sentido*. En su trabajo sostiene que la pedagogía constructivista, entendida a cabalidad en tanto conjunto de construcción de conocimiento, y aplicada a la enseñanza del Diseño coincide con la fundamentación epistemológica de la disciplina destacando tanto el proceso de aprendizaje del proyecto cuanto la propia noción de experimentación proyectual. Amalgama entre investigación, proyección y creación como procesos concatenados en los que ninguno existe en detrimento del otro sino en tanto círculo virtuoso. Por su parte los aportes tanto de **León Felipe Irigoyen Morales** *Propuesta de categorización de habilidades en estudiantes y profesionales noveles de Diseño* cuanto el de **Mónica Susana De la Barrera Medina** e **Irma Carillo Chávez**, titulado *Factores que inciden en investigaciones para Diseño*, analizan desde diversos ángulos posibles criterios clasificatorios para optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de la disciplina. En este sentido, el primero propone un esquema de visualización que permita organizar fácilmente cualquier tarea o competencia, en un sistema de criterios clasificatorios orientado a habilidades sociocul-

turales, estratégicas, cognitivas e instrumentales a fin de construir un modelo curricular por competencias. En tanto las autoras De la Barrera Medina y Carillo Chávez, a partir de casos de estudio aplican los eje de análisis mencionados anteriormente con respecto a la experiencia docente en dos universidades mexicanas.

Eje 3. Epistemología del Diseño en y desde diversas perspectivas y casos

En este último eje confluyen diversas investigaciones sobre objetos de Diseño, conforme una de las clasificaciones que se sostuvo anteriormente. Estos objetos de Diseño sobre los que se teoriza y aquí se consignan, abarcan una amplitud que va en sintonía con la disciplina tanto como con la variabilidad de los enfoques desde los que se analizan dichos objetos. Tal es el caso del artículo *Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México* de **Mercedes Martínez González**. La autora utiliza un abordaje etnográfico a fin de comprender en primer lugar la producción objetual, en segundo lugar la significación de esos objetos, y por último la identificación que entablan los habitantes de Michoacán con dichos objetos constituyendo una reflexión multidisciplinar.

Por su parte **Margarita Kwon** en su trabajo *Reinterpretación del jardín japonés en el paisaje occidental del Siglo XX a través de tres paisajistas: James Rose, Isamu Noguchi y Peter Walker* analiza a partir del minucioso trabajo de la obra de los autores mencionados en su título el modo en que la concepción epistemológica acerca del paisaje occidental se fue redefiniendo en dicho período. Esta reconfiguración, tal como consigna Kwon, se ha nutrido de concepciones de mundo divergentes y muchas veces opuesta a la occidental tal como detalla que era la concepción oriental de paisaje, así como la influencia de corrientes del arte que nutrieron a los exponentes estudiados poniendo en relieve la dinámica e historicidad de las concepciones epistemológicas.

Por último, tres artículos coordinados por la Dra. Beatriz Ferreira Pires de la Escola de Artes, Ciências e Humanidades de la Universidad de San Pablo (EACH/USP) discurren particularmente en el marco del Diseño de indumentaria reflexionando de manera general acerca de las implicancias de este Diseño específico tal como sucede en el texto *Moda y Producción de Sentidos* de **Nizia Villaça**. Puntualmente con respecto a diversos objetos de Diseño de indumentaria el aporte titulado *Adornos Confeccionados con Cabellos Humanos. De la Era Victoriana y de Nuevos Diseñadores* de **Beatriz Ferreira Pires** recorre históricamente el derrotero de las transformaciones de sentido tanto del objeto confeccionado cuando del proceso del que deviene dicho objeto. Por último, en *El cuerpo vivido: La expresividad de la aparición*, de **Renata Pitombo Cidreira** se analiza al material cuero en tanto segunda piel.

Abstract: In this issue of *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño*, we analyze, from its multiple significances, a complex and wide crossover between research and Design. We organize these reflections in three axes, considering different epistemological and aes-

thetic perspectives that work on Design objects of study. The First, particularly oriented to analyze Design epistemology, a second axis incorporates the teaching perspective and the third one, inserts the aesthetic variable and it's composed of different cases.

Keywords: Research - Design - Epistemology - Aesthetics.

Resumo: Nesta edição de *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño*, um complexo e amplo cruzamento entre pesquisa e Design é analisado a partir de suas múltiplas arestas. A fim de organizar essas reflexões e dar conta de que diferentes perspectivas epistemológicas e estéticas que operam sobre os temas de estudo típicos da disciplina, o Caderno funciona em três eixos temáticos. O primeiro, particularmente orientado para estudar a epistemologia do Design, um segundo eixo, por sua vez, incorpora a variável de ensino na análise e um terceiro eixo, que insere a nuance estética e é composto de diferentes casos.

Palavras chave: Pesquisa - Design - Epistemologia - Estética.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
