



El panorama de la investigación en diseño

Andrés Felipe Roldán¹

Resumen

El presente artículo pretende establecer un escenario para el entendimiento de las actividades desarrolladas en la práctica investigativa del Diseño, para el Diseño y en el Diseño. Delimitando un campo exploratorio que vincula el rigor de la investigación científica en las actividades concernientes a la disciplina sin perder las cualidades de la investigación humanística.

Palabras Clave: Diseño, Investigación, Raciocinio.

Abstract

This article aims to set the stage for understanding the activities in the research practice of Design for Design and in Design. It delimits an exploratory field that links the rigor of scientific research activities concerning discipline without losing the qualities of humanistic research.

Keywords: Design, Research, Reasoning.

1. Diseñador Industrial, Universidad Nacional de Colombia. Magister en Estética y Creación Universidad Tecnológica de Pereira. Actualmente cursa doctorado en Diseño y Creación de la Universidad de Caldas. Roldaman@gmail.com

ACERCAMIENTOS PRELIMINARES A LA INVESTIGACIÓN.

A nivel físico, la especie humana se encuentra en una notoria desventaja con las demás especies animales; Su estructura anatómica no posee cualidades diferenciales significativas que pudieran representar el elemento clave para la supervivencia de la especie. Los seres humanos no poseen habilidades como volar o correr a grandes velocidades, no respiran bajo el agua ni logran soportar las inclemencias del clima, carecen de dientes filosos para desgarrar carne, caparazones de protección o garras que optimicen la aprehensión, son sumamente susceptibles a las variaciones de temperatura y fácilmente tendrían un sinnúmero de depredadores en la cadena alimenticia. Sin embargo, existe una cualidad que le permitió trascender en la historia y surgir como especie dominante, establecerse en todos los rincones de la tierra y prolongar su existencia, el raciocinio.

El hombre ha hecho uso de su capacidad de raciocinio como elemento diferenciador de la especie. En la medida que desarrolló su masa cerebral se fue complejizando su entendimiento del mundo y las características del contexto que permitirían su supervivencia, gradualmente logró adaptar el entorno a él, a diferencia de los animales que se adaptan al entorno. La pregunta que se suscita es ¿cómo lo hizo?, ¿Dónde está la clave de su desarrollo?

Seguramente afrontar la pregunta sobre el ¿cómo lo hizo? Alejado de cualquier argumento religioso puede que implique un ejercicio deductivo difícil de comprobar, pero tal vez parte de la respuesta se encuentre en el complejo sistema de entendimiento en el que vivimos en la actualidad.

Mucho se habla sobre la investigación, sus múltiples definiciones, la estructura procedimental que la compone, los alcances y categorías, la pertinencia y la calidad. Pensar en la investigación es pensar en la

razón de ser del hombre, enmarcarse en la trascendencia y la supervivencia y evidenciar la adaptación y entendimiento del mundo que de allí se deriva. Seguramente al mirar la investigación desde éste panorama parece no distar en demasía de la pregunta que motiva dicha reflexión. Es probable que la raíz misma de la investigación se haya dado en la evolución de la especie invisibilizándose en la práctica.

Investigar, en su definición más escueta implica explorar, reconocer, analizar, deducir y concluir frente a un fenómeno específico, conjunto de prácticas que por su cualidad cíclica garantizan a su vez resultados de mayor complejidad y mayor especificidad, una cadena interminable de hallazgos y conclusiones que bien podrían considerarse conocimiento. Así pues, dado éste panorama podríamos deducir que la investigación genera conocimiento. El conocimiento dejará un conjunto de saberes a su paso, provocaciones permanentes a nuevos campos de investigación.

SOBRE LA INVESTIGACIÓN & EL DISEÑO.

Refiriéndose a la investigación, podría entenderse que las primeras herramientas en sílex realizadas por el hombre a partir del procesamiento de la materia de manera consiente son el resultado tangible de un proceso de exploración, reconocimiento, análisis, deducción y conclusión, un conjunto de pasos que se ven materializados en el objeto y que permitieron desarrollar conocimiento dejando como resultado alterno un conjunto de saberes. Así mismo se podría interpretar dicha situación como un proceso de Diseño. La definición de diseño que afirma que “es el poder humano para concebir, planear y hacer productos que sirvan a los seres humanos en la terminación de propósitos individuales y colectivos” (Buchanan, Design Research and the New Learning, 2001), nos acerca al planteamiento del proceso de diseño en la mención del fenómeno de las primeras

herramientas humanas, no solo como proceso de diseño sino también como proceso de investigación. El autor se permite establecer unas distinciones categorizadas con el ánimo de demostrar que existen tipos de investigación con las cuales el proceso de diseño se encuentra más íntimamente ligado que con otros, como es el caso de la investigación clínica y la investigación aplicada.

El proceso de Diseño implica dentro de su estructura metodológica un proceso investigativo que se desarrolla en el estudio de caso, tal y como se evidencia en el ejemplo de las bicicletas de Montaña marca Shimano (Brown, 2009), donde se pasa de un proceso de diseño a un pensamiento de Diseño, estructurado desde la premisa de que el Diseño como motivador de los procesos creativos para la industria, dinamizando los conocimientos volviéndolos transversales.

La Evolución interminable de la cultura material en la historia de la humanidad refiere un complejo problema de adaptación y readaptación permanente del entorno con el ánimo de facilitar la supervivencia humana, dicho proceso de evolución podría considerarse un “problema Perverso” (Buchanan, Wicked Problems in Design Thinking, 1992), al cumplirse todas las características en cada uno de los proyectos de Diseño.

El Proceso de Diseño implica un proceso de investigación y podría considerarse como tal, sin embargo el proceso de investigación no puede considerarse como tal un proceso de Diseño. ¿Qué características tiene la Investigación?, ¿qué le falta al diseño para convertirse en un proceso de investigación?

SOBRE LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO.

La práctica de la investigación en el Diseño merece una mirada profunda a la estructura de abordaje de los problemas del entorno, que si bien podría considerarse como una investigación

de carácter clínico definitivamente entremezcla un enfoque mixto (Creswell, 2014), debido a las consideraciones de analizar datos cuantitativos con información cualitativa del fenómeno de estudio. La estructura básica de la práctica de Diseño implica un reconocimiento del entorno, recolección y análisis de información, identificación de necesidades y formalización de la intervención, un conjunto de pasos no lineales que bien podrían considerarse dentro del proceso de investigación. Pero la investigación en Diseño debe incluir más allá del ejercicio como tal, una permanente reflexión de las prácticas creativas, de fabricación o producción, la utilización de herramientas especializadas y el análisis del impacto social, cultural y tecnológico que el diseño puede provocar con su aparición en la sociedad.

“La investigación en Diseño debe incluir una reflexión de las prácticas creativas, de producción y el análisis del impacto social, cultural y tecnológico que el diseño puede provocar en la sociedad”

La Investigación en el diseño debe establecer un problema general de intervención, según sea el caso (cualitativo o mixto) tendrá que esbozar las expectativas de indagación de manera simultánea al proceso investigativo, tal como se menciona en el libro Metodología de Investigación (Hernandez, 2006), para el abordaje de investigación cualitativa. Ésta mirada de la investigación suscita un proceso de indagación flexible, en el que no se establecen resultados predeterminados sino que se consolidan en el desarrollo metodológico del proyecto, siempre que respondan a atender en la mayor medida posible las necesidades identificadas en el contexto.

Las actividades de creación que se desarrollan en la investigación en diseño podrán o no tener resultado físico, así pues, una investigación

en diseño podría encargarse de los asuntos conceptuales de la creación y la semiótica de la cultura material teniendo como fase concluyente teorías y clasificaciones relacionadas con el tema, mientras que, una investigación en diseño que atienda un estudio de caso, tendrá en su fase concluyente una intervención física lograda en el desarrollo metodológico del proyecto.

La investigación en Diseño es aún un tópico en exploración, implica procesos relacionados con la investigación en Artes: Actividades secuenciales y simultáneas, fases conceptuales y explorativas, intervenciones materiales y resultados teóricos, análisis y deducciones, procesos de investigación mixta que permitan reconocer los saberes obtenidos en el proceso y legitimar los alcances de la investigación en Diseño como conocimiento.

Pensar en la investigación en Diseño como generadora de conocimiento, implicará necesariamente pensar en la transferencia, gestión y consolidación, de dichos alcances en beneficio de la sociedad y el entorno productivo, convirtiéndose en motor para el desarrollo y en un campo de investigación que permite la participación inter y multi disciplinar.

Inmiscuirse en el problema de la Investigación hace necesario la reflexión frente a las cualidades investigativas que el diseñador debe tener y por lo tanto deberán hacer parte de su formación: estructuración del proyecto, organización y planeación de las actividades, habilidades de indagación y recolección de datos, capacidad de síntesis y evaluación, gestión, transferencia y documentación del impacto, son algunas de las cualidades investigativas que se deben fortalecer en aras de consolidar el Diseño como un área de investigación con impacto social y productivo.

ASPECTOS RELEVANTES FRENTE A LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO

El ejercicio del Diseño, implica procesos metodológicos coherentes tendientes a alcanzar por medio de un conjunto de actividades respuestas efectivas que garanticen el beneficio

de individuos y comunidades, poniendo como premisa el entendimiento integral de las variables que configuran los problemas a atender, su articulación, el sostenimiento de las intervenciones realizadas y la medición del impacto. La anterior definición describe la práctica del diseño en grandes rasgos, en ella, se establecen categorías de planeación, ejecución, desarrollo y control propias de una actividad científica, no necesariamente demostrativa pero que posee características investigativas. El diseño en su estructura general presenta un abordaje que atiende iniciativas racionales distanciadas considerablemente del azar, es por ésta razón que la práctica del Diseño se encuentra en una estrecha relación con la investigación clínica (Buchanan, Design Research and the New Learning, 2001).

Es necesario aclarar que la práctica del Diseño no es una investigación clínica, tiene como objetivo principal atender las necesidades humanas por medio de las intervenciones materiales que se derivan como respuesta, para lo cual deberá entender en el mayor panorama posible el fenómeno de estudio.

Pensar la Investigación en Diseño implica dar un paso más allá en la búsqueda de la cientificidad de la disciplina, expandir los límites hacia la investigación básica y aplicada. Una investigación básica del Diseño atiende los aspectos fundamentales para el entendimiento del quehacer de Diseño, permitiendo fortalecer la estructura conceptual sobre la que se ha erguido la disciplina, así mismo, una investigación aplicada del Diseño busca descubrir hipótesis que permitan generalizar en un fenómeno tipo. Éste último tipo de investigación se encuentra en contravía del pensamiento de Diseño donde cada proyecto es único y donde la generalización está en permanente evasión.

Hacer investigación en Diseño es un proceso complejo, entendido como una mirada sistémica para el abordaje de los fenómenos de estudio, involucra habilidades y fundamentos inter y transdisciplinares que se evidencian en las decisiones de Diseño, se contemplan actividades

de creación material y enfoques estratégicos, tiene demostración, validación y análisis de datos, hace conclusiones, deducciones y reflexiones, se mueve en un rango que va desde lo científico a lo humanístico. Un espectro demasiado amplio para tener una claridad definitiva de lo que esto implica. Entender la ciencia como el reconocimiento de patrones y el diseño como la síntesis de los mismos (Cross, 2006), obliga a pensar que no es posible el quehacer de Diseño sin la aparición de la Ciencia, sin embargo, es necesario pensar también en la Ciencia como un producto del ejercicio del Diseño, un ciclo interminable de mutua afectación que vincula el conocimiento como mediador y dinamizador permanente.

La Aparición del “Design Thinking” probablemente tuvo lugar al dimensionar el Diseño como un ejercicio de pensamiento complejo que involucra múltiples variables, relaciona Artes y Ciencias, procesos metodológicos cualitativos y cuantitativos, ejercicio de deducción y análisis, que fácilmente podrían aplicarse a fenómenos de estudio de otras disciplinas. El principio de relevancia hace que se predisponga un campo de relaciones para involucrar otras áreas del conocimiento en las actividades del Diseño. La popularidad de dicho concepto sí bien puede entenderse como la posibilidad del deterioro del Diseño al incorporarse en campos de acción donde se reconozca únicamente como un despliegue metodológico, deja entre abierta la puerta hacia la legitimación del Diseño como una disciplina transdisciplinar de primera necesidad y motor del desarrollo de la humanidad.

Lejos se ve hoy aquel panorama inicial del Diseño en que se tornaba como una aplicación de Artes y Oficios, en el que los objetivos de configuración y determinación de la forma eran las premisas únicas e insolubles de la profesión, en el que se daba prioridad a la práctica sobre la teoría y en que la reflexión únicamente tenía respuestas materiales.

Hacer investigación en Diseño o pretenderla al menos, obliga a los investigadores a enfrentarse a la disciplina con mirada crítica, a recabar hacia los rincones más profundos del quehacer de Diseño, a revisar y reflexionar permanentemente sobre las bases conceptuales en las que se funda, a redimensionarse como actividad de creación, método de abordaje de problemas y proceso de pensamiento, a expandirse hacia otros campos del conocimiento encontrando puntos de inflexión y a tomarse con el rigor del caso la reflexión teórica que le articula como disciplina.

Referencias

- Brown, T. (2009). Getting under your skin: or how design thinking is about more than style. En T. BROWN, CHANGE BY DESIGN: How Design Thinking transform organizations and inspires Innovation (págs. 1-15). New York: Library of congress cataloging.
- Buchanan, R. (1992). Wicked Problems in Design Thinking. Design Issues, 5-21.
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. Design Issues, 3-23.
- Creswell. (2014). Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches. En Creswell, The Selection of a Research Approach (págs. 3-23). Los Angeles: Thousand Oaks.
- Cross, N. (2006). Designerly Ways of knowing. London, United Kingdom: Springer-Verlag.
- Friedman, K. (2008). Research into, by and for design. Journal of Visual Arts Practice , 153-160.
- Hernandez, R. F. (2006). Metodología de la Investigación (cuarta edición ed.). México: Mc Graw Hill.
- Horta Mesa, A. (2012). Trazos Poéticos sobre el Diseño. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.