

# LA INVESTIGACIÓN SOCIAL EN DISEÑO COMO UNA PRÁCTICA CULTURAL

María Ginette Múnera Barrios \*  
Carlos Andrés Londoño Echeverri \*\*

## RESUMEN

La actividad proyectual, como investigación en diseño, incluye la etapa creativa, la creación de modelos y la producción de objetos. Los métodos ayudan a ser rigurosos, disciplinados y creativos y la creatividad no resta rigurosidad al proceso, pero la investigación en diseño es la experiencia misma del diseño, no es el diseño y la investigación dividida, es integral: segmentarla, estandarizarla o intentar definirla no tiene sentido pero aunque sea complejo describir el cómo se hace investigación en diseño, lo mejor es entender el concepto como un hecho social en la actividad cotidiana del diseñador que se cuestiona y resuelve problemas y para hacerlo, indaga; lo verdaderamente importante es la actitud del investigador en diseño, la visión de mundo y la ética, para que dicha investigación conduzca hacia la obtención de resultados beneficiosos para la humanidad.

**DESCRIPTORES:** Investigación en diseño, cultura investigativa, creatividad, metodología de la investigación y responsabilidad social.

## ABSTRACT

The project activity as investigation in design, includes the creative stage, model creation and the production of objects. The methods help to be rigorous, disciplined and creative; and the creativity does not reduce rigor to the process, but the investigation in design is the experience by itself of the design, it is not the design and the investigation divided; it is integral: to segment it, to standardize or to try to define it does not make sense but although it is complex to describe how investigation is done in design, The best thing is to do is to understand the concept as a social fact in the daily activity of the designer, who wonders and solves problems to do it, investigates; the really important thing is the attitude of the investigator in design, the world vision and the ethics, for such investigation leads towards the obtaining of beneficial results for the humanity.

**DESCRIPTORS:** Investigation in design, culture investigative, creativity, methodology of the investigation and social responsibility.

## LA INVESTIGACIÓN SOCIAL EN DISEÑO COMO UNA PRÁCTICA CULTURAL

*“El diseño puede ocurrir sin necesidad de una comunidad de investigación. (...). Sin embargo, dado que el diseño es una práctica contingente basada en la concepción y la planificación, no basta con practicar el diseño para revelar sus múltiples posibilidades”.*  
Victor Margolin

\* Diseñadora industrial. Maestra investigadora de tiempo completo del Programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda. [ginettemunera@ucpr.edu.co](mailto:ginettemunera@ucpr.edu.co)

\*\* Ingeniero Mecánico. Maestro investigador de tiempo completo del Programa de Diseño Industrial, Universidad Católica Popular del Risaralda. [clondono@ucpr.edu.co](mailto:clondono@ucpr.edu.co)

Recepción del Artículo: 29 de Enero de 2007. Aceptación del Artículo por el Comité Editorial: 28 de Febrero de 2007.



## SOBRE EL ARTE DE HACER, EL DISEÑO Y LA PRÁCTICA INVESTIGATIVA EN DISEÑO

Techné y arte son coincidentes en gran medida; techné (técnica)<sup>1</sup> y ars (arte); indica entonces que el acto del diseño incluye la reflexión sobre el hacer. Para los que trabajan la práctica es un “saber hacer” que los vuelve evidentemente especializados y permite una práctica reflexiva que coloca al sujeto como protagonista; si él logra eso, el individuo que tiene el conocimiento junto con el arte (en su naturaleza), ya es cercano a lo que llamamos saber hacer las cosas, entonces el artesano sabe hacer las cosas pero, ¿cómo se hace para que otros sepan hacer lo que él hace? Solo con la experiencia.

La investigación en diseño es una práctica similar, ya que “saber investigar” para ese tan anhelado “saber que hacer”; requiere de diseñadores que estén dispuestos a vivir la investigación como experiencia, pensadores inquietos y observadores que experimentan, crean y re-crean; la investigación social en diseño es una opción que propone indagar y cues-

tionar la vivencia de la práctica del diseño.

La investigación social en diseño puede ir más allá de la forma, la función y la estructura de un objeto y/o producto, de la técnica y la práctica del diseño; es indiscutible que la disciplina debe generar una cultura investigativa donde no se limite a un proceso metodológico con un resultado material; el proceso de diseño debe aplicar conocimiento científico que se encuentra como fórmula racional, como ley general, teniendo en cuenta que este conocimiento resuelve y valida una gran pregunta; o sin ser excluyente generarlo cuando las condiciones del proceso así lo requieran y la comunidad científica así lo considere. El diseño debe materializar, sí, pero el diseñador debe investigar, indagar y encontrar respuestas a realidades concretas mediante actos creativos, sin desconocer hechos sociales. Se trata de comprender entonces, que es en esta dimensión donde los diseñadores como actores sociales, con sus prácticas investigativas en ese saber-hacer pueden materializar sus ideas y momentos creativos en forma de conceptos, productos y/o servicios, sistemas de productos y/o servicios.



1 En la época moderna, la técnica es todavía reinterpretada como un saber-hacer. Félix Duque, lo expresa en su “Filosofía de la técnica de la naturaleza”, citando a Kant con relación a la Techné platónica “rectamente considerada es la técnica el camino real que nos conduce a la verdad, pues suministra la concatenación jerárquica por la cual asciende de un arte a otro superior”; (Rep, I, 342): “De este modo, la techné puede ser revelada como *hexis nois: habitudo* debida al espíritu (Cra. 414 C) que se encarna en un saber hacer”. – En esta re-interpretación contemporánea de Platón, la techné, es un saber-hacer que se explica comprendiendo la técnica (habilidad o destreza) es decir y en síntesis: el despliegue de lo humano en un saber-hacer que se evidencia en sus prácticas.

Este artículo quiere profundizar sobre el tema, partiendo de la reflexión sobre la disciplina en sus prácticas investigativas, que como actividad profesional interviene directamente en la sociedad y la afecta. Para ello, en primer lugar, se debe advertir que la investigación hace parte de la actividad misma de diseño, pues no se investiga ni antes ni después de diseñar, ya que la realidad a la que afecta le obliga y le condiciona a pensar y re-pensar indisolublemente. En un segundo lugar, la reflexión permite intuir que esta actividad creativa en la experiencia del diseñar es flexible, multidisciplinar e integral y por tanto, así deben ser sus prácticas investigativas; además el producto o servicio ya sea tangible e intangible debe ser consecuencia de dicha práctica investigativa.

### **INVESTIGACIÓN EN DISEÑO: ANTECEDENTES PARA UNA PRÁCTICA INVESTIGATIVA**

Tradicionalmente, la investigación en diseño genera un imaginario de ambiente académico distinto a su actividad práctica en el acto del diseño. No obstante, hay una gradual necesidad que determina el contexto (especialmente académico) para legitimar el conocimiento de una manera distinta, tanto en lo que se diseña

como en las formas de investigar, como anticipa Bonsiepe (1.998):

Hoy más que nunca debería estar claro que profesiones que no producen conocimiento de la disciplina no tienen futuro (...) no se conoce al diseño como un área en la cual se produce conocimiento nuevo. Este déficit es peligroso porque las profesiones que no producen nuevos conocimientos son desplazadas, y son así marginadas”. (p. 181)

En verdad, desde la revolución industrial hasta hoy en día, la investigación en diseño se ha concentrado en demostrar que hace parte de las disciplinas afines con la tecnología, como las ingenierías, y por tanto es considerada como científica. De otro lado, su aproximación con las artes le genera “ambigüedad”, a pesar de posibilitar su articulación con las Ciencias Sociales; todo esto ha llevado a la comunidad académica a dudar de las formas como se investiga en diseño, siendo en algunos casos, responsabilidad de los métodos cualitativos utilizados, los cuales, no se han reconocido como adecuados para mérito del tradicional conocimiento científico.

Con todo, insiste Quirós (1998): “la investigación en diseño puede ubicarse en la investigación científica



ca y la humanista, la primera siempre asociada a lo objetivo, a la estandarización, a la precisión; la segunda posee una raíz de subjetividad que debe sustentarse en la individualidad creativa, en las potencialidades humanas” (p. 24). Se trata de comprender que se necesitan los dos enfoques, el científico y el humanístico sin discriminación.

Adicionalmente, las dinámicas investigativas sugieren a veces un contrasentido que viene por tradición en la formación del diseñador, acostumbrado a la diferenciación entre investigación y diseño como experiencias diferentes en el proceso de diseño; la respuesta que se valida en la investigación aplicada se manifiesta como producto y efectivamente es lo que se lleva toda la atención, posiblemente con justa razón: somos parte de una cultura materialista que ha encerrado al diseñador en una falsa estructura material y convierte al diseñador en un “hacedor de objetos” cuya formación no implica mayor dificultad que destrezas en el ejercicio práctico de alguien que “da forma” a un producto y nada más. Esta imagen ha sido difícil de cambiar, especialmente cuando el diseñador se mantiene inmerso en la práctica “centrada en el producto” que debe responder a una demanda industrial latente, con exigencias en términos

no de conocimiento sino de productividad y economía. Es notable que la industria y a veces la academia, olvidan que el ejercicio de diseño envuelve un proceso analítico, metodológico e investigativo en el desarrollo de proyectos de diseño industrial.

Es paradójico, la industria contrata un profesional diseñador como técnico- operativo pero demanda un creativo; se contrata al diseñador que “hace” y casi nunca se pregunta si investiga, si tiene capacidad crítica y en algunos casos ni se pregunta si cuestiona su práctica. Sin embargo, el diseñador debe “hacerlo todo”, involucrarse en la creación, gestión y desarrollo de un producto, ya sea tangible o no tangible; lo importante siempre será el producto. Por tanto, la participación del investigador se ha limitado en muchos casos a la técnica.

El investigador es virtual, se limita en muchos casos a lo académico y el diseñador profesional a la práctica operacional (técnica). El desconocimiento sobre la dinámica de la actividad proyectual que requiere un proceso investigativo riguroso en toda su realización, conlleva a una práctica investigativa desligada de la práctica del diseño. La contradicción radica en la tendencia moderna a segmentarlo todo “un



asunto es investigar y otro muy distinto es diseñar”. El diseño es integral y por tanto, la experiencia de investigar diseñando es demasiado significativa socialmente para permanecer fragmentada como materia de estudio.

Por tanto, la investigación en diseño tiene su complejidad; se ha limitado a ser un proceso académico para justificar lo que en diseño se entiende como proyecto creativo para el desarrollo de productos. Aparentemente se muestra como una formalidad que exigen las instituciones educativas, las cuales eficientemente han logrado que los docentes reflexionen y participen activamente en las dinámicas académicas e institucionales y se manifiesta como un ejercicio reflexivo con exigencia y rigor metodológico.

En consecuencia, en muchos casos, el diseñador se identifica como un actor mágico que inventa de la nada objetos que nacen del acto creativo -como si actuar y crear vinieran de un acto de iluminación con resultados inmediatos, sin dar cabida a la imaginación y por tanto a la investigación-; se olvida que el diseñador desde siempre es un **actor social**, activo y directamente ligado a la realidad no sólo objetual, es investigador por naturaleza creativa pues, cuestiona, analiza y

toma decisiones en un mundo real con ayuda de la experiencia y la vivencia investigativa- Si bien dice Quirós: “la investigación en diseño consiste en edificar conjeturas sobre determinado hecho proyectual, ordena analíticamente las observaciones, recopila información, jerarquiza y sistematiza las experiencias proyectuales con el objetivo final de nutrir el conocimiento”. (p.14). Conocimiento, resultado de una investigación que se registra en documentos escritos, almacenados en los archivos históricos de las instituciones que por lo general tienden a desaparecer, sin memoria, porque pierden su validez, ya que si algo tiene el conocimiento en la disciplina como tal, es que se renueva constantemente.

Aunque la prioridad sigue siendo un estado ideal de conocimiento científico aplicado, en el que la intervención del diseño es pertinente, la academia precisa en su estructura investigativa la necesidad de pensamiento crítico en cualquiera de las disciplinas; actitud conveniente incluso para la reflexión en diseño industrial y su verdadero impacto en la industria. Un diseñador que hace, piensa e investiga en diseño aporta no sólo al desarrollo de productos sino también a una sociedad que necesita urgentemente consolidarse como cultura.



## INVESTIGACIÓN EN DISEÑO, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Devolviéndonos al problema inicial, el diseñador actuando como diseñador se enfrenta al particular desafío de ser un crítico operacional; esto es, un profesional que investiga y su práctica se concentra especialmente en su actividad para la investigación aplicada, considerada ésta última como investigación científica. Ciertamente podemos aludir al sistema de Investigación, Desarrollo e Innovación (I+D+I), como una de las estructuras organizacionales que representa un lugar privilegiado en el que la generación de ideas y conocimientos surgen de las empresas a partir de las necesidades en diferentes líneas de conocimiento, y sugiere por supuesto investigación aplicada.

En este marco de eficacia del Sistema I+D+I para el mundo científico, con fundamentación tecnológica en Diseño Industrial se evidencia uno de los campos donde el investigador en diseño puede demostrar con su participación, la imbricación entre la ciencia y el sistema productivo. Esta articulación se legitima gracias a la intervención de los organismos públicos, la academia, las empresas y los gestores de ciencia y tecnología, y por tan-

to de la industria. Efectivamente representa un gran avance en la comunidad académica investigativa en el diseño industrial, tanto para la academia y la industria a nivel nacional, incluso internacional, pero no es suficiente.

Hoy en día, ya no se investiga solamente en las diferentes líneas del conocimiento, sino que se solucionan problemas específicos planteados por las empresas o por la sociedad en general. Lo que significa que tan importante es la investigación de diseño de producto para un cliente o una empresa, como lo es para la sociedad que afecta y recibe el beneficio de su ejercicio. Barrera (2000) lo sintetiza en: “las organizaciones no deben tener como objetivo la generación de bienes económicos para los empresarios, sino que deben generar beneficios para las comunidades a la cuales pertenecen” (p. 6).

En los países industriales desarrollados, los gobiernos, conscientes de la importancia de la innovación tecnológica y del aporte del Diseño Industrial para su crecimiento económico y social, y por tanto de la investigación como parte de sus procesos, invierten dineros significativos en investigación y desarrollo, como se cita a manera de ejemplo en uno de los informes del PNUD (2001):



Noruega, quien ocupa el primer lugar en la estadística del IDH (Índice de Desarrollo Humano) invirtió el 1.7% del PIB en investigación y desarrollo, Suecia el 3.8% , mientras el rubro equivalente para Colombia fue del 0.3% del PIB (...), situación que es muy similar en la mayoría de los países del tercer mundo, donde se demuestra una clara desvinculación entre investigación e industria cuyo resultado son productos que no resuelven problemas reales, o la fuga de talentos por becas al exterior como resultado a procesos investigativos no avalados por los gobiernos locales. (p.67)

Sin embargo, en Latinoamérica, las dificultades y el atraso dificultan la conexión entre las entidades gubernamentales y la investigación como parte de los procesos imperativos para el desarrollo económico y social, responsabilidad que no depende solamente de los organismos del estado y de la academia. En gran medida tienen que ver con la cultura, como ocurre cuando se hace un análisis de: los procesos de transferencia tecnológica extranjera, la exportación del recurso humano hacia otros países de alto desarrollo tecnológico, la exportación de recursos naturales (materias primas y productos agroindustriales) y la producción industrial en

Latinoamérica que se concentra en satisfacer necesidades de los países ya industrializados sin pensar en sus propias necesidades locales.

Estas y muchas otras dificultades de fondo, son condiciones que han aumentado la dependencia de Latinoamérica no solo de la economía, la tecnología sino de la cultura, lo que exige de nuestros países una orientación diferente que faciliten la investigación y la práctica del diseño con un enfoque humanístico centrado en una práctica social, ya que una comunidad de investigadores en diseño se reconoce por la calidad de la práctica del diseño, sobretudo por el impacto y el valor que tiene para la sociedad.

En Colombia, existen entidades como Colciencias, que privilegian la construcción de conocimiento investigativo con especial atención en el saber científico y tecnológico. De igual manera, no deja de ser importante la participación del Consejo Nacional de Acreditación, CNA, con sus lineamientos orientadores en la academia, siendo uno de los escenarios más significativos en la actualidad, donde la investigación en diseño es pertinente si se plantean problemas en campos específicos, con la utilización inmediata del nuevo conocimiento en la solución práctica de



problemas, para el desarrollo experimental y tecnológico que permita el ejercicio de la investigación, orientada a la generación de una nueva tecnología y/o productos derivados de su aplicación.

Con todo, la investigación en diseño debe ampliar su campo de acción y comunicar todos sus procesos, como Margolin (2003) dice:

Además de continuar con la investigación que busca explicar al diseño

mismo, los objetivos fundamentales son mostrar la forma en que la investigación de diseño se relaciona con el trabajo en otros campos y demostrar la forma en que esa investigación puede ayudar a conseguir una mejoría del bienestar humano. (p19).

## INVESTIGACIÓN, SOCIEDAD Y CULTURA

Es preciso entonces orientar la investigación en diseño, con estrate-

gias que dependen de los problemas a los que se enfrenta y que no subyacen solamente de la ciencia sino de la experiencia y/o práctica del diseño. Lo primero, es recordar la responsabilidad social que convoca a la disciplina, ya que en diseño lo verdaderamente importante no es el producto sino para quien se

diseña y “el ser humano por su misma índole es social y debe conformar el tejido de sus relaciones en forma de convivencia justa y equitativa, de modo que viva y se desarrolle en un

ambiente con calidad de vida verdaderamente humana.” Lo segundo, es asumir la presencia de una realidad contemporánea que nos lleva a indagar sobre cultura, Norberto Chaves (2001) lo indica:

“El proceso masificador conlleva la disolución de las matrices culturales y su sustitución por una serie de conductas compulsivas, como el pragmatismo, el utilitarismo, el automatismo, el culto lúdico a las prótesis, el tecnologismo, la entrega al



pasatiempo pasivo (...) la pérdida de toda autonomía productiva arroja al sujeto a una dependencia que lo infantiliza, orientando sus consumos hacia las gratificaciones más superficiales y efímeras (p.87).

En consecuencia, el compromiso ético y social también es de los diseñadores y sus prácticas, por ello se requiere involucrar a las organizaciones, las empresas, la industria nacional y la academia, además de trascender la visión materialista del modernismo en el que vivimos actualmente; y transformar principios, enfoques y actores, donde la prioridad es la sociedad, Barrera (2000) lo sintetiza en : “las organizaciones no deben tener como objetivo la generación de bienes económicos para los empresarios, sino que deben generar beneficios para las comunidades a la cuales pertenecen” (p. 6).

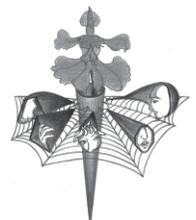
El diseño con responsabilidad social y la pertinencia de la investigación en diseño debe centrarse en el análisis sobre el cómo estamos investigando y diseñando; principalmente exige la reflexión sobre las necesidades y la cultura del sujeto, para quien se está diseñando y debe trascender lo estrictamente objetual, además de ligar al ser humano con su realidad en contexto, ya que su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que

se empiece a diseñar, porque se tiene que juzgar, apriorísticamente, si los productos a diseñar o rediseñar merecen su atención o no.

Concluyendo un poco, sabemos entonces que las prácticas investigativas deben generar nuevos conceptos, procesos, tecnologías y también deben estar dirigidas a necesidades reales y locales. De igual manera, en la academia, se debe fortalecer la investigación en diseño, involucrando las pequeñas y medianas industrias para el desarrollo de la región, y por último, no se debe olvidar que el nivel depende de los juicios colectivos ya sea de la academia o de las empresas, lo importante es la evidencia que se refleja en el beneficio social de sus productos, todos, cualquiera que estos sean, afectan la sociedad en la que vivimos. Ciertamente, ya tenemos claridad en el objeto de estudio en el campo del diseño, pero ¿Cómo se hace para investigar en diseño?

### **LA RELEVANCIA DE LA INTERACCIÓN ENTRE TEORÍA Y PRÁCTICA EN DISEÑO**

La productividad crítica- el discurso- en diseño no es una discusión vaga y sin sentido, aunque los antecedentes no son los mejores como lo explica Margolin (2003): “En



primer lugar, gran parte de la responsabilidad reposa en la historia del diseño, es decir, en quienes han escrito y teorizado sobre el diseño para dejar testimonio de ese conocimiento” (p.21). Del común generalizado, en la práctica del diseño, la necesidad de teoría parece exigua, pero su realidad es otra, en palabras de Quirós se expresa como exigencia, ya que:

El discurso teórico también es un discurso de poder, un discurso de la apropiación. Por lo tanto, la teoría se encuentra constantemente atrapada en la compulsión a legitimarse. Surge de la dualidad de la contemplación y la acción. La teoría presupone la materialidad de aquello sobre lo que está teorizando (...) en la mayoría de los casos, el producto no tiene “esencia” y en su ausencia tampoco habrá cognición o sustancia del conocimiento. O sea que, a pesar de la práctica proyectual, no hay sentido ni enriquecimiento del conocimiento, porque en la investigación y en la teoría no fueron reconocidas sus funciones (p. 22)

ma mayor, como lo revela Bonsiepe (1998): “En el campo del diseño, la formación intelectual no tiene un historial muy fuerte, porque la educación del diseño creció a partir del entrenamiento artesanal con una profunda desconfianza contra cualquier enfoque teórico” (p. 186).

En el mundo moderno dice Margolin “el sujeto demorado en la oralidad no accede a la madurez, o sea, a la cultura”. A pesar de esta condición en el discurso, no constituye motivo de crisis - ya que es parte del proceso asumido como indicador de calidad de vida en una sociedad determinada en la vida práctica- de cualquier forma, para el diseñador es vital no solo fortalecer su discurso sino sus maneras de comunicar y por esta razón, aunque la reflexión sobre el diseño no refleja el vínculo entre teoría y práctica en su apariencia, sin duda es indispensable resaltarla, como lo hace Bonsiepe (1998):

Los diseñadores han comenzado a escribir (...) Diseñar y escribir acerca del diseño ya no son vistos como opuestos estériles y mutuamente excluyentes. En otras palabras, la teoría pareciera dar la impresión primera de llegar siempre demasiado tarde. Pero esta impresión es traicionera, ya que la teoría afecta toda la práctica del diseño.



No obstante, sabemos con claridad que el problema no está en el discurso del diseño sino en sus antecedentes, los cuales apuntan a un proble-

No existe práctica de diseño que no contenga componentes teóricos. Identificar estos “ingredientes” no es tarea fácil. (Bonsiepe<sup>2</sup> 1998, p.175).

Por tanto, no se trata de teorizar en la historia del diseño, exclusivamente. Es la necesidad en el sentido de una renovación en la teoría del diseño, que permita la conexión entre la teoría- práctica y la investigación pertinente a partir de sus prácticas, siguiendo a Bonsiepe, (1998) lo anticipa en su texto:

Toda práctica está implantada en un mundo del discurso... los mundos del discurso varían en términos de grado de diferenciación y de exactitud. Las cosas no son buenas cuando de diseño se trata. Comparado con otros campos, el discurso de diseño no sobresale por la diferenciación ni por la exactitud. Puede decirse que la teoría consiste en un área en la cual se realizan distinciones que contribuyen a que la práctica tenga una comprensión reflexiva de sí misma, en otras palabras, puede ayudar a que se vea la práctica como una tema problemático... la teoría transforma en explícito aquello que ya está implícito en la práctica como teoría. (p.176).

## TENDENCIAS EN LA PRÁCTICA INVESTIGATIVA DEL DISEÑO

Es indudable que una comunidad que necesita revitalizar también sus conceptos, requiere reflexionar sobre sus prácticas investigativas y por ende su práctica del diseño, en este caso, haciendo énfasis en su carácter social, para intentar aclarar un poco la ambigüedad y la confusión en la que se ha detenido la profesión durante las últimas décadas, además pensando sobre el papel que juegan los diseñadores en el mundo contemporáneo. En esta perspectiva, nos situamos de nuevo en la propuesta de Margolin (2003):

La investigación en diseño debe ser más profesional y de mayor profundidad, debe ser holístico e interdisciplinario. (p.9)... El rango de prácticas que pueden incorporarse en una comunidad de investigación sobre diseño es bastante amplio: se pueden tocar temas de arquitectura, ingeniería, informática, inteligencia artificial, diseño de productos, ergonomía, diseño gráfico, diseño de la interacción, diseño de interiores, gestión de diseño y otros... en este momento se está produciendo un proceso de con-



2 Bonsiepe afirma que no existe una teoría del diseño como tal, sino un discurso del diseño.

vergencia en el campo de diseño que está reuniendo a diseñadores de diferentes materias y dominios alrededor de trabajos y proyectos comunes (p.30).

En la actualidad, se puede afirmar con confianza que el Diseño Industrial ha madurado y se especializa cada vez más; de igual manera sus prácticas investigativas; aunque la investigación en diseño sigue centralizada en la academia y manifiesta un interés creciente por resaltar su intervención en el proceso de diseño y en la industria.

Para designar este nuevo campo de investigación sobre diseño, se utiliza con más frecuencia el término estudios sobre diseño (design studies), como un campo de la investigación que se pregunta ¿cómo usamos y fabricamos productos en nuestra vida cotidiana?, y también ¿cómo lo hemos hecho en el pasado? Estos productos están dentro del dominio de lo artificial. La práctica del diseño pertenece al dominio de la acción social (...) y la investigación sobre el diseño puede contribuir al debate sobre lo que debe diseñarse en el futuro. Hace falta más discusión pública sobre lo que se necesita en la sociedad, y los investigadores deberían ser capaces de producir conceptos y prototipos

de productos, sistemas y medios nuevos que pueden ser socialmente útiles. (Margolin,2006, p.31).

Para ello, también es necesaria la teoría en diseño: el estudio de los productos de diseño que enfatiza en la identidad y la interpretación de los productos mismos, es decir, el estudio de diseño incluye el análisis de las formas en las que la gente le da significado como objetos de reflexión (cultura de diseño). El horizonte es claro, no se trata de eliminar el enfoque científico de la disciplina, sino de interactuar con las otras, volviendo al texto de Margolin: “La propuesta es pluralista, que se alimenta de las relaciones comprometidas y no de la soledad. Sólo estas relaciones pueden intensificar a los estudios del diseño y mejorar su comprensión y sus reflexiones y esto es central para cualquier actividad productiva del diseño” (2003, p.34). Burónos ayuda a concluir haciendo énfasis en “las nuevas tendencias culturales, nuevas formas de expresión, nuevas tecnologías, nuevas necesidades sociales que merecen la atención de los diseñadores con más ánimo de experimentar y de investigar asumiendo el riesgo de que el resultado final de su trabajo tarde en ser aceptado por la industria.” (2000, p.23).



En otras palabras, la investigación en diseño puede ser un estado ideal de conocimiento científico aplicado, donde la intervención del diseño es pertinente, pero sería mejor, si se intenta dinamizar los procesos investigativos en la vida práctica. La academia precisa en su estructura investigativa el pensamiento crítico en cualquiera de las disciplinas, incluso en Diseño Industrial, actitud conveniente incluso para la industria.

### UNA ALTERNATIVA: LA INVESTIGACIÓN EN DISEÑO COMO PRÁCTICA CULTURAL.

“La investigación en diseño es un concepto socialmente construido, no racionalmente construido o genérico, sino que es válido para aquellos grupos que aceptan que eso es lo que se hace en su campo de investigación”.

J. Charum. (2006)

Para los diseñadores es un punto de partida, que permite no sólo la reflexión y comunicación de su disciplina sino una experiencia dentro y no fuera del diseñar, que comienza a tomar fuerza como parte de las prácticas investigativas para la investigación en diseño, cuyo propósito- por lo menos en este artículo- es un avance como una actividad que es entendida no solo

como una actividad operativa, sino como una **práctica integral**, multidisciplinaria, que involucra directamente a la sociedad que afecta. Los temas provienen de la actividad cuyos métodos, productos y discursos son interactivos y cambian constantemente.

La dificultad parece estar en la diferenciación entre investigación en diseño y la práctica del diseño desligada de su finalidad: el bienestar social. Hay que cambiar el esquema tradicional de la investigación en diseño que se ha venido desarrollando como una práctica económica que responde al mercado. Es asumir las consecuencias y tratar de construir una cultura de la investigación que centre sus esfuerzos no en el pasado (historia) sino en el análisis de sus antecedentes (memoria), para tener una crítica en el diseño lo suficientemente sólida que permita examinar procesos y productos de diseño, y así, visualizar con seriedad el futuro y construir con la ayuda de la teoría, prácticas culturales pertinentes que se desprenden de los problemas de la cultura, en los que ya hemos explorado inicialmente.

El estudio del diseño como una práctica cultural, quiere decir que para hablar de diseño la reflexión debe centrarse tanto en la actividad hu-



mana, como en el producto. Por lo tanto, el diseño como cultura tiene relaciones con disciplinas que estudian los **actos humanos** y con disciplinas que estudian a los objetos como la historia del arte o la cultura material. El estudio del diseño como práctica cultural, quiere resaltar la relación entre la práctica en el diseño y el impacto que tiene para una comunidad a la que dirige sus productos. No son temas aislados y el diseñador debe comunicarlo, Margolin (2003), concluye en su texto:

La práctica del diseño se refiere a la gente (...). El estudio del diseño como cultura debería organizarse alrededor de temas y no de disciplinas académicas convencionales. Esto significa cambiar el paradigma de diseño, hacer que

deje de ser una práctica incorporada a la economía del mercado y se convierta en una cuyas consecuencias van mucho más allá del mercado mismo y tocan todos los aspectos de la vida humana. Para lograr este cambio, necesitamos construir una cultura de investigación que se centre en una crítica del diseño. (2006, p. 31)

Para finalizar, se trata de estudiar la práctica del diseño, con argumentos. El estudio del diseño como cultura comprende la práctica del diseño en su dimensión social, es decir, se interesa por las preocupaciones e intereses de la sociedad, por los aspectos culturales que se apoyan firmemente en las humanidades, en las Ciencias Sociales y en la relación Ciencia- Tecnología.



## BIBLIOGRAFÍA

ALDANA, Mauricio (2000) En: Contabilidad y balance Social. Bogotá: Javegraf, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas. Pontificia Universidad Javeriana.

BARRERA, Gloria Stella (2004) En: ¿Qué es diseño hoy? Primer encuentro de Investigación de diseño, Cali.

BONSIEPE, Gui. (1.998) Del Objeto a la Interfase. Mutaciones del diseño. Ediciones Infinito. Buenos Aires, Argentina.

BURÓN, Manuel. (2002). Diseño y diseño industrial. Universidad Politécnica de Madrid.

QUIRÓS, Luis Fernando (1998). Diseño, teoría, acción y sentido. Ediciones Costa Rica.

CHAVES, Norberto. “El diseño invisible”. Siete Lecciones sobre la intervención culta en el hábitat humano. La primacía del contexto- ¿Qué era la cultura?

CHARUM, Jorge (2006). Reflexiones sobre la investigación en diseño en: Imaginarios, N° 1. Fundación Universidad de Bogotá. Jorge Tadeo Lozano.

MARGOLIN, Victor. (2006) .Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica .ED- Nobuko. Buenos Aires, Argentina

PAPANEEK, Víctor (1971). Design for the Real World: Human Ecology and Social Change, New York, Pantheon Books .



