

INVESTIGACIÓN PARA DISEÑAR

UN APOORTE EDUCATIVO PARA EL DISEÑO SOSTENIBLE

RESEARCH TO DESIGN

AN EDUCATIONAL CONTRIBUTION TO SUSTAINABLE DESIGN

Ana Bocos | anabocos@gmail.com

Adalberto Padrón | adalberto_padron@yahoo.com.ar

Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina

Recibido: 17/4/2020 | Aceptado: 5/7/2020

RESUMEN

Existen serias dudas acerca del rol del diseño en el consumo desmedido y en las consecuencias ambientales derivadas: ¿es cómplice?, ¿lo alienta?, ¿tiene un papel moderador?, ¿se involucra o se desentiende de esta cuestión? Si el diseño es una práctica cultural, ¿cómo fundamenta el diseñador sus decisiones y cómo aborda las consecuencias de su actividad profesional? Investigar para diseñar supone un punto de partida para pensar en un diseño sostenible.

PALABRAS CLAVE

Diseño industrial; sostenibilidad; complejidad; ética; investigación social

ABSTRACT

Serious doubts arise as to the role of design in the excessive consumption and its environmental consequences. Is design an accomplice to it? Does it promote it? Does it have a moderator role? Does it get involved in the situation or does it ignore it? If design is a cultural practice, how does it justify its decisions and how does it deal with the consequences of its professional activity? Doing research to design involves a source contribution to think about a sustainable design.

KEYWORDS

Industrial Design; sustainability; complexity; ethics; social research



De todas las críticas posibles al diseño industrial, la mirada que sostiene que la profesión colabora, por acción o por omisión, en el desproporcionado sistema de consumo global es, sin dudas, la primigenia. Desde la mordaz pluma de Papanek a principio de los setenta, se señala que diseñar con la finalidad de producir indiscriminadamente, sin sentido ni fundamento, ya no va más. El diseño industrial como práctica cultural debería concebir dispositivos capaces de mejorar la calidad de vida de las personas, no de arruinarlas.

A partir de ese momento y siguiendo esta línea de responsabilidad ética, fueron surgiendo diversas corrientes: diseño verde, ecodiseño, diseño sustentable y, ¿finalmente?, diseño sostenible; filosofías fundadas en principio en el tema ambiental, pero que lentamente fueron adquiriendo una mirada más holística, incluyendo lo económico y lo social.

De la mano de estas corrientes era indudable entonces, y lo sigue siendo ahora, la necesidad de incorporar en la formación de los diseñadores los conocimientos necesarios para afrontar estos problemas. A juzgar por los resultados, algunas de las estrategias llevadas a la práctica en el aula, así como en la vida real, que se basan en atender los efectos y no las causas, parecen algo ingenuas e, incluso, pueden ser leídas como una minimización del problema.

Aquí las preguntas: ¿el único aporte educativo posible es generar contenidos o trabajos prácticos específicos para contemplar la mirada sostenible? Pensado de ese modo ¿no puede ser leído como «existe el diseño y también el diseño sostenible»? ¿No hay una filosofía transversal para comprender el problema de diseño donde la sostenibilidad esté presente siempre? ¿No debería incorporarse la sostenibilidad como el marco en el que se desarrollan todas las cosas?

Desde 2020 la carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Artes (FDA) de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP) cuenta, entre sus opciones para cursar el trayecto educativo Seminario 2, con un nuevo contenido curricular, denominado Investigación para Diseñar.

Si bien la asignatura no hace foco en la sostenibilidad, sino que fue pensada desde una perspectiva holística, trataremos de argumentar a partir de su fundamento y de sus propósitos por qué consideramos que la propuesta pedagógica significa un aporte sustancial en este sentido.

ALGUNAS CONSIDERACIONES PREVIAS

El Seminario de Investigación para Diseñar surge de una mirada compartida entre docentes que, con una experiencia de más de veinticinco años en el dictado del Taller

de Diseño Industrial, visualizamos algunas problemáticas y carencias educativas que debían ser abordadas en algún momento del trayecto de grado.

La primera de estas problemáticas es la necesidad de estimular la vocación por la investigación, de tal manera de ampliar la base de investigadores de la disciplina y, con ello, enriquecer la producción teórica, de modo que suponga algo más que publicar prácticas de diseño —siendo este el tipo de publicación más popular en el campo—.

Al respecto debemos señalar que la mayoría de los pensadores actuales de la disciplina¹ coinciden en la necesidad de ampliar la base teórica del diseño a partir de un modo de investigación propio. Esto supone entender que la práctica investigativa —además de ser una fuente de trabajo, cuestión no menor y que muchas veces se suele pasar por alto— es esencial para la configuración y la reconfiguración de una profesión.

La segunda problemática detectada fue la necesidad de desterrar ciertas visiones poco certeras sobre la noción de investigación y cuáles son todas sus relaciones posibles con el diseño, fundamentalmente, distinguir investigación, investigación científica e investigación en diseño, conceptos que suelen usarse equivocadamente o equivocadamente como si se tratara de lo mismo.

La última problemática detectada tiene lugar en ciertas prácticas pedagógicas difusas. Como es sabido —al menos dentro de nuestra disciplina— todo proceso proyectual requiere atravesar, metodológicamente, una fase inicial de análisis donde es esperable que el diseñador adquiera un conocimiento profundo del problema de diseño que va a abordar.

Este tipo de investigación, denominada frecuentemente *investigación proyectual* y que de aquí en más llamaremos *investigación para diseñar*, es sustancial para orientar los proyectos de diseño, tanto en las prácticas áulicas como en la vida profesional. La tarea investigativa se desarrolla necesariamente en tres ejes: el acercamiento cognoscitivo al sujeto para quien se diseña —y su contexto—, el objeto que se diseña y la relación sujeto-objeto.

El conocimiento de los destinatarios es un planteo central de cualquier actividad de diseño; podemos encontrar las herramientas válidas para conocer a los sujetos, las comunidades y sus contextos en la investigación social, pero este campo de

¹ Diversos textos de referentes actuales de la disciplina, como Víctor Margolin, Otl Aicher, Gui Bonsiepe, Abraham Moles, Ezio Manzini y Nigel Cross, publicados en distintos medios, coinciden en esta necesidad.

conocimiento y su manejo en la práctica han sido hasta ahora un contenido de tratamiento difuso en nuestra carrera, circunstancia que se suele verificar en el espacio áulico cuando el alumno a la hora de proyectar se centra en estudiar el objeto y solo infiere un sujeto hipotético.

En pocas palabras: en la práctica se suele *dibujar* al usuario, lo cual a los efectos de la enseñanza proyectual y de los tiempos de desarrollo de un trabajo práctico puede ser válido, pero supone un gran riesgo a futuro: que el alumno que diseña hoy desde el aula, sin adquirir metodología de investigación en campo, sin practicar la interacción imprescindible para empatizar con el otro, se convierta en un profesional que trabaja desde su casa como si la realidad pudiera observarse a distancia.

Sin herramientas teóricas y experiencias prácticas de investigación social será difícil que el alumno en su vida profesional futura no termine replicando lo que conoce, idealizando destinatarios y diseñando desde la perspectiva del observador lejano.

En este sentido, la metodología de la investigación propia de las ciencias sociales puede hacer un gran aporte para acercar al alumno al sistema de interacciones complejas involucradas en la actividad de diseño. La investigación para diseñar centrada en los destinatarios como un colectivo complejo tiene como objetivo aumentar la comprensión del fenómeno disciplinar y entender cómo contribuye en lo individual y en lo colectivo al bienestar humano.

EL SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN PARA DISEÑAR

Investigación para Diseñar (IAD) es una asignatura que propone, siguiendo el camino del pensamiento crítico y la reflexión filosófica, revisar los conceptos propios de la teoría clásica del diseño industrial para trabajar sus nociones fundamentales con métodos y técnicas de investigación que pongan en juego desde la práctica el sentido social y político de la disciplina.

Esto supone, en pasos sucesivos, deconstruir el diseño industrial; explorar todas las relaciones posibles de la disciplina con la noción de investigación; develar e identificar las categorías fundamentales a trabajar desde la investigación para diseñar; reconstruir un marco teórico coherente desde esta perspectiva; introducir los métodos, técnicas e instrumentos de investigación apropiados a tal fin; planificar y desarrollar una práctica de investigación de campo como medio de validación de los conocimientos adquiridos; y, por último, analizar los datos y las experiencias recolectadas.

En este proceso resulta sustancial que el alumno entienda la complejidad y el alcance de la investigación en diseño; si bien no es el objeto de esta nota desarrollar el tema,

existe profusa bibliografía elaborada por diversos teóricos entre los que se encuentran Christopher Frayling (1993-1994), Richard Buchanan (2001), Victor Margolin (2005), Gui Bonsiepe (2007) y Ezio Manzini (2007), donde se establecen sendos marcos teóricos y diversas clasificaciones.

Imprescindibles para comprender las maneras de investigar en diseño, estas clasificaciones y desarrollos teóricos específicos son introducidos y contextualizados en la formación de grado a fines de promover el desarrollo de las capacidades y las vocaciones citadas precedentemente.

Como aspecto singular, se propone al alumno realizar las prácticas a partir de un abordaje de investigación social elaborado por la cátedra. Sin ánimo de ser prescriptivos, entendemos que el modelo propuesto, estructurado como un estudio de caso, puede dar respuesta a la mayoría de las investigaciones de este tipo.

El producto final esperado del curso es una reflexión documentada de la experiencia realizada, conclusiva sobre la utilización de las herramientas dadas y sobre el impacto de estas sobre los proyectos de diseño.

Este camino supone al menos tres aportes que, entendemos, justifican trabajar estos contenidos:

Ayudar a comprender acabadamente el alcance y el impacto del diseño como fenómeno social, hecho indispensable para la consolidación epistemológica de la disciplina.

Mejorar las prácticas proyectuales a partir de conocimientos teórico-prácticos sobre investigación social.

Organizar y sistematizar los saberes que el diseñador posee a partir de una plataforma sólida de saber sustentada en la investigación y el pensamiento crítico.

Más allá de estos aportes, la base teórica y conceptual de *investigación para diseñar* hace foco en una reorientación ontológica: diseñar para necesidades que surgen de la realidad nuestra de cada día, reivindicar el diseño como disciplina orientada al bienestar y alejarla de principios economicistas y mercadotécnicos para acercarla a su raíz social y cultural.

CONCLUSIONES

En la introducción señalábamos que la sostenibilidad bien entendida trabaja sobre tres ejes: el social, el económico y el ambiental. Este planteo amplio tiene una lógica:

el consumo desmedido propio del sistema de mercado global capitalista no puede ser revertido sin un cambio de paradigma ontológico y epistemológico que oriente nuestro proceder, que nos invite a pensar de manera sostenible primero, para, recién entonces, diseñar.

Investigar para diseñar supone brindar las herramientas teórico prácticas para entender el sujeto y la comunidad destinataria de ese diseño, así como para interpretar el contexto político y social para el que se trabaja; la propuesta no solo es necesaria para reorientar la mirada profesional hacia lo esencial del diseño, sino también es una contribución epistemológica para pensar en un diseño sostenible.

REFERENCIAS

- Bonsiepe, G. (2007). The Uneasy Relationship between Design and Design Research. En R. Michel (Ed.), *Design Research Now* (pp. 25-39). https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8472-2_2
- Buchanan, R. (2001). Design Research and the New Learning. *Design Issues*, 17(4), 3-23. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/1511916>
- Frayling, C. (1993). Research in Art and Design. *Royal College of Art Research Papers*, 7(1). Recuperado de https://researchonline.rca.ac.uk/384/3/frayling_research_in_art_and_design_1993.pdf
- Madge, P. (1997). Ecological Design: A new critique. *Design Issues*, 13(2), 44-54. <https://doi.org/10.2307/1511730>
- Manzini, E. (2007). Design Research for Sustainable Social Innovation. En R. Michel (Ed.), *Design Research Now*. https://doi.org/10.1007/978-3-7643-8472-2_14
- Margolin, V. (2005). *Las rutas del Diseño*. Ciudad de México, México: Designio.