

## •EL PENSAMIENTO DE DISEÑO COMO ENCUADRE SOCIAL PARA LOS DISEÑOS ESPECÍFICOS

## •DESIGN THINKING AS SOCIAL FRAMEWORK FOR SPECIFIC DESIGNS

*MHA Octavio Mercado G.* • Profesor asociado “D” Departamento de Teoría y Procesos para el Diseño  
Universidad Autónoma Metropolitana • Unidad Cuajimalpa • omercado@correo.cua.uam.mx

### Resumen

El surgimiento, en años recientes, del concepto de Design Thinking (o Pensamiento de Diseño), permite proponer al diseño como un marco general dentro del cual sean ubicados los diseños específicos: gráfico, industrial, de modas, y un largo etcétera. La importancia del siguiente encuadre, está en el cambio posible en el lugar que ocupan los diseños específicos dentro del imaginario colectivo, ya no como técnicos habilitados para la producción de artefactos particulares, sino como profesionales con una visión de conjunto para la resolución de problemas. La noción de Arte Liberal, utilizada –entre otros- por Richard Buchanan para describir al diseño bajo este enfoque, si bien ayuda a comprender la existencia de una modificación relevante dentro de la organización disciplinar, requiere de mayores aclaraciones acerca de las implicaciones de utilizar el término para describir al trabajo del diseñador. A partir de ello, es que resulta posible valorar la significación del término y las posibilidades efectivas que el nuevo planteamiento brinda para darle otro lugar al Diseño en el espectro social.

### PALABRAS CLAVE

Diseño, Pensamiento de Diseño, Liberal, Disciplina, Diseño Gráfico, Diseño Industrial.

## El Pensamiento de Diseño como encuadre social para los diseños específicos

Una de las mayores riquezas del término diseño, está en la apertura del concepto cuando es utilizado sin adjetivar y puede por lo mismo, ser aplicado en una amplia variedad de prácticas específicas, que van desde las tradicionalmente asociadas al campo profesional, como el diseño gráfico, el diseño industrial o el diseño de modas, hasta actividades que en una primera mirada no entran en el imaginario de las prácticas relacionadas al diseño, pero que requieren de un proceso previo de conceptualización, análisis y ante todo, organización y planeación para arribar a resultados eficaces.

El diseño, de tal forma, es un concepto que, entendido a partir del énfasis en la planeación, permite su aplicación en múltiples formas de producción cultural de muy diversos órdenes, desde la realización audiovisual hasta la gastronomía. Sería pertinente afirmar incluso –siguiendo esta lógica-, que el ama de casa diseña cuando organiza y planea el funcionamiento de una vivienda, o cuando decide el menú con el que habrá de alimentar a su familia a partir del reconocimiento de variables particulares, como tiempo, recursos económicos y características de los usuarios.

La posibilidad de asumir al concepto con tal margen de amplitud está en el centro de una postura que reflexiona sobre el sentido del diseño y que ha ido ganando fuerza en tiempos recientes, el Design thinking (que traduciremos como Pensamiento del Diseño) que se plantea básicamente, la construcción de metodologías para la solución de problemas a partir de la comprensión del diseño como una disciplina que, antes que a orientarse exclusivamente al desarrollo de artefactos culturales, se dedica a estudiar problemáticas, identificar causas

y variables, y proponer puntos de intervención para generar soluciones.<sup>1</sup>

De esta manera, se concibe al diseño, no como un conjunto de habilidades y saberes específicos (de la manera en la que lo marcan muchos procesos formativos, que tienden a acercarlo a la tradición de las artes aplicadas), sino como una suerte de visión general que incluye conocimientos, habilidades y actitudes requeridas para la investigación, el análisis y la gestión, así como para la producción y el desarrollo de soluciones específicas. Sería posible caracterizar al diseño, bajo esta perspectiva, como una suerte de ‘Metadisciplina’ que articula y propicia soluciones a partir de aquellos saberes específicos, siempre desde una visión sistémica de las problemáticas analizadas, misma que permite comprender los factores que inciden en su surgimiento y canalizar las posibles soluciones, a partir de sus características particulares, hacia especialistas habilitados en obtener cierto tipo de resultados concretos. De tal forma, en tanto el diseñador<sup>2</sup> posee información sobre las formas de diseño específico, es capaz de determinar como es posible intervenir en la búsqueda de soluciones desde los distintos diseños, en el entendido

1 Como lo precisa Thomas Lockwood (2010): “El término Design Thinking es referido generalmente a la aplicación de los métodos y la sensibilidad del diseñador para resolver problemas, sin importar cual es el problema. No es sustituto del diseño profesional o de las habilidades del diseñar, sino más bien una metodología para la innovación y la implementación”

2 A partir de aquí haremos la distinción, al hablar de diseñador (sin adjetivar) nos referiremos a quien ejerce la disciplina encuadrada en los párrafos anteriores, distinto del diseñador específico (industrial, gráfico, de modas, etc.) profesional de una práctica con conocimientos sobre los métodos particulares de su área de desarrollo.

de que esa visión general del campo, no puede estar de ninguna manera desconectada de la producción de alguna clase de resultado formal, sea este físico o virtual.

Bajo esta argumentación, podría correrse el riesgo de no distinguir entre el diseñador y el científico social orientado a la planeación y a la búsqueda de soluciones institucionales. Existe, sin embargo, un matiz significativo que separa al diseñador del proyectista, en la necesidad que el primero tiene de alcanzar cierto nivel de competencia en múltiples conocimientos específicos, pues ahí residirá su capacidad para articular propuestas eficaces de solución a los problemas abordados y la posibilidad de distinguir un problema de diseño de aquello que no es competencia del diseño, sino únicamente, un elemento contextual a considerar dentro de la solución.

Intentar el trazo genealógico del Design Thinking, nos lleva inevitablemente a revisar el trabajo, seminal para el tema, de Horst Rittel, quien desde finales de los años sesenta, en su ya clásico *Dilemmas in a general theory of planning*, comenzó a dar los primeros pasos en la articulación de esta visión, teniendo como punto de partida la revisión del tipo de problemas a los que se enfrenta al diseñador, y anotando una conclusión que aun hoy resulta sumamente pertinente: frente al tipo de problemas de que se ocupa el diseñador, la formulación del problema, es el problema mismo. Sobre el sentido de este aparente juego de palabras regresaremos más tarde.

Entender al diseño y al diseñador bajo estos términos, obliga a replantear su lugar dentro del espectro social, en un paso que le lleva del mero hacedor que sigue instrucciones dentro de una cadena de mando donde, en múltiples ocasiones, no es sino el último escalón, hasta ubicarlo como parte de quienes toman las decisiones en términos estratégicos. Cuando Richard Buchanan llama al diseño, '*arte liberal tecnológico*', no está, sino registrando de alguna manera el replanteamiento necesario, interviniendo en la manera en que se posiciona al diseño dentro

de ciertas tradiciones productivas, para presentarlo como una actividad no exclusivamente práctica, sino teórico-práctica y donde el resultado final es producto no solo de la habilidad manual, sino de las capacidades de pensamiento del diseñador.

Definir al Diseño como Arte Liberal puede, sin embargo, traer algunas dificultades. Por un lado, la mera utilización de la palabra arte, obliga a hacerse cargo de la relación a veces tensa, a veces simplemente confusa, entre arte y diseño, donde aun hoy existen en algunos ámbitos, dificultades para establecer una separación tajante entre estas dos actividades (unidas, en realidad, únicamente en tanto que ambas se orientan a la producción creativa). Sumado a ello, el desuso contemporáneo del término Artes Liberales, acarrea también cierto grado de confusión precisamente por la manera en que remite a una tradición, la de las artes liberales de la antigüedad, ajena al sentido que se le da al término en el habla cotidiana<sup>3</sup>; por lo mismo y en la intención de aclarar estos dos posibles problemas semánticos, resulta pertinente plantear una breve revisión acerca de la construcción del concepto de Artes Liberales, para poder comprender las implicaciones de asumir al diseño dentro de dicho conjunto.

El origen del concepto '*Arte*', recordemos, está en la antigua Grecia, donde el término '*Techné*', era aplicado para referirse tanto a la producción estética, como a una serie de prácticas que no están in-

---

<sup>3</sup> Podríamos afirmar que de hecho, la referencia a las Artes Liberales en el contexto latinoamericano, es sumamente escasa, y en todo caso, está aplicada al comentario histórico del concepto en la Antigüedad y la Edad Media. La situación es un tanto distinta en el ámbito angloparlante, donde el uso del término Liberal Art, si encuentra relación con la organización actual y se usa para designar al conjunto de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales y Humanidades. Adicionalmente, el concepto del Liberal Arts College designa a colegios—generalmente con grados preuniversitarios—con una postura que promueve la enseñanza de elementos de cultura general y habilidades de pensamiento, sin privilegiar la formación profesional o técnica

cluidas dentro de lo que hoy llamamos Arte y que se acercan más a la noción de Oficio o Técnica. La noción de techné hacía referencia a actividades productivas en tanto eran capaces de producir algo nuevo o no existente de manera previa. La conexión entre el Arte, el Hacer y el Saber Hacer, está presente desde un primer momento y resultará definitiva para la manera en la que el concepto será comprendido durante varios siglos.

De tal forma, la Techné refería lo mismo a la labor del pintor que a la tarea del zapatero en tanto ambos hacen generando cosas nuevas, sin importar si éstas son imágenes u objetos y de manera independiente a la posible utilidad social que pueda tener dicha producción (siendo éste criterio, el de la utilidad, algo que posteriormente vendría a resultar significativo para la reorganización general del conocimiento).

La reflexión sobre la historia del término es necesaria en tanto la manera en que lo comprendemos está marcada por la conjunción con el término latino 'Ars' y nos lleva muchas veces a pensar equivocadamente en el Arte como en el conjunto de las Bellas Artes, sin embargo, como veremos más adelante, este último concepto es producto de una serie de transformaciones en la organización de las Artes Liberales, y por lo mismo, más un punto de inflexión en el transcurso histórico que un punto de partida para entender el esquema organizativo de las disciplinas orientadas a la producción cultural.

Al momento de plantear una organización de las formas de producción de conocimiento, surge la primera separación entre las artes, en que se privilegia el trabajo intelectual y tiene lugar la constitución de la noción de artes liberales, en oposición a las artes que estaban relacionadas con las tareas físicas y el trabajo manual.

Las artes liberales de la antigüedad, estaban divididas en dos grandes apartados: Trivium y Quadrivium, el primer bloque agrupa (en un primer momento) a Gramática, Dialéctica y Retórica, mientras

que el Quadrivium contiene a Aritmética, Geometría, Astronomía y Música.

Estos grupos de conocimientos se convertirán en el eje alrededor del cual se organiza la enseñanza, desde la antigüedad hasta su reorganización durante el siglo XVII. Los pocos individuos con acceso a la educación formal en la edad media comienzan por abordar el Trivium para posteriormente pasar al Quadrivium.

Los conocimientos que no quedan cubiertos por las artes liberales (las que serán el sustento posteriormente de las profesiones liberales, como la medicina o el derecho), son abarcados en buena medida por el concepto de 'Artes Mecánicas'. El español Ramon Llull, en el siglo XII contempla dentro de estas a aquellas ejercidas por Mercaderes, Marineros, Juglares, Pastores, Pintores, Labradores, Maestros de oficios y otros como (carpinteros, albañiles, orfebres, y un larguísimo etcétera<sup>4</sup>) En éstas, se encuentra concentrado el grueso de la producción cultural, visible a través de formas y objetos en los que se visibiliza el saber hacer propio de una profesión u oficio entendido a la manera de los saberes productivos tan en boga en esta época de competencias laborales.

La división entre Artes Liberales y Artes Mecánicas cobra mayor relevancia para nosotros, a partir de la valoración que en la actualidad se le da a la práctica artística por encima de otras formas de intervención cultural. El arte goza, desde el siglo XVIII, de un grado indisputable de reconocimiento social, mismo que resulta significativo para el diseño, en tanto la educación artística es la piedra angular de la articulación académica de la enseñanza en áreas del conocimiento como la arquitectura y el diseño. Noción como la de 'Taller', habituales para designar al espacio académico para el desarrollo de proyectos complejos, están plenamente relacionados

4 Da Costa, Ricardo (2006) Las definiciones de las siete artes liberales en la edad media en la obra de Ramón Llull. Revista Anales del seminario de historia de la filosofía, Universidad Complutense de Madrid. vol. 23. pp 131-164

con esa tradición productiva. Una cuestión que se desprende de aquí, es que debiéramos de tomar con ciertas reservas la forma en que es aplicado el término Arte para hacer referencia a la producción cultural del Renacimiento. Al mencionar hoy la palabra artista, es posible que la primera imagen que surja en la mente sea la de los artistas del Renacimiento. El nombre de Leonardo DaVinci ha terminado, para la cultura popular, por convertirse en una suerte de paradigma del artista y del hombre integral. Sin embargo, cada vez que llamamos 'Artista' a Leonardo, olvidamos que la utilización del término Arte implicaba una valoración del trabajo manual (producto de la tradición de la *techné*) que hacia más reconocida en ocasiones la labor de ebanistería en la producción del marco, que la propia tarea del pintor que llenaba el lienzo de imágenes. Michael Baxandall (1978) ha realizado un interesante estudio al respecto, revisando contratos y documentos relacionados con las indicaciones provistas a los pintores para la realización de obras pictóricas, mostrando como en la visión que se tiene del artista durante la época, es la habilidad manual y no la creatividad o el 'genio artístico del autor', lo que se valora dentro de las obras pictóricas.

Las transformaciones sufridas tras el Renacimiento, provocaron que la noción de Arte se acercara más a lo que hoy en día denominamos de tal manera, a partir de la separación entre las disciplinas y la constitución de espacios diferenciados para las Humanidades y las Bellas Artes. Éste proceso no fue sencillo, y requirió del paso de varias décadas para su consolidación. Hacia principios del siglo XVII, aún era común el establecer como parte de un mismo conjunto al pintor y al orfebre o al encargado de la ebanistería <sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> El estupendo estudio de Larry Shiner, *La invención del arte*, da cuenta de este proceso ocurrido a lo largo de varios siglos.

V. Shiner, Larry. *La invención del arte: una historia cultural*. Barcelona. Paidós: 2004

Tres puntos clave marcan la organización moderna del conocimiento y la caracterización actual del término Arte:

- El establecimiento de las Humanidades como herederas de la tradición de las Artes Liberales durante el Renacimiento
- La conformación de la esfera de las Bellas Artes en tanto espacio, en el cual, se concentran ciertas prácticas diferenciadas donde se privilegia la estética sobre la utilidad, consolidada en la Ilustración y finalmente
- El surgimiento de una esfera autónoma para el Arte, establecida a lo largo del siglo XVIII y materializada en la noción de "*El arte por el arte*".

La consecuencia de este proceso, es la separación plena entre la producción artística (en el sentido moderno) y otras formas de producción cultural. Bajo éste espíritu la tipografía o la ilustración quedan claramente fuera del espectro de las bellas artes bajo el nuevo modelo al estar atadas al cumplimiento de una función específica en el tejido social e instrumentalizando, la producción formal a una finalidad más allá de la meramente estética.

El surgimiento y consolidación de los procesos de reproducción industrial durante el siglo XIX, modificará sensiblemente el panorama al satisfacer las demandas de producción de objetos e imágenes para una sociedad masificada en la que, la recepción estética del arte en la vida cotidiana, queda separada de los espacios de producción artística para enlazarse con los productos industriales que cumplen no únicamente con condicionantes funcionales en tanto la ejecución de una actividad, sino que logran desde un primer momento, la satisfacción de las aspiraciones de los individuos de la sociedad urbana y al hacerlo, resolviendo también alguna clase de necesidades simbólicas, que residen en el centro del diseño como disciplina.

El registro de estas modificaciones nos permite entender algunas particularidades acerca de la manera en que los diseños específicos (y particularmente el diseño gráfico) son percibidos socialmente, como profesiones relacionadas indisolublemente con la habilidad técnica, al grado de que no resulta extraño para el hombre de la calle, equiparar diseñar con saber dibujar. La práctica profesional del diseño gráfico está marcada por las dificultades producto de esta representación social del diseño dentro del imaginario contemporáneo.

Pensar en el diseño, nos da un marco general que permite situar a los diseños específicos como formas de producción que están dentro de una planeación integral, donde la visión de sistema permite comprender una problemática general, subdividirla en problemas de menor dimensión y a partir de esta delimitación, proponer soluciones pertinentes apoyados precisamente en las habilidades y conocimientos de esos diseños específicos. De tal forma, las mayores dificultades en el trabajo del diseñador se centran, no en la resolución técnica de la forma, sino en la conceptualización y delimitación del problema, como un primer paso para arribar a la forma, restableciendo el vínculo perdido por la cultura moderna, entre teoría y práctica.

Puede parecer solamente una cuestión de matices, sin embargo hay un enorme salto conceptual entre comprender al profesional de diseño; como el individuo con habilidades específicas para la composición, la representación o el manejo del color, a asumirlo como aquel que frente al problema, investiga, analiza y entonces, si es pertinente (y solo en ese caso) propone una solución formal de acuerdo a los conocimientos del diseñador gráfico o industrial. Bajo este modelo, el diseñador no solo ejecuta, sino que decide, no solamente dibuja o produce formas, sino que resuelve problemas, abriendo la puerta a una mayor relevancia y reconocimiento social para su trabajo.

## Fuentes de consulta

**Baxandall, Michael.** (1978). Pintura y vida cotidiana en el renacimiento. Barcelona. G Gili: 1978

**Buchanan, Richard** (1992). Wicked problems in design thinking. Design issues, (2), pp 5-21

**Catalano, Ana Ma., et al.** (2004). Diseño curricular basado en normas de competencia laboral. Buenos Aires: Banco Interamericano de Desarrollo

**Da Costa, Ricardo** (2006). Las definiciones de las siete artes liberales en la edad media en la obra de Ramón Llul. Revista Anales del seminario de historia de la filosofía, Universidad Complutense de Madrid, (23), pp 131-164

**Díaz Barriga, Frida.** (2005). Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida. México: McGraw Hill

**Lockwood, Thomas,** (ed.). Design thinking. Nueva York, Allworth Press: 2010

**Rittel, Horst** (1971). Dilemmas in general theory of of planning. Policy Sciences (2) pp 155-169

**Shiner, Larry.** (2000) La invención del arte: una historia cultural. Barcelona: Paidós