

# Sobre la investigación creativa

---

Por María de Mater O'Neill

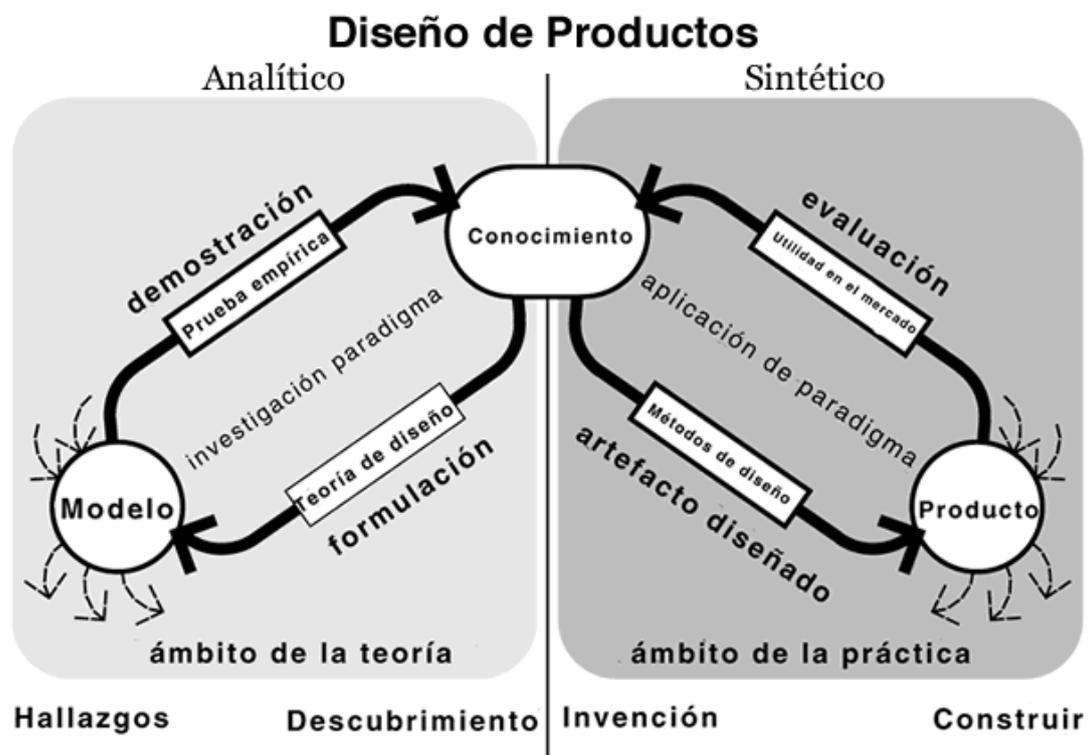
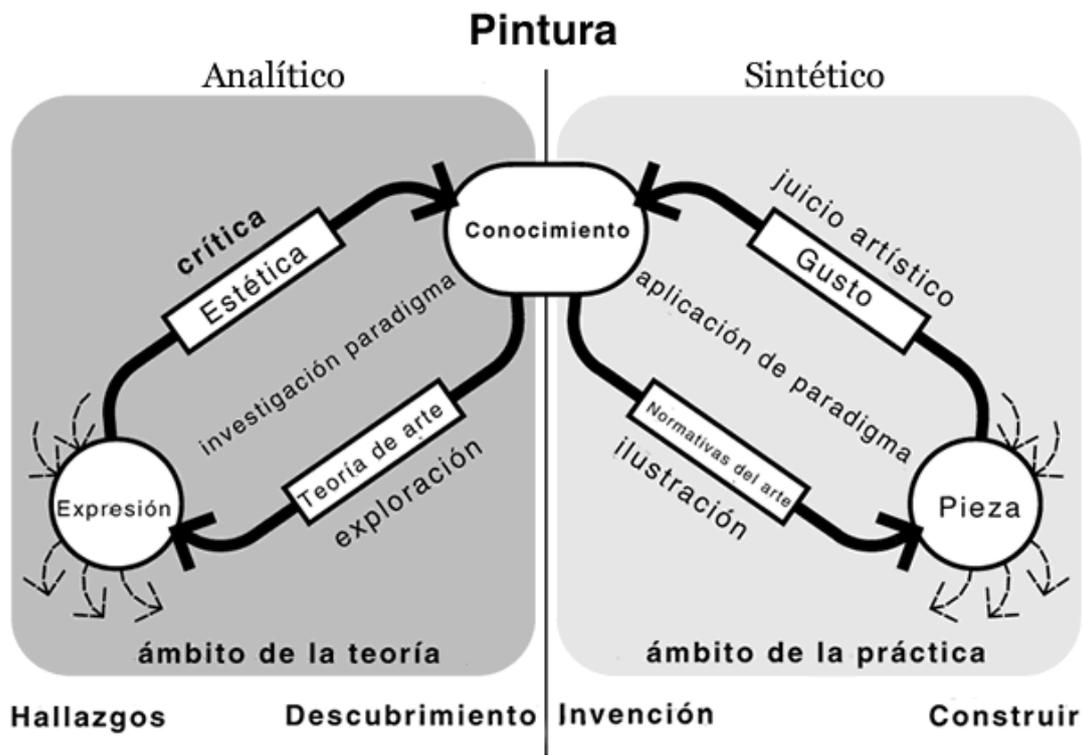
Se hace necesario que la investigación basada en las prácticas de arte y diseño sea publicada por quienes la practican.

Muchos diseñadores provienen de escuelas de arte. El diseño, igual que el arte, realiza investigaciones basadas en la práctica en vez de investigaciones totalmente informadas por la teoría. La forma de trabajar de los creativos, su metodología, varía. Hay investigaciones contemporáneas que son guiadas por el diseño o la creación (*design/art lead research*). Cuando me refiero a investigación no son las de mercadeo o cuantitativas. Mi enfoque son investigaciones contextuales. Hay necesidad de reflexionar sobre estos métodos, pero también es menester dar énfasis a la publicación de los mismos para poder entender mejor las prácticas creativas. Cabe señalar que a principios del siglo pasado (XX), la teoría del diseño compartió con el arte los movimientos como el Futurismo y el Constructivismo. No es sorprendente, ya que tanto el arte como el diseño vienen de bases artesanales. La investigación de diseño de los años 80 y su teoría no provenían estrictamente de la academia, sino de los profesionales del diseño que se encontraban en estas instituciones, como el ingeniero mecánico británico Bruce Archer, que luego cambió su práctica a la de diseño industrial. La participación de Archer en el desarrollo del campo de la investigación ha sido crucial, ya que dio base para un sistema ontológico y epistemológico desde el diseño.

## Investigar desde las prácticas de arte y diseño

«Cuando los asuntos, en vez de métodos, son centrales a la investigación, entonces es posible reconocer diferentes maneras de hacer investigación y darles valor en términos de su contribución a una pregunta particular o conjuntos de preguntas». (Margolin, 2000, pp. 2-3)

Cada práctica tiene su propia metodología. Hay modelos para comprender los procesos de investigación y producción de las prácticas. Uno es el *Modelo para generar y usar conocimiento acumulado* (Owen, 1998). El área gris oscura es donde más énfasis tiene la práctica. Según Owen, en la pintura es en la parte de la ideación, y en el diseño de productos, de acuerdo a esta gráfica, es en la parte del hacer. [Diagrama traducido por la autora.]



Las autoras Gray y Malins (1993) hacen otro tipo de comparación de las prácticas de arte y diseño, identificando por ejemplo que son parecidas, aunque se separan en el modo en que inician la investigación (primer paso). [Traducido por la autora.]

|        | <b>Arte</b>  | <b>Diseño</b>   |
|--------|--|---|
| Paso 1 | Generación (manipulación de materiales en el estudio del artista).   | Recolección de información (visual, escrita y oral).  |
| Paso 2 | Selección (de la manipulación de materiales se identifican formas y patrones para interactuar).                      | Selección.  |
| Paso 3 | Síntesis (conceptualizar y planificar el trabajo artístico).   | Análisis y síntesis.  |
| Paso 4 | Articulación (hacer visible los problemas que surjen en pasos 1, 2 y 3).   | Hacer pruebas con normativas visuales y de uso.   |
| Paso 5 | Presentación (de los pasos 3 y 4, para convocar la atención crítica de otros, usualmente los pares).                 | Reacción de usuario y sus comentarios.  |
| Paso 6 | Discusión crítica (que genera nuevas ideas y se regresa al paso 1).  | Compromiso en el contexto de la función, ergoeconomía, manufactura y restricciones de materiales. |
|        | Patrón cíclico de actividades de los estudiantes de arte según Cornocks (1984, citado por Gary & Malins, p. 7, 1993) | (Gary & Malins, p. 8, 1993)   |

Mi propósito aquí no es expresar si avalo o no estos modelos mentales, sino señalar su existencia. Más bien lo que quiero plantear es que tanto el arte como el diseño son formas de construir conocimiento. De igual manera deseo establecer, cómo un conjunto de prácticas sociales compartidas afectan la forma en que se construye y se diseña (parafraseando al diseñador de India, Ramesh Srinivasan, 2011). Lo que sería interesante es saber cuáles marcos ontológico y epistemológico están utilizando los diseñadores/artistas de nuestra región, desde nuestros distintos sistemas de valores.

### **Nuevo conocimiento: Cómo se construye con otros**

Métodos y herramientas que funcionan (fácil en su usabilidad) no necesariamente son apropiadas (útiles) al contexto de distintos grupos de personas (social, educación y edad, entre otros). Utilizando los mismos criterios para el diseño de HCI (*Human Computer Interaction*), podemos evaluar el diseño de una investigación creativa.

En el área de FACILIDAD DE USO (*usability* en inglés, el hacer algo).

- La efectividad: ¿El/la diseñador/artista/investigador puede hacer los pasos de las herramientas o método para lograr los objetivos de su proyecto?
- La eficiencia: ¿Cuánto esfuerzo requiere de parte del/la diseñador/artista/investigador el usar los métodos o herramientas?
- La satisfacción: ¿El/la diseñador/artista/investigador volvería a retomar esos métodos o herramientas para otro proyecto?

En el área de UTILIDAD (*usefulness* en inglés, el modo de hacer)

- El tono: ¿Los métodos y herramientas se integran al contexto donde ocurre la investigación y con todos los tenedores de apuesta?
- La percepción: ¿O crea un ruido al tratar de lograr los objetivos de la investigación?

La reflexión es importante sobre todo si el diseñador quiere tener una práctica centrada en el usuario (*User-centered*). Preguntas como ¿A quién le pertenece la investigación?, ¿A quién le pertenece el nuevo conocimiento generado?, ¿Quién decide los métodos y herramientas de la investigación? Linda Thuiwai Smith (1999), Māori de Nueva Zelandia, las identifica como el acto de ‘colonizar saberes’ y ‘colonizar las disciplinas’. Se puede entonces ir en dos vías: Una donde somos los *autores sacro* o la otra, la vía intertextual (Kristeva, 1966), donde se reconoce la interpelación de todos los tenedores de apuesta (asistentes, espectadores, usuarios, autores de la literatura revisada, clientes, suplidores, entre otros) incluyendo además las mediatizaciones de sistemas de información, como el Internet, el interfaz de móviles, cómo se apropian de forma local, entre otros. La intertextualidad según Kristeva, es la definición de los múltiples indicios que un texto (de trabajo) puede tener de otras obras. Por lo tanto, cuestiona el papel de la originalidad, el concepto universal que no reconoce la existencia de las diferencias, y el autor (diseñador) en relación con el lector (usuario).

## Reconocimiento de la renuencia

«...artistas y diseñadores son particularmente pobres en exteriorizar sus procesos, dando la impresión al mundo de que no tenemos metodologías y que somos incapaces de inventarlas». (Gray & Malins, p. 10, 1993)

Valorar la investigación de los proyectos de arte y diseño es organizar y sistematizar el conocimiento desde el hacer (empírico) que el creativo posee de acuerdo a su experiencia en la construcción de ese conocimiento. Es dar a otros practicantes una plataforma de conocimiento teórico apoyado en la investigación sistemática y la reflexión. La falta de divulgación de los procesos trae pérdidas:

- de la historia de la práctica creativa
- de oportunidades de innovación
- de adquisición de nuevo conocimiento
- de oportunidades de colaboración

Trae a su vez inequidad, desinformación y exclusión en muchos de los practicantes, y el capital social se reduce al la compensación estar regida por un sistema de castas del «autor sacro», aquel cuya metodología de crear nuevo conocimiento es un misterio divino. Aunque es cierto que existe el esquema de Arthur Danto (1984) en el diseño, el no poder señalar de forma pública la construcción de conocimiento (tácito) da la impresión de una cultura mimética.

## Conclusiones

1. La metodología de investigación de las prácticas de arte y diseño son parecidas aunque la finalidad sea distinta.
2. Al ser crítica de los métodos de investigación, puedo comprender cómo los métodos de las prácticas creativas funcionan como parte de nuestra vida social y las dinámicas políticas que crean.
3. La falta de transparencia de cómo los proyectos de arte y diseño en nuestra región inmediata no divulgan su reconfiguración constante en el proceso, promueve una especie de explicación cultural difusionista. Por lo tanto, hay una necesidad de promover reflexión y publicación de nuestros métodos investigativos en estas prácticas.

Publicado el 16/12/2011

---

### Bibliografía:

- Archer, L. B. (1980). *A View of the Nature of Design Research*. «Design: Science: Method». DRS (Design Research Society) Conference, . J. A. Powell. Portsmouth, UK: 30-47.
- Danto, A. (1984) *The End of Art*. En *The Death of Art*, ed. por Berel Lang, New York: Haven Publishing
- Gray, C, Malins, J (1993) *Research Procedures / Methodology for Artists & Designers* ([En línea](#))
- Kristeva, J. (1966) *Word, Dialogue, and Novel*. En *The Kristeva Reader*. Columbia University Press (April 15, 1986)
- Margolin, V. (2000). *Building a Design Research Community*. ([En línea](#))
- Mignucci, A., O'Neill, MM (2008) *Painting for a Specific Floor / Pintura para un Piso Especifico* (Bilingual Edition) ([En línea](#))
- Owen, C. (1998). *Design Research Building the Knowledge Base*. ([En línea](#))
- Smith, L. (1999). *Decolonising Methodologies: Research and Indigenous People*. London: Zed Books.
- Srinivasan, R. (2011) *Empowering Culture and Context*. Civic Media Thursday lunch series. MIT Media Lab [[video](#)]

**FOROALFA**

ISSN 1851-5606  
<https://foroalfa.org/articulos/sobre-la-investigacion-creativa>

