

1.7. DISEÑO E INVESTIGACIÓN



La investigación para el proyecto de diseño tiene como punto de partida el carácter de mediación cultural del diseño, con sus consecuencias en la generación de la identidad y la contextualización del proyecto. Interviene en la representación y significación de realidades, con la evaluación situacional y conceptual del mercado y de la cultura. La investigación es una presencia operativa en la etapa de recolección y procesamiento de datos para la evaluación de la situación de comunicación y de la situación de producción; asimismo, en el campo de las decisiones para la definición de parámetros, el uso de referentes, el empleo de los signos, la opción por las estrategias creativas, técnicas y tecnológicas, la evaluación de productos y resultados.



La investigación es un componente sustantivo en todo proyecto de diseño. Hay una investigación temática, una investigación de antecedentes, una investigación de la situación de comunicación, una investigación de mercado, una investigación de referentes, una investigación de recursos. Cada una de estas dimensiones ha sido tomada en cuenta por Memoria Gráfica. Son dimensiones cuyos elementos se ensamblan para definir los marcos de producción de un proyecto, desde su fase creativa hasta su implementación y evaluación de resultados. He aquí algunos aportes. **Investigación temática.** El artículo “El cómic en literatura” (MG2) de Carla Sagástegui propone: “el cómic vendría a ser una representación cómica o irónica del romance, y en términos de ficción temática —aquella que suele vincular la proyección del autor del texto con la sociedad— se trata de una gesta romántica y ejemplar, en la que su autor es consciente de la función social de su obra y por ello tiende a producir compilaciones enciclopédicas por medio de las cuales es percibido como un voce-

ro importante de su sociedad (y es en este sentido que deben entenderse los términos de su integración social).” **Investigación de antecedentes.** El artículo “Investigar para innovar en el diseño editorial” de Rosa Gonzales (MG8) explica: “La investigación conduce a enfocar varias etapas importantes de la historia del libro, cuyos productos relevantes pueden ser objeto de estudio e interpretación, para valorar su potencial de co-significación comunicativa: las iluminaciones medievales, las propuestas tipográficas de Arts and Crafts, las carátulas de Carson, etc.” **Investigación de la situación de comunicación.** El artículo “Diseño en el contexto: lineamientos estratégicos” (MG1) de Mihaela Radulescu indica: “Es importante también considerar en las estrategias de creación y comunicación del proyecto gráfico las modificaciones que éste puede generar en el público, en la cultura, en el mercado, en determinada idea, en la manera de hacer las cosas, etc., teniendo en cuenta que una imagen gráfica que no provoca una modificación en la opinión de la gente es una



Qoripollito Ilustración Luis Rodríguez Chavez. Proyecto Sacsamarca, curso de Proyectos Integrales 1, 2017.

imagen disfuncional.” **Investigación de mercado.** El artículo “Moda e identidad peruana” (MG3) de Edward Venero afirma: “Uno de los potenciales polos de desarrollo del Perú se encuentra vinculado al área textil, desde la producción textil hasta el diseño y la confección de los productos textiles. En este mismo campo, se genera la posibilidad de crear conciencia de una moda peruana, en la intersección de varios enfoques: crear una moda que asume de manera consciente el proyectar iconos nacionales, difundir nuestra identidad, educar y formar valores que faciliten y promuevan la identificación con el Perú; crear una moda que interviene activamente en el desarrollo del país; crear una moda que desarrolle una política de inclusión. La base estratégica para un proyecto con estas expectativas debe ubicarse en el perfil económico del desarrollo actual del país.” **Investigación de referentes.** El artículo “La resemantización de vestuario en la moda urbana de Lima. Proyectos de diseño de autor” (MG7) de Edward Venero explora la capacidad referencial de la moda: “Abordamos la moda urbana de Lima en una perspectiva interpretativa de sus opciones recurrentes de diseño de autor, interesado en la escenificación de caracteres y roles a través de una indumentaria con un elevado potencial referencial, que produce efectos asociativos en la memoria de la comunidad. Los diseñadores apelan para este tipo de construcción a referentes culturales y a la construcción semántica del vestuario.” **Investigación de recursos.** El artículo “Las posibilidades creativas e interdisciplinarias del diseño aplicado a la animación Stop motion” (MG9) de Milagro Farfán abre el panorama de la diversidad de recursos para la animación en stop motion: “En el contexto del cine comercial, la animación stop motion siguió el mismo curso que las producciones europeas, iniciándose así la producción de filmes cuyas historias son contadas con técnicas diversas como la animación con plastilina, con muñecos, con muñecos robotizados, con recortes de papel, con objetos reales, con personas, etc.” El número 8 de la Memoria Gráfica dedicado a la investigación se preocupó por indagar aportes metodológicos y campos específicos de la investigación en los proyectos de diseño.

APORTES METODOLÓGICOS

Entre los aportes metodológicos resalta la semiótica, método propuesto por el artículo “Aporte semiótico

para la investigación creativa” de Mihaela Radulescu: “La investigación es parte constitutiva del proyecto de diseño. Interviene en las diferentes etapas del proceso de su elaboración y tiene diferentes objetos de estudio. Entre ellos, la generación de sentido a través del discurso visual de cada pieza que integra el proyecto de diseño y del conjunto mismo. Para construir de manera estratégica este discurso se apela a una investigación creativa, que define los fundamentos de la creación para la comunicación. El método propuesto para desarrollarla es el método semiótico de análisis del discurso”. Otros artículos que plantea la semiótica como método son “Investigaciones cruciales: Arte, Diseño, Imagen y Cultura” de Martín Jaime: “Usualmente, en las ciencias sociales y las humanidades se ha tendido a comprender a la imagen como un objeto de estudio a partir del cual se intenta encontrar ciertos patrones en su producción, sea histórica, social o formal. Esta postura olvida que la producción estética es un proceso que fusiona en la imagen la concurrencia de lo interno y de lo externo, de lo subjetivo y lo social.”; y “El diseño de lo indecible” de Andrés León-Geyer: “Enfocar la comunicación desde la filosofía abre un sinfín de interrogantes. Enfocar el núcleo mismo de la comunicación, la relación entre la intención comunicativa y el lenguaje implica ingresar en la problemática de las fronteras y de los límites, en la semiótica de la presencia/ausencia, en el universo cultural de la codificación. Significa explorar lo que hay más allá de las opciones estratégicas del manejo del lenguaje, enfrentarse a los horizontes del mismo fenómeno de la expresión.” Otro enfoque es planteado en el artículo “La investigación en el diseño de aplicaciones” de César Soria: “La investigación para una aplicación se centra en el usuario y en encontrar sus necesidades con el fin de resolver un problema específico. Existen diferentes teorías con las cuales se puede abordar la investigación desde el punto del usuario e interface. Además, un proceso programado, sistematizado y adecuado es la clave para encontrar la información relevante en el desarrollo de la aplicación. En este sentido, el término de investigación se adecua a la descripción de Padrón (2006) que considera los estudios que explotan teorías científicas previamente validadas para la solución de problemas prácticos y el control de situaciones de la vida cotidiana.”

CAMPOS Y ENFOQUES ESPECÍFICOS DE LA INVESTIGACIÓN EN LOS PROYECTOS DE DISEÑO

En MG8 se evalúa el rol de la investigación en varios campos, observándose al mismo tiempo el abordaje metodológico adecuado. En el campo editorial, el artículo “Investigar para innovar en el diseño editorial” de Rosa Gonzales hace énfasis en la investigación

estética: “Una dirección importante en la investigación para una propuesta estética que aporte a la construcción del libro un atractivo que estimule la percepción y la implicación emocional del lector es la integración de recursos tipográficos y plásticos en el diseño del objeto libro. Para iniciar un proyecto de esta naturaleza, la investigación de la historia del



Salida de Sacsamarca Ilustración por Gabriela Serruto. Proyecto Sacsamarca, curso de Proyectos Integrales 1, 2017.

libro ofrece grandes enseñanzas“. Para el campo del audiovisual, el artículo “La creación de personajes” de Milagro Farfán indica: “El proceso de investigación es indispensable para la concepción de una historia y para el diseño de personajes en una película. Investigar para crear involucra un proceso de indagación que parte del guion y su interpretación profunda y culmina con la pieza de diseño que suma un aporte de sentido y significación en el encuadre cinematográfico.”. Para el diseño de moda, la investigación referencial es básica, como se explica en el artículo “La investigación referencial en el diseño de moda” de Edward Venero: “En la convergencia conceptual y procesual -que ocurre en la elaboración del proyecto de una colección de moda entre el diseño de moda, el diseño de indumentaria y el diseño de textiles, el rol de la investigación comienza con la valoración de los referentes. Es fundamental para la construcción semántica de la colección e interviene también en su estructura compositiva y la acción comunicativa. La investigación proporciona las bases de la identidad de la colección, en la perspectiva de su inserción cultural y su vínculo con el público.” Para la comunicación social, la investigación del usuario es fundamental; es la propuesta del artículo “El diseño de cédulas electorales en el Perú” de Vicky Ávalos: “El desarrollo de cualquier proyecto de diseño implica tomar una serie de decisiones que se verán reflejadas en un producto final y para tomar las mejores decisiones es importante investigar y analizar con detenimiento el problema a resolver. Así se podrá plantear una estrategia de comunicación adecuada y orientada al usuario final”.

Los proyectos presentados en MG8 son representativos para la intervención de la investigación, desde sus fundamentos estratégicos, expuestos en el artículo “La investigación en la construcción del proyecto de diseño” de Melissa Cabana (“La investigación es una parte importante para el desarrollo de un proyecto de cualquier índole, la cual además de brindarnos información clave para nuestro proyecto, nos da herramientas que descubrimos en el proceso. No solo basta con investigar sobre el tema en el que uno está interesado sino que también es útil investigar sobre otro tipo de proyectos completamente distintos a los que nosotros planteamos y entender cómo estos fueron resueltos, ya sea con

diferentes metodologías a las que utilizamos u otro tipo de recursos que nos pueden servir en nuestro proceso personal. Además, la investigación nos ayuda a entender más profundamente el tema que vamos a tratar, ir más allá de lo conocido y con esto me refiero a romper con lo usual, porque para eso son los proyectos de diseño, proponer soluciones nuevas e interesantes con toda la información que recopilemos, que den como resultado proyectos que puedan ser reales en un futuro.”) hasta la realización de los proyectos mismos: “Mimpu: Indumentaria y decoración para niños” de Melissa Cabana, “El Poder del Diseño Teatral” de Rodolfo Villalobos, “Manera Negra: Editorial Independiente” de Giselle Adrianzen, “Vinculum Memoriae: Editorial Virtual” de Grisel Vargas, “Monstruo Social: Crítica Social Gráfica” de Christian Espinoza, “La Fórmula: Organización Creativa” de María José Carpio, “Morada Acuática: Indumentaria y decoración para niños” de Mary Carmen Silvestre, “Wild Pixel: Nueva agencia para el desarrollo de videojuegos” de Anselm Medina, “Pampamtinfiú: Programa de educación musical infantil” de Marisol Figueroa, “Wandrlust: Marca para el diseño de videojuegos” de Diego Sanchez, “Yunku Studio: Estudio de ilustración y animación” de Pamela Monzón, “Festival Arteria: Evento” de Ro Alfaro. Participaron en este espacio proyectual las investigaciones realizadas para el “Libro Caligráfico de Artista: Diseño de objeto” del curso “Tipografía y Diagramación”; “El diseño gráfico y su vinculación con la identidad, la herencia cultural y la producción artesanal de comunidades originarias del Perú y México” del Grupo de investigación “Diseño e Identidad” PUCP; “Diseño modular para productos con identidad Haycán y Tanta” del curso “Comunicación Corporativa 1”; “Proyecto de marca Haycán de Cieneguilla” del curso “Comunicación Corporativa 2”; “Creación de cuentos y videojuegos infantiles” de los cursos “Digital 1 y 2”; “Vincular Arte y Diseño Digital” del curso “Digital 3”.

2017 fue un año donde la investigación ha ampliado su territorio, desde la investigación de campo a la investigación de la intersubjetividad, desde la instancia misma del creativo. Se seleccionó para ejemplificar la investigación proyectual la participación de los cursos Proyectos Integrales 1 y 2 en la realización interdisciplinaria del libro de historia de la comunidad de Sacsamarca.