El rumbo de la investigación en diseño

Mtra. Sandra Tineo Sanguinetti
Universidad San Ignacio de Loyola
Pontificia Universidad Católica del Perú
negratineo@hotmail.com
Lima, Perú.

El origen. Para hablar del rumbo de la investigación en diseño, es preciso empezar desde una mirada prospectiva del diseño: de aquí para atrás. En la introducción del libro de Octavio Santa Cruz (2018) sobre la historia del diseño en el Perú, se menciona que "Nunca como hoy los productos gráficos tuvieron tan impactante, vistosa y estandarizada presencia … y sin embargo … los diseñadores de hoy no solo no se preocupan por saber cómo se originó el diseño en nuestro país, sino que simplemente lo ignoran" (p.15). Para los que enseñamos diseño, esta afirmación es una tautología; y es que el diseño no solo se ha vuelto una carrera por globalizarse, sino también por adelantarse al futuro; y estas urgencias borran sus rastros, que es donde se explica y como se proyecta una disciplina: desde su origen .

Sobre el origen del diseño hay básicamente dos teorías genealógicas, que en realidad no se contradicen, sino que se complementan y lo revelan. La primera y más difundida en nuestro medio es evidentemente la del origen del arte, prácticamente irrefutable, cuya verdad científica se asienta en los archivos de la escuela Bauhaus, ilustrados y explicados por el movimiento de artes y oficios inmediatamente precedente. Es muy fácil rastrear este origen, porque además de que existen pruebas, hay mucho consenso histórico al respecto.
La siguiente teoría apunta a la revolución industrial y es la que le otorga su condición más funcional, que hace

DOI: 10.20511/USIL.proceedings/9573.p67

posible que se dicten carreras de diseño en facultades de ingeniería o arquitectura. A esta teoría responde el rumbo actual del diseño, y tiene a su vez dos aristas importantes: por un lado aparece el parentesco con el mercado (y el producto), generando la difundida confusión de diseño con publicidad; así como permitiendo la aparición y vinculación del diseño con el branding. Por el otro lado, en paralelo, esta teoría emparenta al diseño con la tecnología, hoy pero no siempre, asociada a lo digital.

Como es palpable, ambos orígenes se encuentran profundamente arraigados en el ADN del diseño: estética y función, arte y oficio, creación y producción, cultura y mercado. Y es en este binomio donde existe el diseño e infaliblemente desde donde se ha planteado siempre su educación. Ninguno de estos elementos, que por historia y definición explican al diseño, han considerado de modo alguno al conocimiento, al menos no desde el punto de vista teórico, menos científico, en todo caso, se adjudica al conocimiento en diseño cuestiones siempre relacionadas a la creación (arte) y a la producción (función).

Esta mirada prospectiva nos obliga a varias reflexiones. Primero pensar en el diseño como algo propio, cosa que raramente hacemos o hemos hecho jamás; y desde ahí, nos obliga a formular un pensamiento desde el diseño. Esto pasa por preguntarnos qué le interesa al diseño, qué quiere decir el diseño, qué sabe, qué le compete, dónde debe y puede actuar como invita a reflexionar sobre el diseño como objeto y fuente de investigación, e inevitablemente, como fuente desde la que se investiga, y al diseñador como investigador.

Para analizar el contexto del diseño gráfico se deben tener en cuenta los conocimientos que permiten definir el entorno de su desarrollo, establecer las áreas específicas de participación en la sociedad, tipos y subtipos de diseño, y así poder definir las áreas de intervención de la investigación y de la educación en diseño. Así lo proponen varios autores: al conocimiento (deVries 2003; Friedman, 2005), a las habilidades (DSAP, 2007) y a los valores (Trimingham, 2007). El conocimiento del contexto del diseño permite a los planificadores de la educación desarrollar los entornos y las condiciones necesarias para el óptimo proceso pedagógico de la disciplina. (Ramón Medardo Rodríguez Mendoza, Iconofacto, Vol, 2016).

La investigación. Ninguno de estos elementos, que por historia y definición explican al diseño, han considerado de modo alguno al conocimiento, al menos no desde el punto de vista teórico, menos científico, en todo caso, se adjudica al conocimiento en diseño cuestiones siempre relacionadas a la creación (arte) y a la producción (función). Suele confundirse la metodología de investigación en diseño con la metodología del diseño. Según Simon (1996) el conocimiento en diseño estructura nuevas realidades, nuevos artefactos. A diferencia de las ciencias y las humanidades, es constructivo, le concierne el «cómo deben ser las cosas» (Simon, 1996), tiene sus propios valores, procedimientos, propósitos y medidas; se enfoca en la solución de problemas prácticos; y tiene códigos propios para describir y desarrollar objetos.

En todas las ciencias, tanto naturales como sociales y humanas, la investigación es un elemento fundamental … no sucede lo mismo con el diseño gráfico, pues la práctica profesional puede continuar sin necesidad de hacer investigación. (Ramón Medardo Rodríguez Mendoza, Iconofacto, Vol, 2016). Esto deviene del hecho que para la disciplina del diseño, el eje fundamental ha sido siempre su práctica profesional; y explica el hecho de que la investigación no haya sido (hasta ahora) una actividad obligatoria para el diseño gráfico, pero sin embargo sí lo es (o debería ser) para la disciplina así como para su enseñanza, «La investigación en diseño es claramente necesaria para la respetabilidad académica de la disciplina. Sin embargo, no es necesaria para la actual actividad del diseño» (Tovey, 2011, p.3).

Por otro lado, existen varias aproximaciones a la investigación en diseño: científicas como la de Poggenpohl y Sato (2003), quienes describen tres diferentes modos de investigación: investigación empírica, investigación teórica e investigación metodológica, y combinan la perspectiva teórica y los factores prácticos de recolección de datos. Por otro lado, la aproximación humanística; para Margolin el diseño es visto como una práctica social donde es fundamental considerar el contexto en el que ocurre el diseño, la situación social de la que surge la acción humana (1999). Por último, no podemos olvidar la importancia de la práctica del diseño como «un sitio y un medio» para la investigación en diseño, y como consecuencia la necesidad de aproximaciones y métodos para la investigación dentro de su práctica profesional, utilizando un abordaje metodológicamente compatible con esta praxis (Franz, 1998).

Investigación para el diseño. Este tipo de investiga-

ción se aplica con diferentes nombres: «Investigación acción por proyecto» (Archer, 1995), «Investigación basada en la actividad» (Kumar y Whitmey, 2003), «Investigación orientada al diseño» (Fallman, 2005), «Investigación dirigida a la práctica» (Rust, 2007). El problema con este tipo de investigación es la falta de acuerdo epistémico sobre la misma, debido al lugar central que ocupa el proyecto de diseño en la misma, quitándole relevancia científica como proceso de producción de conocimiento relevante en diseño. La falta de cientificidad responde a que debido a las restricciones de tiempo de la práctica, se utiliza conocimiento disponible, no se hace campo, no se combina teoría con práctica, y el nuevo conocimiento no tiene el rigor exigido por los estándares científicos. Por este motivo por ejemplo, prácticamente no existen medios indexados que publiquen investigación en diseño, y por lo tanto, no se discute. "es conocimiento mayormente tácito que no se publica o se discute por la comunidad de investigadores en diseño y en muchas ocasiones se considera confidencial" (Norman, 2001; Frankel, 2010).

Investigación acerca del diseño. Se puede ubicar dentro de lo que se llama investigación básica y normalmente es desarrollada por disciplinas ajenas al diseño. Las temáticas abordadas más frecuentes son: historia del diseño, estética, teoría del diseño, y diversos análisis de la actividad de este (Schneider, 2007). Como dice su nombre, son investigaciones que tratan sobre el diseño: sus objetos, sus procesos, sus actores, sus significados y su importancia para la sociedad, el mercado y la cultura. Para Nigel Cross estas investigaciones se enfocan en «la naturaleza de la actividad del diseño» (2006) y su importancia para la disciplina depende de si el propósito es hacer un avance en el diseño o en su propia disciplina, y es discutida por Bonsiepe (2007), Dorst & Cross (2001) y Norman (2001). Justamente debido al momento en su evolución en el que se encuentra el diseño, creo que este es el tipo de investigación más urgente a desarrollar para la supervivencia y lugar de la disciplina; desde todas sus zonas de acción, la práctica, la enseñanza y la academia, toca a los propios diseñadores implementar y discutir los conocimientos generados por investigadores de otras disciplinas, y a su vez, poder entablar diálogos de tipo académico y científico con ellos.

Investigación a través del diseño. Es la investigación aplicada y contiene las virtudes de las dos anteriores. La investigación a través del diseño busca desarrollar una teoría en un contexto más amplio. Para Buchanan es una estrategia dialéctica (2007), es decir, que pretende explicar y a la vez se convierte en un medio para desarrollar y darle forma al conocimiento que contribuya al diseño. La importancia de esta investigación consiste en que tanto los profesionales como los investigadores pueden contribuir de manera significativa en los debates y en la ampliación de la literatura; la discusión se amplía debido a los diversos enfoques: ciencias sociales, empresariales y de marketing (Buchanan, 2007; Dubberly, 2005). Las diversas perspectivas para la descripción de la investigación en diseño permiten identificar un crecimiento del campo y un signo de su avance para responder a los desafíos que se le presentan en la actualidad a esta disciplina.

La educación. Como para todos va quedando manifiesto, desde hace algún tiempo se puede observar en el diseño, como en casi todas las disciplinas, una tendencia hacia la investigación, que bien podría llamarse el giro investigativo en el diseño. Este giro encuentra a la educación en diseño en un momento en el que todavía estamos bregando con el proceso inmediatamente anterior de "profesionalización del diseño", al cual responde el enfoque actual de la educación. Este proceso, no obstante es el que nos ha traído hasta aquí, porque ha ubicado al diseño en el panorama profesional, digamos que nos ha permitido cotizar en bolsa con la notoriedad y correspondiente responsabilidad social que eso implica. Bien, esta coexistencia forzada es posiblemente la causante de las repetidas dicotomías que se pueden identificar en la investigación en diseño relacionadas con la teoría y la práctica o lo que también puede considerarse la ciencia y el arte.

Si la formación en diseño responde a la premisa de su origen, en cuya evolución ha ido necesariamente adaptándose a los requerimientos tanto del mercado como de la tecnología, la producción de conocimiento de la disciplina solo se ha limitado a los dos elementos presentes en su ADN: Estética y función, arte y oficio, creación y producción. Es en este binomio donde existe el diseño e infaliblemente desde donde se ha planteado siempre su educación. "La enseñanza del diseño gráfico se ha desarrollado tradicionalmente en contextos fundamentados en el «estudio» donde el aprendizaje está basado en el hacer. En los «talleres» de diseño los estudiantes se sumergen en los procesos propios del diseño, a través de la simulación de situaciones profesionales que los docentes comunican en un resumen del proyecto o brief." (Tovey, 2015b).

En este sentido, uno de los problemas de la introducción de la investigación en la enseñanza del diseño se puede identificar en la suposición del riesgo latente de la pérdida de profundización del aspecto artístico del diseño, amenazado por el factor científico de la reflexión académica, la famosa dicotomía y falaz enemistad entre ciencia y arte. Conflicto que presupone casi un problema de identidad. Sin embargo, lejos de distanciarse, introducir la investigación en la enseñanza, le brinda al diseño justamente la oportunidad de asentar su propia y particular naturaleza, de cosechar lo sembrado con la práctica, de capitalizar su lugar en la sociedad, ya no sólo como profesión, sino también como disciplina, esto es tener una voz propia, y para eso no es suficiente decir, hay que escuchar (investigar) y sobre todo saber (producir conocimiento).

"Se requiere que el diseño gráfico verdaderamente se fundamente en los tres pilares de la ciencia: la observación, la teorización y la experimentación. Mediante la inclusión de la investigación en los espacios académicos, se busca que los estudiantes aprendan a buscar, clasificar y analizar información para resolver y desarrollar sus proyectos y, por otro lado, les permita tomar conciencia de sus propios procesos cognitivos desarrollando las competencias de inferencia deductiva e inductiva, razonamiento lógico, pensamiento analítico y comparativo, y capacidad de jerarquización y categorización" (Ramón Medardo Rodríguez Mendoza, Iconofacto, Vol, 2016)

Con lo doloroso y emocionante que esto significa, nos toca crecer, migrar, sincerar objetivos, replantear, adaptarnos o morir, armonizar, adquirir lo nuevo sin perder lo viejo, mantener el equilibrio, acordar o discrepar pero discutir, aprovechar la carga genética para reproducirnos, seguir mezclándonos, operar nuestra naturaleza multidisciplinaria en más justas y pares condiciones que las demás disciplinas, dialogar. En esta es una misión posible sobre todo desde la academia, construyendo una comunidad de investigación en torno del diseño, los retos son muchos y pasan por brindarle a los alumnos herramientas para lograr una comunicación fluida y de entendimiento primero entre nosotros para poder dialogar entre especialistas de distintas disciplinas.

Archer, B. (1979). *Design as a discipline*. En: Design Studies, 1-(1), 17-20.

Archer, B. (1995). En: The Nature of Research. CoDesign, interdisciplinary journal of design, January, 6-13.

Bonsiepe, G. (2007). *The Uneasy Relationship between Design and Design Research in Design Research Now*. En: R. Michel (ed.) Design Research Now (25-39). Basel: Birkhäuser.

Buchanan, R. y Margolin, V. (1995). *Discovering design: explorations in design studies*. Chicago: The University of Chicago Press.

Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Basel - Boston - Berlin: Birkhäuser.

Design Skill Advisory Panel. (2007). High-level Skills for Higher Value. London: Design Council & Creative Cultural Skills. Recuperado de: http://www.designcouncil.org.uk/sites/default/files/asset/ document/design-blueprint.pdf.

deVries, M. (2003). *Design Matters, and So Does Philosophy of Design: John Eggleston Memorial Lecture*. Journal of Design and Technology Education, 8-(3), 150-153. Recuperado de: https://ojs.lboro.ac.uk/ojs/index.php/JDTE/article/view/648.

Dorst, K., & Cross, N. (2001). *Creativity in the Design process: Co-evolution of Problem-solution*. Design Studies, 22-(5), 425-437.

Dreyfus, H. L. (2003). *Unpublished notes from the Spinoza lectures, may 26th & june 23rd at the University of Amsterdam*. En: Dorst, K. (2004). On the problem of Design Problems – problem solving and design expertise. The Journal of Design Research, 4-(2).

Dubberly, H. (2005). *How do you Design: A Compendium of Models*. Recuperado de: http://www.dubberly.com/articles/how-do-you-design.html.

Fallman, D. (2005). *Why Research-Oriented Design Isn't Design-oriented Research*. Paper presented at Nordes: Nordic Design Research Conference, Copenhagen, Denmark.

Frankel, L. & Racine, M. (2010). *The Complex Field of Research: for Design, throught Design, and about Design*. International Conference Design & Complexity, Design Research Society (DRS), Montreal, Canada. Universitè de Montréal.

Friedman, K. (2005). *Building Theory. What, How, and Why*. Keynote presentation Third International Conference on Design Research. Rio de Janeiro. Brazil.

Kumar, V. & Whitney, P. (2003). *Faster, Cheaper, Deeper User Research*. En: Design Management Journal, 14-(2), 50-57.

Margolin, V. (ed.), (1989). *Design Discourse*. Chicago: Universidad de Chicago.

Medrano Rodriguez, R. (2016). *La pedagogía del diseño gráfico basada en la investigación en diseño. Revisión bibliográfica*. En: ICONOFACTO VOL. 12 Nº 19, Julio-diciembre 254 - 268. Recuperado de: https://revistas.upb.edu.co/index.php/iconofacto/article/view/7526/6855 Norman, D. (2001). *Applying the Behavioral, Cognitive, and Social Sciences to Products* (online) jdn. org. Don Norman: Designing for People. Recuperado de: http://www.jnd.org/dn.mss/applying_the_be.html.

Poggenpohl, S. & Sato, K. (2003). Models of dissertation research in design. En: Durling, D. & Sugiyama, K. (eds.) (2003). Doctoral Education in Design. Tsukuba, Japan, 14-17 October 2003. Tsukuba: University of Tsukuba, pp 125-132.

Santa Cruz, O. (2018). *El Diseño Gráfico en Lima 1960*. Lima: Ediciones noche de sol.

Simon, H. (1996). *The Sciences of the Artificial*. Cambridge, Masachusets, London, England: MIT Press.

Schneider, B. (2007). Design as Practice, Science and Research. En: Michel, R. (ed.). (2007). Design Research Now. Basel: Birkhäuser, 207-218.

Trimingham, R. (2007). *An Exploration of the Roles Values Play in Design Decision-making. PhD thesis. Loughborough University of Technology, UK: Department of Design and Technology*. Recuperado de: https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/handle/2134/7975.

Tovey, M. (ed.). (2011). *Researching Design Education*. En: Researching Design Education. 1st International Symposium for Design Education Researchers. CUMULUS ASSOCIATION// DRS SIG on Design Pedagogy. Paris, France 18–19 May 2011. Cumulus Association// DRS.