

Etnodiseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica y su aporte a la formación en diseño

Ethno-design. A Design model from the ethnographic perspective and its contribution to the education of design

Resumen

La etnografía y el diseño han participado de distintas intenciones y reflexiones sobre su posible relación, principalmente, aquellas que tienen el objetivo de hacer ver al diseño como una disciplina centrada en las personas. El diseño, dada la aceleración de los procesos de producción y consumo, ha evidenciado por ignorancia, comodidad o conveniencia, una incorporación fragmentada, parcial e imprecisa de la etnografía a sus procesos, desaprovechando así todo el potencial que tiene para ampliar su alcance como disciplina.

En este artículo se propone un modelo de diseño llamado Etnodiseño, que recupera la esencia de la etnografía para ser incorporado en el proceso de diseño, con la intención de generar interconexiones entre ambas disciplinas que permitan conservar su naturaleza y alcance. Etnodiseño, se presenta aquí como una herramienta que promueve un diseño como agente social de cambio a favor de las personas y sus contextos.

Finalmente, a partir de su construcción teórica y una primera iteración en el escenario de la docencia, la investigación y la vinculación con el medio, se identifican algunos aspectos que permiten reflexionar en torno al aporte del Etnodiseño en la formación de diseñadores.

Palabras clave: etnodiseño, etnografía, diseño, formación en diseño.

Abstract

Design and ethnography are two disciplines that have found ways to contribute to one another. More specifically, design practice has found ethnography ways to understand people's needs. However, because of the acceleration of different processes of production and consumption of goods, ethnography has been incorporated into the design practice only partially, wasting the full value that ethnography can bring to design.

In this article we propose Ethno-design, a model that brings the essence of ethnography to be incorporated into the design process, with the intention of developing interconnections between both disciplines that allow them to keep their nature and reach. Ethno-design is presented here as a tool that promotes design as an agent of social change in favor of people and their contexts.

Gabriel Ángel
López Macías

Universidad
Autónoma de
Aguascalientes.
Centro de Ciencias
del Diseño y de
la Construcción

Ricardo Arturo
López León

Universidad
Autónoma de
Aguascalientes.
Centro de Ciencias
del Diseño y de
la Construcción

Artículo original
Original Article

Correspondencia
Correspondence
gabriel.lopez.ags@
gmail.com
ricardolopezleon@
gmail.com
katty.mollenhauer@
gmail.com

Katherine
Mollenhauer Gajardo

Pontificia
Universidad Católica
de Chile

Financiación
Fundings
Consejo Nacional de
Ciencia y Tecnología
(Conacyt) de México
y el apoyo del Centro
de Ciencias del Diseño
y de la Construcción
de la Universidad
Autónoma de
Aguascalientes.

Recived: 2020-06-11
Accepted: 2020-12-08

Cómo citar este trabajo. How to cite this paper

López, G. A.; López, R. y Mollenhauer K. (2019). Etnodiseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica y su aporte a la formación en diseño. I+D+Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño, 15: 23-40.

DOI: <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2020.v15i0.9574>

Finally, from the theoretical perspective and the first application of the model in teaching, research, and professional practices, we identified several aspects that allow reflection about how the model could collaborate in design education.

Keywords: ethno-design, ethnography, design, education of design

Introducción

El auge tecnológico que vivía la sociedad en la última parte del siglo XX y que permeaba en los sistemas empresariales, exigía el desarrollo de objetos que propiciaran mejores interacciones con los individuos. El diseño, que participaba entonces de su configuración formal, recibió la demanda de ir más allá de la misma para colaborar, profundizar y dilucidar sobre dicho sistema de interacción. El diseño así, más allá de la reflexión permanente sobre el cómo se veían y para qué funcionaban los objetos, buscó reajustar su proceso para encontrar la forma de entender los rasgos que caracterizaban a un grupo de usuarios (Cruz y Perez, 2017), incorporando entonces a la antropología. Ésta, le permitió hacerse de información que terminaba por colaborar en el desarrollo de los nuevos objetos demandados por el contexto.

El presente artículo tiene como objetivo proponer un modelo de vinculación del diseño con la etnografía a partir de aspectos clave: la intención, alejarlo de una práctica centrada en la configuración de objetos y promover su rol como agente social de cambio centrado en las personas y sus contextos.

Con el objetivo de fortalecer el intercambio metodológico, la propuesta considera tanto el valor de formación, competencia y producción de nuevos conocimientos de la etnografía, a partir de su colaboración estricta con el contexto (Cerri, 2010); así como su carácter de acercarse y trabajar en la verdadera naturaleza de las relaciones humanas para contribuir al mejoramiento y progreso del contexto abordado (Martínez, 2004). De la misma manera, atiende a su sistema de análisis, descripción y comprensión (Spradley, 1979; Cotán, 2020), que exige caracterizarse por el interés de la naturaleza particular, trabajar con datos no codificados con anterioridad, investigar en profundidad, y analizar desde los significados (Atkinson y Hammersley, citados por Cotán, 2020).

El trabajo que aquí se presenta corresponde a una investigación doctoral en proceso a través de la cual se planteó el objetivo de encontrar distintos puntos de interacción entre diseño y etnografía. El modelo que se presenta, corresponde al resultado de dicha investigación de corte documental en la que se analizaron distintas perspectivas y propuestas. Así, Etnodiseño, como modelo o perspectiva para el proceso diseño, corresponde a los resultados preliminares de la investigación. El modelo así, se encuentra actualmente en la fase final de observación de su dimensión instrumental en distintos entornos.

El trabajo que aquí se presenta, se desarrolla en cuatro momentos:

- I) Abordaje del entorno que dio origen al acercamiento de la etnografía y el diseño.
- II) Reflexión sobre los ambientes resultantes de una práctica de diseño que ha incorporado a la etnografía desde la superficialidad e instrumenta-

Etnodiseño, como modelo o perspectiva para el proceso diseño, corresponde a los resultados preliminares de la investigación

lización, promoviendo y alimentando prácticas que terminan por difuminar el rol y participación social del diseño.

III) Presentación de las bases para la construcción conceptual del modelo que parte de la identificación de los aspectos clave, tanto de la etnografía como del diseño, para entonces generar los principios y consideraciones resultantes de la vinculación entre ellos.

IV) Exponer las reflexiones derivadas de la iteración inicial del modelo en dos instituciones educativas dentro de sus programas de pregrado y posgrado en diseño, con la intención de considerar su potencial aporte a la formación de diseñadores.

Aparición de la relación diseño, antropología y etnografía

La relación histórica entre antropología, etnografía y diseño, transita sobre cómo el diseño compartía conocimiento sobre el uso de la tecnología en los espacios de trabajo, cómo la etnografía permitía acercarse a las posibles necesidades de los usuarios para direccionar proyectos de diseño, y cómo las grandes marcas incorporaban métodos etnográficos como estrategia de negocio para proyectar nuevos productos tecnológicos (Otto y Charlotte, 2013). Principalmente, en Estados Unidos y Europa, la etnografía, como parte de la antropología, estaba siendo utilizada por la industria y el diseño para mejorar el entendimiento de los productos lanzados al mercado en su propio contexto de uso (Reese, 2002). En dicho escenario, la etnografía se establece como método dominante en las investigaciones de campo del diseño (Gunn, Otto, y Charlotte, 2013) y por lo tanto, alrededor de los años 1980 se genera un creciente interés por abordar y escribir sobre la relación entre antropología, etnografía y diseño.

En la actualidad, la tendencia es centrar el análisis antropológico de diseño en los objetos, ya sea en relación a la conexión con su uso, configuración, significación, proyección, materialización o interacciones (Clark, 2011). Ejemplo de ello son las propuestas de Martín Juez (2002), Charlotte y Gislev (2015), Tunstall (2013) y Gunn, Otto, y Charlotte (2013), lo que permite inferir que el primer acercamiento del diseño con la antropología y etnografía, ha tenido como eje central el objeto producido. Expresión de esto, son denominaciones titulares como: antropología del diseño o antropología en el diseño. Ésta orientación, ya ha sido debatida, pues aplicada a cualquier disciplina, tiene como consecuencia convertir la actividad en cuestión en un objeto de análisis. En este caso, al diseño como una actividad cuyo propósito final es el objeto material (Wasson y Metcalf, 2013). Siguiendo a Darzin (2013), existe una tendencia marcada por hablar de una antropología del diseño centrada en lo material, potenciando así un interés exagerado por el artefactualismo, es decir, un diseño centrado en el desarrollo de nuevos objetos que utiliza a la etnografía como una herramienta sólo para sistematizar la necesidad de acercarse a las personas y sus contextos.

Ambientes resultantes de su uso en diseño

En la actualidad, las distintas propuestas para generar una relación entre antropología, etnografía y diseño, nos hace estar inmersos en un escenario que se está enredando cada vez más (Charlotte y Gislev, 2015). Pareciera que no podemos dejar de ser una disciplina más, que termina por utilizarlas para

... el diseño hace uso de la etnografía para comprender comportamientos habituales en marcos de tiempo cortos para realizar mejoras materiales lo más pronto posible

argumentar o buscar una coherencia del todo (Sahlins, 1997), suprimiendo, omitiendo, seleccionando a conveniencia, o sintetizando partes de la gran cantidad de información que originan.

Del mismo modo, la aceleración en la capacidad de producción que vivimos, ha detonado que el tiempo se convierta en una variable que influye en el proceso del diseño, promoviendo que haga uso de ellas para dotarse de información eventual y poder responder a la demanda. El objetivo, argumentar y/o asegurar de alguna forma que los nuevos productos se adaptan a la vida de los usuarios (Lindley y Sharma, 2014), aun cuando solo estimulan el asombro o curiosidad temporal (Martín Juez, 2002). Es entonces que el diseño hace uso de la etnografía para comprender comportamientos habituales en marcos de tiempo cortos para realizar mejoras materiales lo más pronto posible (Balla y Ormerodb, 2000), y así, seguir participando de la competitividad e innovación dentro del mercado de consumo, que considera esencial no parar de cambiar, lanzar y rehacer productos (Borja, 2017). Lo anterior, fomenta prácticas banales e irónicas que promueven tanto entender a las personas como consumidores y reducen la cultura al mero consumo (Ladner, 2012), como trabajar sobre escenarios en donde es relativamente sencillo encontrar problemas en torno a los objetos para luego mejorarlos (Tunstall, 2013).

Se considera prioritario, entonces, que el diseño visualice y dimensione su actuación en ello, pues se encuentra colaborando para la competitividad y longevidad dictada por las empresas que terminan lanzando más de treinta mil nuevos productos de consumo como promedio al año (Castellion y Markham, 2012), y en donde el alto porcentaje de fracaso pareciera ser consecuencia exclusiva de no encontrar quién compre lo que se quiere o se tiene que producir. De igual forma, teniendo participación en la creación, desarrollo, definición o estrategia de lanzamiento de productos, servicios e infraestructura, que se nos dice son símbolos de progreso y bienestar, y que, para crearlos, adquirirlos o disfrutarlos, condenan a otros a su retroceso y marginación (Martín-Juez, 2002); y, además, terminan participando del impacto ambiental, social y humano (Thackara, 2013).

Continuar anclado a ello, pone en evidencia tanto un diseño que sigue sobreponeando intereses sobre la vida de los otros (Crabtree, Rouncefield y Tolmie, 2012), como un diseño que observa lo que se quiere o necesita ver para construir un objeto idealizado (Button, 2000). Así, la disciplina sigue desvirtuando el alcance de la etnografía y haciendo cada vez menos accesible la posibilidad de comprender que está vinculada a procesos simbólicos más grandes y menos inmediatos (Murphy y Marcus, 2013).

Principios nodales de etnografía y diseño

La propuesta que aquí se presenta se construye a partir de la reflexión, análisis y extracción de los aspectos clave que demandan estar presentes, tanto de la etnografía, como en diseño que postula su interés en considerar a la persona como elemento clave dentro de su proceso.

Dichos aspectos, llamados nodos, son denominados así pues deberán orbitar equilibradamente y permanecer unidos, no siendo secuenciales ni excluyen-

tes. Éstos, a su vez, componen los dos ejes que constituyen el modelo: eje etnográfico y eje de diseño; llamados ejes, al tener movimiento y permitir la interconexión entre sus nodos.

Eje Etnográfico

De inicio, considera que la etnografía nos ofrece la posibilidad de dar un paso fuera de nuestros estrechos orígenes culturales para dejar de lado nuestro patrimonio heredado de etnocentrismo y entender el mundo desde el punto de vista del otro (Spradley, 1979, pág. 5). Su objetivo, captar la relación que éste tiene con la vida para comprender su propia visión del mundo (Malinowski, citado por Spradley, 1979, pág. 3), aprendiendo así de las personas y descubriendo lo oculto de otras formas de vida.

Spradley (1979) y Restrepo (2016), plantean que la etnografía como estudio de la cultura dejó de ser patrimonio exclusivo de los antropólogos y ha sido una herramienta significativa para otras disciplinas, que al incorporarla buscan entenderse a sí mismas, o bien, acceder a la comprensión de las sociedades. Por lo tanto, es necesario orientar el trabajo y establecer pautas que faciliten el reto de afrontar problemas e investigaciones ligadas a las personas y sus contextos.

Nodos del eje etnográfico

Resultado del análisis de la propuesta de ambos autores, se proponen los siguientes nodos del eje etnográfico:

Destino: uso o función que se le piensa dar de acuerdo a su importancia y trascendencia.

Integrante: conjunto de elementos y prácticas necesarias para lograr el destino.

Riesgo: donde se hacen visibles los daños de una etnografía bajo comportamientos y actitudes nocivas.

Los nodos permiten así ganar en sensibilidad, tolerancia y apertura mental (Ramos, 2017) y bajo estas consideraciones: promueven la exclusión del riesgo de traer supuestos disciplinarios y afrontar las demandas de un abordaje de contextos sociales, acercarse a una consciencia de la complejidad y, sobre todo, respetar su naturaleza y características esenciales (Spindler y Spindler, citados por Cotán, 2020).

Eje de Diseño

El punto de partida son aquellos discursos que intentan hacer visible el enfoque de una disciplina preocupada por desarrollar proyectos centrados en las personas. En principio, el Diseño Centrado en el Usuario, cuyo objetivo es diseñar y evaluar productos bajo el concepto usabilidad centrado en las necesidades humanas. De acuerdo a sus componentes y aportaciones (Norman y Draper, 1986; Norman, 1988), la serie de prácticas que se ponen en operación (Trujillo-Suarez, Aguilar y Neira, 2016), además de manuales como los propuestos por Oberta, Ideo, DesignKit, se ubican sus etapas principales: conocer, diseñar y probar.

En segundo lugar, tenemos el Diseño Participativo, cuyo propósito es involucrar a los usuarios en los procesos de diseño y promover la participación activa de todos los actores implicados (Kensing y Blomberg, 1998; Schuler



Fig. 1. Nodos del eje Etnográfico

y Namioka, 1993; Ehn, 1988). Siguiendo a Cruz y Perez (2017), en relación a la evolución de la propuesta desde *cooperative design (co-design)*, *Human Centered Design* y *Customer Centered Design*, y el análisis del manual de participación de expertos de Groupe URD, se ubican sus etapas principales: aproximación al problema, investigación y conocimiento, generación de ideas de diseño y concreción y evaluación.

En tercer lugar, el *diseño lento*, considerado el siguiente paso del concepto *desarrollo sostenible*, que promueve nuevos valores de diseño contribuyendo a que la disciplina se dirija con mayor fuerza hacia la sostenibilidad, favoreciendo el bienestar no material de las personas (Fuad-Luke, 2002; Strauss y Fuad-Luke, 2018). El enfoque no establece etapas, pero sí propone principios rectores: *reveal, expand, reflect, engage, participate* y *envolve*.

Como complemento, se considera pertinente retomar el estudio publicado por el Design Council (2007), organización británica que promueve una mejora en los productos de la industria a través del diseño, con la visión de que el mundo reconozca el papel y el valor de la profesión como creador fundamental de valor. Dicho estudio reporta las etapas recurrentes en la actualidad por parte del diseño: descubrir, definir, desarrollar y entregar.

Nodos del eje de diseño

Resultado del análisis de los discursos y el reporte del Design Council, en relación a sus etapas, fases, principios e intenciones de generar vínculos con la etnografía, se proponen los siguientes nodos a partir de encontrar aproximaciones entre cada uno de ellos:

Comprensión: percibir, tener una idea clara y descubrir el sentido profundo de lo que se hace o sucede en un contexto en particular o por un grupo de personas específicas.

Proyección: pensando el modo o conjunto de medios para llevar a cabo una cosa o acción determinada gracias a la etapa anterior.

Desarrollo: poner en acción lo hasta ahora trabajado.

Materialización: llegar al resultado esperado, empleando un sistema particular de evaluación para potenciar el resultado final.

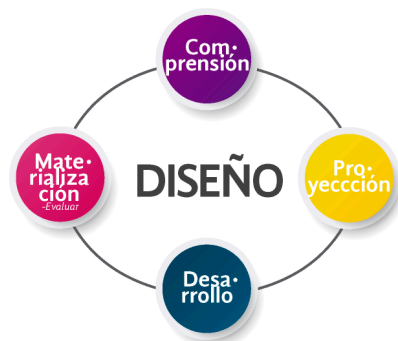


Fig. 2. Nodos del eje de Diseño



Fig. 3. Ubicación de aproximaciones entre los discursos de diseño, cuyo enfoque hace visible la preocupación por el desarrollo de proyectos centrados en las personas, y el reporte del Design Council sobre los procesos recurrentes en diseño en la actualidad.

Etnodiseño: una propuesta de vinculación nodal

El modelo centra su propuesta en la vinculación integral de los nodos que componen ambos ejes. Al estar basado en nodos, el análisis, revisión o puesta en acción permite guardar un equilibrio durante su transitar para potenciar su alcance.

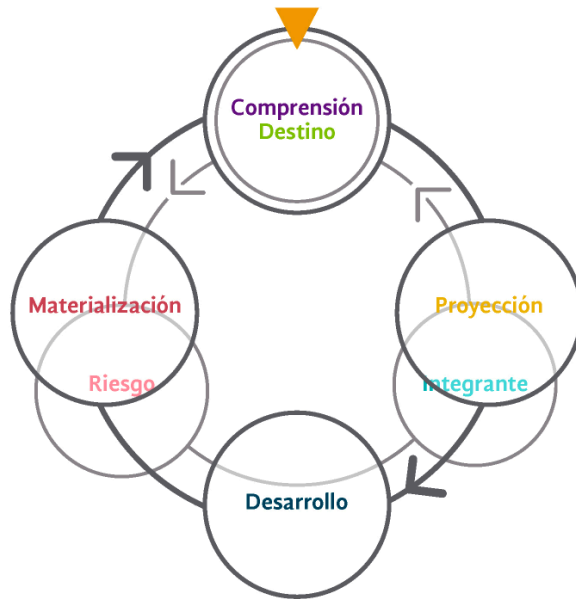


Figura 4. Referencia conceptual de los cruces. Teniendo un eje sobre otro y, al girar cualquiera de ellos, se encuentran un nodo etnográfico con uno de diseño, originando así las consideraciones y principios resultantes

Se trata, entonces, de una lupa a través de la cual se puede comprender el accionar del diseño y su relación con la etnografía, ofreciendo la oportunidad de interrogar, diagnosticar y reflexionar la identidad de una disciplina preocupada y centrada en las personas.

El desarrollo de proyectos bajo esta propuesta de modelo deberá ponderar una secuencia lógica, con la intención de cubrir todas las relaciones posibles entre cada uno de los cuatro nodos del eje de diseño con los tres nodos del eje etnográfico. En caso de valorar un proyecto ya desarrollado, las posibilidades son abiertas, pues se podrá iniciar por cualquier relación, pues finalmente, estarán expresadas las consideraciones para estimar o evaluar su pertinencia.

Se trata de un ejercicio crítico y reflexivo que promueve el desarrollo y entrega de mejores prácticas, promoviendo así un diseño como agente social de cambio que trabaja en todo momento en colaboración estricta con los dueños de la situación, es decir, del contexto.

El modelo entonces propone las siguientes matrices derivadas de las relaciones nodales:

Matriz de la comprensión:

	REFERENCIA	ORIENTACIONES	PROPUESTA DE TRABAJO
(D) DESTINO	<p>Percibir el uso o función que se le piensa dar</p> <p>Guardar distancia y humildad para situarse en la vida de los otros dejando de lado cualquier actitud de superioridad al colocar la cultura propia, ya sea como persona o diseñador, como criterio exclusivo para interpretar o valorar otra. Se trata de acceder y conocer, fuera de toda subjetividad, un sistema de relaciones con esencia única que no puede alterarse o adaptarse para que provea información a conveniencia y que demanda apropiarse lo más pronto posible de las reglas de conducta esperadas de nuestra parte. El objetivo, ser agentes a servicio de las necesidades humanas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionar y discutir las intenciones del abordaje del contexto y las personas fuera de cualquier objetivo que no sea el de conocer y situarse en la vida de los otros. - Planear cómo establecer relaciones de confianza y credibilidad. - Identificar y razonar las prioridades del cómo debemos comportarnos para evitar condicionar el flujo de la información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de intenciones o razones de la selección y abordaje del contexto o las personas • Mapa conceptual que ubique hipótesis a distancia, uso de conceptos o afirmaciones subjetivas y el origen de la información que se considera prioritaria. • Planeación del sistema pertinente de abordaje.
(I) INTEGRANTE	<p>Descubrir el sentido de los elementos y prácticas necesarias</p> <p>La selección de las fuentes de información no deberá estar basada en la comodidad o bajo el supuesto de que conocen todas las temáticas culturales del contexto. El objetivo es la pertinente selección de la escena cultural que se pretende abordar, alcanzar la confianza y consentimiento del contexto, identificar y lograr un diálogo horizontal con los interlocutores.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Argumentar la razón y prioridad de la selección de los interlocutores. - Planear y actuar sobre un sistema de preguntas o temáticas de interlocución que considere abordar la bodega de los recuerdos, los hábitos y costumbres, y lo dicotómico. - Clasificar la información en relación a lo que viene del nativo (emic) y del externo (epic), que no deben diluirse como una sola. - Triangular y contrastar información, planeando y acercándose en varias ocasiones, a distintas situaciones y con diferentes personas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Matriz de observación y esquema de ubicación estructural de los interlocutores. • Esquema de preguntas o temáticas de interlocución. • Esquema de distinción de información emic, epic y triangulación de información.
(R) RIESGO	<p>Percibir los daños</p> <p>Descartar la extracción de datos o búsqueda de respuestas para cotejar ideas preconcebidas, trabajar bajo ritmos alterados a conveniencia o evitar el auténtico contacto. Excluir la búsqueda de información que apoye cualquier hipótesis o producto aspiracional por decreto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar cualquier posición etnocéntrica y sociocéntrica sobre el tema o el contexto que impida el auténtico contacto, origine el rechazo tanto a la diferencia cultural, valores, ideas o prácticas, y/o coloque las propias como modelos ideales. - Argumentar por qué el abordaje no se sustenta en una extracción de datos para confirmar o desmentir ideas preconcebidas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de ubicación de posiciones etnocéntricas y sociocéntricas sobre el tema o contexto. • Esquema argumentativo que dé cuenta de la razón de ser del abordaje del contexto.

Matriz de la proyección:

	REFERENCIA	ORIENTACIONES	PROPUESTA DE TRABAJO
(D) DESTINO	Planear el uso o función que se le piensa dar al conjunto de medios	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer los términos, lenguaje y significados propios de la cultura. - Elegir trabajar sobre los temas más urgentes o apremiantes, razonando y estableciendo las intenciones del proyecto basada en los conceptos de otros. - El guion de desarrollo deberá distinguir entre aquello que parte de teorías e intereses de la cultura y aquello que es externo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de términos, lenguaje y significados propios de la cultura. • Guion o esquema que plantee las intenciones del proyecto.
	Trabajar dentro de sistemas sociales más allá de lo que se ve, se oye, se percibe o asume, accediendo a las dimensiones colectivas y distinguiendo los componentes del contexto desde el punto de vista del nativo. El objetivo, consultar y determinar en todo momento los temas más urgentes o apremiantes con los interlocutores.		
(I) INTEGRANTE	Planear el modo o conjunto de medios de las prácticas necesarias	<ul style="list-style-type: none"> - Establecer como prioridad una conducta de concentración y disposición que permita mantener una flexibilidad corporal, apertura mental, exploración continua y flexibilidad permanente. - Elegir trabajar sobre aquello que no atienda a hipótesis a distancia y/o uso de conceptos o afirmaciones subjetivas previas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de consideraciones a poner en operación durante el desarrollo del proyecto. • Esquema que evidencie la pertinencia de los avances del proyecto.
	Determinar la pertinencia y prioridades del desarrollo del proyecto, suprimiendo la excesiva visibilidad o protagonismo en el contexto. Seleccionar o diseñar las técnicas que permitan proyectar el desarrollo, con el objetivo de operar bajo una concentración, exploración y disposición continua.		
(R) RIESGO	Planear el modo o conjunto de medios para hacer visibles los daños	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar todo aquello que se sustenta en lo que la gente dice (consciente articulado) y lo que la gente hace (consciente desarticulado). - Trabajar conectado a las demandas sociales y sobre lo que sucede en la cotidianidad, justificando, evidenciando y estableciendo los motivos para ello. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema que permita identificar decisiones tomadas a partir del consciente articulado, y/o del consciente desarticulado. • Formato de apoyo para identificar información, comportamientos o afirmaciones resultado de una pose por parte de las personas o el contexto. • Esquema de demandas sociales atendidas provenientes del propio contexto.
	Guardar distancia absoluta de un trabajo carente de rigor y mirada íntegra, conscientes de la importancia de que el proyecto se sustenta y depende del contexto en el que se brinde la información. El objetivo, centrarse en la cultura y no en las personas.		

Matriz del desarrollo:

	REFERENCIA	ORIENTACIONES	PROPUESTA DE TRABAJO
(D) DESTINO	<p>Poner en acción el uso o función que se le piensa dar</p> <hr/> <p>Propiciar y lograr conversaciones orientadas, profundas y reflexivas asentadas en el lenguaje y significados propios de otra cultura. Evitar el sesgo o limitación de la comprensión contextual al calificar o analizar situaciones, comportamientos o conceptos al utilizar nuestros propios términos, categorías o teorías. El objetivo, hilar con claridad y pertinencia el flujo de la información durante el desarrollo del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajar sobre el esquema de significación cultural particular del contexto. - Integrar un sistema constante de análisis y reflexión que permita ubicar todo aquello que refiere a intereses personales y aquellos que parten de los intereses del contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de significación cultural particular que sustenta el proyecto. • Esquema de ubicación de conclusiones fuera de intereses individuales o actitudes de superioridad como diseñadores.
(I) INTEGRANTE	<p>Poner en acción los elementos y prácticas necesarias</p> <hr/> <p>Desplegar técnicas no invasivas bajo flexibilidad y apertura mental, sabiendo estar, observar y participar, exigiendo un registro sistemático. El objetivo, encontrarse en aprendizaje permanente sobre lo que ocurre durante el desarrollo del proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Comprobar mediante un ejercicio constante de priorización, justificación y valorización, la pertinencia de todos los momentos de proximidad: participación entre actores. - Organizar y justificar todas aquellas decisiones que sustentan el desarrollo del proyecto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de pertinencia de los momentos de desarrollo. • Esquema de toma de decisiones. • Evidencias holísticas del desarrollo.
(R) RIESGO	<p>Poner en acción los daños</p> <hr/> <p>Descartar el abordaje agresivo e intempestivo buscando extraer datos de manera apurada y atropellada para responder a necesidades impuestas o idealizadas de inicio. El objetivo, descartar un desarrollo justificado en verdades a medias o alteración de información para dar impresión de solidez.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Demostrar responsabilidad por abordar la complejidad y no situaciones microscópicas (pequeñas situaciones o acciones). - Justificar la profundidad y capacidad de relacionar información del contexto. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de complejidad del proyecto que clarifique el no abordaje microscópico. • Mapa de intereses y objetivos que circundan el proyecto.

Matriz de la materialización:

	REFERENCIA	ORIENTACIONES	PROPUESTA DE TRABAJO
(D) DESTINO	<p>Resultado tangible del uso que se le piensa dar</p>		
	<p>Asegurar y explicar que se atiende una lógica particular alejándose de la propia, entregando un resultado que responde contextualmente a una cultura específica. El objetivo, un proyecto que pueda ser descrito en los términos y lenguaje propios del contexto y se coloque frente a ellos, respondiendo a su complejidad en cuanto su sistema de estructuras, términos y significados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Clarificar cómo el proyecto responde a una identidad social particular y su sistema de significados. - Presentar cómo el proyecto se desarrolló gracias a la comprensión del sistema de relaciones, comportamientos y jerarquías de otra cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema argumentativo que clarifique cómo el proyecto responde a una vida social particular y los significados ligados a ella. • Idear el material presente cómo el proyecto se desarrolló gracias a la comprensión del propio entramado de relaciones, comportamientos y jerarquías de otra cultura.
(I) INTEGRANTE	<p>Resultado tangible de los elementos y prácticas necesarias</p>		
	<p>Lograr un proyecto producto de una experiencia significativa que corresponde a lo que la gente habla, su comportamiento, sus mecanismos y valores, normas o aspiraciones. El objetivo, clarificar su pertinencia, resultado de profundizar, interpretar, describir e ilustrar el conocimiento contextual de las escenas culturales estudiadas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Justificar el entendimiento y consideración del sistema de estructuras paradigmáticas y sintagmáticas en las que participa el proyecto (conjunto de palabras agrupadas en torno a un núcleo con una misma función y sentido). - Hacer visible y evidenciar la pertinencia del proyecto a partir de su incorporación de manera natural y no forzada a la naturalidad o cotidianeidad de la cultura. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de estructuras de dominio, paradigmáticas y sintagmáticas en las que está envuelto el proyecto. • Evidencias que certifiquen la incorporación del proyecto de manera natural y no forzada a la naturalidad o cotidianeidad de la cultura. • Esquema que dé cuenta de que el proyecto tiene la capacidad de autoajustarse y exponer nuevas situaciones que deberán ser profundizadas para la ubicación y abordaje pertinente de otros problemas.
(R) RIESGO	<p>Resultados de los daños</p>		
	<p>Eliminar cualquier intención de resaltar solo lo favorable u opacar información para evitar cuestionamientos, evidenciando así el compromiso de no haber trabajado sobre intereses externos o aspiraciones por decreto. El objetivo, descartar el desarrollo de proyectos de violación simbólica y actitud nefasta de abordaje, que terminan por reducir una cultura única e interesante a una situación microscópica.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Descubrir y hacer visibles posibles subjetividades, intereses ajenos o aspiraciones por decreto que pudieron rodear u originar cualquier toma de decisiones. - Comprobar que el proyecto aborda una complejidad y no una particularidad. - Evaluar el todo con el objetivo de identificar cualquier acción que quiera dar una falsa impresión de solidez o manipulación de información. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esquema de evaluación que permita ubicar si el proyecto, en alguna de sus partes, se basa en subjetividades, intereses ajenos o aspiraciones por decreto. • Esquema que clarifique que el proyecto ha abordado la complejidad y no una particularidad. • Formato de evaluación que permita identificar cualquier intención de dar una falsa impresión de solidez o manipulación de información.
<p>Se deberá presentar el proyecto a las personas y contexto particular que se aborda para ser evaluado, al estar en sus propios términos y sistema de significados. Posteriormente, podrá ser presentado a otros contextos, requiriendo la capacidad de los diseñadores por adecuar el mensaje como parte de su competencia traductora.</p>			

El esquema gráfico conceptual es el siguiente:



Fig. 5. Etnodiseño, representación visual

El modelo se rige por 3 principios clave que deberán estar presentes en todo momento con la intención de potenciar su alcance:

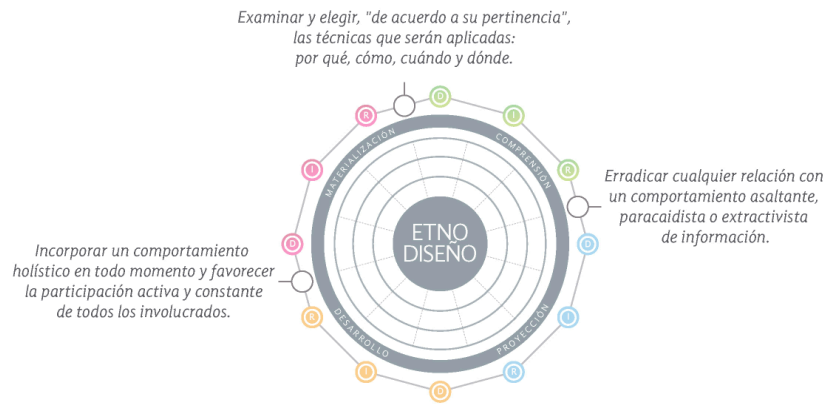


Fig. 6. Principios clave del modelo Etnodiseño que se demanda estén presentes en todo momento

El esquema permite visualizar los niveles de alcance de cada interrelación nodal tanto en su aplicación dentro del desarrollo, como en la evaluación de proyectos.

A manera de ejemplo, se hace referencia a algunas situaciones que podrían estar presentes en un alcance –bajo–, considerando que, en un –máximo–, se estarían atendiendo todos y cada uno de los componentes propuestos en las matrices; y, en consecuencia, un –medio–, estaría atendiendo ciertas orientaciones, e ignorando o medianamente implementando otras.

Un alcance bajo, entonces, evidenciaría durante la matriz de la comprensión, la atención a intereses externos al contexto, ignorando los comportamientos que afectan el flujo de información; recolectando datos con informantes seleccionados a comodidad y poniendo al mismo nivel de calidad de información lo que la gente dice con lo que el diseño o intereses externos suponen,

además, estaría priorizando la extracción de datos e ignorando las posiciones etnocéntricas y sociocéntricas.

Respecto a la matriz de la proyección, un alcance bajo estaría evidenciando un trabajo sobre temas no urgentes o apremiantes para el contexto, uso constante de afirmaciones subjetivas y mostrando una desconexión sobre lo que sucede en la cotidianidad. Durante la matriz del desarrollo, estaría trabajando sobre un esquema de significados ajenos a la cultura del contexto, sin un ejercicio constante de valorización de los momentos de desarrollo, y priorizando situaciones microscópicas que lo alejan de la complejidad.

Finalmente, durante la matriz de la materialización, no se estaría en capacidad de responder cómo el proyecto responde a una identidad social particular que se comprende en profundidad. Estaría forzando la incorporación del proyecto a la naturalidad del contexto, y estaría manipulando o tratando información para construir falsas impresiones de solidez. Además, el proyecto no fomentaría la participación activa de todos los actores durante todas las etapas del mismo, elegiría las técnicas en base a conveniencia y no a pertinencia y, finalmente, tendría un comportamiento asaltante, paracaidista o extractivista; comportamientos opuestos a los principios rectores que demandan estar presentes en todo momento.



Aporte a la formación en diseño

Etnodiseño pretende promover mejores prácticas, abonar en reflexiones y consideraciones clave en el desarrollo de proyectos, así como sumar a los discursos que tienen el objetivo de abordar personas y contextos ajenos. En principio, el modelo es una herramienta que permite dimensionar el alcance de la relación etnografía y diseño, fomentando diseñadores capaces de pensar críticamente en los impactos y efectos de sus decisiones, siendo miembros efectivos para una sociedad sostenible, a partir de conectar fuertemente con las personas. Cabe destacar, que los principios o consideraciones se mantienen abiertos a su fortalecimiento, pues incitan a meditar e imaginar nuevas alternativas y escenarios.

Dentro de la formación, puede llegar a fortalecer el sentido de conexión sistémica de los problemas complejos a los cuales se enfrentan los diseñadores, evitando trabajar con conceptos exclusivos para la configuración de objetos y

Fig. 7. Ejemplo de visualización de un alcance bajo, medio y máximo

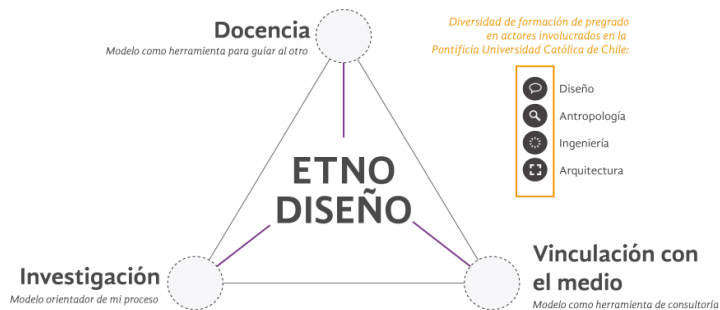
entendiendo que el diseño es relevante primero por sus compromisos sociales y culturales y, de manera secundaria, por sus logros técnicos.

Etnodiseño, en su dimensión conceptual, fue iterado en dos instituciones educativas en tres escenarios distintos, con el objetivo de ver su aportación como propuesta de reflexión, alcance de aplicación, entendimiento de sus componentes y puesta en acción.

Los escenarios abordados dentro de la Pontificia Universidad Católica de Chile, en su pregrado de Diseño y posgrado de Diseño Avanzado, y la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en su pregrado en Diseño Gráfico, fueron los siguientes:

- Docencia (como una herramienta para guiar a otro): entrevistando a profesores guía de pregrado y posgrado en diseño.
- Investigación (como un orientador del propio proceso del estudiante): entrevistando alumnos y exalumnos del posgrado de diseño avanzado y desarrollando talleres con alumnos de pregrado.
- Vinculación con el medio (como herramienta de consultoría): entrevistando a miembros del Laboratorio de Innovación Pública, el Ministerio de Economía y directores de consultoras de diseño de Chile.

Fig. 8. Escenarios de iteración considerando aspectos de homogeneidad y heterogeneidad de los participantes



A partir de lo expuesto anteriormente, y sumando el ejercicio de iteración, se proponen algunos aspectos que el Entodiseño puede impulsar en la formación de diseñadores:

- Desarrollo de proyectos alejados de una analogía de espacios tipo laboratorio, controlados o exclusivos del diseñador, favoreciendo experiencias abrumadoras en contextos complejos que le demandan empatía como persona y profesional.
- Abordaje de entornos provocadores que lo acerquen al imaginario social, alejado de los vicios de buscar un resultado aspiracional.
- Cuestionamiento de los paradigmas dominantes y replanteamiento de aspectos más complejos que la forma misma.
- Replanteamiento de proyectos a partir de fomentar experiencias vividas con personas y contextos ajenos.
- Sensibilización sobre aspectos sociales y culturales, invitando a los estudiantes a involucrarse y hacerse parte de una situación ajena.
- Proyectos que inviten a hacerse parte de los problemas y no una invitación inmediata a solucionarlos.
- Diseños que no alteren el valor de las personas y sus contextos al invadirlos con productos y servicios diseñados por intereses externos.

- Proximidad por encima de la distancia, la construcción de lo que es la realidad de un contexto desde dentro.
- Privilegiar el acceso a los aspectos humanos.
- Prestar atención, conectar con las personas y contextos, registrar e involucrarse, evitando buscar rápidamente una explicación racional sobre lo que se ve o se pretende desarrollar.
- Enfrentar el temor a decir «estaba equivocado», participando de una realidad que probablemente fue vista a distancia, desmontando expectativas e incluso, incomodándose con aquello nuevo que encuentra.
- Preguntarse: ¿mi propuesta dignifica a la persona o el contexto?

Conclusiones

Siguiendo a Friedman (2002), es necesario que el diseño integre capacidades para comprender a los seres humanos y sus contextos, conectando con las circunstancias sociales para el desarrollo de proyectos de impacto que potencien su propio valor y que trasciendan intereses externos. Incluso, evitando desde la formación, el riesgo genérico de la arrogancia del diseñador (Suchman, 2011), que se encuentra influenciado por ignorancia o decisión propia, en el desarrollo de proyectos de futuro inmediato pero que rápidamente se transforman en pasados superficiales.

Como se mencionó con anterioridad, el proyecto es parte de una investigación doctoral en proceso donde lo expuesto hasta ahora, no sólo es una propuesta metodológica, sino el resultado de una investigación documental que proyecta nodos de interrelación entre la etnografía y el proceso de diseño y que es presentada en el modelo Etnodiseño.

Los siguientes pasos, se encuentran en la observación final de su dimensión instrumental dentro del desarrollo de proyectos en pregrado y en la práctica profesional.

Dentro del proceso de formación, el modelo promueve el siguiente sistema de implementación en diversas asignaturas:

- 1) Estrategia de formación de equipos de trabajo con criterios de heterogeneidad, homogeneidad, número de proyectos, perfil de integrantes y entorno.
- 2) Exposición del enfoque y componentes del modelo, así como el calendario de trabajo.
- 3) Par de sesiones en donde los integrantes dialogan en equipo y determinan el contexto a abordar.
- 4) Desarrollo de proyectos, atendiendo las fases o etapas que cada uno de los equipos considera pertinentes dentro de un proyecto profesional, teniendo como referencia el modelo Etnodiseño; promoviendo así, la reflexión y atención a sus orientaciones y propuestas de trabajo.

De igual forma, cada una de las etapas mencionadas mantiene un levantamiento sistemático de evidencias por medio de tres tipos de sesiones:

- I) diálogo abierto sobre trabajo en proceso,
- II) reporte de avances generales,
- III) presentación de avances concretos.

La implementación, en su parte final, considera la presentación de los proyectos a sus compañeros y el propio contexto; para, finalmente, realizar entrevistas individuales con el objetivo de conocer, de manera individual, la experiencia de tener como referencia el modelo durante el desarrollo de sus proyectos. Una vez concluido lo anterior, la totalidad de información es integrada y analizada para presentar resultados de su aplicación en dicho contexto.

Por otro lado, el modelo se encuentra igualmente centrado en la aportación que pueda tener dentro de la práctica profesional, considerando un sistema similar al anterior:

- 1) ubicación de despachos bajo una estrategia de criterios de heterogeneidad, homogeneidad, número de proyectos, perfil y entorno;
- 2) exposición del enfoque y componentes del modelo, promoviendo que sea tomado como referente en el desarrollo de proyectos cercanos a iniciar dentro de su calendario de trabajo. Cabe destacar en este punto, que cada despacho atiende el proyecto bajo su propio enfoque de trabajo o propuesta de valor, adquiriendo el compromiso de reflexionar y trabajar sobre las consideraciones y orientaciones del modelo.

Al igual que en el contexto anterior, se mantiene un levantamiento sistemático de evidencias por medio de las sesiones de diálogo abierto, reporte de avances generales y presentación de avances concretos. Todas ellas, informan y dan cuenta de cómo el Etnodiseño está participando en desarrollo integral de los proyectos.

Conviene mencionar, que se tiene identificado el riesgo que esto puede llegar a tener, debido a que *a priori* la práctica profesional está inmersa en un proceso acelerado de producción y atención a los tiempos de un mercado posiblemente centrado en otros aspectos que no sean los que promueve el modelo. Por tanto, la demanda de tiempo que fomenta el Etnodiseño para reflexionar y trabajar sobre la verdadera naturaleza de los contextos y las personas, deja ver una posible resistencia por parte de los profesionistas al momento de conocerla o buscar formas de aplicarlo.

el modelo tiene la capacidad de ser utilizado como un sistema de auditoría o visualización de alcance de proyectos ya realizados

Finalmente, es oportuno recordar que aun cuando se está en la fase de recopilación de resultados de los escenarios anteriores, el modelo tiene la capacidad de ser utilizado como un sistema de auditoría o visualización de alcance de proyectos ya realizados con la intención de ubicar puntos de mejora.

La exposición del modelo Etnodiseño, entonces, presenta tanto la estructura interna, como su sistema de implementación; siendo en su dimensión instrumental, una herramienta que cuenta con posibilidades de aplicación en la práctica docente, como base para el planteamiento de proyectos académicos; y en la práctica profesional, como modelo para el desarrollo de proyectos y mejora de los procesos de diseño. Dejamos pues aquí al Etnodiseño, como una propuesta para abonar en la relación que tiene el diseño con la sociedad, abrir el debate, e incluso promover la reflexión de la comunidad académica.

Bibliografía

- Balla, L., & Ormerod, T. (2000). «Applying ethnography in the analysis and support of expertise in engineering design». *Design Studies*, 403-421. doi:[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00009-0](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00009-0)
- Borja, M. (2017). «Tips sobre innovación». *Notoria: innovación en gran consumo*, 5.
- Button, G. (2000). «The ethnographic tradition and design». *Design Studies*, 21, 319-332. doi:[https://doi.org/10.1016/S0142-694X\(00\)00005-3](https://doi.org/10.1016/S0142-694X(00)00005-3)
- Castellion, G., & Markham, S. (2012). «Perspective: New Product Failure Rates: Influence of Argumentum ad Populum and Self-Interest». *Journal of Product Innovation Management*, 976-979.
- Cerri, C. (diciembre de 2010). «La importancia de la metodología etnográfica para la investigación antropológica». *Periferia*, 13(2). doi: <https://doi.org/10.5565/rev/periferia.549>
- Charlotte, R., & Gislev, M. (2015). «Design Anthropology in Participatory Design». *Interaction Design and Architecture(s) Journal - IxD+A*(26), 73-80.
- Clark, A. (2011). *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. (Springer, Ed.)
- Cotán, A. (2020). «El método etnográfico como construcción de conocimiento: un análisis descriptivo sobre su uso y conceptualización en ciencias sociales». *Márgenes, Revista de Educación de la Universidad de Málaga*, 1(1), 83-103. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/mgnmar.v1i1.7241>
- Crabtree, A., Rouncefield, M., & Tolmie, P. (2012). *Doing Design Ethnography*. London: Springer-Verlag. doi:10.1007/978-1-4471-2726-0
- Cruz, B., & Perez, A. (2017). «Diseño y Antropología: un vínculo en expansión». *i+Diseño. Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 12, 66-86. doi:<http://dx.doi.org/10.24310/ldiseño.2017.v12i0.3036>
- Design-Council. (2007). *Eleven lessons: managing design in eleven global companies*. Londres: Design Council.
- Design-Council. (16 de Noviembre de 2018). Obtenido de <https://www.design-council.org.uk/>
- Ehn, P. (1988). *Work-Oriented Design of Computer Artifacts*. Stockholm: Arbet-slivscentrum.
- Friedman, K. (2002). «Conclusion: Towards an Integrative Design Discipline». En S. S. Byrne, *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry* (págs. 199-214). Bergin and Garvey.
- Fuad-Luke, A. (2002). *Carlos Fiorentino | Design Education & Research*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2018, de <https://carlosfiorentino.files.wordpress.com/2010/03/slow-des.pdf>
- Gunn, W., Otto, T., & Charlotte, R. (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- John, T. (2013). *Diseñando para un mundo complejo. Acciones para lograr la sustentabilidad*. Ciudad de México: Designio.
- Kensing, F., & Blomberg, J. (1998). «Participatory Design: Issues and Concerns». *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, 7, 167-185. doi:<https://doi.org/10.1023/A:1008689307411>

- Ladner, S. (13 de enero de 2012). *Ethnography matters*. Recuperado el 22 de Marzo de 2018, de <http://ethnographymatters.net/blog/2012/01/13/does-corporate-ethnography-suck-a-cultural-analysis-of-academic-critiques-of-private-sector-ethnography-part-1-of-2/>
- Lindley, J., & Sharma, D. (2014). «An ethnography of the future». https://eprints.lancs.ac.uk/id/eprint/74701/1/SISL_E_OF_THE_F_PURE.pdf.
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez, M. (2004). «El Método Etnográfico de Investigación». *Dialógica*, 1(1), 13-44.
- Murphy, G., & Marcus, G. (2013). Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Norman, D. (1988). *The Psychology of Everyday Things*. Nueva York: Basic Books.
- Norman, D., & Draper, S. (1986). *User Centered System Design; New Perspectives on Human-Computer Interaction*. NJ: L. Erlbaum Associates Inc. Hillsdale.
- Otto, T., & Charlotte, R. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- Ramos, J. (2017). Etnografía concéntrica y didáctica. Notas para no-antropólogos. *Noésis*, 76-89.
- Reese, W. (2002). Behavioral Scientists Enter Design: Seven Critical Histories. En S. Squires, & B. Byrne, *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry* págs. 17-44.
- Restrepo, E. (2016). *Etnografía: alcances, técnicas y éticas*. Bogotá: Envión Editores.
- Sahlins, M. (1997). O «pessimismo sentimental» e a experiência etnográfica: por que a cultura não é um «objeto» em via de extinção. *Mana*, 3(1), 41-73. doi:<http://dx.doi.org/10.1590/S0104-93131997000100002>
- Schuler, D., & Namioka, A. (1993). *Participatory Design: Principles and practices*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.
- Spradley, J. (1979). *The ethnographic interview*. Orlando: Holt, Rinehart and Winston.
- Strauss, C., & Fuad-Luke, A. (8 de 12 de 2018). *Raaf*. Obtenido de http://raaf.org/pdfs/Slow_Design_Principles.pdf
- Suchman, L. (2011). Anthropological Relocations and the Limits of Design. *40*, 1-18. doi:<https://doi.org/10.1146/annurev.anthro.041608.105640>
- Thackara, J. (2013). *Diseñando para un mundo complejo: acciones para lograr la sustentabilidad*. Ciudad de México: Designio.
- Trujillo-Suarez, M., Aguilar, J., & Neira, C. (2016). «Los métodos más característicos del diseño centrado en el usuario -DCU-, adaptados para el desarrollo de productos materiales». *Iconofacto*, 215-236.
- Tunstall, E. (2013). «Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge». En W. Gunn, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. Bloomsbury Academic.
- Wasson, C., & Metcalf, C. (2013). «Bridging Disciplines and Sectors: An Industry-Academic Partnership in Design Anthropology». En W. Guun, T. Otto, & R. Charlotte, *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.