

Procedimientos / Metodología de Investigación para *Artistas y Diseñadores*

Carole Gray y Julian Malins

The Centre for Research in Art & Design, Gray's
School of Art, Faculty of Design, The Robert Gordon
University, Aberdeen, Scotland, UK.
tel: 01224 263647/8 fax: 01224 263646
email: c.gray@rgu.ac.uk and/or j.malins@rgu.ac.uk

Resumen

Este artículo intenta poner en contexto los temas que rodean los esfuerzos de los investigadores que trabajan en el campo del Arte y el Diseño, en particular la filosofía y el contexto de los procedimientos / metodologías. La introducción proporciona algunas definiciones de metodología y su importancia en el contexto general de la indagación e investigación, que histórica y actualmente es esencialmente supranacional; se examinan las características de las metodologías existentes en Ciencia (newtoniana y cuántica) y Ciencias Sociales; se elaboran las características del "método artístico", especialmente mediante un examen de las metodologías de las Bellas Artes y el Diseño en relación con la práctica; se identifican los factores comunes que vinculan los procedimientos creativos, científicos y artísticos; se discute la "Metodología Postmoderna", en relación con el actual "cambio de paradigma"; se identifican los existentes y nuevos procedimientos / metodologías y dispositivos / herramientas, y se proponen desarrollos futuros.

Hemos hecho un esfuerzo a lo largo de este artículo por promover el uso y el desarrollo de una "terminología de investigación" del Arte y el Diseño en un intento de establecer un lenguaje común de investigación, vital para su identidad y progreso futuro. Las palabras en cursiva son aquellas que normalmente está asociadas con los lenguajes de la ciencia establecida / la ciencia social de forma que deben ser comprendidas sus equivalencias. ¡El artículo intenta ser bilingüe!

Introducción - Definiciones y Contexto General

“*método*:

1. *forma de procedimiento o de hacer algo, especialmente una que sea sistémica o regular.*
2. *ordenación del pensamiento, de la acción, etc.*
3. *(a menudo en pl.) las técnicas de organización del trabajo para un tema o campo en concreto.”*

“*metodología*:

1. *el sistema de métodos y principios usado en una disciplina particular.*
2. *la rama de la filosofía que se preocupa de la ciencia del método.”*

‘The New Collins Concise English Dictionary’ London, 1982

Para que pueda llevarse a cabo una investigación significativa en cualquier disciplina se debe identificar una estrategia / *metodología* apropiada para adquirir nuevo conocimiento. Este procedimiento debería ser minucioso / *riguroso*, abierto / *inteligible*, fácil de entender / *transparente*, y ser útil en otros contextos / *transferible* (al menos en concepto). La elección y naturaleza del procedimiento / *metodología* es crucial; si no se escoge con cuidado, el resultado de la investigación puede estar lleno de puntos débiles y sus conclusiones irrelevantes. ¡Se podría decir que un trabajo de investigación solo puede ser tan bueno como lo es su metodología! Por ello es por lo que creemos que es tan importante promover el trabajo con la metodología para los artistas y diseñadores, de forma que los organizamos de financiación y toda la comunidad social y académica pueda tener confianza en la calidad de la investigación producida.

European League of Institutes of the Arts

En noviembre de 1991 tuvo lugar una reunión de la Red de Investigación ELIA en la Utrecht School of the Arts; fue evidente tras esa reunión que uno de los retos más serios para la Red en particular y para las y los investigadores en Arte y Diseño en general es el desarrollo de metodologías apropiadas.

Este artículo fue publicado por primera vez en “Principios y Definiciones: Cinco artículos por el Grupo Europeo de Posgrado”, Winchester School of Art, 1993

Aunque esta publicación tiene una dimensión fundamentalmente europea, no parece posible ver la investigación (y por lo tanto la metodología) restringida por la geografía; históricamente los investigadores han sido eclécticos y supranacionales. La investigación, al contrario que los “cursos” institucionalizados de posgrado, no ha tendido a ser dependiente de la cultura y costumbres inmediatas. Es, por su naturaleza, interdisciplinar, colaborativa e internacional (en teoría, si no en la práctica), y por lo tanto proporciona un buen modelo para algunos aspectos de la cooperación en la educación del posgrado.

La investigación en Arte y Diseño es un esfuerzo relativamente nuevo; la investigación para los grados superiores que incorporan un elemento de práctica, solo se han tenido en cuenta en los últimos veinte años (Allison, 1992). Por esta razón aún no está bien definidas las estrategias que los investigadores pueden seguir. En las disciplinas científicas, las metodologías de investigación se han desarrollado

Allison, B., ‘Allison Research Index of Art & Design’, Leicester Expertise, 1992

durante siglos; incluso la ciencia social tiene ya un siglo de tradición. Con esta perspectiva es obvio que la definición y articulación de los procedimientos de investigación “artística” no se va a lograr fácil o rápidamente, dada la enormidad y complejidad del reto. La naturaleza a largo plazo de la investigación lleva consigo que el desarrollo de los procedimientos / *metodologías* es un proceso evolutivo: solo después de un uso repetido y exitoso permitirá la validación de un procedimiento / *método* y llegará a ser aceptado como una técnica “estándar”.

Malins, J.,
'The Monitoring and Control of
Specialist Ceramic Kiln
Atmospheres and Emissions'
Unpublished Ph.D. thesis, The
Robert Gordon University,
Aberdeen, 1993

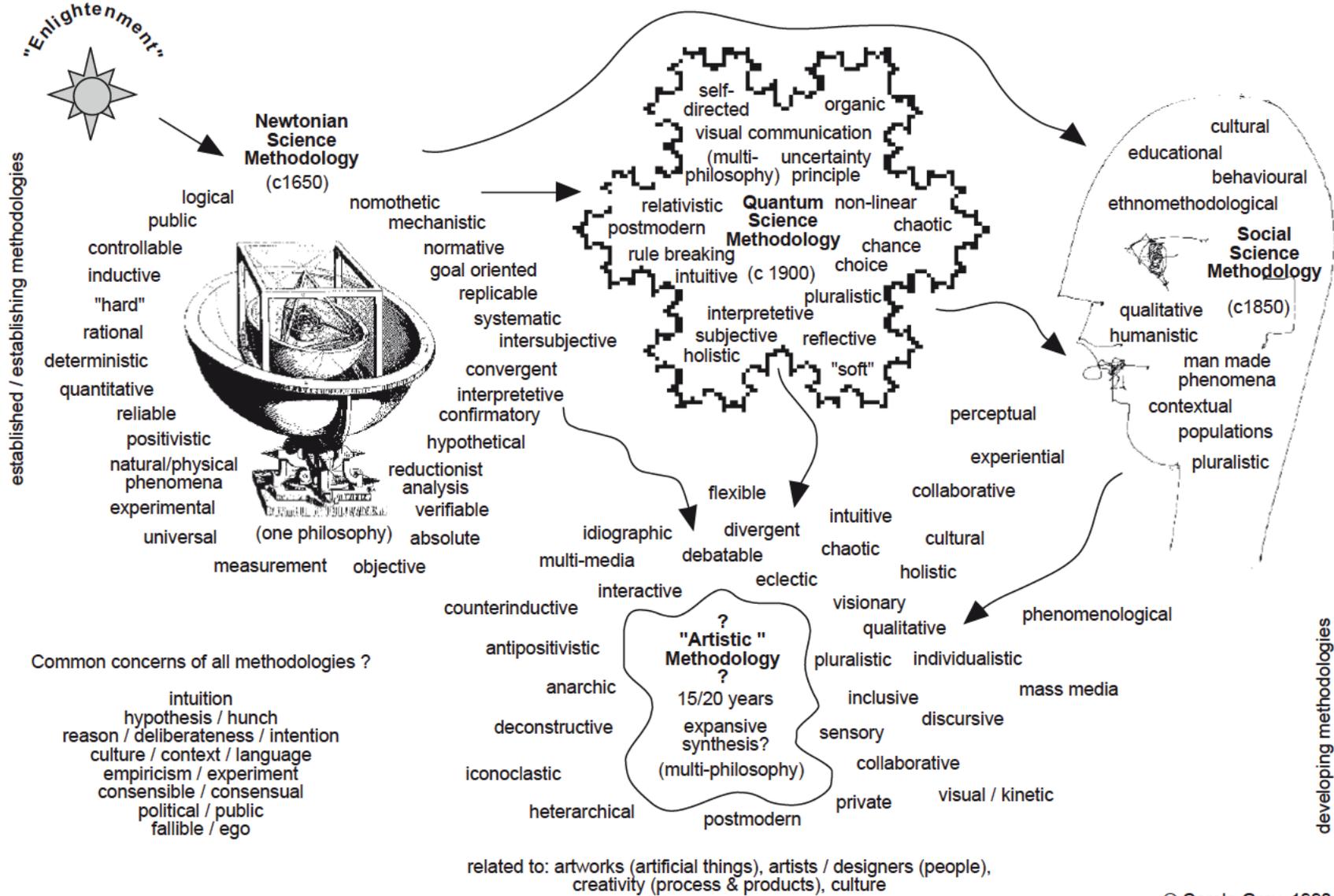
La falta de procedimientos / *metodologías* ha obligado a los investigadoras en Arte y Diseño a usar las que han sido establecidas en Ciencia y Ciencias Sociales. ¡Algunas han sido apropiadas (Malins, 1993), otras desastrosas! Los procedimientos / *métodos* adoptados hasta ahora por las y los investigadores en Arte y Diseño parecen haber estado en peligro de quedarse en terreno de nadie sin llegar a ningún lado: por un lado, han sido forzados a adaptar (preferiblemente) o (más frecuentemente) tomar prestado una metodología “estándar” la cual puede distorsionar la investigación; o por otro lado asumir el riesgo de inventar dispositivos / *herramientas* metodológicas esotéricas los cuales pueden quedar tan adaptadas específicamente al proyecto como para ser de utilidad, si es que tiene alguna, cuando se aplican a otras situaciones. (Sin embargo, en esta etapa en la evolución de la investigación en Arte y Diseño, sería poco inteligente no contar en absoluto con dispositivos procedimentales idiosincráticos, ya que con el tiempo podrían llegar a ser validados y finalmente llegar a ser “clásicos”). La investigación en Arte y Diseño requiere un acercamiento característico y el uso de procedimientos / *metodologías* que sean apropiadas y comprensivas con la naturaleza de la disciplina, pero no menos rigurosas, respetables y responsables que las de las Ciencias y Ciencias Sociales.

ibid. Gray, C.,
'Strategy for Research:
Grays School of Art'
unpublished internal
consultative paper, RGU,
1993

Dewey, J.,
'Logic: The Theory of Inquiry'
Henry Holt & Co., New York,
1938

Se ha definido la investigación como una indagación inteligible, sistemática (Allison, 1992), y como “deliberada, procedimental, explícita y responsable con la comunidad” (Gray, 1993). “Indagación” se ha definido como: “la transformación controlada o directa de una situación indeterminada en otra que está tan determinada en sus distinciones y relaciones constituyentes como para que los elementos de la situación original se conviertan en un todo unificado” (Dewey, 1938). Sea cual sea la disciplina, los procesos involucrados en la indagación e investigación son comunes a todas: una pregunta / problema se abre a la indagación, pero aún “difusa”; un enfoque deliberado / procedimental; transformación / síntesis / nuevo “conocimiento”; resultados públicos / comunicación. Sin embargo, dentro de este proceso general de indagación, las metodologías de investigación adoptadas en distintas disciplinas reflejarán la naturaleza específica, la estructura e intenciones de la disciplina; es por lo tanto apropiado en este momento examinar brevemente las características de los procedimientos / *metodologías* existentes en Ciencia y Ciencias Sociales.

RESEARCH PROCEDURES / METHODOLOGIES



Research Procedures / Methodology for Artists & Designers

developing methodologies

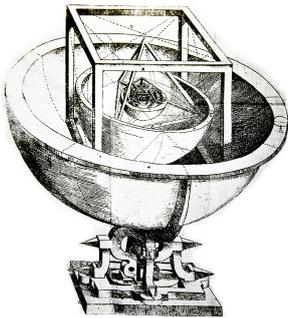
established / establishing methodologies

Características de las metodologías existentes *

* referidas al diagrama de la pág. 4

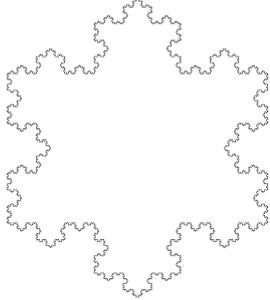
El Positivismo lógico se refiere a una escuela de pensamiento en el que todo el conocimiento se debe derivar de la observación directa de la inferencias lógicas basadas en la observación directa.

Por Empirismo entendemos el compromiso de obtener el conocimiento a través de la experiencia de los sentidos, literalmente "basado en la experiencia" (en griego).



*"Armonía del Universo" del *Mysterium Cosmographicum*, Kepler, 1621*

Con reduccionismo nos referimos a la creencia de que todos los fenómenos complejos pueden ser entendidos reduciéndolos sus partes constituyentes.



Capra, F., "The Turning Point : Science, Society and the Rising Culture", London : Flamingo, 1983

Gleick, J., "Chaos: Making a new science", London : Cardinal, 1988

Hall, N. (ed.), "The New Scientist Guide to Chaos", London : Penguin, 1992

Modelos científicos: Ciencia newtoniana

La intención de la ciencia es proporcionar explicaciones de los fenómenos, sus estrategias de investigación se caracterizan por ser sistemáticas, rigurosas, controladas, deductivas, predictivas, **positivistas, empíricas** y basadas en la experimentación lógica. El modelo científico de investigación tiene sus antecedentes en Galileo, Copérnico, Descartes, Bacon y Newton . La "división cartesiana" entre mente y materia llevó a la visión científica de la materia como algo muerto y que podía ser considerado como algo aislado del científico y que el mundo era una multitud de objetos discretos distintos reunidos en una máquina inmensa.

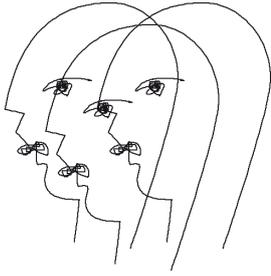
Esta visión mecanicista de un "universo de relojero" también fue sostenida por Newton, quien desarrolló las leyes del movimiento y la mecánica, que se convirtieron en los fundamentos de la física clásica. El modelo newtoniano del universo dominó el pensamiento científico hasta el mismo fin del siglo XIX. La visión de Descartes influenciada sin duda por el desarrollo de la física moderna y persistente aún al día de hoy, se manifiesta por ejemplo en la medicina occidental que ha separada con persistencia la mente del cuerpo.

Galileo fue ampliamente responsable del desarrollo del **análisis reduccionista**, que se ha demostrado ser útil para el desarrollo de la ciencia en general pero inadecuado cuando se aplica, por ejemplo, al estudio del comportamiento humano, que es inmensamente complejo, escurridizo e intangible. El peligro inherente al enfoque reduccionista es el estrechar el foco en un problema particular que puede llevar a una ignorancia del todo: los especialistas conocen más y más de cada vez menos hasta que lo saben todo de nada.

Modelos científicos: Ciencia Cuántica

A comienzos del siglo XX las limitaciones del enfoque reduccionista fueron reconocidas por Einstein, Bohr, Heisenberg y otros en el desarrollo de la teoría cuántica (Capra, 1983). Los conceptos de subjetividad, percepciones del observador, simultaneidad, relatividad, incertidumbre, aleatoriedad, indeterminación, anarquía subatómica, caos (¡y más!) están influenciado ahora la metodología científica y de las ciencias sociales (Gleick, 1987; Hall, 1992), e influirán sin duda en la investigación en Arte y Diseño.

El modelos de las Ciencias Sociales



Por **hermenéutico** nos referimos a la interpretación de los textos o datos con el fin de comprender el contexto que aporta significado al material.

Por **axiológico** nos referimos al estudio de la ética, los valores y la estética.

Con **dialéctica** nos referimos al exmane lógico de las ideas y la reconciliación de los conceptos opuestos mediante preguntas y respuestas así como determinar su validez.

Las disciplinas de las ciencias sociales — educación, sociología, antropología, etc. — comparten una creencia en el valor del contexto y en la importancia de las percepciones del investigador como intérprete. Las investigaciones pasadas en estas disciplinas fueron problemáticas y su progreso fue dificultado por la falta de metodologías apropiadas. La dependencia inicial en las metodologías científicas establecidas (pre-cuánticas), fundamentalmente de naturaleza cuantitativa, no proporcionó “herramientas” adecuadas para investigar a las personas, al comportamiento, la cultura, etc. Cuando los propios investigadores no tomaron sobre sí la responsabilidad de adaptar y/o inventar metodologías comprensivas aunque rigurosas con sus disciplinas concretas, las investigaciones en sus campos avanzaron, animadas sin duda por los cambios radicales en la ciencia cuántica. Las metodologías cualitativas (incluyendo las estrategias fenomenológicas, **hermeneútics**, **axiológicas**, etnográficas, holísticas, naturalistas, descriptivas, experienciales y **dialécticas**) promovieron el valor de la subjetividad, de la individualidad, de la interacción compleja, de la participación, etc. y son consideradas hoy como procedimientos legítimos. Ofrecen a los investigadores en Arte y Diseño una guía hacia procedimientos más apropiados para nuestra disciplina.

Modelos artísticos

ibid.

Wallas, G.,
The Art of Thought 'Cape,
London, 1926

Aunque la investigación en Arte y Diseño tiene una historia relativamente corta, se han articulado procedimientos / metodologías en relación con la práctica en artes visuales. (Allison, 1992). En términos generales, la historia y la crítica contemporánea del arte / diseño nos proporcionan unas fuentes de información ricas, aunque esotéricas e idiosincráticas sobre los procesos de trabajo de artistas y diseñadores. Existe una abundante cantidad de investigación seria sobre los procesos de creatividad (identificados por Wallas en cuatro etapas: preparación, incubación, iluminación y verificación), y muchos textos populares nos ofrecen una guía paso a paso para aumentar nuestra creatividad. Un breve examen de los procedimientos / metodologías existentes en la práctica del Arte y el Diseño puede ayudarnos a formular estrategias en relación con la investigación (especialmente en la investigación guiada por práctica).

Metodologías en Bellas Artes

Watson, A.,
'An Exploration of the Principle of Chance on the Creative activity known as Sculpture'
Ph.D. tesis no publicada, RGUI
CNAA, 1992

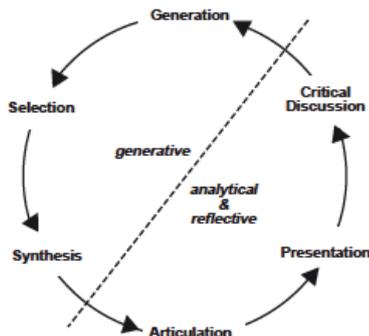
Se puede proponer que las Bellas Artes por su propia naturaleza son “anti método”, !pero incluso el “anti método” (casualidad, caos, aleatoriedad, anarquía, etc.) es una metodología! (Watson, 1992). La noción de tener un “procedimiento” o proceso de trabajo (metodología) es una parte vital de la actividad artística, por muy caótico a anárquico que pueda parecer. Probablemente el trabajo más importante hecho en este área, especialmente relacionado con el aprendizaje estudiantil es el de Cornock (1978, 1983, 1984). En

Cornock, S.:

“Notes Towards a Methodology for Students of Fine Art”
Leicester Polytechnic
Monograph, 1978

‘Methodology for Students of Fine Art’, *Journal of Art & Design Education*, Vol.2, No.1, 1983

‘Strategies in Fine Art’ *Journal of Art & Design Education*, Vol.3, No.2, 1984



adapted by Gray from Cornock

esos artículos Cornock expone el contexto histórico y educativo en el que se hace patente un cambio desde las consideraciones técnicas y prácticas del método hacia una preocupación más metafísica e intelectual por la metodología. En relación con la enseñanza y el aprendizaje del Arte y el Diseño centrados en el estudiante, es particularmente importante la identificación y articulación de la metodología, en donde la individualidad y el desarrollo personal son objetivos clave. A partir de un análisis de las experiencias de trabajo de estudiantes de Bellas Artes, Cornock identifica los patrones cíclicos de actividad siguientes: los primeros tres son “generativos” y los restantes tres “analíticos y reflexivos”:

1. *Generación (manipulación de materiales en el estudio)*
2. *Selección (elementos de forma y patrones identificados mientras se está involucrado en 1.)*
3. *Síntesis (conceptualización y planificación de una obra)*
4. *Articulación (articulación de problemas o preocupaciones que surgen de 1., 2. y 3., contextualizándolos cuando es apropiado)*
5. *Presentación (de 3. y 4. así como dedicarse a la atención crítica)*
6. *Discusión Crítica (lo cual puede generar nuevas ideas y volver a 1.)*

Nos referimos a **programa de trabajo** como un dispositivo procedimental / metodológico que favorece a los estudiantes (en Artes y Diseño) a hacer declaración de intenciones.

Manifiesto: una declaración pública de intenciones, especialmente artística o política.

Declaración: un texto intencional y contextual, que establece creencias artísticas personales, etc.

Aunque la investigación de Cornock concernía al aprendizaje estudiantil, este patrón le resultará familiar a los practicantes de las Bellas Artes (y probablemente del Diseño) como un procedimiento-práctica general y una reflexión sobre la práctica. Dentro de este procedimiento general se sitúa el personal, que está íntimamente ligado con las intenciones particulares del artista y que refleja las idiosincrasias del proceso de trabajo individual. En educación esto se articula a veces en un **programa de trabajo** para los estudiantes; en términos profesionales, un artista puede desarrollar un **manifiesto** o, más modestamente, una **declaración**. Esta exteriorización se hace visible también en catálogos, revistas y folletos asociados con las exposiciones, eventos, etc. En términos de investigación, especialmente si el proyecto está guiado por la práctica, el procedimiento debería ser configurado en respuesta a las características y estructura de la práctica.

Jones, J.C.,
‘Design Methods: seeds of human futures’,
Wiley, New York, 1980

Lawson, B.,
‘How Designers Think: The Design Process Demystified’,
2nd edition, Butterworth
Architecture, London, 1980

Cross, N. (ed.), ‘Developments in Design Methodology’,
Wiley, Chichester, 1984

Procedimiento / Metodología del Diseño en relación con la práctica

La emergencia del estudio de “los Métodos de Diseño” en los 60 surgió de la necesidad percibida de ejercer más control sobre los procesos del diseño. Se produjo como respuesta directa a una insatisfacción mundial y una falta de comprensión de los procesos (implícitos) tradicionales empleados por los diseñadores. La mayoría de la literatura en metodología del diseño (Jones, 1980; Lawson, 1990; Cross, 1984) consolida la visión de que es imposible crear un enfoque definitivo que pueda ser aplicado a todos los individuos y todas las situaciones. Lo que resulta obvio sin embargo, es la existencia de procedimientos de investigación en diseño rigurosos e identificables — invención, selección, síntesis, análisis, desarrollo,

perfeccionamiento y resolución— que son de carácter bien distinto de los de la ciencia. Aunque los procedimientos de diseño son muy personalizados, hay un núcleo de características comunes que demuestran cierta universalidad en alguna medida. La mayoría de los métodos del diseño tienen una estructura inherente que hasta cierto punto trata con:

- *colecciones de datos (visuales, escritos, orales)*
- *selección*
- *análisis y síntesis*
- *comprobación de normas visuales y de ejecución conocidas*
- *reacciones y respuestas humanas*
- *compromisos respecto al contexto, función, ergonómicos*
- *restricciones materiales y de manufactura*

La metodología del diseño no es una receta para el “éxito” o el “buen diseño”; proporciona un marco de trabajo bastante fiable en el que deben entrar en juego la intuición humana, la emoción y la invención.

Factores comunes

Los procedimientos en Bellas Artes y Diseño comparten una estructura básica en la práctica, la cual puede proporcionar un punto de arranque para el desarrollo de los procedimientos de investigación. Hay paralelismo también entre los procedimientos adoptados en el desarrollo / producción de la obra de arte / diseño y las metodologías involucradas en la estructuración de la investigación científica (Russell, 1993). Cuando se comparan, los procesos involucrados en la creatividad, ciencias, ciencias sociales, bellas artes y diseño se muestran notablemente similares, aún cuando sus contextos puedan ser radicalmente diferentes. Los factores / actividades comunes se destacan a continuación:

- *hipótesis / necesidad “percibida” / instar a la creación / inspiración inicial*
- *recogida de datos / recolección de información / incubación /*
- *generación de ideas / reflexión*
- *definición del problema / selección / clasificación / análisis*
- *desarrollo / modelos / esquemas / bocetos / experimentos / campo de trabajo*
- *iluminación / síntesis / articulación*
- *perfeccionamiento / economía / resolución / presentación*
- *verificación / prueba / construcción de teoría / generalización*
- *contexto crítico / respuesta humana*
- *revisión de hipótesis / mejora de la obra de arte / alterar conceptos*

Algunas diferencias

El concepto de generalidad en ciencia (observar lo particular y ser capaz de aplicarlo a lo general) no puede ser aplicado fácilmente al modelo de investigación en el arte. La singularidad / originalidad que se demanda en el arte no se reconcilia fácilmente con el

*Russell, G.,
Notas y contribuciones al
seminario, 1993, RGU.
Gillian Russell tiene un
doctorado en Bioquímica y
trabaja como investigadora
postdoctoral en Biología
Molecular. En la actualidad es
una estudiante del último curso
de Escultura en la Gray School
of Art, y encuentra fuertes
paralelismos entre la creación
de esculturas y la realización
de investigación científica.
Ella sugiere que “...es casi
(pero no totalmente) como si
el arte ya fuera investigación,
si tener que hacer activamente
‘investigación artística’”.*

Silver, S.,
'Originality and
Replicability',
artículo sin publicar, RGU,
1993

concepto de generalidad, aunque una teoría pueda ser general hasta cierto punto y pueda derivarse de la práctica. La replicabilidad también parece estar completamente en desacuerdo con el concepto de singularidad (Silver, 1993), aunque algunas formas de arte operan por completo con copias repetidas (impresión, tiradas de objetos escultóricos, fotografía, performance, etc.) En el modelo de investigación en ciencia, ésta puede ser confirmada por otros, en el modelo de investigación en el arte, la confirmación y verificación presenta algunas dificultades. La confirmación puede venir de otros trabajando en el mismo "ismo" o "grupo", lo cual puede reforzar el valor de la práctica y la teoría o puede hacer que las conclusiones se vean refutadas. El trabajo puede ser expuesto al examen o prueba crítica, reexaminado y perfeccionado. Este proceso puede ser cíclico, en el que las conclusiones generan debate, cosa que motiva a otros a actuar, que a su vez genera nuevas o distintas conclusiones.

Metodología Postmoderna

Appignanesi, L. (ed.),
'Postmodernism',
ICA Documents 4,
London: ICA, 1989

Rayworth, A.,
Seminar contributions
and
notes, 1993, RGU

Si bien hay una abundancia de metodologías de investigación "clásicas" y "modernas" (apropiadas o no a artistas y diseñadores), ningún intento serio contemporáneo de articular procedimientos de investigación en Arte y Diseño puede permitirse el lujo de ignorar el impacto de y las ideas del postmodernismo (Appignanesi, 1989, proporciona una útil revisión). Sugerimos que la metodología (¿de la investigación?) postmoderna es un discurso con una doble voz, radicalmente ecléctico, el cual acepta y critica al mismo tiempo (Rayworth, 1993); tanto el tradicionalismo como el futurismo son respetados y subvertidos, acogidos y rehuidos, en un doble proceso de destruir y preservar lo que ha pasado antes, dirigido hacia una nueva síntesis. El punto de partida para este discurso es específico, pero el destino final está abierto, maximizando así la resistencia a las explicaciones simples.

Lewin, R.,
'Complexity: Life at the
Edge of Chaos',
Dent, 1993

Desde una perspectiva postmoderna, las metodologías de las ciencias newtonianas son aceptadas pero su anterior lugar preeminente es rechazado y ahora se ven como casos especiales en las ciencias más elaboradas de la complejidad (Lewin, 1993). Mediante la refutación de las visiones cartesianas y platónicas como sistemas de significados cerrados y gracias al cuestionamiento de la noción de consenso, permitiremos recomponer el pasado moderno reciente con la cultura local y además entretejer el desarrollo de múltiples códigos con respeto a las minorías, las diferencias y la alteridad. Por lo tanto, una metodología postmoderna fomenta activamente la colaboración intercultural. Paul Feyerabend apoya y amplía estas ideas en su libro "Against Method" (1988). Feyerabend sugiere que el anarquismo debería reemplazar ahora al **racionalismo** en la teoría del conocimiento; las implicaciones de esto en la metodología de la investigación son revolucionarias (y demasiado complejas como para tratarlas en detalle en este artículo): resumiendo, sugiere que:

Feyerabend, P.,
'Against Method',
Verso, London, 1988

Racionalismo es un término
que se refiere al conocimiento
que se deriva exclusivamente
del pensamiento y la razón

“El único principio que no inhibe el progreso es: todo vale... Sin caos no hay conocimiento. Sin un abandono frecuente de la razón no hay progreso... Lo que tiene la apariencia de ‘desorden’, ‘caos’ u ‘oportunismo’... tiene una función de la mayor importancia en el desarrollo de aquellas mismas teorías que vemos hoy como partes esenciales de nuestro conocimiento... Estas ‘desviaciones’, estos ‘errores’, son precondiciones del progreso”.

Nuevos paradigmas

ibid.

Mahoney, B., 1990, in: Rudestram, K. & Newton, L., ‘How to survive your dissertation’ Sage, London, 1993

Aunque el siglo XX ha traído consigo dramáticos cambios en nuestras percepciones del mundo, es claro que incluso en los últimos diez años, está ocurriendo lo que en términos de Capra se llama un ‘cambio de paradigma’ —un punto de inflexión en todos los aspectos de nuestra cultura, caracterizada por un enfoque más holístico y sistémico; tales cambios son evidentes en física, ecología, psicología, economía, ciencias políticas, medicina, en donde las nociones mecanicistas y reduccionistas empiezan a verse obsoletas. Mahoney (1990) sostiene esta visión con lo que identifica como un ‘cambio axial’ —“... más allá de un objetivismo racional, que afirma que el conocimiento científico está fundado en verdades empíricas objetivas... nos movemos hacia la concepción de un universo más relativista y hacia epistemologías ‘postestructuralistas’.”

Neologismo: *una nueva palabra acuñada o una frase usada en un nuevo sentido.*

ibid.

Las implicaciones de esos ‘cambios’ percibidos, el postmodernismo, las teorías recientes del caos y la complejidad, proporcionan el contexto para el desarrollo de nuevos procedimientos en Arte y Diseño. El progreso de este desarrollo también depende del lenguaje y la propaganda: simplemente vinculándose con una terminología de investigación estándar solo propagará la predisposición al lenguaje científico existente en la investigación en Arte y Diseño —deberán crearse ‘**neologismos**’ (visuales y/o textuales) y redes de comunicación (ténganse en cuenta las notaciones matemáticas y musicales); por último, todas estas ideas deben ser propagadas ampliamente [el uso de la propaganda de Galileo fue esencial, especialmente en la validación del telescopio como instrumento metodológico (Feyerabend, 1988)]; los artistas y diseñadores son especialmente pobres a la hora de exteriorizar sus procesos, llevando al resto del mundo a creer que no tienen ‘metodologías’ o que son incapaces de crearlas. Órganos como ELIA y ERASMUS, y otras redes europeas juegan un papel esencial en este trabajo.

Nuevos y existentes procedimientos / metodologías y herramientas adecuadas

ibid.

Allison (1992) destaca siete líneas de procedimientos de investigación que han sido aplicadas en los programas de investigación en Arte y Diseño. Se enumeran a continuación:

- *Históricos*
- *Filosóficos (teóricos)*
- *Experimentales (pre-, post-test, 'control')*
- *Comparativos (interculturales)*
- *Descriptivos (mediante visiones generales, métodos causales-comparativos)*
- *Naturalistas (investigación interpretativa, fenomenológica, cualitativa)*
- *Prácticos (creativos, expresivos / productivos)*

Los cuatro primeros pueden ser consideradas metodologías de investigación 'clásicas', se han ganado el rigor y la aceptación en el más amplio contexto de la investigación; los tres últimos reflejan menos el 'método científico', y son más complementarias del 'método artístico'. Estas proporcionan obviamente unos medios útiles de estructurar la investigación, proporcionan detalles específicos del método y hasta cierto punto están validadas, aunque aún son bastante pseudocientíficas / científico-sociales. (Las metodologías específicas no se describen aquí en detalle debido a la falta de espacio para cubrir los temas adecuadamente, sin embargo en sucesivos artículos* de la Gray's School of Art se dedicarán más específicamente a los procedimientos de investigación y su aplicación a la investigación en Arte y Diseño). Este es un punto de partida pero de ningún modo debería verse como la lista definitiva de las posibles metodologías de investigación, ya que hay otras que están en proceso de ser desarrolladas.

Uno de los desarrollos más interesantes en los años recientes es la emergencia de la tecnología multimedia y del disco compacto (CD). El CD es capaz de almacenar texto, películas, imágenes y sonido. Esto lo hace especialmente útil para la documentación de investigación visual (Douglas, 1992). En este momento el coste de imprimir un CD, que es capaz de almacenar aproximadamente 100 veces la cantidad de información que puede almacenarse en un disco magnético está alrededor de £100 (escrito en 1993). El texto medio de una tesis doctoral puede almacenarse en poco más o menos unos megabites. La tecnología del CD- ROM puede permitir que exposiciones/eventos se almacenen completamente, y acceder a ellas de forma estructurada (por el/la creador/a) o interactivamente (por exploración).

*Véanse los artículos
"Artistic" Research
Procedure: Research at the
Edge of Chaos?', in: 'Design
Interfaces' Conference
Proceedings, Vol. 3, University
of Salford, 1995*

*'Developing a Research
Procedures Programme for
Artists & Designers', The
Robert Gordon University, 1995*

*Douglas, A., 'Structure
and Improvisation: The
Making Aspect of Sculpture'
Unpublished Ph.D,
University of Sunderland,
1992*

Conclusiones

Aún no hay un enfoque universalmente aceptado de la investigación dentro del Arte y el Diseño, de forma que no deberían ignorarse las tradiciones dentro de otras disciplinas. Los nuevos procedimientos deben basarse en respuestas específicas a las necesidades ‘percibidas’ tanto culturales y contextuales como a la naturaleza de la práctica. Gracias a este estado de cosas relativamente maleable sería posible configurar un nuevo enfoque que sea receptivo e incorporar las fortalezas concretas de los distintos enfoques europeos a la investigación. Estos quedan aún por definir en detalle (una tarea quizás para la Red de Investigación ELIA, o a través de nuestros subsiguientes artículos).

Está claro que muchos de los temas de la investigación científica tienen su equivalencia en la investigación en arte y diseño. Quizás las diferencias principales se encuentran en las nociones de generalidad, verificabilidad, replicabilidad y universalidad. La crítica principal (desde una perspectiva científica clásica) del ‘método’ artístico se centre en la falta de objetividad y a menudo de la naturaleza idiosincrática del trabajo, percibido a menudo como falto de rigor. Los artistas y diseñadores no son buenos exteriorizando lo que hacen. El proceso creativo sigue siendo un misterio, la ‘metodología’ artística sigue sin estar articulada. El objetivo de la investigación basada en el arte debería hacer más explícito este proceso, aprovechando la tecnología contemporánea. Uno de los asuntos más desafiantes y apremiantes para los investigadores en Arte y Diseño hoy día es cuestionar y debatir la naturaleza de la investigación, con el fin de proponer un ‘método’ artístico, un conjunto de enfoques metodológicos que sean no menos rigurosos ni respetables que los del ‘método’ científico, pero que sean completamente apropiados a la naturaleza del Arte y el Diseño. Este artículo ofrece un contexto filosófico y práctico para este desarrollo.



Agradecimientos

Este artículo es un empeño colaborativo de un grupo de investigadores de la Grays School of Art, Faculty of Design, The Robert Gordon University, Aberdeen. Además de los autores principales, gran cantidad de aportaciones (en forma de contribuciones a seminarios / artículos no publicados) se han incluido en este artículo y han sido hechas por:

* Véanse los artículos -
"Artistic" Research
Procedure: Research at the
Edge of Chaos?, in: 'Design
Interfaces' Conference
Proceedings, Vol. 3, University
of Salford, 1995

'Developing a Research
Procedures Programme for
Artists & Designers', The
Robert Gordon University, 1995

Dr. Rachel Armstrong, Dr. John Berry, Ms. Heather Delday, Ms. Julie Ross, Mr. Jon Pengelly, Mr. Ian Pirie, Mr. Anthony Rayworth, Dr. Gillian Russell, Ms. Susannah Silver, Dr. Allan Watson. El Prof. Olle Anderson de la University of Gothenburg, Sweden, ha proporcionado comentarios muy útiles. Estos investigadores tienen la intención de ampliar en algunos otros artículos* las ideas expuestas en este.

Referencias / Fuentes

Allison, B.,
'Allison Research Index of Art & Design'
Leicester: Leicester Expertise, 1992

Appignanesi, L. (ed.),
'Postmodernism'
ICA Documents 4,
London: ICA, 1989

Armstrong, R.,
'Is Research the Property of the Scientist or Artist?'
artículo sin publicar, 1993;
'The New Language of Science'
artículo sin publicar, 1993
Notas y contribuciones al Seminario, 1993, RGU.
(Rachel Armstrong es una doctora en medicina interesada en la investigación en Arte y Diseño).

Capra, F.,
'The Turning Point: Science, Society and the Rising Culture'
London: Flamingo, 1983

Chadwick, A.F.,
'Historical Research Rediguid No. 15'
University of Nottingham School of Education, 1978

CNAA Committee for Art and Design,
'Research and Related Activities in Art and Design'
Council For National Academic Awards, London, 1989

Collins,
'The New Collins Concise English Dictionary'
London, 1982

- Cornock, S.,
'*Methodology for Students of Fine Art*'
Journal of Art & Design Education, Vol.2, No.1, 1983
- Cornock, S.,
'*Strategies in Fine Art*'
Journal of Art & Design Education, Vol.3, No.2, 1984
- Cornock, S.,
'*Notes Towards a Methodology for Students of Fine Art*'
Leicester Polytechnic Monograph, 1978
- Cross, N. (ed.),
'*Developments in Design Methodology*'
Wiley, Chichester, 1984
- Dewey, J.,
'*Logic: The Theory of Inquiry*'
Henry Holt & Co., New York, 1938
- Douglas, A.,
'*Structure and Improvisation: The Making Aspect of Sculpture*'
Ph.D sin publicar, University of Sunderland, 1992
- Feyerabend, P.,
'*Against Method*'
Verso, London, 1988
- Gleick, J.,
'*Chaos: Making a new science*'
Cardinal, London, 1988
- Gray, C.,
'*Strategy for Research: Grays School of Art*'
artículo consultivo interno sin publicar, RGU, 1993
- Hall, N. (ed.),
'*The New Scientist Guide to Chaos*'
Penguin, London, 1992
- Jones, J.C.,
'*Design Methods: seeds of human futures*'
Wiley, New York, 1980
- Lawson, B.,
'*How Designers Think: The Design Process Demystified*'
2nd edition, Butterworth Architecture, London, 1980
- Lewin, R.,
'*Complexity: Life at the Edge of Chaos*'
Dent, 1993
- Mahoney, B., 1990, in: Rudestram, K. & Newton, L.,
'*How to survive your dissertation*'
Sage, London, 1993

Malins, J.,
*'The Monitoring and Control of Specialist
Ceramic Kiln Atmospheres and Emissions'*
Ph.D. tesis no publicada, The Robert Gordon University,
Aberdeen, 1993

Rudestram, K. & Newton, L.,
'How to survive your dissertation'
Sage, London, 1993

Rayworth, A.,
Notas y contribuciones al Seminario, 1993, RGU

Russell, G.,
Notas y contribuciones al Seminario, 1993, RGU

Silver, S.,
'Originality and Replicatability'
artículo no publicado, RGU, 1993

Wallas, G.,
'The Art of Thought'
Cape, London, 1926

Watson, A.,
*'An Exploration of the Principle of Chance on the Creative
activity known as Sculpture'*
Ph.D. tesis sin publicar, RGU/CNAA, 1992

Nota del traductor

La traducción de este artículo está motivada por su adecuación al contexto en el que el traductor trabaja. No se trata, por lo tanto, de una traducción profesional, más bien pretende facilitar a un alumnado no muy versado en inglés un material que considero de su interés.

El texto es un texto complejo y lleno de juegos tipográficos, por ese motivo se ha intentado respetar en lo posible dicho juego. La elección de la tipografía es la del original, así como las distintas variantes tipográficas. También la maquetación podría decirse que pretende ser un facsímil de la original.

Dado que las distinciones de género en inglés son mucho menores que en el castellano y con el fin de hacer más sencilla la lectura he utilizado el masculino genérico en la traducción. Esto en ningún modo significa que no se respete el uso del lenguaje de género. Afirmo expresamente que cuando se escribe 'investigador' nos referimos a 'persona que se dedica a la investigación' de la misma forma que 'artista' se refiere a 'persona que se dedica al arte'.