

Qué es el diseño y cuál es el rol de la investigación

Por Vicente Sandoval

La palabra «diseño» es de uso popular por todos y hasta por especialistas de otras disciplinas, he aquí un abordaje para reflexionar sobre qué es y el aporte de la investigación.

Artículo escrito en co-autoría con el Profesor [Daniel Ferrera Leiva](#) (UC-Temuco, Chile).

Una de las primeras ideas que viene a la mente cuando profundizamos en la inquietud por conocer el estado de la investigación —científica— en el campo del Diseño es la pregunta elemental sobre qué es el Diseño y cuál es su objeto. Estas preguntas son importantes porque marcan límites o establecen las fronteras conceptuales, técnicas, académicas y profesionales de la actividad del Diseño, y que dentro de las cuales (pero sin excluir otros campos) la investigación cumple un rol fundamental para la producción de conocimiento, cuyo producto es también crucial para sustentar una disciplina, y por ende institucionalizarla.

Lamentablemente, responder éstas preguntas ha resultado un quebradero de cabezas para cientos de pensadores tanto dentro como fuera del campo del Diseño. Pese a los esfuerzos, aún existen tantas interpretaciones como diseñadores, investigadores y Think-tanks existen, muchas de ellas contrapuestas. Esto no es negativo per se, al contrario, este abanico conceptual es parte del proceso que todas las disciplinas consolidadas han superado. Sin embargo, en algunos casos la falta de robustez intelectual entorno a una disciplina o la carencia de una masa crítica que apoye su desarrollo le impiden ser social, académica e incluso políticamente aceptada.

Dentro del contexto chileno esto es, como se han planteado algunos académicos, preguntarse si el Diseño —su enseñanza y aprendizaje, su estudio y divulgación— es dominio de las Universidades, de los Institutos Profesionales (IP), de los Centros de Formación Técnica (CFT), de las empresas ¿o de quién?

Lo que planteamos aquí tiene dos aristas. La primera, es considerar la investigación científica como un medio crucial, social y políticamente validado para la generación de conocimiento, entendiendo la generación de conocimiento y su divulgación, como un proceso fundamental de toda disciplina instalada en la Universidad. Lo que nos lleva a la segunda arista, las universidades chilenas, que además de enseñar, cumplen el rol de ser motores en la generación de conocimiento. Por lo tanto, un requisito de las disciplinas académicas sería cumplir en ese doble rol social: generar y transferir conocimiento. Si la disciplina se abocara sólo a la enseñanza podría instalarse en un IP o en un CFT. Asimismo, si sólo desarrollara investigación (como ocurre con algunas disciplinas en la industria o en la artesanía), correría el riesgo de olvidarse y simplemente desaparecer con el tiempo.¹²

Dentro de este contexto, la pregunta sobre de quién es dominio el Diseño dependerá de qué tan desarrollada esté, principalmente, la investigación: la generación y divulgación de conocimiento. Sabemos que en términos de enseñanza, el Diseño es una disciplina bastante aceptada, desarrollada geográficamente e institucionalizada en muchos países. No obstante, sabemos poco o muy poco sobre su producción científica y el aporte real que el Diseño ha hecho en términos de conocimiento a la sociedad en general. Un reciente estudio³ reveló que la investigación en Diseño existe, pero que es muy escasa y dispersa. Las razones de esta baja producción a nivel mundial, en relación a otras disciplinas, se sustentan básicamente en la hipótesis de que los diseñadores que investigan publican principalmente en revistas científicas de otras disciplinas, y que ligado a esto, existen pocas revistas científicas exclusivamente en Diseño. Otra razón para la baja producción, pero que también se relaciona con las preguntas fundamentales del Diseño —qué es y cuál es su objeto—, es que la palabra «diseño» es de uso popular tanto por el ciudadano común como por especialistas de otras disciplinas.⁴ Los biotecnólogos diseñan el código genético de plantas y semillas, los antropólogos diseñan herramientas metodológicas para analizar comportamientos humanos, los ingenieros diseñan estructuras, los informáticos diseñan programas, los políticos diseñan nuevas políticas públicas, por mencionar algunos casos.

Más allá de aproximarnos a una posible resolución de esta encrucijada, lo que queda más o menos claro es que, dentro del contexto Chileno, el Diseño deberá abordar con mayor ímpetu la empresa de generar conocimientos —científicamente válidos— si es que plantea instalarse de forma sólida al interior de las universidades.

Siguiendo esta misma línea, otras preguntas deben ser planteadas con respecto al modelo de promoción científica en Chile —que, sea dicho de paso, está endémicamente ligado a las corrientes políticas globales y a los «dominios» impuestos por organismos internacionales como el Fondo Monetario Internacional—, como por ejemplo: ¿qué otros modelos de producción científica son posibles para el campo del Diseño? o ¿qué escenarios son posibles para el Diseño si es que no decide subirse al tren de la investigación científica?

Publicado el 31/07/2013

-
1. Machlup, F. (1982). *Knowledge: Its creation, distribution, and economic significance. Volume II: The branches of learning*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
 2. Becher, T. (1989). *Academic tribes and territories: Intellectual enquiry and the cultures of disciplines*. Milton Keynes, England & Bristol, PA: The Society for Research into Higher Education & Open University Press.
 3. Sandoval H., V. y Ferrera, L., D. (2013) *La Investigación en Diseño: El diseño y su participación en los circuitos globales de divulgación del conocimiento*, UC-Temuco - UCL - PUC: Sin publicar.
 4. Lin-Lin, C. (2007) *International Journal of Design: A Step Forward*, International Journal of Design, 1 (1), 1-2.

