

Investigación Social en Diseño

Luisina Zanuttini (*)

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 32, pp. 249-252. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: enero 2018
Versión final: julio 2020

Resumen: En esta oportunidad, se profundizará sobre los aportes más significativos que ofrece la Investigación Etnográfica para el desarrollo del proceso de diseño. La idea principal, es que esta última, se transforme en un enfoque posibilitador para las etapas de investigación de la problemática, análisis de la situación y detección del problema/opportunidad/necesidad de diseño, favoreciendo a la organización y clasificación de la información dentro del proceso de diseño, logrando una mejor comprensión de la problemática a trabajar en el taller.

Palabras clave: Investigación social - cultura material - etnografía - diseño - proyecto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 252]

Etnografía y Diseño

A partir del Siglo XX, surgen nuevas ramas dentro de las disciplinas científicas, que se fueron fortaleciendo a través del tiempo y que encontraron especializarse en cuestiones que primeramente se creían reducidas. Este es el caso de la Etnografía.

En la disciplina antropológica, la palabra etnografía se refiere tanto a una forma de proceder en la investigación de campo como al producto final de la investigación (...) También se denomina etnografía una rama de la antropología, aquella que acumula conocimientos sobre realidades sociales y culturales particulares, delimitadas en el tiempo y el espacio (Rockwell, 2009, p. 18).

La evolución, los diferentes cambios a los que fueron sometidas las ciencias y las metodologías científicas cualitativas, la colocan hoy como una perspectiva o un enfoque y ya no como un mero método. El proceso histórico de la perspectiva etnográfica fue transformándose desde su origen hasta la actualidad.

La investigación etnográfica se ha desarrollado en el campo de los estudios culturales y, particularmente, en su disciplina fundamental, la antropología. La etnografía se orienta al estudio de la cultura, o mejor dicho de las culturas. Etimológicamente, significa descripción del modo de vida de una raza o de un conjunto de individuos (Yuni, J. y Urbano, C., 2013, p. 110).

El objetivo de esta investigación social es poder obtener información directamente de los entornos propios en que se producen las relaciones y los intercambios simbólicos. Esto posibilita comprender y conocer los valores, las creencias, las costumbres y el sentido que le otorgan a cada elemento los sujetos. Generar una investigación etnográfica, para bucear la “vida cotidiana” y vislumbrar las relaciones que se establecen entre los sujetos y objetos dentro de las prácticas sociales. Es imprescindible tomar conocimiento del origen de este tipo de investigación, ya que es una de las nociones fundantes de esta propuesta.

“La etnografía como forma de conocimiento se enmarca dentro de la tradición interpretativa de la investigación social. De allí que generalmente se la incluya dentro del Paradigma Fenomenológico/ Comprensivo/interpretativo” (Yuni, J. y Urbano, C., 2013, p. 107).

La comprensión de la cultura nos posibilita tener una interpretación holística y compleja sobre cada lugar a estudiar. La diversidad cultural, forma parte de nuestras sociedades, junto con ella los seres que conformamos el hábitat y el habitar.

En Argentina, el diseño industrial se consolida en un nivel de institucionalización a partir de los años setenta, donde los representantes más importantes como Tomás Maldonado, Ricardo Blanco, Reinaldo Leiro, Basilio Uribe, Hugo Kogan, entre otros, inician diferentes caminos, algunos de índole académico, otros operando en la relación diseñador-empresa e industria y otros tantos, desarrollándose en áreas de investigación dentro esta disciplina.

En Córdoba, la carrera de Diseño Industrial se planifica dentro la Facultad de Arquitectura y Urbanismo, iniciando su trayectoria en el año 1990. En relación al contexto político, económico y social del momento, se estableció un plan de estudio que hoy se encuentra vigente, aunque con diferentes cambios que modificaron la currícula con el paso del tiempo. Sin embargo, resulta interesante señalar que, a través del tiempo se fue manteniendo como una constante: el valor del desarrollo, la transferencia y la evaluación del proceso de diseño en el ámbito académico. La importancia que se le otorgó desde los comienzos de la disciplina al estudio, análisis, crítica en relación al “Proceso de Diseño”, permanece presente. Según el teórico Bruno Munari (1983) se refiere que:

El método-proyectual para el diseñador no es algo absoluto y definitivo; es algo modificable si se encuentran otros valores objetivos que mejoren el proceso. Y este hecho depende de la creatividad del proyectista que, al aplicar el método, puede descubrir algo para mejorarlo. En consecuencia, las reglas del método no bloquean la personalidad del proyectista sino, que, al contrario, le estimulan a descubrir algo que, eventualmente, puede resultar útil también a los demás.

Mucho se ha recorrido desde entonces en términos proyectuales, y la idea secuencial de proceso ha crecido en complejidad. Un claro ejemplo lo representa el esquema gráfico del Arq. Naselli, arquitecto argentino de importante producción teórica, que recibió el Premio a la Trayectoria en la Bienal Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo en 2012 por su labor y se desempeñó como Profesor de cursos de grado y posgrado en las siguientes instituciones de Iberoamérica: Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, Universidad Católica de Córdoba (Argentina), Universidad de Mendoza (Argentina), Universidad Nacional de San Juan (Argentina), Universidad de Buenos Aires (Argentina), Universidad Católica de Santa Fe (Argentina), Universidad Nacional de Colombia (Colombia), Universidad Federal de Bahía (Brasil), Universidad Nacional de Asunción (Paraguay), Universidad Politécnica de Catalunya, (España). Su esquema gráfico nos posibilita comprender las interrelaciones que se establecen en los diferentes momentos de un camino creativo y profesional. Cabe destacar que, aun cuando este esquema se refiere específicamente a la disciplina arquitectura, resulta de total aplicación y transferencia para diseño industrial.

En la carrera de diseño industrial, se focaliza y profundiza fuertemente en el aprendizaje del proceso, más que en el resultado, teniendo presente que algunos autores plantean al resultado como parte del proceso. Esta producción se concentró en las etapas de “Investigación” y de “Programación”, que llevan consigo diversos tipos de acciones y actividades, como las de análisis, reflexión, síntesis, entre otras. Es importante aclarar que, al ser un proceso, se tienen en cuenta siempre las etapas que anteceden y preceden a la que se está trabajando.

La etapa de investigación consiste en búsqueda de datos, recopilación de la información en cuanto a las tecnologías, los avances científicos técnicos, materiales procesos de producción, recursos disponibles, antecedentes (objetuales) directos e indirectos de la temática en cuestión, caracterización de los actores que intervienen, lugar y espacio en el que se encuentran las actividades en desarrollo, entre otros. Es en el análisis de todo este conjunto de información, y por medio de un proceso de síntesis, cuando se comienza a definir la problemática de diseño, los propósitos a los que se quiere arribar, la estrategia y la hipótesis de diseño. Podemos visualizar un rol del diseñador como activo, dinámico que abarca y sintetiza las cuestiones más relevantes que hacen a la problemática y a la resolución de esta.

Se considera que la flexibilidad del enfoque etnográfico logra posibilitar al diseño industrial herramientas de análisis teóricas y prácticas para las primeras fases del proceso de diseño.

El objetivo de este trabajo es proponer concretamente a la perspectiva etnográfica como una nueva forma de estudiar el contexto, el sujeto, el objeto.

Las metas de las primeras etapas resultan un gran desafío para el alumno, ya que es dónde se define el proyecto:

- Estudiar la temática abordada desde el campo del diseño
- Analizar la Actividad / Práctica Social a intervenir.
- Analizar antecedentes propios y ajenos a la temática.

- Estudiar los actores que intervienen en la situación problemática, donde se analizan costumbres, conductas, relaciones, prácticas sociales, tipologías, materiales, objetos que intervienen, antecedentes a nivel de objeto y proceso/procedimientos.

- Realizar síntesis por medio de decisiones de diseño.
- Reflexionar frente a las problemáticas estudiadas, a los usuarios que intervienen y el espacio y tiempo de acción, de diseño.

- Tomar decisiones y comenzar con la planificación/ programación del Diseño. A través de la jerarquización y selección de los Condicionantes y los requerimientos que se recuperan del proceso de síntesis de la investigación y el trabajo de campo.

Las nociones teóricas posibilitan plantar las bases de cada propuesta, entendiendo a esta como parte del proceso cognitivo de cada uno. En esta producción se destaca en la incorporación de nuevas herramientas teórico/prácticas que favorezcan el cómo y el para qué se lleva adelante cada proyecto.

Investigación en Diseño - El enfoque etnográfico al servicio del proyecto

Insertar un objeto de diseño en un medio cultural concreto, obliga a un manejo sistémico de la cultura implicada. Ella debe analizarse en todas sus componentes y sus interrelaciones siendo función del diseñador el advertir las necesidades emergentes y muchas veces invisibles por lo atomizado de su exposición. Los síntomas de aquellos desajustes a resolverse con diseño nunca aparecen prolijamente ordenados y a la vista de cualquiera. Suelen mostrarse dispersos en diferentes aspectos y vinculados cada uno de ellos a distintas áreas socioculturales. El rol del diseñador será tomar esos fragmentos y reordenarlos en un todo coherente que pueda reconocerse como interrogante claro, para luego poder responderse desde hipótesis de diseño (Aguirre, 2013, p. 190).

La propuesta consiste en la creación un espacio curricular con modalidad de asignatura opcional y complementaria, a desarrollarse en el tercer nivel de la Carrera de Diseño Industrial en la FAUD - UNC. Con carácter instrumental de formación metodológica para la práctica investigativa, implicará un aporte concreto al proceso de diseño desde un enfoque etnográfico.

La organización de las asignaturas de la carrera de Diseño Industrial abarca las siguientes áreas de conocimiento: Área Proyectual, Área Morfología e Instrumentación, Área Ciencias Sociales y Área Tecnología.

A su vez, el cursado se estructura en tres Ciclos que definen objetivos y contenidos, determinando las complejidades de cada nivel: Ciclo básico (Nivel I), Ciclo Medio (Nivel II / Nivel III / Nivel IV) y Ciclo Superior (Nivel V). En esta estructura, el “ciclo medio comprende el segundo, tercero y cuarto nivel de la carrera, en el que los objetivos principales se entienden desde la formación”, (Samar, L, 2014), promoviendo en el alumno la capacidad de inte-

gar contenidos conceptuales y operativos, aplicados en el desarrollo de objetos en complejidad creciente. Los propósitos generales de esta propuesta son:

- Promover un espacio que inicie a los estudiantes en una metodología de investigación, que permita el uso de herramientas pertinentes logrando prácticas más eficientes para fortalecer el proceso de diseño.
- Generar situaciones de observación, el rol del diseñador como intérprete de la sociedad, de diferentes tipos de prácticas que se presentan en la realidad compleja, que permitan identificar en ellas problemas reales de diseño.

El principio de un proceso de diseño se constituye a partir de una investigación con un posterior análisis de información, en este caso de un producto industrial enmarcado en un entorno social.

Una de las situaciones problemáticas más recurrentes que se presentan en las materias proyectuales (donde con menor o mayor complejidad se pone en juego el proceso de diseño y sus etapas), es la confusión que tienen los estudiantes a la hora de definir problemas o localizar oportunidades de diseño. Principalmente en los niveles más avanzados de cursado, donde la complejidad aumenta y los problemas/oportunidades de diseños deben ser revelados a través de una propia indagación grupal o individual de los estudiantes.

“En las investigaciones siempre se exponen oportunidades para desarrollar nuevos productos o mejorar los existentes y puede resultar de gran ventaja competitiva empezar la etapa de diseño con la evidencia tan convincente, que además profesionaliza el proceso de diseño”. Esto lo enuncia en 2009 Paula Zucotti, directora asociada de una de las compañías de diseño más importantes del mundo, que aportó un alto grado de innovación a la vanguardista compañía Seymourpowel, con clientes que van de Nokia a Samsung, Panasonic, Hellmann’s, Lux, Dove, Knorr, Rexona, Bimbo, Skip y Pepsi, entre otros. El espacio curricular que se propone tiene como uno de sus principales objetivos habilitar herramientas y metodologías desde la investigación cualitativa. Concentrando la mirada en las relaciones que se establecen entre: Sujetos/Sujetos - Sujetos/objetos - Objetos/objetos, dentro de una actividad en un tiempo y espacio.

Es desde esa observación del diseñador donde se van a originar soluciones innovadoras competentes y en función a quien las usa, y desde donde es posible interpretar una concepción del taller como espacio de trabajo etnográfico, en el cual el estudiante encuentre un lugar que favorezca su crecimiento personal y académico.

Será importante explorar tanto en lo disciplinar específico, como en lo interdisciplinario, de manera que se articulen los contenidos como así también las reflexiones sobre los mismos.

Según Rolando García (2011):

La interdisciplinariedad comienza desde la formulación misma de los problemas, antes de los estudios disciplinarios, se prolonga un largo proceso (que no es lineal, que pasa por diversas fases, cada una con sus propias “reglas de juego”) y acompaña a los propios estudios disciplinarios hasta el término mismo

de la investigación. Esta forma de abordar el objeto de estudio plantea, como se verá más adelante, una problemática que no es solo metodológica, sino fundamentalmente epistemológica.

En este sentido se pone en juego tanto la capacidad de reflexión del estudiante como así también el rol del docente que lo lleve adelante, tratando de superar la mera reproducción para pasar a operar de manera independiente con diferentes herramientas sobre sus propias estructuras de conocimiento. Un desafío va a ser lograr que los nexos que se construyan los generen los propios estudiantes de forma individual y también de modo colectivo.

Pensar a los sujetos como constructores activos de sus aprendizajes es reconocerlos en su condición de seres pensantes, poseedores de un saber válido sobre la realidad, desde donde podrán aprender nuevas herramientas que les permitan reflexionar. Los conocimientos que se enseñan en el espacio de taller, son objetos sociales y culturales, con un sentido que trasciende el contexto del taller o una empresa sino que constituyen modos de pensar la realidad y actuar sobre ella.

Del proceso de diseño resultan de fundamental interés las primeras etapas, que corresponden a la “toma de conocimiento” del tema/problema y que concluyen con la instancia de programación.

- **Situación Problemática:** este momento se sitúa dentro de un ambiente, donde encontramos una gran cantidad de situaciones que presentan problemas de diversas índoles (sociales, económicas, productivas, competitivas, culturales). Es aquí donde se hace necesario identificar los que corresponden a nuestra especificidad, ya que dentro de un sinnúmero de dificultades, no todas pueden ser resueltas desde nuestro campo, el diseño industrial.

- **Investigación de la Problemática:** este momento es el que da lugar al entendimiento completo y a la complejidad de la situación problemática. Es donde el estudiante va a desarrollar un agudo sentido en su rol de investigador. Las herramientas serán provistas desde el enfoque etnográfico, junto a sus fases de acción, cuya flexibilidad permite obtener un mejor resultado de la investigación. Las situaciones problemáticas requieren de ser definidas. Aquí el diseñador luego de la recopilación de datos, del trabajo de planificación, del trabajo de campo, deberá realizar una síntesis de todos los aspectos a tener en cuenta para la etapa de ideación.

Una vez definida la situación problemática, las características del entorno, los actores intervinientes, cómo es el desajuste, a quién influye; y junto con ella el Problema de Diseño (definición de qué es lo que específicamente se va a solucionar), se pueden plantear los objetivos generales y la hipótesis de trabajo que se va a llevar adelante. Estas instancias se trabajan en distintos niveles de comunicación (oral, escrito y gráfico) y con diferentes formas de representación. Junto con estas definiciones podremos plantear alguna estrategia de diseño que se llevará adelante para realizar y mantener latente la posible solución, los aportes de diseño.

• Programa: este momento es dónde se organizan sintéticamente los elementos, conceptos, nociones que han decantado de la investigación. Aquí se organizan y se clasifican en Condicionantes, todos aquellos aspectos externos al producto, pero que lo inciden de una manera determinante. La mayoría de las veces no se pueden modificar y limitan a las decisiones de diseño. Por otro lado, en este momento se van a establecer los Requisitos/Requerimientos que el objeto/producto debe cumplir para lograr la mayor aceptación y justificación de cada decisión de diseño. Es donde se define todo lo que la solución debe cumplir.

Es importante recordar que se trata de un proceso recursivo, donde todo el tiempo se vuelve sobre lo hecho, se transforma y se vuelve a disponer para un resultado argumentado y justificado. Las etapas próximas del proceso de ideación y proposición, serán resultado de las primeras, dónde se pone en juego la creatividad del diseñador y sus enfoques particulares, sin olvidar todo el bagaje recuperado en las primeras etapas del proyecto. Concretamente se trabajará a partir un trabajo práctico de la asignatura troncal Diseño Industrial, estableciendo relaciones de articulación con asignaturas de otras áreas (morfología, ergonomía, tecnología), en horizontal (mismo Nivel) y en vertical (distintos Niveles).

Es importante concluir como dice Rolando García en su texto *Interdisciplinariedad y Sistemas Complejos*: “Un estudio integrado de un sistema complejo, donde esté en juego el funcionamiento de la totalidad del sistema solo puede ser obra de un equipo con marcos epistémicos, conceptuales y metodológicos compartidos.”

Conclusión

La enseñanza del diseño hoy debe adaptarse a las transformaciones que fueron sucediendo en su recorrido disciplinar, introduciéndose hacia diversos y múltiples campos de aplicación, muchos de estos relacionados directamente con la vida cotidiana.

La propuesta de enseñanza evidencia que el aporte de las Ciencias Sociales promueve trabajos académicos con resoluciones más eficientes. La instrumentación desde la perspectiva Etnográfica brinda herramientas metodológicas específicas, para las primeras etapas del proceso de diseño; es decir que habilita nuevas formas de pensar y de actuar frente a cada nuevo proyecto. El valor que la Investigación Social le concede al rol de la observación y al trabajo de campo, posibilita que el estudiante alcance un entendimiento holístico de las problemáticas que le competen al Diseño Industrial.

Referencias bibliográficas

- Cambariere, L. (2009). *La antropología al servicio del Diseño*. Diario Página 12, Argentina.
- Juez, F.M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa Editorial. México DF.
- García, R. (2011). Interdisciplinariedad y sistemas complejos. En *Revista Latinoamericana de Metodología de las Ciencias Sociales*, 1(1). Disponible en: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4828/pr.4828.pdf
- Naselli, C. (2013). El rol de la Innovación. En *La lógica interna del diseño arquitectónico*. Editorial Universidad Católica de Córdoba y Editorial I+P - Córdoba, Argentina
- Rockwell, E. (2009). *La Experiencia Etnográfica. Historia y cultura en los procesos educativos*. Editorial: Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Sabino, C. (1992). *El proceso de investigación*. Editorial Panapo. Caracas, Venezuela.
- Santos, M. A. (1990). *Hacer visible lo cotidiano. Teoría y práctica de la evaluación de los centros escolares*. Ediciones Akal SA. Madrid, España.

Abstract: In this opportunity, we will delve into the contributions plus the benefits offered by Ethnographic Research for the development of the design process. The main idea is that the latter is transformed into an enabling approach for the research stages of the problem, analysis of the situation and detection of the problem/opportunity/design need, favoring the organization and classification of the information within the design process, achieving a better understanding of the problem to work in the workshop.

Keywords: Social research - material culture - ethnography - design - project.

Resumo: Este artigo aprofundará sobre os aportes mais significativos que oferece a investigação etnográfica para o desenvolvimento do processo de design. A ideia principal é que esta última se transforme num enfoque habilitador para as etapas de investigação da problemática, análise da situação e detecção do problema/opportunidade/necessidade de design, favorecendo à organização e classificação da informação dentro do processo de design, logrando uma melhor compreensão da problemática a trabalhar na oficina.

Palavras chave: investigação social - cultura material - etnografia - design - projeto.

(*) **Luisina Zanuttini.** Diseñadora Industrial de la Universidad Nacional de Córdoba (UNC). Docente, Especialista en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño. Profesora a Cargo Cátedra Historia del Diseño Industrial, Carrera Diseño Industrial, Centro Universitario San Francisco, Instituto de Ciencias Básicas y Aplicadas, Universidad Nacional de Villa María. Profesora Auxiliar Cátedra Psicología Aplicada al Diseño, Carrera Diseño Industrial, Centro Universitario San Francisco, Instituto de Ciencias Básicas y Aplicadas, Universidad Nacional de Villa María. Profesora Asistente Cátedra Historia del Diseño Industrial II y de Cátedra Legislación, Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño (UNC).