

Paper

Avances en torno a un relevamiento de las principales dificultades en la construcción de un estado del arte en las disciplinas de las artes y los diseños. Reflexiones epistemológicas sobre las prácticas proyectuales y de investigación en la FAD- UPC

Perié, María Alejandra; Rincón, David Martín

alejandraperie@upc.edu.ar ; davidr@upc.edu.ar

Universidad Provincial de Córdoba. Facultad de Arte y Diseño.

Licenciatura en Diseño. Licenciatura en Arte y Gestión. Córdoba, Argentina.

Línea temática 2. Categorías, clasificaciones y métodos

Palabras clave

métodos del diseño, metodologías de investigación, estado del arte, epistemología de las artes y de los diseños, obstáculos epistemológicos.

Resumen

El presente avance se centra en identificar y analizar los obstáculos comunes en las metodologías de investigación en las artes visuales y el diseño. A través de un examen exhaustivo de las prácticas actuales, buscamos proporcionar una mirada de los desafíos que orienten futuras líneas de trabajo en el ámbito de la investigación y enseñanza en estos campos.

En la construcción de la problemática se encuentran involucradas algunas reflexiones y supuestos en torno a la investigación sobre los que nuestro equipo ha trabajado y sistematizado producción -a partir de la experiencia docente y de investigación en el ámbito de la Facultad de Arte y Diseño de la Universidad Provincial de Córdoba- esto es, visibilizando, sintetizando y analizando a través de categorías y dimensiones específicas toda la evidencia recopilada sobre el problema planteado pero también sobre el estado de la cuestión de la investigación en las artes y los diseños y la manera que todo ello se corresponde con el registro de las prácticas, la experiencia y el pensamiento proyectual de nuestros estudiantes o investigadores iniciados. Lo señalado comprende dos instancias: **i)** La identificación del primer conjunto de dificultades se relaciona con el conocimiento difuso de los principales enfoques epistemológicos pertinentes a las discusiones en el ámbito de nuestras disciplinas y que habilitan territorios temáticos que los estudiantes e investigadores en formación abordan para construir un estado de la cuestión. **ii)** El segundo grupo concierne al tipo de recorrido que estos mismos agentes transitan para construir el estado de la cuestión sobre sus problemáticas de interés. Sobre el primero de los aspectos, el equipo se ha enfocado en la construcción colaborativa de un recurso gráfico como mapa conceptual que posibilite y facilite la definición y delimitación de un marco epistemológico afín a estas disciplinas a la vez que permitirá visibilizar el acceso a una serie de autores y textos que orientarán a todo aquel investigador que se desarrolle en estos campos, allanando trayectos -sobre la segunda dimensión señalada y en afinidad a lo disciplinar. Las acciones descriptas estarán dirigidas a identificar las principales bases epistemológicas, habilitando un estado de discusión permanente y reflexión en torno a las prácticas proyectuales y de investigación en las artes y los diseños que puedan ser desplegadas en el ámbito de la FAD- UPC.

Superando obstáculos epistemológicos: Hacia un marco explicativo-hermenéutico-crítico en la investigación de diseño

Como es sabido, parte de lo que permitiría considerar al diseño como una disciplina sería la condición de posibilidad de que se constituya no sólo como un campo de *conocimiento sistemático*, sino que se caracterice por construir sus objetos de conocimiento; resolviendo los desafíos epistemológicos con métodos, lógicas de descubrimiento y de justificación que le sean propios. Notamos que la disciplina a pesar de sus avances teóricos no solo que aún carece de un discurso que la posicione dentro del campo de interacciones intersubjetivas que legitiman el discurso científico, sino que, además, buena parte de los avances teóricos disponibles no han sido suficientemente socializados entre los diversos centros universitarios existentes. Probablemente la mayor dificultad resida en que no se puede disponer –a la hora de investigar– con *un núcleo duro* de autores y teorías que permitan a los estudiantes y docentes investigadores dar un marco explicativo-hermenéutico-crítico de la disciplina y den cuenta de sus posibilidades de acción en la investigación. Los estudiantes de las licenciaturas en diseño por lo general manifiestan grandes dudas epistemológicas respecto de cómo encaminar una investigación, fundamentalmente porque sus prácticas investigativas –cuando las hay– han sido del orden de la aplicación de *métodos del proceso de diseño* que han requerido, en el mejor de los casos, tareas tales como relevamiento de la información, entrevistas, etc. Por otra parte, los docentes que dictan materias vinculadas a las prácticas de la investigación en diseño, o a los aspectos metodológicos científicos, disponen de escasa bibliografía especializada que resuma posibles estrategias, discursos o modelos a seguir a la hora de aproximar sus miradas a las propias prácticas.

Nos enfrentamos a un importante *obstáculo epistemológico*. Las *representaciones dominantes* en el campo dificultan la formación de un consenso entre docentes e investigadores. Esto se evidencia tal como afirma Galán (2018), en una *ausencia de contexto* cuando se ponen en consideración las *restituciones verbales* incluidas en los procesos de trabajo dentro de las disciplinas del diseño, reflejando insuficientes referencias a lo contextual y a la situación problemática, centrando la comprensión en el objeto; todo lo cual se constituye en aportes de escaso valor productivo.

Esto deja algunos interrogantes sin responder: ¿Cómo nacen estos objetos? ¿Cómo ha devenido su circulación en los diferentes entornos sociales que los han albergado? ¿Cómo se han constituido como objetos culturales y no solo objetos de consumo? ¿Con qué tipo de objetos dialogan epistemológicamente?; entre otros.

De ello se deduce que una dificultad es la imposibilidad del investigador en diseño, de comprender al objeto en una trama delimitada y situada, vinculando un conjunto de discusiones existentes dentro del campo y formulando un interrogante inicial en torno a ¿Cómo superar el obstáculo epistemológico que

permita proveer de un marco explicativo-hermenéutico-crítico del diseño y que dé cuenta de sus posibilidades de acción en la investigación a estudiantes e investigadores noveles?; esta pregunta orientará –tentativamente- los lineamientos de la presente.

En relación al conocimiento difuso y al aporte de los diferentes autores al campo es que se ha trabajado, en esta primera etapa, a los fines de su sistematización, sobre cierta bibliografía que se ha considerado pertinente para definir las aproximaciones a los enfoques de investigación.

a. Enfoques de investigación en diseño. Aproximaciones a la construcción del estado de la cuestión.

El término “investigación” remite a la rigurosa exploración de ideas. Uno de los aspectos centrales a definir es que queremos decir cuando nos referimos a “investigación en diseño” y como los modos y maneras de hacer incluidas en las prácticas de los diseñadores se enmarcan como investigación. La investigación podría ser una forma de encuadrar y formalizar las prácticas del diseño que aún no se han logrado apropiarse en ese sentido.

Estas aproximaciones surgen al momento de intentar responder el interrogante acerca de ¿Cuáles son las particularidades sobre el estado del arte de la investigación en el ámbito y en las disciplinas del diseño?¹ que a través de la revisión bibliográfica se constituyan en dimensiones, clasificaciones o aspectos que nos permitan ir construyendo el referido estado de la cuestión:

En la presente se han distinguido algunas aproximaciones a los enfoques metodológicos que se proponen en investigación en diseño, recuperando los siguientes taxones: *a.1. Ciencia del diseño o el diseño como ciencia; a.2. Los componentes estratégicos del discurso del diseño en torno a sus prácticas; a.3. El componente de lo institucional en relación a la investigación.*

a.1. Ciencia del diseño o el diseño como ciencia.

Una de las definiciones aceptadas sobre el Diseño es que es una actividad de creación de sentido de las cosas u objetos que integra a la percepción, la experiencia, la apariencia, el lenguaje y la comunicación; entre otros. Es así que los productos y artefactos de diseño comprenden e incorporan este componente -la acción creadora de sentido como fin-, que excede a la práctica instrumental.

En lo que respecta a las acciones que implican el hecho de investigar -por un lado- y el de diseñar – o proyectar- por el otro, Lecuona (2010), sostiene que

¹ En este artículo tomamos un conjunto de reflexiones que constituyen un avance sobre la revisión bibliográfica o documental como resultado preliminar de la aplicación de la estrategia metodológica desarrollada, (Rincón, 2020). La finalidad es comenzar a construir un corpus sobre el estado del arte en torno a las particularidades de la investigación en el ámbito y en las disciplinas del diseño.

existe, como aspecto en común entre ambos, el abordaje de un problema relativo al conocimiento-el primero- y de carácter práctico -el segundo- con modalidades de intervención distintas. Sobre este aspecto se hace notar que, en el ámbito del diseño, está extendida la idea de que la experticia para resolver cuestiones técnicas, y prácticas a diversas situaciones "es investigación". Por su parte Vega (2020) menciona que el "expertise de un diseñador puede ser un recurso metodológico muy valioso y distinto a los que se emplean en otras áreas de la actividad científica y académica"; todo lo cual lo orienta a (re) plantearse sobre cuáles son las características y cualidades de la investigación en diseño a través de la formulación de algunos interrogantes tales como: ¿puede el conocimiento y la experiencia adquiridos mediante una trayectoria profesional reemplazar el conocimiento derivado de la investigación?, ¿los objetivos de la investigación en diseño tienen como fin único aportar nuevas teorías para mejorar la práctica profesional? o, ¿la investigación en diseño debe aportar otros conocimientos?, sin perjuicio de considerar que la investigación no pretende reemplazar la práctica del diseño y de que su enfoque académico debería ser entendido como una actividad que intenta responder a cuestiones o preguntas que surgen a partir de la práctica propiamente dicha del diseño. Este precedente implica interpelarse sobre la razón de conocer e integrar los distintos enfoques y posibles metodologías de investigación a una disciplina que posee evidentes características proyectuales y porque este posicionamiento podría ser enriquecedor para la disciplina y la práctica del diseño, a la vez que se señala la falta de un aspecto -aún pendiente- en torno a la inexistencia de una teoría general del diseño, como soporte epistemológico, advirtiéndose sobre que soslayar estas cuestiones puede traducirse en investigaciones con escasos aportes al corpus disciplinar. Sobre este aspecto Ramirez (1997) destaca la relevancia -que una teoría del diseño requiere para su conformación- de un conocimiento mediante la acción y que "una teoría del diseño expresa [...] lo que podemos saber sobre el diseño en general [provee] expresión sistemática, de palabra, reglas formales, [sobre] lo que podemos saber"

Por su parte, Perez-García (2017), a este respecto, afirma que el diseño posee una especificidad propia a la vez que propone una "estructura cognitiva" de tres niveles por sobre el planteo de un objeto de conocimiento, "dado que el diseño no es ciencia ni epistemología" a la vez que se plantea los siguientes interrogantes: ¿Es posible asumir el diseño como ciencia?, ¿Se podría llegar a una ciencia de diseño?, ¿Cuál es la teoría y los fundamentos del conocimiento? O, en otras palabras, ¿Cuál es la epistemología para comprender la ciencia que explicaría el diseño?, ¿Cómo se llamaría esa ciencia que explica el diseño?, ¿Qué es equiparable a la epistemología para el diseño?

Es así que Krippendorff (2007) alude a que los diseñadores inventan o conciben futuros posibles por medio de sus artefactos, que no se producirían de forma natural sin su intervención, habilitando así nuevas alternativas sobre las que nadie ha pensado. Las disciplinas de las ciencias se preocupan por lo que existe, mientras que las disciplinas del diseño se preocupan por lo que, en

sus palabras, debería ser. El diseño es una actividad esencialmente social que no puede separarse o abstraerse del contexto -de la vida- de las personas. Este autor remite a la idea de *oxímoron*, como contradicción, a la relación entre investigación y diseño -en tanto concepto que involucra términos antagónicos y a veces solapadamente o necesariamente complementarios- señalando que, mientras que los investigadores de algunas ramas de la ciencia privilegian lo causal -que los excluye como originadores de los fenómenos que observan- los diseñadores, en cambio, intervienen sobre *lo real* por medio de accionamientos o dispositivos concretos que deben funcionar en todos sus detalles. Al diseñador no le interesa tanto replicar la realidad, sino transformarla operando sobre ella. En cuanto los investigadores científicos de una ciencia normal se ocupan por demostrar sus proposiciones, establecidas por la evidencia observacional, los diseñadores parecen estar más preocupados por la plausibilidad y la fuerza de sus propuestas, articulando, dentro de un contexto particular, las capacidades e intereses de las partes involucradas. Cabe destacar que en estas consideraciones sobre las contradicciones a las que refiere el autor se estaría dirigiendo la atención hacia los procedimientos y lógicas de las ciencias naturales y no hacia otras ramas de las ciencias fácticas o empíricas vinculadas a la construcción del conocimiento científico que son más pertinentes al diseño, tales como las ciencias sociales, aunque aún no del todo al campo del diseño.

Es así que sostiene que la investigación, tal como se practica hoy en día, no puede servir como modelo para generar conocimiento sobre diseño o para mejorar el diseño, señalando que-como "subespecie" de la investigación, la investigación del diseño "suprime" o "sofoca" el diseño a la vez que, a la luz de esta aseveración, se plantea las siguientes preguntas: ¿Qué investigaciones podrían mejorar las prácticas de diseño? y ¿Cómo y qué deben investigar los diseñadores?

Para responder estos interrogantes el mismo Krippendorff (2006) a través de su *giro semántico* propone una nueva ciencia para el diseño; que define como un espacio para exploraciones hasta ahora ignoradas o relativamente desatendidas; un discurso para el diseño que permite formular nuevas preguntas de interés no solo para los investigadores, sino- sobre todo- para los diseñadores en ejercicio. Se expresa en torno a que la ciencia para el diseño es una colección sistemática de relatos de prácticas exitosas, de los métodos y sus lecciones, -aunque sean abstractas-, codificadas o teorizadas, cuya rearticulación y evaluación continuas dentro de la comunidad equivale a una reproducción autorreflexiva de la profesión. Ello incluye formas de aprovechar la base de conocimientos relacionados con las decisiones particulares, con los procesos colaborativos, las investigaciones proyectuales específicas, así como el proporcionar métodos para validar diseños. Su objetivo es mantener viable y productivo el discurso de la disciplina.

Enfatiza en ello sobre que la ciencia para el diseño es proactiva y que no se limita a teorías, patrones ni generalizaciones proporcionando los recursos intelectuales necesarios para generar los cambios deseables, para abordar

proyectualmente los aspectos tecnológicos, sociales y culturales que se demandan. Una ciencia para el diseño debe perseguir su propio paradigma de investigación y las formas de generar conocimiento práctico en ese sentido. Según sus propios conceptos si los diseñadores no construyen una ciencia viable para el diseño, es probable que nadie más lo haga para ellos.

a.2. Los componentes estratégicos del discurso del diseño en torno a sus prácticas

En esta dirección, y como una clasificación preliminar a los componentes de esa ciencia del diseño, es que se puede asumir que varios autores, consultados a partir de Archer (1977), coinciden en reconocer, de manera general, que dentro de la investigación en diseño existen tres campos metodológicos o enfoques sobre los tipos de investigación que podrían adaptarse a esta disciplina; estos son:

1. Investigación por/ para el diseño (research for design): es una investigación que involucra la resolución de modelos finales (artefactos u objetos diseñados) que aporten nuevos conocimientos a la disciplina. Es lo que se denomina "investigación proyectual" o la que se utiliza para el desarrollo de un proyecto. Findeli et al. (2008) refiere que es de gran relevancia para la práctica, ya que su propósito es asegurarse de que los diversos parámetros de los que depende el resultado del proceso de diseño (tecnológico, ergonómico, económico, estético, psicológico, etc.) se manejen adecuadamente. No posee rigor metodológico científico y se basa en conocimiento existente y disponible, en su mayor parte tácito y no está destinado a ser publicado o discutido por la comunidad de investigación en diseño; incluso, en algunos casos, se mantiene confidencial. Esta aseveración plantea un interrogante: ¿Significa esto que el trabajo de los profesionales del diseño no tiene ningún valor y que deben considerarse de segundo rango después de los científicos? La respuesta es que la práctica del diseño y la investigación difieren en sus respectivos objetivos, criterios de validación y evaluación, así como en el público y los contextos, por lo que uno no debe evaluarse con los estándares del otro.

0. Investigación (**acerca, en o sobre**) diseño (research about design o research into design), es abordada, de acuerdo a estándares científicos, por disciplinas que no son necesariamente parte del diseño en relación con "sus objetos, sus procesos, sus actores, su significado e importancia para la sociedad [del diseño]. No genera conocimiento relevante para el propio campo, sino que éste es tomado como sujeto de investigación acerca del cual se pretende producir conocimiento para otras disciplinas" (Herrera Batista, 2010). Eventualmente son los propios diseñadores quienes pueden evaluar si tal conocimiento es relevante para ellos y, de ser así, cómo se puede implementar en sus respectivas prácticas. Los hallazgos que se desprenden de las investigaciones desarrolladas contribuyen a sus respectivas disciplinas y no

necesariamente al diseño. Comprende investigaciones históricas, estéticas o perceptivas; investigaciones sobre variedades de perspectivas teóricas sobre el diseño: sociales, económicas, políticas, éticas, culturales, iconográficas, técnicas, materiales, estructurales; etc.

0. Investigación (**mediante, a través**) del diseño (research through design o research by design). En este enfoque, Findeli (2010) sostiene que existen dos criterios que la investigación debe satisfacer: debe ser riguroso frente a los estándares científicos habituales y debe ser relevante y contribuir a la mejora de la práctica. Ambos criterios confluyen en la denominada investigación a través del diseño. Se trata de una metodología mixta que combina las dos anteriores (research about design o research into design y research for design), es decir investigación teórica con acciones prácticas. Toma de la primera el interés por mejorar la práctica del diseño y de la segunda el rigor metodológico y científico que se puede realizar desde otras disciplinas. Las teorías de este tipo de investigaciones se operativizan a través de tecnología aplicada o transferencia tecnológica. Su objeto es la realización de una investigación práctica (action research) denominándose también como investigación basada en proyectos (recherche-project).

En la clasificación de los casos anteriores, Ariza (2013) señala que ello remite directamente al campo de aplicación académica, afirmando que las posibilidades de la investigación en diseño [y arte] tienen sus límites en la propia disciplina y que las tres opciones en investigación descritas son aplicables a la formación de diseñadores si se entiende el diseño de manera sistemática.

Por su parte, Vega (2020) menciona que hacer investigación a través del diseño significa que el diseño no es ni el objeto de estudio ni el proceso al que va a aplicar los resultados, sino la plataforma, el vehículo, a través de la cual se llevará adelante la investigación utilizándose la práctica de diseño como un activo metodológico. Ello resulta en conocimiento nuevo sobre un fenómeno que es posible estudiar mientras se diseña produciendo conocimiento “desde adentro”, desde la experiencia como practicantes del diseño y no sólo desde perspectivas teóricas ajenas a la praxis. A este proceso lo ha denominado “distributed thinking through making” o “pensar haciendo de manera distribuida”.

Hay un cuarto enfoque que surge de la consideración que menciona Lecuona (2010). Para este autor otro componente relevante es la dimensión cuantitativa -escasa en las metodologías de la investigación- cuando considera que las disciplinas (en diseño) deberían poder cuantificar su capacidad de influencia en el entorno. Esta particularidad se puede relacionar a lo sustentado por Struder (1967) en tanto –según este autor- el diseño debiera procurar ser “científico” definiendo unidades de análisis que posibiliten medir frente a dimensiones que sean relevantes y empíricamente accesibles.

En el ámbito de la investigación existe un enfoque que se ocupa de la naturaleza de la práctica. La investigación basada en la práctica es una característica distintiva de algunas áreas del arte y el diseño, que involucran

tanto el proceso como el producto. Sobre este aspecto, Candy (2006, p.2), sostiene que hay dos tipos de investigación relacionados con la práctica que ha dado lugar a la construcción de nuevos conceptos y métodos en la generación de nuevo conocimiento; estas son: la investigación "basada" en la práctica y la investigación "dirigida" por la práctica, estableciendo una diferencia marcada entre ambas; es así que, si la creación (o el diseño) de un artefacto u objeto se constituye en la base del nuevo conocimiento, pues entonces la investigación está basada en la práctica; en cambio sí conduce a nueva comprensión sobre la práctica (del diseño), la investigación está dirigida por la práctica.

Sobre esta definición, muy recurrente en la literatura consultada, es válido incluir lo que Ariza (2013) considera pertinente -y que a modo de síntesis preliminar puede ser útil para orientar los formatos de los trabajos de investigación asociados al ámbito académico del diseño y a la reflexión sobre este proceso-; es así que en la investigación basada en la práctica el desarrollo formal, conceptual y empírico del proceso de diseño y explicación de los métodos, técnicas y estrategias para desarrollarlo, son los que permiten la generación de conocimiento mediante el uso experimental e investigativo de las actividades proyectuales. Es una forma de transmitir la naturaleza del diseño y una oportunidad para generar documentos que permitan un avance en la disciplina (p.10).

El concepto de "investigación basada en la práctica" se ha asociado con una diversidad de términos o enfoques tales como, "investigación aplicada", "investigación orientada a [o basada en] la práctica [del diseño]", "investigación práctica", "investigación-acción" e "investigación de diseño" en tanto tipologías de investigación a las que podría adscribir el diseño según refiere Arrausi (2019) citando a Willemse, Boei, & Pillen (2016, p. 88), la cual puede adquirir diferentes formas y géneros e interpretaciones dependiendo de los marcos ideológicos, históricos y epistemológicos adoptados, que incluyen, por ejemplo, la auto-investigación y el estudio o indagación narrativa (Cochran-Smith y Lytle, 2009; Zeichner y Noffke, 2001. Citado por Vrijnsen-de Corte, 2012, p.6).

Para mejor comprensión, y siempre en el sentido que marca la autora, se puede señalar que la investigación **basada** en la práctica tiene por finalidad obtener nuevo conocimiento por medio de la práctica y los resultados de esa práctica. Su contribución al conocimiento se articula en referencia directa a los resultados (creativos) en forma de un objeto o artefacto: diseños, música, medios digitales, performances y exposiciones. Puede señalarse que, en las denominadas artes visuales, el énfasis está en el proceso creativo y en las instancias que surgen a lo largo de ese proceso. El artefacto u objeto diseñado adquiere un rol importante en las comprensiones sobre la práctica y -tal como refiere Frascara (2020)-, en relación a que "el sentido y la finalidad del diseño no es el diseño del objeto en sí", sino generar un cambio sobre algo, sobre la sociedad o para producir un efecto sobre lo real. Esta definición se apuntala en Findeli (2010) - cuando expresa que, en la investigación basada en proyectos, el diseñador debe habituarse a mirar más allá del resultado inmediato del proyecto de diseño – ello sin perjuicio de atender los detalles que este requiere,

enunciando que el propósito último del diseño es la mejora de la habitabilidad (o calidad de vida) del mundo, por lo que en ello se debería centrar el conocimiento y la investigación de esta disciplina. Es por esto que una investigación que aborde las especificidades del diseño debiera considerar tres dominios: el primero es el de proveer de un aporte original y significativo al conocimiento del diseño; el segundo es una mejora de la práctica, y el tercero el que gravita en torno a alguna contribución a la enseñanza del diseño incorporando los enfoques del **para** y el **sobre** como componentes y resultados de la práctica real del diseño; todo ello atravesado por los conceptos operativos de la transdisciplina, la multiprofesionalidad, la interdisciplina y la multidisciplina. Desde esta última noción se pueden plantear interrogantes acerca de ¿Cuáles son las disciplinas que hay que convocar?, y ¿cómo estas disciplinas podrían aunar conjuntamente sus esfuerzos para que el conocimiento producido cumpla con los tres criterios identificados anteriormente en tanto relevancia para el conocimiento, para la práctica, y para la formación? Otro aspecto a considerar es el asunto del componente epistemológico que abre el interrogante acerca de ¿Qué se trata el conocimiento del diseño?

Por su parte, la investigación **dirigida** por la práctica se ocupa de la naturaleza de la práctica y guía (o conduce) a los nuevos conocimientos que tienen relevancia operacional para esa práctica. Los resultados de la investigación no necesariamente incluyen la creación o el diseño de un objeto. Su objetivo principal es avanzar en el conocimiento sobre o dentro de la práctica. La práctica se incluye como parte integral de su método y, generalmente, está comprendida en el área general de la investigación en acción.

Es importante distinguir entre investigación basada en la práctica y la práctica pura o por sí misma (*per se*), puesto que esta última se constituye, de alguna manera, en un acto investigativo necesario de la práctica cotidiana del diseñador y dirigido a alcanzar objetivos particulares – a través de los propios saberes y el desarrollo de técnicas novedosas- de su actividad profesional individual que comprende e incorpora conocimiento tácito o subjetivo por sobre la construcción de conocimiento compartido y socializado de la primera, lo cual se obtiene a través de un proceso estructurado y sistematizado, en un sentido más general. Es así que Scrivener (2002 citado por Candy 2006, p.2) señala que la diferencia crítica, entre ambas, es que la investigación basada en la práctica tiene como objetivo generar aprensiones culturalmente novedosas. En algunos casos se define este tipo de investigación a través de sus procesos, incorporando tres aspectos claves que no difieren demasiado de algunos componentes de la investigación tradicional:

1. Se debe plantear una serie de preguntas o problemas de investigación que serán abordados en el proceso. Deben especificarse objetivos relacionados a dichas preguntas y/o problemas.
2. Debe establecerse un contexto de investigación para las preguntas o problemas definiendo el por qué son importantes. Se debe indagar sobre qué otras investigaciones se están realizando o se han realizado en esta área y

cuál será la contribución al proyecto en curso, a la creatividad, al conocimiento y a la comprensión en la disciplina, campo o área correspondiente.

3. Se deben especificar los métodos que darán respuesta a las preguntas o problemas de investigación y justificar su elección.

Es así que la "producción creativa" - incorporada al proceso de diseño-, *la práctica*, puede ser parte integral del proceso de investigación y sus resultados deben adjuntarse con algún formato de análisis o explicación que respalde la posición del autor tanto como una reflexión crítica. Es esperable que un trabajo que surja de un proceso de investigación basado en la práctica evidencie conocimiento original y replicable, no obstante, ello, (Trowler, 2013) en el ensayo donde aborda los enfoques de investigación en Arte y Diseño, contempla alguna contradicción en relación a la dificultad de establecer de antemano la pregunta de investigación -así como la definición del proceso y rigor metodológico- sobre lo que los diseñadores consideran investigación en relación a su práctica. Esto no significa que la investigación en diseño – y en arte- deba ser aleatoria; debe existir una lógica en su desarrollo. Este autor adscribe a la idea de que la investigación – que comprenda cualquier aprendizaje del Arte y del Diseño- debe ser comprometida, orientada a la producción -los resultados- y consciente de los participantes y destinatarios, definidos estos últimos como "audiencias".

Según este mismo estudio, algunos aspectos que si se enfatizaron – y que pueden ser considerados como insumo para el proceso de investigación basado en la práctica a los fines de promover e incorporar la creatividad- fueron: la imprevisibilidad, la diversión o recreación, el desarrollo orgánico y la actividad desinhibida recurriendo -en algunas ocasiones- a métodos de recopilación de datos, enfoques y diseños de investigación más amplios basados en propias posiciones ontológicas y epistemológicas que plantean algún desafío a las ortodoxias de investigación imperantes. Se menciona, también, algún enfoque en torno lo que puede denominarse "investigación inversa" sobre escenarios alternativos.

En el caso del diseño de moda y gráfico se resalta la importancia del juego en relación a la creación, así como la experimentación con materiales, incorporando las instancias de análisis y reflexión. Algunas otras cuestiones válidas a tener en cuenta - además de las señaladas precedentemente- es el carácter visual de los lenguajes en diseño y arte (o análogos a un lenguaje en sentido estricto), que a veces confronta con el lenguaje verbal utilizado en los trabajos escritos y que, según algunas opiniones, podría socavar y deslegitimar el valor de la declaración visual.

Se concluye sobre que ciertos enfoques en Arte y Diseño podrían adaptarse para la investigación (basada en la práctica); estos son:

- a. El componente de "sensibilidad" que direcciona, a través de nuevas miradas, lo que se entiende por "investigación".
- b. El desarrollo de técnicas originales que conduzcan a enfoques más creativos y a procesos y productos de investigación

c. La articulación entre los insumos de la investigación, los destinatarios (clientes, público, audiencias) y sus impactos, así como la difusión y socialización de pensamientos e ideas que trasciendan la palabra escrita.

a.3. El componente de lo institucional en relación a la investigación.

Como otro punto de contribución al sentido del presente trabajo es que podemos volver a remitirnos a Lecuona (2010b) cuando considera que para poder desarrollar investigación son necesarios algunos componentes que habiliten este proceso tal como encontrar referentes, autores y antecedentes directamente relacionados así como contar con los recursos institucionales – técnicos, administrativos, financieros y de gestión- adecuados y comprometidos con este fin- tanto como el manejo y la formación en los distintos enfoques y metodologías en el grado y posgrado posibles de ser utilizados en investigaciones dentro de una disciplina con orientaciones de marcado carácter proyectual a riesgo que de otra manera los aportes enriquecedores para el diseño se pueden tornar insuficientes. Otro aspecto, no menos importante, es que la mayor parte de la literatura especializada está en otros idiomas distintos del español y de que no existe una universalización en el uso y la designación de los términos en torno al diseño lo que produce algunas confusiones e interpretaciones erróneas en su traducción.

La curricularización del diseño en las universidades nos obliga a repensar el componente de la investigación en relación al binomio teoría-práctica y a problematizarla en función de un contexto de marcos apropiados. Para Frayling (1993) la investigación en diseño se relaciona con la investigación basada en la práctica por medio de indagaciones a través de la práctica creativa y por teoría que informa sobre lo creado y valida los resultados obtenidos.

Sobre este aspecto Bayazit (2004) señala, entre otras definiciones, que la investigación del diseño se ocupa de la encarnación de configuraciones y que es la búsqueda y adquisición de conocimientos relacionados con el diseño y la actividad que lo comprende la que implica el estudio de los objetos pero también la forma en que piensan, trabajan y resuelven su actividad los diseñadores, entendiendo que el diseño se encuentra en construcción como un dominio sistemático de conocimientos lo que lleva a plantear e interrogar sobre como este proceso puede contribuir en la formación de diseñadores y en la manera en que la disciplina incorpora sus prácticas en las formas institucionalizadas de la investigación en lo que Ariza (2013) describe como “un amplio y complejo campo que va más allá de reunir herramientas específicas para desarrollar un proyecto de diseño”.

Es pertinente una referencia a Saikaly (2005) sobre un estudio comparativo de casos de doctorados en diseño donde se puede dimensionar la existencia de dos premisas comunes que orientan el proceso investigativo: el acercamiento científico – entendido como modelo tradicional y/o convencional- y el acercamiento reflexivo e interpretativo, guiado por la práctica hacia la

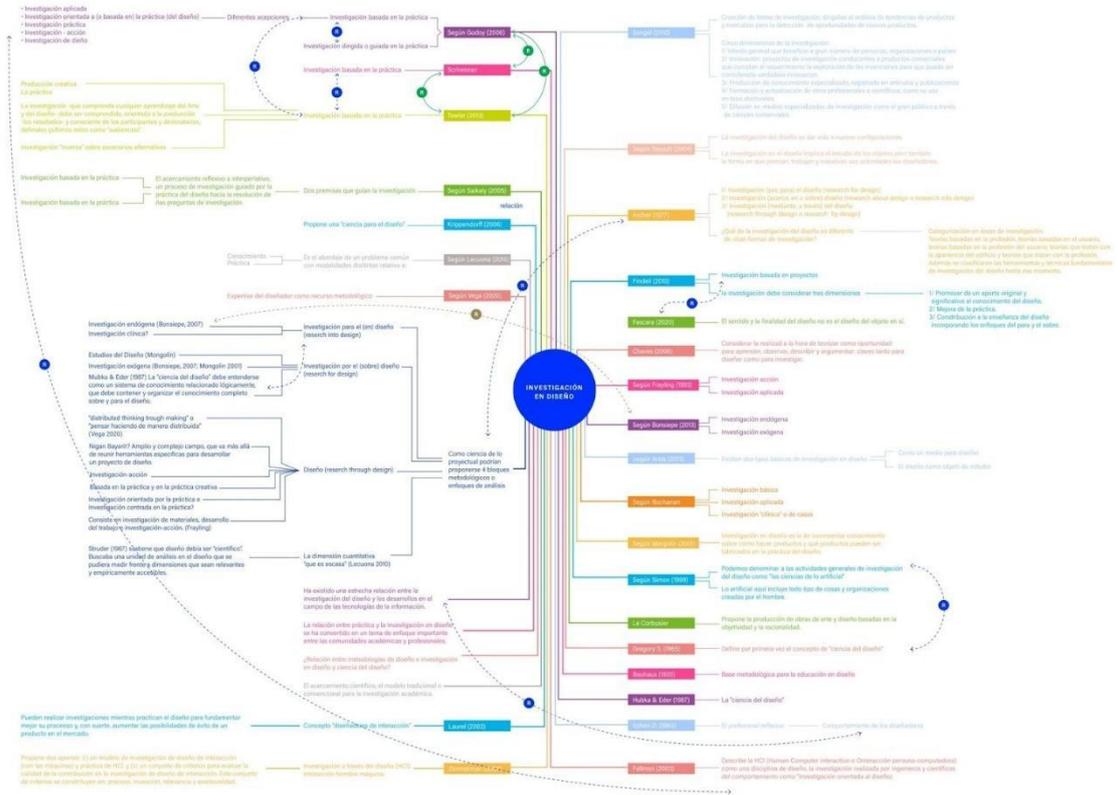
resolución de las preguntas de investigación. A su vez dentro de este último existen dos orientaciones: la investigación orientada a la práctica y la investigación centrada en la práctica.

Vale la pena mencionar sobre el final de esta presentación las miradas de Chaves (2005) que destaca que el diseñador debe tener en cuenta y considerar la realidad a la hora de teorizar, ello como oportunidad para aprender, observar, describir y argumentar; aspectos que considera claves tanto para diseñar como para investigar; la de Buchanan (2001) que retoma el concepto de reflexión sistemática sobre la naturaleza del diseño y de investigación empírica así como la de investigación básica como forma de investigación en el diseño.

En un aporte final, sobre el componente institucional y como cierre, Inés Dussel reflexiona en un análisis y mirada crítica sobre el hecho de que las pedagogías vigentes no habilitan a la creatividad en las instituciones universitarias. Es en este mismo sentido que abre el interrogante sobre si tiene que existir esa circunstancia – en los ámbitos mencionados-, puesto que la creatividad “ se aprende, se impulsa en tanto todos somos más o menos creativos”, asociando el desempeño sobre este campo en relación a las condiciones culturales más propicias – como marco- y en cómo se puede promover el diálogo con la creatividad dentro del contexto en el que un sujeto se desenvuelve, a partir de la formación.

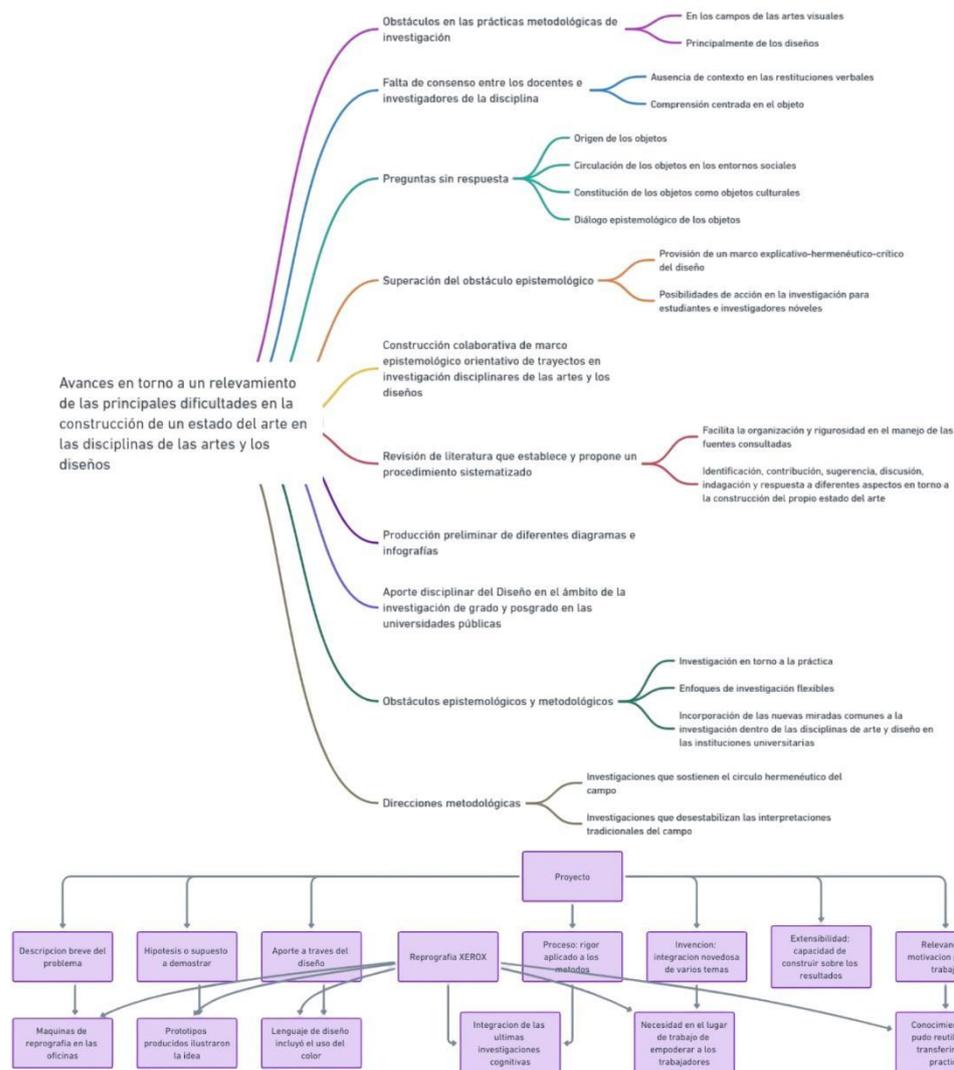
Se plantea sobre de que sucedería si se produjera un cambio de formato de tesis, puesto que – sostiene- es una de las causas que atenta contra la “creatividad”, por los requerimientos formales y de temas establecidos institucionalmente. Señala, como ejemplo, que en otros contextos se está probando con la alternativa de presentar un video o una tesis con un cuerpo textual “un poco escrito, un poco filmado o un objeto, [proporcionándose así] otro espacio para la creatividad”. En el diseño, como en todas las disciplinas, “hay juegos propios de palabras; hay poéticas diferentes y lecturas divergentes del mundo que son creativas”, así como existen modos de hacer consagrados por prácticas que pueden constituirse en insumos de esos sentidos e integrados por culturas de creación de conocimiento, de saberes que la Universidad debiera incorporar.

Figura 1: construcción colaborativa de marco epistemológico orientativo de trayectos en investigación disciplinares de las artes y los diseños



Visualización enlace: <https://www.mindomo.com/es/mindmap/investigacion-en-diseno-6039328a151b4fa997df04321350c9f4> Elaboración propia del equipo

Figura 2: Esquema propuesta de sistematización y registro de criterios de evaluación de investigación



Ficha de ejemplo a partir de (Zimmerman et al., 2007). Elaboración propia.

Conclusión:

La presente se constituye en una revisión de literatura exhaustiva, estableciendo y proponiendo un procedimiento sistemático que facilita la organización y rigurosidad en el manejo de las fuentes consultadas (Figura 1 y Figura 2). Ello posibilita la identificación, contribución, sugerencia, discusión, indagación y respuesta a diferentes aspectos en torno a la construcción del propio estado del arte asistiendo, de esta manera, en el proceso de

problematización sobre el objeto de estudio en las diferentes instancias de investigación inicial en la FAD e incorporado a sus propias prácticas y miradas sobre el diseño, principalmente, y el arte. En este sentido, y como señala Guevara Patiño (2016) "un estado del arte que trasciende la mirada técnica propone una estrategia que forma parte del avance científico de un objeto de conocimiento que podría contribuir a la creación de teoría, investigación, formación y transformación de la práctica social".

El análisis en curso se expresa en la producción preliminar de diferentes diagramas e infografías que aportarán a los investigadores un estado de la situación de la investigación en diseño (Fig. 1-Fig. 2).

Por otro lado, la consulta a la bibliografía nos permite ensayar algunas respuestas iniciales en torno al interrogante planteado sobre el aporte disciplinar del Diseño en el ámbito de la investigación de grado y posgrado en las universidades públicas. Es así que se define una aproximación a los tópicos en torno a los obstáculos epistemológicos y metodológicos sobre los que se deberá direccionar los futuros pasos de la actual investigación y que se manifiestan y se corresponden, entre otras, con la denominada investigación en torno a la práctica, a los enfoques de investigación flexibles y a la incorporación de las nuevas miradas comunes a la investigación dentro de las disciplinas de arte y diseño en las instituciones universitarias.

Posteriormente se incorporará dentro del abordaje de los propósitos los direccionamientos metodológicos en función de identificar, clasificar y dar marco a las:

- a) Investigaciones que sostienen el círculo hermenéutico del campo (sin modificar las prácticas de una tradición disciplinar).
- b) Investigaciones que desestabilizan las interpretaciones tradicionales del campo (ideológicas) orientadas a propiciar las condiciones para una praxis disciplinar autónoma.

Además, este estudio destaca la importancia de la creatividad en la investigación en artes y diseño constituyendo un componente esencial que se debe procurar, encontrando formas de promoverla en el contexto académico. Esto implica explorar formatos alternativos para la tesis, que podrían proporcionar un espacio adicional para la expresión creativa.

Bibliografía

Archer, B. (1979). Design as a discipline. *Design Studies*, 1(1), 17-20.
[https://doi.org/10.1016/0142-694X\(79\)90023-1](https://doi.org/10.1016/0142-694X(79)90023-1)

Ariza, V. (2013). La investigación basada en la práctica. Una nueva perspectiva para la enseñanza del diseño. *Revista digital universitaria*, 14(7), 1-15.

Arrausi, J. J. (2019, febrero 13). Investigación en Diseño Basada en la Práctica.

- Teaching Designers Alliance.*
<http://www.teachingdesigners.org/investigacion-en-diseno/>
- Bayazit, N. (2004). Investigating Design: A Review of Forty Years of Design Research. *Design Issues*, 20(1), 16-29.
<https://doi.org/10.1162/074793604772933739>
- Candy, L. (2006). *Practice Based Research: A Guide*. University of Technology, Sydney.
- DGESPETV. (2016). *Apuntes para la educación «TIC»: Dra. Inés Dussel «Creatividad y gestión de la información»*.
<https://www.youtube.com/watch?v=B8ydV9gflBc>
- Diseño PUCE - UIO. (2021, marzo 4). *Conversatorio «Enseñanza del diseño» con Jorge Frascara*. https://www.youtube.com/watch?v=x_HPuVpG5Yk
- Findeli, A., Brouillet, D., Martin, S., Moineau, C., & Tarrago, R. (2008). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. *Current Design Research Projects and Methods*, 67-91.
- Frayling, C. & Royal College of Art. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art.
- Galán, B. (2018). Reconstruyendo el entramado de una sociedad creativa. Estrategias para la formación de diseñadores en contextos de complejidad. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 67, 1-5.
- Herrera Batista, M. A. (2010). Investigación y diseño: Reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño. *No Solo Usabilidad*, 9.
http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- Krippendorff, K. (2006). *The semantic turn: A new foundation for design*. CRC/Taylor & Francis.
- Krippendorff, K. (2007). *Design Research, an Oxymoron?*
https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8472-2_5
- Lecuona, M. (2010b). Una aproximación al “sistema investigación en diseño” en España. *Arte Valenciano*, 91, 8.
- Pérez-García, D. (2017). ¿Un intento epistemológico? El diseño como vigilante

de métodos¹. *Revista Bitácora Urbano Territorial*, 27, 47-54.

Rincón, D. M. (2020). Introducción a la definición de un protocolo general de búsqueda, revisión y análisis de la literatura sobre el estado de la investigación en arte y diseño en instituciones universitarias. *Investiga+*. *Dossier: análisis de prácticas y experiencias pedagógicas.*, 3(3), 89-107.

Simon, H. A. (1974). *The sciences of the artificial* (4. print). M.I.T.

Trowler, P. (2013). Can approaches to research in Art and Design be beneficially adapted for research into higher education? *Higher Education Research & Development*, 32(1), 56-69.
<https://doi.org/10.1080/07294360.2012.750276>

Vega, L. (2020, agosto 19). *Coolhuntermx | La investigación a través del diseño* [Interview]. <https://coolhuntermx.com/investigacion-a-traves-del-diseno-luis-vega-design-research/>

Zimmerman, J., Forlizzi, J., & Evenson, S. (2007). Research through design as a method for interaction design research in HCI. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 493-502.
<https://doi.org/10.1145/1240624.1240704>