

Introducción

Beatriz García Prósper

Profesora Titular de Universidad.

IGD. Grupo de Investigación y Gestión del Diseño.

Universidad Politécnica de Valencia.

Doctora en Bellas Artes.

Este año 2010 el **Dossier Monográfico** de la revista académica “Archivo de Arte Valenciano” versa sobre la **Investigación en Diseño**. Esta publicación divulga desde 1915 investigaciones relevantes en el campo del arte como: arquitectura, grabado, literatura, música, etc. Por primera vez, desde su origen, se propone un monográfico sobre el Diseño. Nos parece una oportunidad única que los primeros textos sobre diseño en esta prestigiosa publicación sean sobre Investigación en Diseño. Esta circunstancia nos permite situar el Diseño en relación con su dimensión investigadora y diferenciarlo de otros ámbitos más artísticos o del campo de la ingeniería.

La investigación en diseño es muy incipiente comparada con otros campos del conocimiento. Como se verá a lo largo de las intervenciones de los autores que participan en este monográfico, la investigación en diseño como disciplina o área reconocible de estudio surge en la década de los 60 en la conferencia *Design Methods*¹, organizada por el Imperial College de Londres en 1962. A partir de este congreso, se funda el Design Research Society (DRS) en 1966; John Christopher Jones crea el Design Research Laboratory en la University of Manchester; y Bruce Archer funda el Department of Design Research en el Royal College of Art en Londres, convirtiéndose en el primer profesor de investigación en diseño.

El caso español es más reciente. La Universidad Politécnica de Valencia, a través del Departamento de Dibujo, empezó a impartir formación de doctorado en diseño en el curso 1989 – 1990². El curso 1992 – 1993 fue el primero con un programa específico de diseño denominado “Aproximaciones al diseño industrial y gráfico” cuyo coordinador era Manuel Lecuona. Desde entonces se han presentado veintisiete Tesis Doctorales relativas al diseño en la Universidad Politécnica de Valencia a través del Departamento de Dibujo.

Su corta historia, como campo de investigación, implica construir y consolidar el discurso propio del diseño y su afianzamiento como conocimiento científico con un método riguroso que conduzca a ampliar el conocimiento. Según la Design Research Society³ el propósito de la investigación en diseño es promover el estudio y la investigación sobre el proceso de diseño en sus diferentes campos. Por tanto, se trata de entender mejor y mejorar el proceso de diseño y su relación con otras disciplinas. Su objetivo es actuar con una visión académica independiente sobre el proceso mismo del diseño.

La investigación en diseño también tiene ineludiblemente un punto de vista desde la práctica profesional y su vinculación con las empresas⁴. De hecho, los diseñadores enmarcados en la profesión cuya producción es creativa afirman que su actividad es investigación, puesto que al innovar aportan nuevos conocimientos. Además, podría entenderse que la difusión de su conocimiento tiene lugar a través de la instalación, la fabricación y la distribución de sus productos comparable con cualquier publicación. Desde esta premisa, se constata que la actividad profesional creativa es sinónimo de actividad de investigación. Según Archer⁵ la práctica profesional se justifica como investigación en la medida en que se cumplen una serie de requisitos. Por un lado, que el planteamiento de la actividad profesional se plantee como objetivo “el conocimiento”. Por otra parte, que la forma de llevarse a cabo sea sistemática, con datos explícitos y con procedimientos transparentes. De este

1 J. Christopher Jones y Denis Thornley Jones, (eds), *Conference on Design Methods*, Pergamon Press, Oxford, Gran Bretaña, 1963.

2 Las asignaturas las impartían los hoy catedráticos del Diseño Manuel Lecuona y Gabriel Songel en el Programa de Doctorado denominado “Diseño”.

3 <http://www.designresearchsociety.org>

4 García Prósper, B. *Investigación en torno al Diseño*, CDD Centre de Documentació IMPIVA Disseny, Valencia, 2010. Pendiente de publicación.

5 Archer, Bruce. “The Nature of Research”, *Co-design, Interdisciplinary Journal of Design*, Enero, 1995.

modo, cualquier otro investigador puede descubrir con posterioridad información y repetir los procedimientos adoptados; ensayar el argumento llevado a cabo; y llegar a las mismas conclusiones. En definitiva, Archer concluye que una actividad es investigación cuando cumple con los criterios que definen la actividad de investigación como “una investigación sistemática cuyo objetivo es transmitir conocimiento”.

El creciente interés en el uso de la investigación del diseño está vinculado directamente al convencimiento, por parte de las empresas, de la importancia del diseño para el éxito empresarial. Muchas organizaciones están comenzando a comprender con claridad la necesidad de utilizar el diseño para lograr y mantener el éxito⁶. La investigación en diseño abarca una amplia gama de actividades de investigación tales como: la investigación de mercados, investigación de tendencias, investigación de la tecnología, comunicación y marca, investigación etnográfica, investigación de diseño de interacción, estilos de vida, investigación de futuros. Por tanto, los equipos de investigación de diseño, reúnen a psicólogos, sociólogos, diseñadores industriales, expertos en materiales, en marketing, filósofos, antropólogos, equipos multidisciplinares y multiculturales con el fin de asistir a las empresas en los factores de innovación para el diseño de nuevos productos, servicios e incluso negocios con éxito.

Este monográfico de Investigación en torno al Diseño incorpora una serie de textos que contextualizan, definen y reflexionan a través de las visiones de los diferentes autores.

Se plantean varios grupos de intervenciones. El primer bloque gira en torno al marco teórico e histórico de la investigación en diseño. Son los artículos de Victor Margolin, Profesor Emérito de Historia del Diseño de la Universidad de Illinois en Chicago y de Manuel Lecuona, Catedrático de Universidad y Director del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia. Ambos plantean una extensa reflexión sobre lo que ha supuesto investigar en términos científicos en el campo del diseño. Margolin hace una excelente revisión de todos los hitos históricos que han marcado la clara evolución hacia lo que hoy entendemos por investigar en diseño. También, al igual que Lecuona, expone las dificultades que encuentra el colectivo de investigadores para comunicarse y para difundir su conocimiento. Concretamente Manuel Lecuona plantea su preocupación ante el caso español con los diferentes enfoques dependiendo de los colectivos profesionales, las escuelas y las universidades, lo que propicia la inexistencia de un marco referencial que identifique los niveles de investigación.

El segundo bloque de aportaciones gira alrededor de la investigación desde la práctica del diseño. A través de los diferentes autores se revisa la relación de la investigación en diseño con la innovación y cómo la práctica del diseño es clave en los procesos de creación de conocimiento. En este sentido son especialmente relevantes las reflexiones de Paola Bertola, Profesora Asociada de la Escuela de Diseño en el Politecnico di Milano y de Gabriel Songel, Catedrático de Universidad y miembro del Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia. Estos investigadores, a través de sus respectivos artículos, establecen el nexo de unión entre la visión académica e institucional orientada a la reflexión sobre el diseño y sus planteamientos para, en lo sucesivo, adentrarse en la propuesta de metodologías, herramientas, escenarios, políticas, etc. Aquí la Investigación en Diseño se está convirtiendo en un lugar donde interactúan: universidades, profesionales y empresas e instituciones. Gabriel Songel esboza el panorama actual de la investigación en diseño a través de la actividad desarrollada por el IGD. Grupo de Investigación y Gestión del Diseño de la Universidad Politécnica de Valencia.

6 Bruce Nussbaum, a través de la publicación *Business Week*, promociona los beneficios del diseño y del pensamiento de diseño en el ámbito empresarial.

Dentro de este segundo bloque, se establece otro grupo de intervenciones con una visión práctica de la investigación del diseño y su íntima relación con la innovación. Son los planteamientos claros y precisos de Gui Bonsiepe, reconocido diseñador y teórico del diseño y de Brigitte Wolf del Departamento de Diseño Industrial en la Wuppertal University de Alemania. Ambos investigadores presentan una perspectiva detallada de lo que supone innovar y su relación con la investigación en diseño. Gui Bonsiepe nos ilustra con su vasto conocimiento sobre el diseño y concreta una clasificación de innovaciones en diseño, ocho en total, para finalizar aportando doce vectores de innovación. Sin duda un referente que orienta y sitúa aportando datos objetivos tan necesarios en un entorno caótico como el que han apuntado otros autores de este mismo monográfico. Por su parte Brigitte Wolf, plantea una visión más de futuro. Algunos de los autores han perfilado la evolución de las competencias del diseño. La investigadora Wolf concibe nuevas competencias basadas en el diseño de las estructuras de nuevos negocios. Estos nuevos planteamientos tienen lugar gracias a que la investigación en diseño ya es madura y está vinculada a innovar no tanto en el producto sino en los procesos de los servicios, dando lugar a nuevos negocios.

A modo de conclusión, la editora de este monográfico Beatriz García Prósper repasa conceptos y planteamientos de las actividades que se configuran como investigación en diseño. Concretamente plantea las actividades centradas en favorecer la comunicación y la transferencia del conocimiento y la investigación en diseño cada vez más centrado en el conocimiento de los usuarios y su estilo de vida.