

INVESTIGAR EN ARTES VISUALES Y DISEÑO GRÁFICO: INTERROGANTES Y DESAFÍOS

To Do Research in Visual Art and Graphic Design: Questions and Challenges

Recibido: 09/02/2017
Aceptado: 17/04/2017

Malena Andrade Molinares. Universidad de Los Andes, Venezuela. malena.victor@gmail.com

Resumen:

En el siguiente ensayo se analizó cómo las artes visuales y el diseño gráfico son disciplinas que presentan una manera muy particular de ser investigadas, pues los procesos creativos involucran diversos métodos y enfoques. Para comprender mejor la investigación en estos campos se expusieron algunos aspectos que deben ser tomados en consideración a la hora de elaborar trabajos investigativos especialmente en el ámbito de las artes visuales y el diseño gráfico (carreras que ofrece la Universidad de Los Andes) por cuanto se espera un trabajo final que dé respuesta plástica o gráfica a un problema específico, pero argumentado desde lo epistemológico. El ensayo se inicia con unas notas introductorias, luego abrimos la reflexión estableciendo una disertación sobre el asunto de los nuevos paradigmas en investigación. De igual forma, reflexionamos sobre cómo se investiga en las áreas mencionadas anteriormente y la vinculación de éstas con el hecho social y, finalizamos con unas palabras de cierre.

Palabras clave: Metodología, investigación, artes visuales, diseño gráfico, paradigma.

Abstract:

This paper analyzes how the visual arts and graphic design are disciplines that present a very particular form of doing research because the creative processes involve different methods and approaches. To understand research in these fields, some aspects should be taken into account when preparing research projects, especially in visual arts and graphic design (both degrees offered by the Universidad de Los Andes) as a final work is required. This final work has to give a plastic or graphic response to a particular problem but argued from an epistemological perspective. This paper begins with some introductory notes, then, it reflects upon the subject of new research paradigms. It also shows how we do research in these disciplines and how they are linked to social facts. The paper offers some concluding remarks.

Keywords: Methodology, research, art, graphic design, paradigm.

Notas introductorias

Investigar en arte o diseño es una nueva forma de mirar el mundo, y también una manera de reaccionar contra paradigmas establecidos que han sido útiles al amplio campo de las ciencias naturales, pero que en el ámbito de las ciencias humanas no pueden ser la guía que signe dichas investigaciones, menos aún si las áreas de estudio son las artes visuales o el diseño gráfico, pues para ambos campos lo humano, lo sensible, lo subjetivo y las emociones se sobreponen a cualquier forma de análisis racional, demostrable o medible, preceptos que se corresponden con la filosofía que sustenta el positivismo.

Realizar investigaciones en el campo de las expresiones plásticas y gráficas siguiendo los preceptos de dicha filosofía, no contribuye significativamente, pues lo artístico emana de lo espiritual, de la búsqueda por responder de forma particular a un fuero interno. Sin embargo, el método tradicional aporta elementos sistemáticos, indispensables para realizar cualquier estudio.

Por lo planteado en el párrafo anterior, vale decir que, el método científico podrá dar respuestas satisfactorias en otros campos, pero en lo referente a la realización de investigaciones en arte y diseño, sería como encasillar estas disciplinas en una camisa de fuerza, lo que resultaría totalmente antagónico con la libertad y autonomía que postula el arte, pues como señalan Costa y Raposo (2008) en su ensayo *La rebelión de los signos y el alma de la letra: "El arte es tan rebelde como la técnica es rupturista"* (p.6).

Desde la Revolución Francesa (1789) ha surgido cuestiones que determinaron una nueva manera de mirar el mundo, generando cambios en la manera de acercarse a los objetos de estudio, originando nuevas formas de dar respuesta a ciertos fenómenos que tienen su telos en la inquietud espiritual, donde el eje central para la disertación será el gusto y lo

subjetivo; formas intrínsecas de manifestarse el ser humano, quien siempre buscará nuevos caminos de accionar su pensamiento y su misma producción artística-gráfica, interesándose por observar los fenómenos desde parámetros más flexibles.

Por lo cual, es propicio señalar que, la metodología de la investigación que se imparte a los estudiantes de las carreras de Artes Visuales y Diseño Gráfico de la Universidad de Los Andes (Mérida, Venezuela), deberá responder a cuatro actividades fundamentales para la construcción de la investigación, según lo expuesto por Chacón (2014): pensar, hacer, exponer y validar, así los estudiantes podrán consolidar su proyecto y finalizar una etapa planteada desde el mismo momento que se inscribieron en dichas carreras universitarias.

En este sentido, es prácticamente imposible investigar en campos tan humanos como las diversas manifestaciones del arte o el diseño gráfico siguiendo una receta rígida e inflexible, ya que para aquellos que se proponen estudiar en estas disciplinas, la creatividad y el libre albedrío serán las bases fundamentales tanto de la experiencia artística como de la experiencia racional, entendida ésta, como el aporte al conocimiento generado al reflexionar desde lo artístico, tratando de responder a algún vacío del conocimiento o, simplemente nutriendo más el ya existente.

Investigar en artes visuales o diseño gráfico posee como rasgo característico una mirada libre de pensamiento, de inclinación o preferencia por algún fenómeno que, desde estas áreas pueda explicarse o verbalizarse, cuya meta será exponer desde lo epistemológico algún presupuesto que sea considerado como importante de ser analizado, por cuanto puede aportar algo nuevo al amplio mundo del conocimiento.

El investigador debe estar consciente que no podrá abarcar todas las aristas que un objeto

de estudio plástico/gráfico propone, pues desde los múltiples enfoques es humanamente imposible leer todo lo que el conocimiento ha producido sobre un determinado fenómeno artístico. En todo caso, lo que busca mostrar es una cara de algún fenómeno presente en la manifestación estética de su interés, pues, como lo dijo Aristóteles en su libro IV de La Metafísica "la realidad es poliédrica", es decir, tiene muchas caras. Así que, un mismo fenómeno artístico puede ser mirado desde diferentes disciplinas, enfoques y posturas y con seguridad los resultados serán diferentes, aun cuando los investigadores resuelvan estudiar el mismo fenómeno.

Los estudios en arte y diseño pueden consolidar su objeto de estudio y dar respuestas satisfactorias, gracias a que otros ya han transitado alguna arista que se plantea en el nuevo trabajo, ningún asunto se investiga partiendo de cero, toda expresión artística posee unos presupuestos, antecedentes o referentes necesarios para legitimar los nuevos planteamientos, aun cuando lo que se trate de explicar sea producto de un sueño, una revelación, un *déjà-vu* o, simplemente la idea pueda haber surgido sin mayor explicación de la práctica diaria del quehacer artístico tangible. Esto lleva a aseverar que, investigar en arte o diseño gráfico en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes es tratar de verbalizar lo que en la práctica se ejecuta y que tiene un producto tangible, generador de nuevos preceptos, pues como señala Costa (2007) "el destino del arte y el diseño es doble: la sensibilidad estética y el conocimiento" (p.179).

1. Nuevos paradigmas investigativos

En los ámbitos científicos y académicos, el tema de los paradigmas siempre se relaciona con la teoría expuesta por Tomas Kuhn, desde la década de los años 60 del siglo XX. A este pensador formado en ciencias naturales (especialmente en física) se le debe mencionar en

primer orden cuando se piensa discernir sobre el asunto de lo que ha representado los paradigmas dentro de las diferentes áreas del saber humano. A esto habrá que sumarle que recientemente se está hablando de "paradigmas emergentes", según Vidal (2010) se corresponde con abordar el entendimiento del arte y el diseño "con paradigmas menos convencionales" (p. 18).

El tema de los paradigmas en investigación hace pensar en modelos que han sido formulados, a fin de que éstos puedan ajustarse a lo que busca el investigador. En lo que se refiere específicamente a la investigación en artes visuales y diseño gráfico, los modelos investigativos propuestos por el método científico a finales del siglo XIX y principios del siglo XX, es decir los métodos cuantitativos, dejan de tener influencia significativa en estas disciplinas.

Ahora bien, para poder reflexionar sobre los nuevos paradigmas investigativos en campos tan humanos como el artístico, es propicio acercarse a una definición sobre el concepto de investigación cualitativa. Ésta permite usar herramientas de obtención y manejo de información que "no necesariamente requiere el concurso de la matemática o de la estadística para llegar a conclusiones" (González y Rodríguez, 1991, p. 98). Obligatoriamente requiere una investigación documental que "reúne la información de datos que ya se encuentran registrados, tales como libros, revistas especializadas, películas, archivos, informes de investigación ya realizadas, etc." (Moreno, 2010, p. 41). Esos datos sirven de punto de partida para obtener mediante un método deductivo un nuevo constructo teórico, surgido de la práctica en el caso de las artes visuales y el diseño.

Así, la investigación cualitativa procura observar fenómenos gráficos-artísticos fundamentándose en un análisis subjetivo, que surge del diálogo constante con las diferentes manifestaciones estéticas, lo que supone un abordaje en principio documental con énfasis en la in-

interpretación y el análisis donde la observación, la lectura, relectura, y el análisis minucioso de los documentos que servirán como referentes, serán las bases principales para aproximarse al objeto de estudio que interesa. Por lo tanto, las diversas modalidades de investigación en campos tan sensibles como el arte y el diseño son de naturaleza cualitativa. Como lo plantea Sánchez (2002), la investigación cualitativa es

(...) una alternativa que aparece como una opción que no se agota exclusivamente en su dimensión filosófica sino que trasciende a una propuesta metodológica en la cual la comprensión de la realidad social se asume bajo la metáfora de un texto, el cual es susceptible de ser interpretado mediante el empleo de caminos metodológicos con particularidades muy propias que la hacen distinta a otras alternativas de investigación (p. 67).

Los estudios artísticos-gráficos presentan una forma difícil de asirse, por lo cual se ubican en el paradigma metodológico cualitativo, tal como señala Heisenberg citado por Martínez (2010) "el método no puede separarse de su objeto" (p.37), lo cual deja ver que, si el objeto de estudio es visual-artístico, entonces, el abordaje para alcanzar ciertos resultados será por medio de un acercamiento cualitativo. Gracias al mismo se podrá dar respuestas que no figurarán en alguna medición o estadística, sino más bien en criterios subjetivos y personales que pueden ser refutados, ampliados y redefinidos por otros interesados en el tema.

La investigación cualitativa permite atender aspectos que en tiempos antiguos eran prácticamente imposibles de explicar por cuanto no eran medibles, como las emociones, la moral, la libertad, el arte, entre otros. Así, el camino científico estuvo ligado a los postulados del positivismo, pero los cambios inherentes de la sociedad marcaron nuevos paradigmas investigativos. Sandoval (2002) lo expone de la siguiente manera:

Los acercamientos de tipo cualitativo reivindican el abordaje de las realidades subjetiva e intersubjetiva como objetos legítimos de conocimiento científico; el estudio de la vida cotidiana como el escenario básico de construcción, constitución y desarrollo de los distintos planos que configuran e integran las dimensiones específicas del mundo humano, ponen de relieve el carácter único, multifacético y dinámico de las realidades humanas. Por esta vía emerge, entonces, la necesidad de ocuparse de problemas como la libertad, la moralidad y la significación de las acciones humanas, dentro de un proceso de construcción socio-cultural e histórico, cuya comprensión es clave para acceder a un conocimiento pertinente y válido de lo humano (p.15).

En este sentido, realizar una investigación en áreas artísticas y visuales, implica elaborar un trabajo cualitativo, que tratará de dar respuestas de orden descriptivo "por cuanto los números no son capaces de expresar ciertas magnitudes, como la emoción, como la ilusión" (Grandes, 2003 p. 62) o como lo referido a la expresión de la libertad del arte en cualquiera de sus manifestaciones. La naturaleza de estas disciplinas es totalmente humana, se habla de aspectos alusivos e intrínsecos del arte, los cuales no pueden ser medidos pero si interpretados, tratando de fusionar a la sociedad como eferente que está presente en las obras artísticas-gráficas y de la cual es imposible escindir, por cuanto toda manifestación estética por muy ficcional que sea no se produce en un vano social.

2. ¿Cómo investigar en artes visuales y en diseño gráfico?

Investigar en campos tan subjetivos como son las artes visuales y el diseño gráfico requiere que el interesado posea una sensibilidad e inclinación especial por la creatividad y en algu-

nos casos, como suele suceder a quienes estudian en la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, deben exponer de forma escrita una teoría sobre su producción. No se trata solo de ver la Universidad como un taller de creación, sino que los estudiantes de esas disciplinas deben asumir que necesariamente tendrán que leer mucho para poder construir el conocimiento específico que les interesa, pues su función se concibe desde una doble perspectiva: crear (dotes artísticas) y demostrar (generar conocimiento científico), esta última propuesta vinculada directamente con lo que produce, es decir, mostrar por un lado su obra o producción y, por el otro desarrollar la capacidad de expresarlo por escrito (elaborar un Trabajo de Grado), exponerlo y defenderlo de forma oral ante un jurado evaluador.

Por lo señalado anteriormente, se puede establecer que la investigación en arte y diseño gráfico se resume en cinco fases. Primero, crear un producto artístico-gráfico (lo tangible) del cual derivará un tema que debe interesar al investigador, y que no debe haber sido evaluado en ninguna asignatura del pensum. Segundo, indagar teóricamente sobre este tema, de qué forma ha sido estudiado, esta búsqueda consolida las bases teóricas y los referentes de la investigación. Tercero, organizar la información a través de fichas o resúmenes, a fin de ir ordenando las lecturas que servirán de soporte documental para el desarrollo de la investigación. Se recomienda elaborar un esquema a fin de ir respondiendo de forma escrita inquietudes que allí se hayan establecido. Cuarto, no dejar la escritura para después, pues como plantea Carlino (2004) "*Muchos universitarios leen hasta el último momento, sin empezar a poner por escrito los pensamientos emergentes, los esbozos de ideas, las perspectivas posibles desde las cuales producir su texto*" (p. 324). Y, quinto, leer y releer cuantas veces sea necesario los pensamientos y reflexiones transferidos al papel, las ideas verbalizadas en forma de lenguaje escrito, esto de la mano del tutor académico

a fin de ir ajustado la escritura, para una comprensión idónea por parte de los lectores.

Lo anterior se corresponderá con un proceso generador de inquietudes, dudas, preguntas propias del mismo camino investigativo que se elija para desarrollar la investigación, por lo cual, responder al título de este apartado no es del todo sencillo, de allí que persistan "*las interrogantes y los desafíos*".

El investigador de áreas tan específicas como las artes y el diseño gráfico por momentos suele olvidar que la creatividad debe ir acompañada del estudio, la discusión, el debate y sobre todo la responsabilidad intrínseca de escribir las ideas que circundan en la mente de quienes de forma laboriosa también han tenido que crear su obra artística o su producción gráfica.

Ahora bien, es importante señalar que "*la metodología de la investigación científica es una sola, lo que varía son los enfoques, tipos y diseños en que se sitúa*" (Vidal, 2010, p. 70). Partiendo de estas palabras, es preciso señalar que existen diferentes enfoques metodológicos, que son el cualitativo, el cuantitativo y el mixto. Por otra parte, los tres tipos de investigación destacados por Vidal (2010) -documental, proyecto factible y trabajo especial de grado están en línea directa con lo que propone el Reglamento General vigente para la Realización del Trabajo de Grado de la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes.

3. Artes visuales y diseño gráfico: actividades eminentemente sociales

El arte y el diseño gráfico han evolucionado con la misma dinámica de la sociedad. Ambas disciplinas, difíciles de escindir, por cierto, dan cuenta de la evolución de la humanidad, es decir, comparten una relación y simbiosis que se desarrolla con la vida misma, por lo que es imposible mirar un fenómeno sin detenerse a

pensar y reflexionar en el otro. Arte y sociedad, de la mano con la historia y la estética como continuas eferentes de una misma realidad.

El arte, desde el que representaron los primeros hombres de las cavernas, ha dotado de significado al mundo y a su vez el hombre ha incorporado, desde la técnica, la pericia y el ingenio en su quehacer obras que le ayudan a vivir mejor al preocuparse por sus relaciones con el espacio, el medio ambiente y los objetos.

El trabajo del artista dentro de la sociedad ha constituido la creación de cosmogonías individuales que han trascendido a lo colectivo. El hombre, en su constante búsqueda de recrear su fuero interno y materializarlo en objetos o palabras, ha creado productos que se han trasuntado en obras artísticas de incalculable valor, y que a su vez dan explicación sobre asuntos que desde otras ciencias es imposible explicar.

La sociedad deja su impronta ineluctable en todo lo que se produce en las artes visuales y en el diseño gráfico. Por cuanto la cultura emerge sin pedir permiso, como una ola devastadora que anega todo cuanto existe sobre la faz de la tierra, es imposible pensar un evento, hecho, creación o acontecimiento aislado de la cultura.

Las artes visuales y el diseño gráfico son disciplinas que poseen muchos puntos de encuentro, pese a sus características y especificidades. Pensar en estas actividades como eminentemente sociales crea un puente que las conecta, permitiendo reflexionar sobre la manera en que la sociedad y todo este mundo cambiante agobiado por la tecnología nutren esos dos universos con avasalladora penetración. Desde siempre, en cuestiones de arte, la sociedad ha llevado la batuta. Esto incluye todas las transformaciones que la dinámica de la vida misma va ofreciendo. En este sentido, la sociedad con todos sus encantos y desencantos alimenta lo que producen los artistas

visuales.

Ahora bien, la cuestión es preguntarse ¿si la sociedad determina lo que los artistas crean y recrean, es posible que éstos se desarticulen de lo meramente comercial como forma de pertenecer a un mundo dominado por el mercantilismo? Esta es una interrogante que podría definirse desde muchas realidades, lo cierto es que las nuevas tendencias en arte están estrictamente vinculadas a la visión comercial, y más aún en momentos tan difíciles como los que atraviesa América Latina, pero muy especialmente Venezuela. Refiriéndose a lo mercantil, Vargas Llosa (2014) sostiene que: *"si tiene éxito y se vende es bueno y lo que fracasa y no conquista al mundo es malo"* (p. 32). Lógicamente, quienes producen obras artísticas necesitan inevitablemente sostenerse y resolver los asuntos que la misma condición humana requiere, por lo que obligatoriamente deben tener éxito, y desde luego poder comercializar sus productos. Siendo esta una realidad a la cual se enfrentan los artistas, ellos también están sumergidos en la sociedad que impregna todo y a todos, siendo imposible escapar de esta influencia tan poderosa.

Gracias al arte (en sus diferentes manifestaciones estéticas) se puede observar registros sobre la evolución histórica de la sociedad, los contextos que la definen y lo que comúnmente llamamos *"el espíritu del momento"*. El arte se ha imantado con la evolución del pensamiento y sus diversas maneras de expresarse han sido de mucha ayuda para organizar las distintas etapas de la historia universal, es decir, la ha legitimado.

Ahora bien, el arte como impronta social ha logrado asignarle a cada cultura una identidad, es decir, cuando surgen las primeras sociedades organizadas, éstas buscaban distinguirse, por lo que utilizaban símbolos, adornos, diseños particulares y significativos, que hoy por hoy son distintivos en cada cultura. De esta manera se habla de arte Maya, Inca, Azteca, pues

están definidos por particulares cosmogonías, y sobre todo por huellas únicas que acentúan cada día más lo que estas personas pensaban, sentían y en lo que creían.

La evolución dual arte-sociedad ha originado, sin duda alguna, la identidad cultural, constituida o conformada por un proceso laborioso y complejo de la historia misma. El arte intrínsecamente propone planteamientos filosóficos, sociológicos, culturales e identitarios, al fusionar elementos reales y ficcionales que se conjugan en un sincretismo expresivo que origina obras artísticas cuyas características marcan y determinan un período y pueden dar cuenta real de un momento histórico preciso.

Palabras de cierre

Concluir con el asunto que se ha tratado desde las primeras líneas de este artículo, no resulta sencillo, ya que el tema que ha ocupado la atención referido a la metodología de investigación en artes visuales y diseño gráfico es una cuestión inacabada, menos aún se puede cerrar con verdades absolutas en un tema tan humano que siempre se encuentra en constante transformación, y búsqueda de un asidero donde poder erigirse, como es el caso los productos artísticos-gráficos, inmersos en un mar de inconformidad y nuevos caminos, donde nada se expresa o manifiesta desde cánones estáticos y rígidos. Contrariamente, muchas de estas propuestas artísticas son efímeras, pasajeras, solo postulan nuevas formas de expresión: retos y búsquedas de inconformidades propias del espíritu humano. Por tanto, investigar en arte y diseño gráfico es poner al desnudo la misma obra que el artista ha creado, es interrogarla, interpellarla y dejar que ésta cuente una historia en el papel, entonces lo tangible tendrá como aditamento lo inteligible, gracias al poder de la palabra escrita que será en definitiva quien perpetúe la obra.

En relación a la Metodología de la Investigación

como asignatura de las carreras de Artes visuales y Diseño Gráfico que ofrece la Facultad de Arte de la Universidad de Los Andes, es preciso señalar que algunos elementos convergen para ambos perfiles de los estudiantes que se forman en dichas profesiones. Para las dos carreras es imprescindible que los estudiantes orienten su pensamiento y su reflexión desde posturas teóricas, epistemológicas e históricas, pero a su vez desde la misma experimentación de la imagen visual y el mensaje que se desea transmitir o, desde la plástica, en ambos casos deberán mostrar un producto del cual generará conocimiento o, permitirá construir de forma verbalizada y escrita una teoría en particular.

Los estudiantes de esas carreras asumirán la investigación desde postulados sociales e interdisciplinarios, a su vez tendrán como norte que la investigación es un proceso ordenado, guiado por una fundamentación epistemológica y técnica, lo cual conduce indefectiblemente a cumplir con una doble condición, requisito sine cuan non, para cerrar un ciclo. La primera condición, elaborar un producto gráfico-plástico y, la segunda, reflexionar en torno al mismo, esto supone aflorar lo sensible y desarrollar lo intelectual, donde las interrogantes y los desafíos serán las constantes a resolver.

Referencias bibliográficas

- Carlino, P. (2004). "El proceso de escritura académica. Cuatro dificultades de la enseñanza universitaria". En: *Revista Educere*. Julio-agosto, volumen 8, número 26, Universidad de Los Andes Mérida-Venezuela. pp. 321-327.
- Chacón, J. (2014). *Investigar en arte y diseño*. VII Jornadas Internacionales Cultura de la Investigación. Universidad de Los Andes.
- Costa, J. (2007). *Diseñar para los ojos*. Madrid: Autor-Editor
- Costa, J. y Rapso, D. (2008). *La rebelión de los signos y el alma de la letra*. Colección dirigida por Joan Costa. Buenos Aires: La Crujía.

- González, F., y Rodríguez, M. (1991). "Problemática epistemológica de la investigación cualitativa." En: *Revista Fases*. Venezuela: Facultad de Ciencias Económicas y Sociales, Universidad de Carabobo. Enero-marzo, 96-102.
- Grandes, A. (2003). *Mercado de Barceló*. Barcelona-España: Tusquets Editores.
- Martínez, M. (2010). *La investigación cualitativa etnográfica*. Caracas-Venezuela: Editorial Trillas.
- Moreno, G. (2010). *Introducción a la metodología de la investigación*. México: Editorial Progreso.
- Pérez, G. (2007). *Investigación cualitativa. Retos e interrogantes*. Madrid- España: Editorial La Muralla.
- Sandoval, C. (2002). *Investigación Cualitativa*. Bogotá-Colombia: ARFO Editores e Impresores Ltda.
- Vargas Llosa, M. (2014). *La civilización del espectáculo*. Madrid - España: ALFAGUARA.
- Vidal, E. (2010). *Cómo hacer una tesis de grado en historia del arte*. Mérida-Venezuela: Formas Gráficas Quintero.