

## El sintagma necesario. Una propuesta para dilucidar aspectos de la investigación en Arte y Diseño

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 41-43. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: noviembre 2014

Liuba Margarita Alberti Zurita (\*)

**Resumen:** Dada la diversidad de visiones, dudas, antagonismo y hasta confrontaciones que suscita el tema de la investigación en Arte y Diseño, en el presente artículo se esboza la necesidad de una construcción sintagmática que ayude a precisar el carácter de fondo de dicha problemática, proponiendo el estudio e identificando los modelos epistémicos de sus principales actores: diseñadores, artistas y metodólogos, todo ello en aras de una integración, coherente y lógica, que contribuya de forma significativa al avance de dichas disciplinas, así como a la superación de los conflictos interpersonales que genera.

**Palabras clave:** Arte - Diseño - Investigación - Modelos - Epistemología.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 43]

Es sabido que la incorporación de las carreras de Diseño y Arte al contexto universitario supuso (y supone) un reto que por mucho tiempo estas disciplinas no tuvieron: investigar; por lo menos no en los términos en los que lo concibe la ciencia clásica. Para muchas de nuestras escuelas este paso no ha sido ni el más fácil, ni el más firme, pues investigar, lo que se dice Investigar en Diseño y Arte, tiene una serie de implicaciones que no siempre son fáciles de congeniar con una tradición epistémica de tan larga data como las que se han venido desarrollando en nuestras universidades.

La evidencia más clara la tenemos en el cómo vivimos y afrontamos ese aparente requisito indispensable para optar al grado académico que otorgan nuestras universidades: la presentación de un Trabajo de Investigación. Y decimos, aparentemente, porque no son pocas las veces que nos asaltan las dudas en torno al carácter verdaderamente investigativo de estos trabajos.

Para el caso de Diseño Gráfico, títulos como: "Diseño de un sistema gráfico para la elaboración de un libro digital", o "Diseño de una guía turística para el Estado tal"; "Diseño de la imagen corporativa para la empresa Z", o "Diseño de empaques para productos X o Y", entre otros, con frecuencia nos interrogan en torno a si las resoluciones de estos trabajos son o no fruto de un proceso investigativo o, dicho de otro modo, ¿para hacer esto es necesario pasar por un proceso de investigación?

Las respuestas no pueden ser sino de dos tipos: si y no, pero los argumentos que las acompañan pueden ser múltiples y variados, y en el fondo, lo más importante para nuestro propósito es que dejarán entrever el modelo epistémico de quien las enuncia.

La tradición epistémica de nuestras Universidades ha hecho punto de honor en el tema investigativo, sustrato donde han de apoyarse el resto de las actividades universitarias como la docencia y la extensión. Y tiene sentido, pues, siendo la Universidad una sociedad del y para el conocimiento, ésta tiene en la investigación la garantía más cercana de que éste sea lo más cercano posible a la verdad. Visto de esta manera, la investigación tiene su razón de ser como actividad generadora de conocimiento, pero de

un conocimiento que, además de ser novedoso, debe dar cuenta de cómo se obtuvo, de sus pasos, de sus caminos, de sus modos, de sus métodos.

De modo que, desde las disciplinas que nos ocupan bien habría que preguntarse ¿qué tipo de conocimiento genera el diseño gráfico? O ¿Qué tipo de conocimiento genera el Arte? Así como, desde los ejemplos planteados preguntarnos ¿El diseño de una imagen corporativa para una empresa, de un logotipo, o de empaques para el producto X o Y generan conocimiento nuevo? ¿Cómo es ese conocimiento nuevo? ¿Qué es lo realmente novedoso de este conocimiento? Así como, ¿Es posible dar cuenta de cómo se obtuvo ese conocimiento? ¿De sus pasos? ¿De sus métodos?

De las respuestas a estas preguntas se pueden derivar muchas cosas, entre ellas la sinceración definitiva acerca de si de verdad investigamos, o si por el contrario, no será más bien que en nuestras disciplinas la generación de conocimientos se da por vías más afines a otros procesos como la innovación o la creatividad, que dicho sea de paso, también generan conocimiento nuevo. Es decir, creo que vale la pena, a estas alturas, plantearse la pregunta telúrica ¿Están las Universidades para investigar o para generar conocimiento nuevo? ¿El conocimiento nuevo se genera sólo a través de la investigación? ¿Qué pasa en la Universidad con las otras formas de generación del conocimiento? Son estas preguntas capciosas, sabemos, pero el sólo hecho de tener la opción de decantarnos por la segunda brinda la posibilidad de explorar un universo del que muchas veces nos sentimos recelosos, temerosos, pero que bien pudieran ser la vía para hacernos ver más coherentes y seguros de lo que hacemos, ante nosotros y ante el mundo.

Sin embargo, aunque vale la reflexión, no es por allí por donde en este momento queremos andar, sino por los posibles modelos epistémicos que se pueden desprender de las respuestas planteadas a interrogantes relacionadas con el modo en que el Diseño Gráfico y el Arte investigan. Como es sabido los modelos epistémicos son aquellos que dan cuenta de todo lo relativo al conocimiento. Qué es, cómo se valida, cuáles son sus fuentes, cómo

se obtiene, etc. Su devenir histórico está marcado por la diversidad, pues el conocimiento y el conocer, lejos de ser conceptos consensuados han sido visto y tratados desde múltiples perspectivas, o lo que es lo mismo, desde múltiples paradigmas.

Apoiados en el texto de Hurtado en un breve y grosso modo de presentarlos, citamos en primer lugar, como modelo epistémico originario, el empirismo, que introduce, en los orígenes de la ciencia moderna el método experimental, consistente en diseñar experimentos minuciosamente, dando paso en su desarrollo a los métodos de generalización inductiva, cuya fuente está en la experiencia, se valida con la experiencia y su fin último es describir la realidad. (2010, p. 85)

Luego podríamos nombrar el racionalismo. Para nadie es un secreto como el “pienso luego existo” se apodera de la episteme occidental, cuando su padre, Descartes propone el método racional deductivo e introduce la noción de que la razón es más cierta que la materia, llegando a la conclusión de que ambas son entes totalmente separados y distintos. Al ser más cierta la razón que la materia, la mente se supone también más importante, por lo cual se le concede más valor al trabajo intelectual que al manual, (Hurtado 2010, p. 39) como vemos, una perspectiva equiparable a la usanza de los antiguos griegos y su distinción entre artes liberales y artes mecánicas. Para el racionalismo investigar es razonar y el conocimiento generado tiene carácter generalizante y universal. Al respecto Descartes señaló: “nunca debemos dejarnos persuadir sino por la evidencia de nuestra razón. Adviértase que digo de nuestra razón y no de nuestra imaginación ni de nuestros sentidos”.

Estos dos modelos fundamentales u originarios como los llama Barrera, tendrán muchas variaciones generando modelos derivados o secundarios cuyas derivas, a veces complementarias, sucedáneas o sintagmáticas marcan el curso del saber y el conocimiento.

Entre ellos destaca sin duda el positivismo, tan venerado como aborrecido por muchos. El positivismo promulgó que la ciencia y la investigación debían estar dirigidas a exaltar los hechos por encima de las ideas; las ciencias naturales frente a las teóricas, y las ciencias naturales frente a las filosóficas. Que éstas debían buscar leyes y que el criterio de verdad era la verificación, pero fundamentalmente la verificación de hipótesis.

Por su parte el materialismo histórico desarrolló la postura epistémica que hizo ver el conocimiento como un hecho cambiante, cuyo objetivo está en estudiar la sociedad con bases a sus propias contradicciones internas. “este concibe la praxis como la unión dialéctica entre la práctica basada en los sentidos y la inteligencia humana comprometida con la actividad social creadora, selectiva y crítica” (Hurtado 2010, p. 87). Su método está orientado a la investigación en las ciencias sociales.

Otra perspectiva para ver el asunto del conocimiento lo desarrolla el pragmatismo sociológico. Desde esta visión el punto de partida para la producción de conocimiento son las necesidades humanas definidas socio históricamente dentro de contextos concretos. Para éste, señala Hurtado, la razón de ser del conocimiento está en su posibilidad de generar transformación social. Las teorías tienen sentido en la medida que orientan la acción y

el método más expedito para su alcance es la llamada investigación acción participativa. (2010, p. 87)

Dentro de la corriente pragmática no puede quedar de lado la perspectiva de Pierce y James, quienes por su parte plantean que la función del pensamiento es producir hábitos de acción, pero una acción que a diferencia de los modelos pragmáticos anteriores no busca cambiar el modelo social, sino que transforma y resuelve dentro del mismo modelo, afianzándolo, mejorándolo y perfeccionándolo. Una definición de investigación que también se enmarca dentro del pragmatismo es la de Kurt Lewin quien afirma que:

La investigación requerida para la práctica social puede ser caracterizada como una serie de procesos investigativos que esclarezcan el quehacer profesional en el manejo de problemas sociales específicos (la administración social) o como una ingeniería social. (Salazar c.p. Hurtado, 2010, p. 89)

Para el pragmatismo la práctica misma es una forma de investigación y las ideas son parte de la experiencia, en consecuencia, señala Hurtado, si se quisiera expresar en una sola frase la definición de investigación del pragmatismo, se podría decir que investigar es crear conocimiento para resolver problemas prácticos. (2010, p. 89) Finalmente, no pueden quedar por fuera postulados claves para el desarrollo del conocimiento como los son el estructuralismo y la fenomenología, cuyos aportes y contribuciones han sido de hondo calado y significación. Para el primero la razón de ser del conocimiento es “tratar de dilucidar las relaciones sistemáticas y constantes que existen en el comportamiento humano, personal, social” (Hurtado, 2010, p. 90), dándole a tales relaciones el nombre de “estructuras”, mientras que para la fenomenología el saber se alcanza con base en la percepción pura del evento de estudio, libre en su interpretación de conceptos, preconceptos o precogniciones a fin de que éste sea descrito tal como se manifiesta a la conciencia. (Barrera 2007 c.p. Hurtado 2010, p. 90)

De modo que, como vemos, muchas son las perspectivas en torno al conocimiento y muchas las maneras de entenderlo, por lo que, en términos generales nos asaltan las siguientes interrogantes ¿Siendo que todas ellas parecen mostrar algo de verdad?, ¿Que cada una de ellas resuena en nuestros oídos de modo tan coherente, convincente y completo?, ¿Qué hacer? ¿Hacia dónde orientar nuestra visión epistémica? ¿Cómo conciliar estas miradas?, mientras que, en términos específicos no escapan a nuestras dudas preguntas como ¿El diseño gráfico cala en algunas de ellas? ¿En cuál o en cuáles? ¿En qué términos? ¿Bajo qué premisas?

Afortunadamente preguntas como estas comienzan a tener respuestas dentro del contexto de la episteme contemporánea. Las respuestas no han podido ser otras que integrativas, holísticas, búsquedas denodadas que apuntan a reconstruir el sentido de totalidad que tenía el conocimiento antes de que el parcelamiento hiciese mella en él. Ya desde esta perspectiva tenemos resultados tan interesantes como la reconstrucción sintagmática que Hurtado propone respecto al concepto de investigación, y

más allá de ello, la construcción del método holopráxico de investigación.

Las definiciones sintagmática tienen su bondad en el hecho de reconciliar posturas aparentemente antagónicas y crear el marco para el reconocimiento y el respeto por el otro a sabiendas de que su visión es tan válida como la propia, sólo que desde un topos de enunciación distinto. Construir una definición sintagmática, como señala Hurtado, implica identificar el punto de encuentro entre las diferentes definiciones que aportan los distintos modelos epistémicos (lo común, el núcleo sintagmático) pero al mismo tiempo descubrir la complementariedad entre aquellos aspectos que, vistos desde diferentes perspectivas, parecen opuestos (relaciones paradigmáticas). (Hurtado, 2010, p. 91)

De modo que, volviendo al tema que nos convoca, dadas las variadas posibilidades epistémicas que arroja el tema de la investigación en diseño gráfico y arte, bien podría plantearse un modelo integrativo que dé cuenta de manera coherente, lógica y armónica de la naturaleza cognitiva de esta disciplina, su rol dentro de la construcción del conocimiento, sus modos de concebir las fuentes del mismo, en fin, integrar sintagmáticamente la complejidad que la define y caracteriza.

No puede quedar de lado, en esta integración, el reconocimiento de la creatividad como proceso generador de conocimiento nuevo, así como la reivindicación de las ideas de Kant y Nietzsche cuando dan cuenta de la importancia de lo sensible en la conformación del éste. De este modo es posible que algún día nuestras disciplinas caminen hacia un universo más certero y placentero; un universo de entendimiento y reconocimiento de la inmensa riqueza que brinda el ser particular dentro de la diversidad.

## Una didáctica proyectual para aprendizajes significativos y colaborativos

María Elena Tosello, María Georgina Bredanini Colombo, Matías Dalla Costa y Guillermo Mántaras (\*)

**Resumen:** Uno de los desafíos que enfrentan las disciplinas proyectuales es cómo activar la imaginación, motivar comprometer a estudiantes y docentes en procesos de aprendizaje heurísticos y significativos, que integren las TIC en relación a un nuevo paradigma epistemológico, estético y técnico. Surge así una propuesta didáctica a partir de la consigna “imaginar, proyectar y construir mundos”, que impulsa una experiencia lúdica y creativa de construcción colaborativa del conocimiento. El artículo describe los fundamentos, objetivos, características y resultados de esta experiencia realizada en el Taller de Gráfica Digital 2013 de la FADU-UNL.

**Palabras clave:** Aprendizaje - TIC - Didáctica - Motivación - Lúdico.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 48-49]

### Referencias Bibliográficas

- Barrera, M. (2008). *Modelos epistémicos en investigación y educación*. Caracas: Quirón.
- Hurtado, Jacqueline (2010) *Metodología de la Investigación. Guía para una comprensión holística de la ciencia*. Bogotá-Caracas: Quirón.

**Abstract:** Given the diversity of visions, doubts, antagonism and even confrontations which raises the issue of research in Art and Design, in this article the need to construct a phrase that helps define the character background outlined this problem by proposing the study and identifying the epistemic models of its main actors: designers, artists and methodologists, all in the interests of coherent and logical integration, which contribute significantly to the advancement of these disciplines, as well as overcoming interpersonal conflicts generated.

**Key words:** Art - Design - Research - Models - Epistemology.

**Resumo:** Dada a diversidade de visões, dúvidas, antagonismo e confronto que suscita o tema da pesquisa em Arte e Design, no presente artigo esboça-se a necessidade de uma construção sintagmática que ajude a precisar o carácter de fundo de dita problemática, propondo o estudo e identificando os modelos epistémicos de seus principais actores: designers, artistas e metodólogos, todo isso em aras de uma integração, coerente e lógica, que contribua de forma significativa ao avanço de ditas disciplinas, bem como à superação dos conflitos interpessoais que gera.

**Palavras chave:** Arte - Design - Pesquisa - Modelos - Epistemologia.

(\*) **Liuba Margarita Alberti Zurita.** Universidad de Los Andes. Facultad de Arquitectura. Mérida. Edo. Mérida. 2004-2010 Título obtenido: Magister Scientiae, en Historia, Teoría y Crítica de la Arquitectura. Universidad de Los Andes. Facultad de Humanidades. Escuela de Letras. Mérida. Edo. Mérida. 1997-2001. Título obtenido: Licenciada en Letras mención Historia del Arte.

Actas de Diseño (2015, Julio),  
Vol. 19, pp. 43-49. ISSN 1850-2032  
Fecha de recepción: abril 2013  
Fecha de aceptación: julio 2013  
Versión final: noviembre 2014