

Investigación de proyecto

Por Reinaldo Leiro

En el ámbito universitario, el proyecto como objeto de investigación no sólo es discutido y difícilmente aceptado por las ciencias de la razón, sino que aun en los espacios académicos del diseño no existe consenso sobre los contenidos y el discurso que deberían caracterizar a la tesis del proyecto.

Si aceptamos la delimitación del campo del diseño propuesta en mi escrito [«Lo específico del diseño»](#), podemos avanzar en el análisis de la investigación del proyecto en términos de tesis, más allá de lo que comúnmente denominamos «investigación proyectual». Considerar la investigación del proyecto implica además enfrentar un aspecto largamente debatido como es el funcionamiento del mecanismo creativo.

Si además convenimos en que el diseño integra la ciencia de lo artificial y que por lo tanto su objetivo está centrado, no en el «como son las cosas» de las ciencias naturales, sino en «cómo pueden ser las cosas» (siguiendo el concepto de contingencia de Herbert Simon), el proyecto es una de las «alternativas probables» del proceso proyectual. Decimos «probables» porque ninguna de las opciones es, ni puede llegar a ser la única alternativa pertinente susceptible de ser detectada. La posibilidad del descubrimiento queda así descartada y el proyecto adquiere una legítima categoría de «propuesta probable».

Cuando el diseñador, luego de una etapa de estudio del tema, inicia el proyecto, dispone de una información de requerimientos y posibilidades extremadamente compleja y muchas veces contradictoria. Por lo general deducir de estos datos un trayecto proyectual no resulta posible si antes no se limita el campo de acción definiendo, valores, objetivos, criterios y gestiones de prioridad. Este «trayecto orientador» se hace posible una vez que el diseñador genera, implícita o explícitamente, dichos objetivos y criterios, conformando así las hipótesis dentro de las cuales podrá concretarse un proyecto, como parte de dicho modelo o interactuando con el mismo.

Estas hipótesis, en ocasiones son explicitadas en la etapa inicial del proceso de diseño y en otros casos con posterioridad o simultáneamente con dicho proceso. La estructura lógica de esta «generación de hipótesis», denominada «abducción» por Charles Peirce, es una particular operación de inducción¹ (diferenciada de la deducción y de la inducción misma) en la cual las hipótesis generadas son el resultado de una sospecha, de un proceso de inferencia racional-intuitiva. Desde otro punto de vista podemos decir que la abducción permite la reducción de muchos valores, pautas y fenómenos diversos, a un «común analógico», un modo de pensar siempre presente en el proceso proyectual. Este mecanismo de «abducción» ha sido señalado por varios autores como propio de la inteligencia creativa de la poesía, del arte y aun de los descubrimientos científicos.

Con referencia a la inteligencia creativa Karl Popper en su obra «La lógica de la investigación científica» señala que el método científico tiene dos partes: una inventiva y otra demostrativa. Luego aclara que él solo tratará la segunda destinada a cómo probar la hipótesis pues el modo de obtenerla depende del genio y no puede enseñarse. Esta aseveración acorta las distancias entre las ciencias duras y el diseño.

Las suposiciones racionales-intuitivas que conforman las hipótesis, adquieren certeza a través del conocimiento y pueden convertirse en suposiciones expertas. Pero aun así la verificación o validación de un modelo de diseño, no resulta posible en los términos en que lo exigen los paradigmas de las ciencias de la razón.

Si bien podemos afirmar que el proyecto es en sí mismo una «investigación» que genera hipótesis y resultados, produciendo un modelo y un caso particular de dicho modelo, la «investigación proyectual» no constituye una tesis en los términos académicos vigentes.

El aporte de nuevos conocimientos, explicitados y transmisibles, (propio de una tesis de investigación) no es fácilmente perceptible en el proyecto. La evaluación del proyecto como resultado concreto, se realiza en base a una o más opiniones calificadas (un jurado) que lo evalúan por lo que el proyecto llegó a ser, por su adecuación a las pautas del programa y por su propuesta con respecto al contexto ambiental, social y cultural. En la evaluación del proyecto por jurados, las hipótesis a las que refiere el proyecto suelen ser evaluadas solamente a través del producto resultante. Un edificio, un producto, pueden comunicar, connotar nuevos códigos socio-técnicos y culturales, pero el conocimiento que aportan no está explicitado ni categorizado, y por lo tanto no es un saber específicamente transmisible. Sigue constituyendo una intervención profesional.

La tesis de un proyecto consiste en la investigación de la «investigación proyectual», es decir, la investigación del «sistema de valores y decisiones» (proceso interactivo entre el «resultado del proyecto» y las hipótesis del modelo generado al cual responde).

En la tesis los aspectos sociales, culturales, innovativos, simbólicos, funcionales y tecnológicos del proyecto y de sus hipótesis, deben ser valorados específicamente con respecto a su capacidad para estructurar, categorizar y transmitir nuevos conocimientos. Por lo tanto, la calidad de una tesis de proyecto no tiene que coincidir necesariamente con la evaluación de un jurado ya que se trata de juicios realizados con respecto a distintos valores.

En lo que respecta a la enseñanza del diseño, la «generación de las hipótesis» es una operación muy importante, ya que centra la iniciación del proceso proyectual en la definición de conceptos y valores estratégicos, profundizando la comprensión del tema en estudio a través de un entrenamiento en el uso del pensamiento abstracto, descontaminado de configuraciones ya existentes.

Sin pretender abarcar la totalidad del campo de una Tesis podemos proponer una síntesis de la información que debería incluir:

Hipótesis, definidas con respecto a:

- la pertinencia proyectual y temática
- los valores y contenidos
- la conceptualización de diseño
- los objetivos funcionales, tecnológicas y de significación
- el contexto sociedad, mercado, empresa
- el contexto ciudad
- el contexto local/global
- la solidaridad y universalidad de diseño
- la sustentabilidad del proyecto
- la gestión del proyecto
- la categorización formal-espacial
- la categorización del hábitat

Sistema de decisiones del proyecto

- red de aspectos y conocimientos considerados, experiencias y prefiguraciones
- actores del proyecto: privados, públicos, comunitarios, políticos
- sistema de prioridades referido a los objetivos de proyecto
- objetivos estratégicos priorizados
- resultados concretos a obtener en cada uno de los objetivos del proyecto
- prestaciones funcionales, tecnológicas, de significación

Información referida a la configuración y construcción del producto

La tesis podrá ser desarrollada:

- a posteriori de la realización del proyecto, en etapas previas o durante el desarrollo del mismo
- referida a temas de urbanismo, arquitectura, diseño
- con respecto a factores funcionales, tecnológicos, morfológicos, de significación
- en centros de diseño, empresarios, industriales, tecnológicos

La vinculación de la investigación del proyecto con la empresa y con la industria podrá

producir conocimientos alejados hasta ahora de la enseñanza del diseño.

Publicado el 06/05/2006

-
1. En el campo del diseño, cuando León Battista Alberti afirma (sobre el Renacimiento italiano) «cuanto menos escaleras haya en un edificio y cuanto menos espacio ocupen, mejor será», está enunciando una hipótesis que forma parte de un modelo de arquitectura. Lo mismo puede decirse acerca del Modulor de Le Corbusier, de sus diversos escritos sobre la casa y la ciudad, y sobre el sistema pedagógico del diseño de la Escuela de Ulm. Como en tantos otros casos, son hipótesis avaladas por realizaciones que constituyen la historia de la arquitectura y del diseño.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/investigacion-de-proyecto>

