

Qué es y qué implica la investigación en Diseño

Por Sheila Pontis

En los últimos años ha habido un creciente interés por el diseño como práctica académica. Este artículo aborda posibles enfoques de la investigación en diseño.

El diseño gráfico ha sido mayoritariamente abordado como práctica profesional. Sin embargo en los últimos años ha habido un creciente interés por entender y analizar los procesos estructurales involucrados en el diseño, es decir, por investigar el diseño gráfico.

La investigación en diseño gráfico es una práctica relativamente nueva, comparada con la investigación en las disciplinas de las ciencias experimentales como las exactas o las biológicas. Son pocos los ámbitos académicos que tienen programas de doctorado para las disciplinas artísticas (arte, teatro, música, diseño), y aún menos los que tienen programas de doctorado exclusivamente dedicados a la investigación en diseño gráfico.

El diseño gráfico y el arte son dos disciplinas distintas, que fueron divididas académicamente en el año 1836¹. Sin embargo, en la actualidad todavía existen dudas sobre sus diferencias y aplicaciones. En cierto sentido, el diseño gráfico continúa estando bajo «el ala» del arte; y como teniendo que «pedir permiso» para tener su propio espacio. El ámbito de la investigación no es la excepción.

Para poder desarrollar una investigación satisfactoria es necesario contar con una infraestructura (técnica y pedagógica) adecuada y recursos diversos. Además, es imprescindible saber los distintos enfoques y posibles metodologías que pueden emplearse en una investigación de una disciplina proyectual.

El desconocimiento de estas posibilidades se traduce en una investigación cuyos aportes a la disciplina son escasos.

Por estos motivos, es necesario saber en qué consiste la investigación de una práctica proyectual, cuáles pueden ser sus distintos enfoques y por qué es enriquecedora para la disciplina del diseño gráfico.

Recursos de investigación

Uno de los primeros obstáculos con lo que uno se encuentra cuando se ha propuesto investigar en un tema de diseño es encontrar referentes, ya sean autores directamente relacionados con el tema de la investigación o de otra disciplina indirectamente vinculada; como también trabajos considerados como antecedentes. Por un lado, el abanico de

bibliografía sobre investigación en diseño es bastante escaso, por lo que el diseño ha tenido que «pedir prestadas» algunas metodologías a las ciencias sociales, como por ejemplo la utilización de etnografía visual, proveniente de la antropología, para el análisis de proyectos gráficos.

Por otro lado, es indispensable la necesidad del dominio de una lengua extranjera, como el inglés o el francés, para poder acceder a un alto porcentaje de material original y recursos primarios sobre investigación en diseño gráfico, ya que un elevado porcentaje (más del 75% de las publicaciones y revistas especializadas en diseño) está en una lengua distinta al español. Además, la no universalidad de los términos de diseño, agravada en algunos casos con las traducciones, también constituye un problema. Cada autor emplea una denominación diferente para hacer referencia a un mismo concepto, gran diferencia entre la disciplina del diseño gráfico y la de las ciencias exactas; generando posibles malos entendidos. Aunque también puedan generarse diferencias terminológicas en la ciencias exactas, se realizan reuniones y convenciones periódicas para tomar criterios y aunar nomenclaturas.

Enfoques de investigación en diseño

La acción de investigar es definida por la Real Academia Española como «la realización de actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia». Además, una investigación tiene que seguir una metodología sistemática, organizada y objetiva. Dentro de la investigación de una práctica proyectual pueden describirse principalmente tres metodologías o enfoques de análisis: investigación para el diseño, investigación a través del diseño, e investigación por el diseño².

- **Investigación para el diseño** (*research into design*). El primer enfoque es puramente teórico-literario, donde toda la información es extraída de fuentes bibliográficas (libros, artículos, publicaciones) y contrastada entre los diferentes autores. Las investigaciones que emplean esta metodología son consideradas las más comunes y sencillas. Dentro de este grupo pueden incluirse investigaciones históricas, investigaciones sobre aspectos estéticos y perceptivos, e investigaciones sobre diversas teorías sobre diseño. Existen numerosas investigaciones que utilizan este enfoque y que pueden ser utilizadas como referentes.
- **Investigación a través del diseño** (*research through design*). La segunda metodología podría definirse como una metodología mixta, que combina investigación teórica con acciones prácticas, constituyendo un ciclo de prueba-error. Las teorías de este tipo de investigaciones no son comprobadas de forma independiente y luego aplicadas a la práctica, sino que son corroboradas mediante la práctica y luego reelaboradas, siendo éste un proceso que evoluciona desde lo general hacia lo más específico. Su principal enfoque es la realización de una investigación práctica (*action research*), constituyendo una metodología más compleja que la anterior. Principalmente cuenta con tres etapas: búsqueda de materiales para la investigación (materia prima y antecedentes), desarrollo de trabajos (trabajos de campo), e investigación aplicada (corroboración de teorías).

- **Investigación por el diseño** (*research for design*). La tercera metodología es considerada la más compleja porque involucra la resolución de prototipos finales que aporten nuevos conocimientos a la disciplina. Es decir, los conocimientos adquiridos son presentados de forma visual además de escrita. Una investigación en diseño puede combinar más de una metodología, siempre teniendo en cuenta qué es lo que quiere investigar.

Diseño gráfico, ¿una disciplina práctica o teórica?

El diseño gráfico es una disciplina proyectual, y su enseñanza, por ende, es práctica. La mayor parte de la enseñanza en Diseño Gráfico está constituida por clases y seminarios prácticos, dejando las clases teóricas relegadas al mínimo.

También el diseñador es descrito bajo el concepto de «persona práctica», aunque no haya nada que indique que la práctica (acción) es lo que sigue a la reflexión (investigación) o es la reflexión lo que sigue a la práctica. Ambas, la práctica y la investigación son acciones.

Una de las causas de la falta de teoría en el diseño gráfico es la característica de ser una carrera creativa, donde la intuición tiene un papel muy importante. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los proyectos de diseño siguen una lógica estructural, que se evidencia en la resolución de proyectos de una misma tipología de diseño. Al comenzar un proyecto nuevo el diseñador sigue una lógica conceptual que luego traduce gráficamente hasta llegar al producto final.

Paradójicamente, la primera etapa de un proceso de diseño muchas veces es entendida como mera creatividad o intuición, pero también puede ser vista como la parte racional de un proceso de diseño. Jacques Bertin explica la existencia de un proceso de análisis previo a la representación visual de una cierta información³. Dentro de este proceso hay etapas que pueden ser analizadas y racionalizadas, y otras que constituyen un proceso puramente creativo. Estas etapas que pueden ser racionalizadas son las que, en consecuencia, pueden también ser analizadas e investigadas.

Fácilmente, los diseñadores tienden a naturalizar etapas del proceso de diseño. Las han aprendido durante años y las aplican a diario en cada proyecto, formando parte de su «*modus operandi*». Por este motivo, también pueden llegar a creer que dichas etapas son solamente creativas, aunque en realidad no lo sean.

Una actividad híbrida

En síntesis, el diseño puede ser entendido como una actividad híbrida entre arte, ciencia y matemáticas⁴. Por lo tanto, la investigación en diseño puede centrarse tanto en enfoques históricos del diseño gráfico (investigación para el diseño) como en temáticas más complejas, tratando de entender y racionalizar las etapas «científicas» y «matemáticas» de todo proceso de diseño (investigación a través y por el diseño). En otras palabras, tratar de hacer público el pensamiento privado de todo diseñador.

El analizar el proceso de diseño puede ayudar a conseguir una comunicación visual más efectiva, ya que puede evitar la adopción de soluciones pobres.

Investigación para el diseño	Investigación a través del diseño	Investigación por el diseño
Teórico-literaria	Teórico-práctica (mixta)	Práctica
Aspectos históricos Aspectos artísticos	Aspectos científico-matemáticos	Aspectos científico-matemáticos

Por este motivo, como ocurre en otras disciplinas, para realizar una investigación en diseño lo importante es plantear un objetivo claro, que permita saber qué metodología adoptar.

La investigación en diseño todavía dista de gozar de las mismas condiciones (infraestructura, ayudas económicas, estructuras pedagógicas, lugares propicios para el desarrollo de los proyectos) que la investigación en la ciencias experimentales. Sin embargo, como hemos señalado, la investigación en diseño es una actividad reciente, y como tal, todavía está tratando de encontrar su propio lugar y sus vías de desarrollo.

La creciente organización de seminarios, congresos y encuentros de debate especialmente concebidos para tratar (analizar, discutir, aprender, comprender) temas específicos en diferentes ámbitos del diseño, es una muestra alentadora de que en unos años la investigación en diseño encontrará un entorno donde podrá desarrollarse plenamente.

Publicado el 16/11/2009

1. Frayling, C. (1993/4) Research in art and design. Research papers, Volume 1, number 1. Londres: Royal college of art.
2. Opus cite 1.
3. Bertin, J. (1981) Graphics and Graphics Information-Processing. Berlin-Nueva York: Walter de Gruyter.
Bertin, J. (1983) Semiology of Graphics. Diagrams, Networks, Maps. Reino Unido: The University of Wisconsin Press.
4. Jones, C.J. (1992) Design methods. Second edition. Nueva York: Van Nostrand Reinhold.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/que-es-y-que-implica-la-investigacion-en-diseno>

