

APROXIMACIÓN TEÓRICA DE LA IMPORTANCIA DE LA INVESTIGACIÓN EN EL DISEÑO GRÁFICO

Theoretical approach to the importance of research in graphic design

<https://doi.org/10.47606/ACVEN/PH0037>

Lex Gregorio Campuzano Abad¹

ORCID: [0000-0002-7368-1957](https://orcid.org/0000-0002-7368-1957)

Evelyn Janeth Lucas Proaño^{1 2}

ORCID: [0000-0002-0240-854X](https://orcid.org/0000-0002-0240-854X)

Juan Carlos Mendoza Saldarreaga¹

ORCID: [0000-0002-9783-0187](https://orcid.org/0000-0002-9783-0187)

Marco Vinicio Bueno Salinas¹

ORCID: [0000-0001-9361-9264](https://orcid.org/0000-0001-9361-9264)

Dennise Gabriela Díaz Saavedra¹

ORCID: [0000-0003-4502-5837](https://orcid.org/0000-0003-4502-5837)

RESUMEN

Para la instrucción en el diseño gráfico, es necesario tomar en cuenta la aplicación de un proceso de investigación aplicado a éste. Uno de los primordiales retos que proponen los investigadores en el área es el empleo del método científico para programar y resolver problemas de comunicación gráfica. Esta osadía obliga a los estudiantes a enfrentarse con una situación única y generar sus propios problemas de diseño. En este marco de ideas, el estudio se apoyó en el diseño no experimental, también bibliográfico y documental, de nivel y carácter descriptivo, empleando la técnica del resumen y el fichado como instrumento. Se visitaron centros de investigación y documentación en búsqueda de información y aspectos de interés vinculados al tema. Se concluye: la investigación es fundamental para poder construir el conocimiento que, junto con los conceptos teóricos, guían el desarrollo proyectual de la aplicación gráfica.

Palabras claves: investigación, diseño gráfico.

ABSTRACT

For instruction in graphic design, it is necessary to take into account the application of a research process applied to it. One of the main challenges proposed by researchers in the area is the use of the scientific method to program and solve graphic communication problems. This boldness forces students to confront a unique situation and generate their own design problems. Within this framework of ideas, the study relied on a non-experimental design, also bibliographic and documentary, of a descriptive level and character, using the technique of summary and recording as an instrument. Research and documentation centers were visited in search of information and aspects of interest related to the subject. It is concluded: the investigation is fundamental to be able to build the knowledge that, together with the theoretical concepts, guide the project development of the graphic application.

Keywords: research, graphic design.

¹ Instituto Superior Universitario de Formación UF

² Autor de correspondencia: evelyn.lucas@formacion.edu.ec

Introducción

La investigación en el diseño gráfico es ejecutada habitualmente desde otras disciplinas que no son conformemente el diseño, estas son: la antropología, la historia, la psicología, la semiótica, entre otras. Al respecto, Findeli (2018) señala que en relación a la investigación sobre el diseño como “aquella que se realiza acerca de sus objetos, sus procesos, sus actores, su significado e importancia para la sociedad, los negocios, cultura, etc” (p. s/n).

Tomando en cuenta el enfoque anterior, es importante saber que el sujeto y el objeto de la investigación es el propio diseño, es decir, se parte del objeto de diseño para generar conocimiento sobre diseño gráfico. Según Keyson (2019), este tipo de investigación “se centra en el papel del prototipo de un producto como instrumento de investigación”. Lo cual se sustenta en la comprensión de que no existe una separación fundamental entre la teoría y la práctica del diseño, tal y como lo afirma el autor.

En este orden de ideas, y con el propósito de simplificar y orientar mejor el tema de la investigación en cuanto al diseño gráfico, Frayling (2003) propone una categorización que ha ganado notoriedad dentro de la comunidad académica: el modelo for-about-through, es decir, “investigación para el diseño (research for design), investigación sobre el diseño (research into design) e investigación a través del diseño (research through design)” (p. 6).

Findeli y colaboradores (2018) profundizan en dicho paradigma, y sostienen que “la investigación -al igual que el diseño- es una actividad condicionada por una multiplicidad de factores” (p. s/n). Es decir que no existe un procedimiento único o universal capaz de ajustarse a todas las necesidades y condiciones requeridas en cada caso.

Tal y como lo señala Margolin (2020), “Debido a que el tema de la investigación de diseño no sólo se refiere a los productos sino también la respuesta humana, las técnicas de investigación para el diseño deben ser necesariamente diversas” (p. 4),

es decir que no necesariamente se necesitan patrones de investigación determinados sino que puede adaptarse a los casos y las necesidades. De la misma forma, Margolin (2020), concibe la investigación como “.. una actividad sistemática y rigurosa que busca la generación de nuevos conocimientos” (p. s/n), según el autor, estos han de ser confiables, válidos, verdaderos y verificables, somos conscientes de que el diseño gráfico es, en sí mismo una actividad compleja y, por lo tanto, la investigación en esta área del conocimiento resulta igualmente compleja.

Vale destacar que Margolin (2020), también establece los siguientes tipos de investigación para el diseño:

(a) Investigación centrada en el producto de diseño, donde se analizan y evalúan las características y propiedades del objeto diseñado, sea éste un prototipo, un producto diseñado o un artefacto de uso común que requiere ser mejorado. Los factores como su nivel de usabilidad, su durabilidad, el impacto que su color o la forma propician en el usuario, etcétera, son ejemplos de los aspectos que se estudian desde este enfoque de la investigación. (b) Investigación centrada en el objeto de estudio para la investigación, es decir, en el producto diseñado, el usuario del diseño y la propia disciplina del diseño. (c) Investigación centrada en el usuario del diseño, la cual considera el aspecto humano como el motor central en este proceso.

Esta última se apoya en la ergonomía, la anatomía, la psicología y otros factores que impactan directamente en el usuario debido a su condición humana. Todos estos criterios se han tomado en consideración con el fin de desarrollar la presente investigación donde se analizó desde la perspectiva conceptual y teórica la importancia de la investigación en el diseño gráfico.

Metodología

En la presente investigación se desarrolla conceptualmente una aproximación teórica de la importancia de la investigación en el diseño gráfico, en este sentido, se contó con el apoyo del diseño no experimental, de la misma forma el tipo fue documental y fue necesario enmarcarlo en el nivel descriptivo. Fueron consultadas fuentes sustentadas en textos y visitas a centros de investigación tras la búsqueda de elementos electrónicos vinculados al tema. Como técnica se emplearon las

relacionadas a este modelo de estudios, tales como el análisis de contenido, y los instrumentos las fichas y el resumen. Las etapas se cumplieron mediante un proceso de revisión y descarte, verificación de fuentes, cohesión y coherencia y elaboración de conclusiones

Resultados

Recuento del principio del diseño como disciplina académica

Margolin (2020), en relación a la historia del diseño como una disciplina académica expuso lo siguiente:

Han pasado algunos años desde que escuelas como la Bauhaus o la superior de diseño de Ulm contribuyeron de manera definitiva en la concepción actual del diseño gráfico. La búsqueda de una identidad y metodología propias del diseño fue una constante durante la segunda mitad del siglo XX. El racionalismo que dominó gran parte de su desarrollo buscó, a través su acercamiento a los métodos científicos, sacudirse la fuerte carga de subjetividad dada por sus orígenes empíricos, técnicos y artísticos. (p. s/n)

Según este autor, existieron dos vertientes que mostraban claramente un interés por el acercamiento a los procedimientos científicos:

El desarrollo de metodologías de diseño que buscaban la sistematización de la práctica y una mayor objetividad. Algunas de estas metodologías tomaron como modelo parte del método científico. La búsqueda de un lenguaje visual objetivo apoyado fuertemente en la psicología, en espacial en las teorías de la Gestalt y de la percepción. (s/n)

Tal y como lo describe el autor, "Modelo General del Proceso de Diseño (MGPD)":

desarrollado en la Universidad Autónoma Metropolitana en México, con fuerte influencia científica. Dicha metodología contiene cinco fases: Caso, Problema, Hipótesis, Proyecto y Realización, que muestran claramente su herencia científica. Un ejemplo del segundo punto se puede observar en el libro La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual de D. A. Dondis, quien, al igual que muchos otros autores, sustentaron sus propuestas en teorías psicológicas.

Estos son dos de los hechos más evidentes que muestran la búsqueda de una disciplina del diseño objetiva y científica. Una preocupación que perdura hasta los días presentes.

Por su parte, Findeli y colaboradores (2018), comentan en relación a ello, que el “desarrollo del diseño ha motivado la reflexión colectiva y la búsqueda de alternativas metodológicas y de investigación que permitan su consolidación definitiva como disciplina académica capaz de auto-construirse a partir de la investigación científica” (p. 8). En este sentido, cabe mencionar que a pesar de su naturaleza eminentemente pragmática, el diseño es también una ciencia en construcción. El autor citado sostiene también que: “si bien desde una óptica clásica de la ciencia la investigación se concibe como una actividad sistemática y rigurosa que busca la generación de nuevos conocimientos, que sean confiables, válidos, verdaderos y verificables” (p. s/); es decir que el diseño gráfico es, en sí mismo una actividad compleja y, por lo tanto, la investigación en esta área del conocimiento resulta igualmente compleja.

La investigación actual en diseño

Findeli y colaboradores (2018), señalan que existen principalmente tres sectores que impulsan el desarrollo de investigación actual en diseño: el industrial, el social y el académico. En relación al industrial:

La investigación surgida desde el sector industrial es promovida por factores fundamentalmente económicos y se ha centrado en la innovación y desarrollo de productos, así como en la búsqueda de mecanismos para posesionar una marca comercial o un artículo en el mercado. (p. 5)

Quiere decir que según los autores, no se trata sólo de satisfacer una necesidad, sino de que el usuario-consumidor establezca una relación afectiva y duradera con el producto: que el consumidor "se case" con la marca comercial. Aquí es en donde el diseño emocional y el diseño sensorial adquieren relevancia como nuevos paradigmas del diseño.

En torno al sector social, los mismos autores afirman que la investigación está motivada básicamente por el “propósito de mejorar la calidad de vida de la sociedad a través de la atención a diversas necesidades específicas” (p. 8). Desde este ámbito tiene especial relevancia la población que sufre algún tipo de marginación, discapacidad o padecimiento. El desarrollo de proyectos en este sector se traduce fundamentalmente en un bien social y no necesariamente económico. Dicen los autores que:

La investigación en este sector ha fomentado el interés en paradigmas como el diseño inclusivo o incluyente, el diseño sustentable y el diseño accesible entre otros. El Grupo de Diseño Sensorial de "The Wales Institute for Research in Art and Design" (WIRAD) por ejemplo, ha desarrollado un software que maximiza las cualidades sensoriales del color, la forma, el movimiento y patrones para apoyar las necesidades sensoriales de niños con autismo y mejorar su rendimiento al trabajar con la computadora (p. 8).

Por otro lado, Findeli y colaboradores (2018), en el ámbito académico manifiestan que “la investigación en diseño está motivada principalmente por la demanda de programas de posgrado” (p. 8). Sostienen que “Es aquí donde surge un marcado interés por propiciar la reflexión y la generación de acuerdos que permitan un avance significativo en el reconocimiento de la investigación referente al diseño por parte de la comunidad científica” (p. 9). Findeli y colaboradores (2018), comentan también que:

Es necesario reconocer que también existen programas de investigación dentro de este sector que no tienen como finalidad la obtención de un grado académico, sino el desarrollo de nuevos conocimientos y herramientas útiles para la práctica del diseño. Tal es el caso del proyecto WebCADET, que es una herramienta de gestión de conocimiento específico sobre diseño y cuya finalidad es apoyar a los diseñadores durante las primeras de fases del proceso de diseño (p. 8).

Tal y como lo exponen los autores citados una constante en el sector académico es la búsqueda de una metodología propia y una mejor comprensión sobre los procesos de investigación en el diseño.

Paradigma for-trhu-through, es decir research for design, research about design y research through design.

Frayling (2003) propone una clasificación que ha ganado popularidad dentro de la comunidad académica: el modelo for-about-through, es decir, “investigación para

el diseño (research for design), investigación sobre el diseño (research into design) e investigación a través del diseño (research through design)” (p. 2). Findeli y colaboradores (2018) profundizan en dicho paradigma:

Investigación para el diseño (research for design)

Es la investigación en la que el producto final es un artefacto u objeto diseñado, Frayling (2003), que “es el tipo de investigación que se realiza normalmente para el desarrollo de un proyecto de diseño, lo que algunos académicos definen como "investigación proyectual" (p. 8). Señala Frayling (2003) que:

el objetivo principal de la investigación para el diseño (o el arte) no es lograr un conocimiento comunicable, por lo menos no en el sentido verbal (aunque sí puede ser en el sentido visual o icónico). Su finalidad es asegurar que los diferentes factores condicionantes del diseño (tecnológicos, ergonómicos, estéticos, psicológicos, etc.) han sido considerados adecuadamente al momento de realizar un proyecto. Este tipo de investigación en general no se considera científicamente aceptable por varias razones (p. 8)

Como señala el autor:

Por lo general, se basa en conocimiento ya disponible. Cuando se obtiene información o se produce conocimiento (por ejemplo, después de las entrevistas, la observación de campo, análisis comparativos, etc.), éste no suele realizarse con el rigor esperado por los estándares científicos, ya sea porque el "investigador" no tiene la cualificación necesaria, o (lo que sucede más a menudo), porque las limitaciones de tiempo lo impidan. El tipo de conocimiento involucrado es, sobre todo, tácito y no pretende ser publicado o discutido por la comunidad de investigación de diseño, de hecho, en muchos casos, es aún confidencial. (p. 8)

Este enfoque de investigación es quizá el más común en la práctica del diseño, pero también el que posee un menor nivel de aceptación dentro de la comunidad científica. Señala Frayling (2003) que: normalmente la investigación para el diseño no posee la calidad y el rigor necesarios para los programas de doctorado. Por otro lado, la investigación realizada desde esta perspectiva no tiene como objetivo lograr conocimiento transmisible sino que se centra en el desarrollo del artefacto o producto, es decir, no tiene finalidad científica.

Investigación sobre el Diseño (research about design o research into design)

Normalmente se efectúa desde otras disciplinas que no son propiamente el diseño, tales como la antropología, la historia, la psicología, la semiótica, etc. Findeli (2018) se refiere a la investigación sobre el diseño como “aquella que se realiza acerca de sus objetos, sus procesos, sus actores, es decir que su significado e importancia para la sociedad, los negocios, cultura, etc.

De acuerdo con Frayling (2003), éste enfoque es el más común dentro de los programas doctorales y está vinculado normalmente a la investigación histórica, a la investigación estética o de percepción, o bien a la investigación sobre otras perspectivas teóricas (social, económica, política, cultural, iconográficos, técnicas, materiales, estructurales, etc.) que involucran de alguna manera al arte o al diseño.

Investigación a través del diseño (research through design o research by design)

Según Keyson (2009), este tipo de investigación "se centra en el papel del prototipo de un producto como instrumento de investigación". Ello se sustenta en la comprensión de que no existe una separación fundamental entre la teoría y la práctica del diseño (lo que sí sucede en el primer caso, es decir en la investigación sobre diseño o research about desing). Vale acotar que según el autor citado, al menos cuatro objetivos justifican el desarrollo de investigación en diseño:

Construir una teoría general, que permita comprender mejor el diseño como disciplina y como fenómeno social, hecho indispensable para la consolidación epistemológica del diseño.

Ayudar a comprender el fenómeno del diseño, sus alcances, y su impacto en la sociedad.

Mejorar la práctica del diseño a partir de conocimientos y principios obtenidos por medio de la investigación rigurosa y apoyada en la evidencia científica.

Sustituir el conocimiento fáctico o tácito por un conocimiento sistemático y científico, es decir, organizar y sistematizar los saberes que el diseñador posee de

acuerdo a su experiencia para construir, sobre la base del conocimiento empírico, una plataforma sólida de conocimiento científico sustentado en la investigación sistemática y la reflexión colectiva.

Conclusiones

La consulta documental y bibliográfica permitió establecer de manera general el diseño gráfico como ciencia está en permanente y continua construcción, en este sentido, su afianzamiento estriba de la firmeza y seriedad con la que se lleve a cabo el trabajo de investigación. Es relevante la aportación sistematizada y colaboración en la participación en foros académicos. Ello acarreará no sólo el reconocimiento de la comunidad científica, sino, lo más importante, mejorar la calidad de vida de la sociedad a partir de una práctica del diseño gráfico mejor respaldada, con mayor conocimiento de causa.

Referencias

- Findeli, A. B. (2018). Research Through Design and Transdisciplinarity: A Tentative Contribution to the Methodology of Design Research. Recuperado el 12 de julio de 2010: http://5-10-20.ch/~sdn/SDN08_pdf_conference%20papers/04_Findeli.pdf
- Frayling, C. (2003). Research into Art & Design. London: Royal College of Art. http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm
- Keyson (2019) Keyson, D. V. (2009). Empirical Research Through Design. Obtenido de: <http://www.iasdr2009.org/ap/Papers/...>
- Margolin, V. (2020). Building a Design Research Community. Recuperado el 28 de Febrero de 2010, de Building a Design Research Community: <http://design.osu.edu/carlson/id785/designcommunity.pdf>
- Herrera Batista, M. (2020). En: No Solo Usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología. Documento en línea: Investigación y diseño: reflexiones y consideraciones con respecto al estado de la investigación actual en diseño, (Nov, 2020). http://www.nosolousabilidad.com/articulos/investigacion_diseno.htm