

Intersecciones diseño-etnografía enfoque multidimensional de investigación para el diseño

*Intersections design-ethnography:
multidimensional research approach to design*

Dra. Liliana Ceja Bravo
Universidad Anáhuac México
Liliana.ceja@anahuac.mx
ORCID: 0009-0006-9521-3018

Dra. Angélica García Estrada
Universidad Anáhuac México
Angelica.garciaestrada@gmail.com
ORCID: 0000-0001-5051-0170

Aceptado: 17/05/2025 Publicado: 27/09/2025

* Como citar este artículo / *How to cite this article*:
Ceja Bravo, L. y García Estrada, A., (2025). Intersecciones Diseño-Etnografía: enfoque multidimensional de investigación para el diseño. *un año de diseñarte, mm1*, (27), 106-127.

Resumen

Este artículo explora las diversas y múltiples intersecciones entre el diseño y la investigación y enfatiza, principalmente, la relación con la etnografía, proponiendo un enfoque de investigación multidimensional que integra el análisis sistémico y el pensamiento complejo con la investigación local-(multi)situada, los procesos participativos, colaborativos y dialógicos, así como la co-creación como pilares fundamentales. A través de esta visión se pretende que quien diseña tenga una práctica más reflexiva, ética y responsable, que contribuya a la creación de intervenciones de diseño que propicie el bienestar social y de la construcción de futuros más justos y sostenibles.

Palabras clave: Etnografía, diseño centrado en las personas, investigación para el diseño, investigación multidimensional, análisis sistémico.

Introducción

Abstract

This article explores the diverse and multiple intersections between design and research. It mainly emphasizes the relationship with ethnography, proposing a multidimensional research approach that integrates systemic analysis and complex thinking with local-(multi)situated research, participatory, collaborative and dialogic processes, and co-creation as fundamental pillars. Through this vision, it is intended that the designer have a more reflective, ethical and responsible practice, which contributes to creating design interventions that promote social well-being and the construction of more just and sustainable futures.

Keywords: *Ethnography, Human-Centered Design, Design Research, Research for Design, Multidimensional Research, Systemic Analysis.*

En la actualidad, vivimos en un mundo con desafíos sociales, medioambientales, tecnológicos, económicos y culturales que exigen al diseño una perspectiva más compleja. El paradigma del diseño centrado en la función y la estética¹ hoy está siendo trascendido, su efecto resulta corto de miras y poco o nada aporta a los desafíos que afrontamos como humanidad. Hoy en día se demanda a quien diseña que sea capaz de abordar estas problemáticas mediante enfoques que integren disciplinas, saberes, actores y perspectivas diversas.

En este contexto, las metodologías etnográficas provenientes de las ciencias sociales resultan esenciales, al posibilita una investigación multidimensional para el

1. Se entiende como paradigma del diseño centrado en la función como parte del paradigma del diseño moderno, en donde, una de sus características centrales es entender el diseño como una actividad centrada en la forma, colocando al diseñador como configurador de cualidades estéticas y formales como el color, el material entre otros y, como menciona Tomás Maldonado (1959), diseñador es definido como responsable de determinar los atributos visuales y técnicos de los productos. Según Luis Rodríguez Morales (2012) con la introducción de discursos en la posmodernidad, este enfoque ha sido cuestionado por resultar limitado y por centrarse en el objeto más que en las relaciones, los significados o las experiencias de las personas.

diseño² que favorece el conocimiento y la comprensión profunda de las diversas realidades en las que transcurre la vida cotidiana de las personas, en diálogo con sus contextos, interrelaciones y dinámicas.

Este acercamiento propicia una visión sistémica, compleja e interconectada. Es un enfoque metodológico que combina herramientas de las ciencias sociales, especialmente de la antropología, con procesos creativos del diseño, con la finalidad de comprender las necesidades, experiencias y contextos específicos de las personas y sus comunidades. Para realizar este tipo de investigación es necesario adentrarse a los entornos sociales y culturales, así como interactuar con las personas en su propio contexto y así poder aprehender las narrativas, significados y prácticas que estructuran sus vidas.

La investigación multidimensional para el diseño no solo se enfoca en la recopilación de datos, sino en la generación de conocimiento compartido entre investigadores y participantes. De esta manera, proponemos un enfoque en el diseño local, (multi)situado, participativo, social, dialógico y co-creativo.

Esta perspectiva fomenta la sensibilidad hacia las experiencias corporales (Esteban, 2011), la agencia de las comunidades (Tassinari & Manzini, 2021) y la atención a las especificidades locales y del sur global (Escobar, 2018, Citro, 2014), promoviendo una praxis ética, inclusiva y transformadora. Es, en esencia, una práctica que busca ir más allá de soluciones universales o impuestas para proponer escenarios que no solo sean funcionales y estéticos, sino que reflejen los valores, identidades y aspiraciones de las personas, respetando sus realidades locales y sus múltiples perspectivas.

2. Término acuñado por las autoras, en donde la investigación multidimensional para el diseño es una forma de investigación para el diseño con un enfoque local, (multi)situado, participativo, social, dialógico y co-creativo. Con el fin de abordar problemáticas complejas desde una mirada integral. Desde una perspectiva compleja y sistémica.

Las intersecciones del diseño con la investigación

Antes de exponer estas ideas, nos parece importante evidenciar que hacemos uso de la primera persona en el presente artículo, sobre todo en la parte empírica. Su uso no solo es válido, sino epistemológicamente coherente con los enfoques que reconocen la situación del conocimiento, la implicación del investigador y la necesidad de visibilizar la experiencia corporal, emocional y situada del trabajo de campo.³

El diseño es una práctica proyectual y material que cruza y se intercepta con la realidad misma. Entendemos por intersección al encuentro o cruce entre dos o más elementos, no solamente de forma lineal, sino también vertical y transversal. La naturaleza misma del diseño es el resultado de esas intersecciones, es el cruce o encuentro que se produce entre saberes, experiencias y herramientas de otras disciplinas, del contexto y época en el que surge.

3. El uso de la primera persona en textos académicos no debe entenderse como una falta de rigor, sino como una apuesta epistemológica que reconoce el carácter situado, encarnado y relacional del conocimiento. En investigaciones que se nutren de la etnografía –especialmente desde una perspectiva crítica o sensorial–, el “yo” no es un elemento anecdótico o accesorio, sino un agente clave en la producción de sentido.

Incorporar la primera persona permite dar cuenta de la implicación corporal y emocional de quien investiga, lo cual es fundamental cuando se asume que todo conocimiento es co-construido, y que la neutralidad objetiva es una ficción metodológica insostenible. Desde este enfoque, se sostiene que quien investiga no observa desde el exterior, sino que participa activamente, y sus experiencias, afectos y posicionamientos influyen en el proceso de investigación.

Además, en el campo del diseño, que busca generar transformaciones sociales a partir del entendimiento profundo de las personas, reconocer a quien investiga como sujeto situado potencia una relación más honesta, ética y comprometida con los contextos estudiados. Ver autores como Rita Segato (2014) quien habla de cómo la piel del etnógrafo es también campo de inscripción, a Silvia Citro (2011, 2016) cuyo enfoque en la etnografía sensorial legitima el uso de la primera persona, Mari Luz Esteban (2011) quien trabaja sobre el cuerpo, los afectos y la implicación del yo en la investigación y a Sarah Pink (2015) que usa constantemente la primera persona y defiende el papel del cuerpo y la experiencia personal en la construcción del conocimiento.

Por lo tanto, el diseño es una disciplina transversal e integradora, considerada un sistema abierto y complejo que impacta y es impactado por los sistemas: sociales, económicos, políticos, culturales, tecnológicos y medioambientales. “Lo que hace complejo a un sistema no es necesariamente la cantidad de variables o factores, sino cómo son las relaciones entre esos factores y las interacciones que involucra, es decir, cómo es su comportamiento o la dinámica que presenta” (Sánchez, 2016, p. 5).

Sin embargo, como resultado de un mundo capitalista inmerso en un sistema de consumo, en ocasiones el aprendizaje, enseñanza y práctica del diseño se limitan a la apariencia física, funcional y estética de los objetos de diseño. De esta manera centra sus métodos en el hacer, en la producción y en la materialidad de los mismos, sin considerar su inmaterialidad y las relaciones subyacentes de estos producen una vez que se encuentran insertos dentro de un contexto social, por lo que es fundamental tener presente su vínculo e interrelación con las personas y sus propios contextos.

Por ello, se requiere estudiar y comprender al diseño en toda su dimensión, encontrar esos puntos de intersección contribuye al análisis, reflexión y valoración de su influencia e impacto social imperante y no se reduce a un objeto cuyo sentido se orienta únicamente a fines económicos, de uso o de valoración estética, predominando así una visión fragmentada y limitada de la realidad, de los objetos diseñados y del aporte social que ellos comportan.

Ante los problemas que nos enfrentamos a nivel planetario: ambientales, sociales, culturales, entre otros, hoy más que nunca debemos estar abiertos y conscientes del cambio de mentalidad y la toma de acción que se requiere para hacer frente a esta situación. Los problemas que nos aquejan son complejos, refiriéndose no solamente a la cantidad de factores y variables que intervienen, sino a las interacciones e intersecciones que surgen de su relación.

Por esta razón, hoy se reconoce cómo el diseño puede colaborar de manera multi e interdisciplinariamente

para dar propuestas de solución a dichas problemáticas, mediante un enfoque multidimensional,⁴ que integre el análisis, la problematización, las emergencias y las intersecciones que surgen en el entorno requiriendo así de una visión sistémica y compleja para abordar los proyectos de diseño.

Este enfoque multidimensional, le demanda a quien diseña una visión totalizante, pero sin perder de vista lo parcial y lo particular, un pensamiento abierto, flexible y crítico que le permitan, por un lado, interactuar y conectarse con su entorno y con otros seres y entidades, y por otro, armonizar relaciones y establecer nuevas conexiones.

Frente a esto, entender las relaciones, las conexiones y los enlaces requiere pensar de forma compleja y multidimensional. El pensamiento complejo busca integrar las formas simplificadoras de abordar las problemáticas, para ello, hacerlo desde lo monodisciplinar conduce a lo que Edgar Morin (2016), denomina inteligencia ciega:

[...] la inteligencia que no sabe hacer otra cosa que separar, rompe lo complejo del mundo en fragmentos disociados, fracciona los problemas, convierte lo multidimensional en unidimensional. Atrofia las posibilidades de comprensión y de reflexión, eliminando también las posibilidades de un juicio correctivo o de una visión a largo plazo. Su insuficiencia para tratar nuestros problemas más graves constituye uno de los problemas más graves que enfrentamos (...) una inteligencia incapaz de encarar el contexto y el complejo global se vuelve ciega, inconsciente e irresponsable (p. 14).

Sin duda alguna, las disciplinas proyectuales, entendidas como aquellas cuyo eje central es el proyecto como método de conocimiento, acción y transformación, comportan una estructura mental que bien pue-

4. El término multidimensional significa que tiene muchas dimensiones. Es importante considerar que el término dimensión, por su parte, es polisémico y multidisciplinar. Para los fines de este texto, dimensión se considera como las propiedades o factores interrelacionados.

den aportar haciéndole frente a las problemáticas que nos aquejan como humanidad.

Por su parte, el pensamiento de diseño, que se caracteriza por su naturaleza compleja, integradora y no lineal y que, a diferencia de enfoques estrictamente analíticos, el diseño implica una constante oscilación entre lo abstracto y lo concreto, entre la lógica y la intuición requieren de una visión multidimensional, compleja y de carácter sistémico.

Como señala Bryan Lawson (2005), “los diseñadores parecen utilizar tanto el razonamiento como la imaginación, la lógica y la intuición, de forma paralela e iterativa. Su proceso de pensamiento implica a menudo moverse rápidamente entre conceptos abstractos y representaciones concretas, combinando una estructura analítica con una exploración imaginativa” (p. 138). Tal es su pertinencia que con esta visión se propone abordar las etapas de investigación para el desarrollo de proyectos de diseño.

El pensamiento simple resuelve los problemas simples sin problemas de pensamiento. El pensamiento complejo no resuelve en sí mismo los problemas, pero constituye una ayuda para la estrategia que puede resolverlos (...). El pensamiento complejo no rechaza, de ninguna manera, a la claridad, el orden, el determinismo. Pero los sabe insuficientes; sabe que no puede programar el descubrimiento, el conocimiento, ni la acción. (Morin, 2001, p. 117-118).

La investigación se entiende como un proceso estructurado y meticuloso cuyo propósito es generar conocimiento nuevo o profundizar en la comprensión de un fenómeno específico. Es decir, puede ser considerada un acto de descubrimiento y un proceso sistematizado.

En el campo de la antropología, este proceso se enfoca en el análisis de las sociedades humanas, sus culturas, lenguas y características físicas. En el ámbito del diseño, la investigación cumple la función de sustentar y orientar el proceso creativo mediante una comprensión profunda de las necesidades, comportamientos y contextos de los grupos sociales.

Para fines de este texto, se entiende por investigación como un proceso sistematizado, una serie de pasos que nos llevan a un fin. Se puede entender que su origen está en la observación y el cuestionamiento, en la curiosidad y la búsqueda por descubrir o conocer algo. “Investigar está íntimamente relacionado con acciones de la vida cotidiana de los seres humanos: preguntarse, observar y experimentar” (Delgado et al., 2015, p. 13).

Es fundamental comprender que la investigación no es una actividad aislada, sino una práctica inherente a la experiencia humana. Investigar es una acción o una serie de acciones que forman parte de la vida cotidiana ya que, para entender nuestro contexto y conformar nuestra propia percepción del mundo, lo hacemos mediante la indagación, la curiosidad y la observación; acciones implícitas, de igual forma, en el acto de investigar.

Implica cuestionar nuestra realidad y todo lo que nos rodea, es la apertura a nuevas formas de comprender el mundo y al hacerlo, también lo estamos creando, para lograr este cometido la investigación será el camino para ello. Es importante entender a la investigación como un proceso continuo y recursivo de aprendizaje y descubrimiento, que se desarrolla en un plano de incertidumbre en el cual se buscan respuestas, se identifican patrones y se reconocen algunas certezas que de otra manera no se podrían entender.

Con base en lo anterior, podemos identificar diferentes maneras o formas de abordar las relaciones entre la investigación y el diseño: como parte del proceso de configuración de objetos de diseño, es decir, como parte del proceso de diseño; la investigación orientada a las relaciones que surgen entre los objetos de diseño y las personas; la investigación enfocada en estudio de la disciplina, sus procesos, sus productos y sus actores y, finalmente, la investigación con una forma de creación de conocimiento mediante la configuración de objetos de diseño.

El gran desafío de la investigación para diseño, como considera Buchanan, será “comprender cómo los dise-

ñadores pueden trasladarse a otros campos para realizar un trabajo productivo y luego regresar con resultados que se relacionan con los problemas de la práctica del diseño” (Buchanan, 2001, p. 17). Por lo tanto, se requiere una visión multidimensional comprendiendo las capas o niveles de intersección que surgen desde lo disciplinar, multidisciplinar e interdisciplinar.

La relación entre investigación y diseño se ha concebido como ámbitos separados, el primero orientado al conocimiento y el segundo a la acción, pero hoy los entendemos entrelazados y que se enriquecen mutuamente. Esta intersección se manifiesta a lo largo de todo el proceso proyectual del diseño: antes, como forma de indagación previa al desarrollo; durante, como investigación situada, emergente y reflexiva que guía la toma de decisiones; y después, como evaluación crítica y sistematizada que puede generar conocimiento nuevo desde la práctica, a través del planteamiento, desarrollo e implementación de proyectos de diseño

Se reconoce que el diseño no solo integra la investigación como parte de su proceso, sino que también constituye en sí mismo una forma de producción de conocimiento. En su texto *Research in Art and Design*, Christopher Frayling (1993) desarrolla una clasificación sobre las formas en que la investigación se interconecta con el diseño, y que es la más aceptada en la disciplina, y distingue tres enfoques fundamentales: investigación sobre, para y a través del diseño.

La investigación en diseño (*research into design*) hace referencia a aquellos estudios que analizan el diseño como objeto de estudio cultural o social. El diseño es observado desde otras disciplinas, utilizando métodos de la historia, la sociología o la teoría crítica. Como lo describe Frayling, esta forma de investigación está “centrada en la teoría, no en la práctica” (Frayling, 1993, p. 2).

Por otro lado, la investigación *a través* del diseño (*research through design*) propone que el diseño en sí mismo puede ser un medio de producción de conocimiento. A través de la práctica y proceso, la experi-

mentación y la reflexión, el diseñador genera saberes que no podrían ser alcanzados por otros métodos. Según Frayling, este enfoque considera que “la práctica proyectual —el hacer mismo— puede generar conocimiento que sea transferible, reflexivo y valioso” (Frayling, 1993, p. 3).

Finalmente, la investigación *para* el diseño (*research for design*) tiene un carácter aplicado y está orientada a recopilar información que alimente el proceso de diseño. Por ejemplo, estudios de grupos sociales en sus contextos, análisis de materiales, tendencias culturales, entre otras. Su función es proporcionar datos relevantes para que el diseñador tome decisiones más fundamentadas en sus procesos. Como menciona Frayling, es una investigación “dirigida a producir mejores objetos, servicios o entornos” (Frayling, 1993, p. 2).

Estos enfoques son particularmente significativos para las disciplinas proyectuales, ya que implica reconocer que diseñar es, también, una forma de investigar y conocer el mundo. Como afirma Nigel Cross (2006), “el diseño posee modos propios de pensamiento, acción y producción de conocimiento” (p. 6), lo cual es una forma de indagación distinta de las ciencias naturales o las ciencias sociales, pero igualmente rigurosa en su contexto, determinándolo como un área específica de conocimiento.

Desde esta perspectiva, el diseño puede entenderse como una práctica compleja en la que se articulan saberes teóricos, técnicos, tecnológicos y estéticos. En cada fase del proceso se despliegan diferentes relaciones entre conocimientos previos, habilidades proyectuales, marcos metodológicos y herramientas. Esta articulación se da, además, en una lógica no lineal, sino, recursiva e iterativa.

Autores como Donald Schön (1983) han enfatizado el papel del diseñador como practicante reflexivo, capaz de “pensar en la acción” y de tomar decisiones informadas por la práctica de la disciplina y por la experiencia y la intuición. Esta capacidad de reflexión a través y para el diseño transforma al proceso proyectual en

un espacio de construcción, de conocimiento situado y contextualizado.

Por su parte, Elizabeth Sanders y Pieter Stappers (2014) hablan del diseño como una práctica co-investigativa, donde el conocimiento se construye en colaboración con las personas y otros actores. Esta visión participativa y situada, coloca al diseño como una disciplina que no solo busca dar una respuesta a un encargo de un cliente específico, sino en una plataforma de diálogo que integra saberes diversos que convergen para plantear y crear escenarios posibles de intervención de diseño.

La intersección entre investigación y diseño no debe entenderse como una superposición, sino como una intersección del pensamiento y la acción, en donde el diseño es una práctica cognitiva que articula teoría y experiencia, así como reflexión y creación. Reconocer esta intersección permite enriquecer tanto la formación en diseño como la generación de conocimiento desde, con y a través del hacer proyectual.

La primera intersección hace referencia a la propia disciplina. Es decir, se toman en cuenta todos los conocimientos, habilidades y actitudes que se requieren para poder abordar un proyecto de diseño. Como menciona Fernando Martín Juez (2015) “[...] Las muchas agrupaciones del saber que hemos construido —en oficios y disciplinas— son núcleos de conocimientos útiles para discernir problemas y destacar soluciones por especialidades” (Martín, 2015, p. 128). Por lo tanto, cada disciplina tiene una especie de “núcleo duro”, que es en donde se encuentran saberes, prácticas, métodos, que lo determinan y que le permiten apropiarse de objetos de estudio específicos.

Es importante considerar que en muchas ocasiones este “núcleo duro” puede tomarse en extremo endogámico “escoge y atrapa” para sí objetos de estudio sobre los que su opinión es la “única” autorizada. “Cada disciplina, al apropiarse de un objeto de estudio lo desvincula de otros objetos y otros niveles de percepción de la Realidad.” (Martín, 2015, p. 29).

Será fundamental comprender que el diseño cuenta con fronteras poco definidas y porosas que permiten y propician intercambios y flujos. Es justo en estas fronteras, en donde el diseñador y, por lo tanto, la disciplina pueda abrir su visión a nuevos paradigmas, métodos y teorías para incorporarlos a las soluciones de los proyectos que aborda.

A la naturaleza dinámica y de cambio continuo, las disciplinas agregan un recorte más: desde la visión peculiar de la especialidad, cada campo de vinculación es dividido en sectores sobre los que se coloca la mirada. En estos fragmentos de algo que es más extenso, se realiza una praxis y elaboran reflexiones que atienden los cambios locales, desestimando causas y efectos más allá de la vecindad. (Martín, 2015, p. 29).

El segundo nivel de intersección entre el diseño y la investigación hace referencia al concepto de pluridisciplina, aborda las relaciones que el Diseño establece con otras disciplinas y todos aquellos objetos de estudio que surgen desde la perspectiva de varias disciplinas a la vez:

La investigación pluridisciplinaria en consecuencia, aporta un “más” a la disciplina en cuestión [...]pero ese “más” está al servicio exclusivo de esa misma disciplina. Dicho de otro modo, la gestión pluridisciplinaria sobrepasa las disciplinas, pero su finalidad queda inscrita en el marco de la investigación disciplinaria. (Martín, 2015, pp. 33-34).

Un ejemplo lo podemos ver en los proyectos de diseño en los que participan otras disciplinas, es el diseñador quien va a determinar el objetivo y el rumbo de la investigación. El resultado final será el objeto de diseño que se conceptualiza y materializa con los conocimientos y enfoques que las otras disciplinas puedan aportar, es decir, con aquellos fragmentos que serán articulados desde las perspectivas teóricas del propio Diseño. En este tipo de investigación, que es la más practicada en diseño, se corre el riesgo de continuar fragmentando los conocimientos y saberes, que no se logren integrar en una colaboración.

Finalmente, la tercera intersección es la que se establece desde la interdisciplina.

[...]la interdisciplinariedad nació de constatar que la aproximación al mundo a través de una disciplina particular era sesgada y generalmente demasiado limitada [...]cada vez más se admitió que, para estudiar una determinada cuestión de la vida cotidiana, son precisas múltiples aproximaciones. A eso se refiere el concepto de interdisciplinariedad. (Fourez, 1997, p. 98).

Nicolescu (1996) considera que la interdisciplinariedad tiene una mirada diferente. Conciene a la transferencia de métodos de una disciplina a otra. Es decir, es cuando para realizar un proyecto de diseño buscamos integrar conocimientos, paradigmas, métodos, procesos, etc., de otras disciplinas surgiendo así proyectos que traspasan la disciplina misma del diseño.

[...] la interdisciplinariedad sobrepasa las disciplinas, pero su finalidad queda inscrita en la investigación disciplinaria (en los productos o los servicios que de ella se derivan, en los modelos y metodologías nuevas que para su servicio surgen; en las nuevas disciplinas que crea) (Martín, 2014, p. 35).

Además, en la intersección interdisciplinaria de la investigación y el diseño, se pueden reconocer tres grados de relación: el primero es de aplicación, por ejemplo, metodologías etnográficas que permiten construir nuevos modelos para el análisis del conocimiento de las personas y sus interacciones, siendo este el que se desarrollará en adelante. El segundo es el grado epistemológico, por ejemplo, la visión semiótica para generar análisis de discursos visuales, y finalmente, el tercero, que es el grado de concepción de nuevas disciplinas, por ejemplo, la ergonomía (unión e integración de saberes de ciencias de la salud, física y diseño).

Es importante terminar con la dicotomía de práctica-teoría en el diseño. De igual manera, será fundamental buscar y enfatizar en las intersecciones que el diseño tiene con la investigación, no verlo como acciones y procesos separados, sino como una parte intrínseca

de la naturaleza misma del Diseño. Como lo hemos señalado, el diseño, como disciplina compleja e interconectada, debe trascender lo estético y lo formal para ahondar en las dimensiones inmateriales de la experiencia humana.

Investigación multidimensional para el diseño: Intersección de la etnografía con el diseño⁵

Nos interesa especialmente el primer grado de intersección de la investigación y el diseño, que es el de aplicación, donde interviene la investigación cualitativa que consideramos debe ser centrada en las personas. Esto significa que debemos tener un entendimiento profundo de las prácticas culturales, los comportamientos sociales y las interacciones humanas dentro de contextos específicos, para ello es fundamental echar mano de los métodos etnográficos.

Gracias a la etnografía, quien diseña puede develar los significados y valores que las personas le otorgan a sus propias vidas, a los objetos y los espacios, y pueden crear soluciones o escenarios no solo funcionales, pero que tengan un impacto social y cultural.

Actualmente, el término etnografía es mucho más amplio que el de *escribir* sobre los grupos sociales; se le relaciona con las tareas de observar, registrar y describir los aspectos culturales, sociales y simbólicos de los distintos grupos humanos. La etnografía tiene una triple acepción de enfoque, método y texto (Guber, 2011, p.5).

Como enfoque es una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la perspectiva de sus miembros (Guber, 2011), y en ese proceso se recurre a la *descripción*.

5. En este apartado, cuando hablamos de etnografía y su relación con el diseño, damos prioridad a referencias de autores del sur global reconociendo sus aportaciones y buscando dar énfasis los conceptos de lo local y situado que se abordan en el texto.

Este sentido de “descripción” corresponde a lo que suele llamarse “interpretación”. Para Clifford Geertz, por ejemplo, la “descripción” [...] presenta los comportamientos como acciones físicas sin un sentido. La “interpretación” o “descripción densa” reconoce los “marcos de interpretación” dentro de los cuales los actores clasifican el comportamiento y le atribuyen el sentido. (Guber, 2011, p. 6).

La tercera acepción es la descripción textual, resultado del trabajo de campo (Guber, 2011), aunque en las etnografías contemporáneas también podemos encontramos con una descripción/ traducción/ interpretación visual o auditiva.

En términos de recolección de datos (segunda acepción, el método), para hacer etnografía se necesita que quien investigue pase tiempo en las vidas cotidianas de un grupo de personas por un periodo de tiempo extendido, observando qué sucede, escuchando qué se dice, haciendo preguntas a través de entrevistas ya sean formales o informales, recolectando documentos u objetos (Hammersley, M. y Atkinson, P., 2019).

Las metodologías etnográficas, como parte de la investigación cualitativa, buscan explicar los significados detrás de las conductas humanas, interpretando cómo y por qué las personas hacen, dicen, sienten y piensan de determinadas maneras. Más que recolectar datos, construye narrativas que nos permiten entender a los grupos sociales desde su complejidad.

Rosana Guber la ubica como una epistemología en sí misma, basada en la participación, la reflexividad, la implicación del cuerpo y la conciencia de la alteridad (2011). La autora nos recuerda que conocer a los otros no se da de una manera neutra ni objetiva, sino co-construida en condiciones específicas. Esta idea nos libera de la mirada funcional sobre el “usuario” y nos permite ver maneras más dialógicas de investigar, imaginar y crear.

Esta mirada resulta de gran potencial para el campo del diseño, sobre todo en aproximaciones contempo-

ráneas como el diseño participativo y el diseño centrado en las personas. Por ello creemos que la presencia de los métodos etnográficos en las escuelas de diseño es de enorme valor. Esta convicción ha sido enfatizada también por varios académicos en México, como Cortés-López (2020), López G.A. et al. (2019) y Bonilla y Martí (2020).

La etnografía es justo una intersección, un nodo donde convergen diversos enfoques que consideramos esenciales para una investigación en diseño que sea éticamente responsable y culturalmente significativa. Es un enfoque integral y multidimensional que pretende no solo comprender las realidades de las personas y sus contextos, sino también contribuir a su transformación desde el diseño. Para explicar la importancia de la etnografía en la investigación para el diseño, mencionaremos algunos factores que son relevantes.

Tanto el diseño como la investigación encuentran un mayor sentido cuando son locales, (multi)situados, sociales, participativos, dialógicos y de co-creación. En primer lugar, subrayamos la importancia de que nuestras investigaciones sean locales. Las metodologías del norte global pueden resultar limitantes pues no contemplan necesariamente los contextos latinoamericanos, con sus propias cosmovisiones, historias y necesidades. Escobar (2018) es uno de los principales exponentes en el ámbito del diseño desde una perspectiva decolonial, enfatizando la necesidad de alejarse de las hegemonías del norte global para adoptar saberes locales.

Realizar investigaciones locales resulta muy relevante sobre todo para quien diseña, pues como apunta Silvia Citro (2014), el modelo académico occidental desvalorizó los saberes indígenas y afroamericanos que consideraban a la corporalidad como una vía de conocimiento que involucra a todos los sentidos (gusto, olfato, tacto, cenestesia). Las y los diseñadores precisamente diseñamos para/con/en/entre/desde los cuerpos, por tanto, es vital conocer acerca de las experiencias que se gestan en ellos.

Cercano a la perspectiva local se encuentra la perspectiva situada. Citro (2023) la aborda desde una posición que entrelaza el cuerpo, las emociones y los sentidos como herramientas fundamentales para comprender las realidades culturales y sociales; esto expande la noción de perspectiva situada hacia un enfoque multisensorial:

[...]se reconoce la corporalidad como una dimensión activa y constituyente de nuestra comprensión del mundo, así como de las prácticas de subjetivación y de la construcción de nuestras posiciones identitarias. De ahí deriva entonces la importancia de reconstruir las propias experiencias corporales, geopolíticamente situadas, examinando el lugar que estas han ocupado en nuestras producciones académicas o artísticas. (Citro, 2014, p. 37).

Hacer una investigación situada presupone que el investigador *meta el cuerpo*, como se dice en antropología. Una investigación situada significa vincularla profundamente al cuerpo como centro de experiencia y conocimiento, además, es referirse a un cuerpo no como un objeto de estudio, sino como un agente activo en la producción de conocimiento, es reconocer que todo conocimiento está anclado en un contexto específico y en las experiencias vividas de quienes lo producen (Esteban, 2011).

Muchas veces esos contextos no se dan en un campo único, como señala García Canclini (2024), las culturas son híbridas y existen tensiones culturales entre lo global y lo local. George Marcus (1995), en su influyente ensayo "*Ethnography in/of the World System: The Emergence of Multi-Sited Ethnography*", propone una metodología que aborda las complejas redes sociales y culturales, fundamentada en la idea de que las dinámicas sociales y culturales no están contenidas en un solo lugar. El enfoque local y el enfoque situado se potencializan, es decir, propician la comprensión de los fenómenos sociales distribuidos en múltiples ubicaciones interconectadas. Así, la etnografía multisituada propone seguir elementos específicos –personas, objetos, narrativas, conflictos o procesos– a través de diversos escenarios.

La investigación tiende cada vez más a ser dialógica y participativa (Esteban, 2011); es decir, debe haber una relación entre quien investiga y los agentes (personas que conforman al grupo social a investigar). Este acercamiento alienta a los participantes a que se conviertan en colaboradores activos, lo cual es significativo en la investigación para el diseño, pues no solo mejora los procesos de diseño, sino también aborda contextos históricos y culturales marcados por inequidad. De poco sirve diseñar detrás de una computadora, alienados del grupo social con el que se va a diseñar y de los involucrados en la problemática de diseño si éstos no son partícipes activos del proceso.

La etnografía ha sido posicionada dentro del campo del diseño participativo no solo como un método de observación y/o recolección de datos, sino también como un acercamiento epistemológico y posicionamiento ético-político dentro del proceso de diseño (Blomberg, J. & Karasti, H., 2012).

Sería muy valioso aplicar el término de Blomberg y Karasti (2012) "etnografía con el diseño", donde la investigación etnográfica es integrada con las actividades de diseño participativo, influenciando decisiones en tiempo real y en colaboración con los participantes. Sin embargo, es difícil instrumentarlo en una materia de un semestre. Lo más utilizado es la "etnografía para el diseño", donde esta es utilizada como una herramienta para informar al diseño. Aun así, aplicándola de esta manera, insistimos, es una herramienta poderosa.

La etnografía requiere tiempo, es una actividad de largo aliento que puede tomar meses y frecuentemente años. Nos parece importante aclarar que no pretendemos que nuestro alumnado realice una etnografía, pero sí que aprenda y aplique metodologías etnográficas que son de alto valor para tener una forma de conocimiento mucho más situada y participativa. En nuestra institución nos enorgullecemos de contar con la materia de etnografía para el diseño y se pretende que lo aprendido se emplee también en los seminarios de investigación.

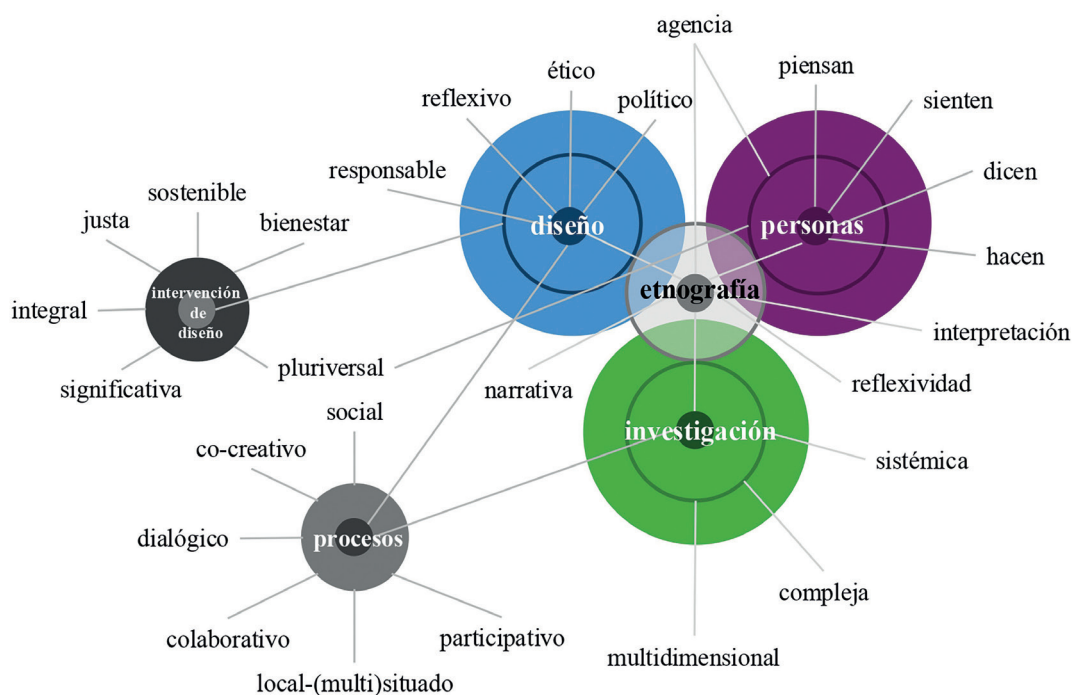


Figura 1. Intersecciones Diseño-Etnografía: Enfoque Multidimensional de Investigación para el Diseño.
Fuente: Ceja Bravo, (2024).

Los enfoques locales y situados dan pie para pensar en un diseño social, ya que este busca generar un impacto positivo en contextos sociales específicos, enfocándose en soluciones sostenibles a problemas de comunidades (Manzini, 2016). El diseño social se aleja de un enfoque puramente estético o funcional del diseño y propone procesos inclusivos donde las personas que integran los grupos sociales son agentes activos en la construcción de soluciones o escenarios. Además, el diseño social sugiere un diseño responsable, criticando la visión del diseño al servicio del consumo (Papanek, 2023).

Una metodología local, situada, multisituada, multisensorial, participativa y social permite acceder a formas de conocimiento que suelen quedar al margen en en-

foques tradicionales. Así mismo, dicha metodología tiene un compromiso ético y político que empodera a las comunidades, reconoce el valor de sus saberes locales, reconocidos dentro de su propio contexto.

Al no ser solo objeto de estudio, sino, reiteramos, agentes activos, se convierten en co-creadores de conocimiento. En un diseño co-creativo se pretende reformular problemáticas que no estén alienadas de las realidades locales, lo cual no solo permite escenarios de diseño innovadores y adaptados a los contextos específicos, sino también democratiza el proceso creativo. Quien diseña debe soltar la postura colonizadora o de “experto” para abrazar la de mediador/mediadora. En este sentido, nos parece estimulante evitar querer dar soluciones a problemas sino más bien reformularlos.

Para el logro de este propósito es pertinente revisar los procesos de aprendizaje del diseño, ya que es gracias a la formación de futuros diseñadores que es posible la conformación de posturas “diseñísticas” que se aproximen a la realidad imperante.

La aplicación de la investigación multidimensional en diseño

Los Seminarios de Investigación en Diseño I y II de la Facultad de Diseño de la Universidad Anáhuac México campus Norte son dos asignaturas que buscan integrar conocimientos y metodologías de diversas disciplinas para abordar problemáticas sociales desde el diseño. A partir de lo mencionado previamente, se propone abordar la investigación para el diseño con una visión integral y multidimensional.

A través de un enfoque local y multisituado, colaborativo y participativo, priorizando los procesos dialógicos, estos seminarios pretenden que el estudiantado de los cuatro diseños: industrial, gráfico, multimedia y moda e innovación investiguen para identificar problemáticas y oportunidades de desarrollo de proyectos en donde el diseño sugiera intervenciones que no solo aporten soluciones creativas, sino posibles escenarios que tengan un impacto positivo y tangible en nuestras comunidades.

Estos seminarios de investigación dan respuesta a la necesidad de proporcionar a los futuros diseñadores, metodologías y herramientas que enriquezcan sus perspectivas que les permitan desarrollar una visión integral disciplinar y multidisciplinaria a través de colaboraciones con el alumnado y profesionales de las otras licenciaturas en diseño de la Facultad y de otros campos de conocimiento.

A través de una visión integral y multidimensional, se pretende que el alumnado desarrolle intervenciones de diseño que aborden desafíos sociales de sus comunidades inmediatas, propiciando la innovación social a través de la búsqueda de interconectar a los diversos actores que faciliten el desarrollo y bienestar

social. Con ello se busca desarrollar en el estudiantado de diseño competencias valiosas en investigación, gestión de proyectos y trabajo en equipo, entre otras, esenciales para su formación profesional.

Estos seminarios de investigación en diseño tienen los siguientes objetivos: generar propuestas de diseño social integrales que respondan a las necesidades y problemas actuales de nuestra comunidad. Fomentar el trabajo colaborativo, co-creativo y multidisciplinario, reuniendo e interconectando a expertos de diversas áreas del conocimiento y estudiantes de distintas áreas del diseño y grupos sociales. Desarrollar habilidades de investigación aplicadas al diseño, promoviendo una práctica reflexiva, crítica y fundamentada.

El trabajo que se desarrolla en los seminarios de investigación en diseño I y II está planteado en un año de trabajo, dividido en dos semestres. Para fines de este texto, se presenta la forma de trabajo del primer semestre que tiene como pilares importantes: Definir una temática, local, situada y de interés de los estudiantes que se integre dentro de un marco de referencia conceptual y teórico que se plantea previamente. Investigar mediante fuentes de información documental que permita contextualizar el tema. Analizar y empatizar con grupos sociales mediante el uso de herramientas etnográficas. Analizar y sintetizar la información para, finalmente, problematizar e identificar escenarios de intervención del diseño. Posteriormente, se presentan de manera más breve el trabajo del segundo semestre mostrando algunas anotaciones de los aprendizajes obtenidos.

A continuación, se presenta el trabajo de uno de los equipos, conformado por Magaly Piñera Esquivel (Diseño Industrial), Itzel Lomas Villanueva (Diseño Multimedia), Dulce Valeria García García (Diseño Gráfico), María del Carmen Pérez Merino (Diseño de Moda e Innovación) y una alumna que permanecerá en el anonimato (Diseño de Moda e Innovación) realizado en el Seminario de Investigación en diseño I desarrollado de agosto a diciembre del 2024. Para fines de este texto, se presenta solamente este trabajo como ejemplo y

que ilustra lo que hacemos en los seminarios de investigación en diseño. Este proyecto tiene sus fortalezas y sus áreas de oportunidad.

Para el seminario se abordaron problemáticas relacionadas con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 12, titulado “Producción y Consumo Responsables”. Es importante considerar que, desde el diseño, la aproximación a los objetivos de este ODS, se pueden abordar múltiples temáticas que no solamente contribuyen a la protección del medio ambiente, sino que buscan mejorar la calidad de vida de las personas.

Mediante el fomento de una economía más justa y equitativa, es decir, que integrando los principios de la sostenibilidad en todos los aspectos del diseño, se pueden crear sistemas que beneficien al planeta y a la sociedad.

Con esta visión amplia de las posibilidades de identificación de tópicos relacionados con el ODS 12, el equipo realizó una lluvia de ideas de diversas temáticas partiendo de su interés personal, a través de la observación de su entorno inmediato y en busca de entender aquello que les generaba curiosidad, se plantearon ideas identificando las posibles relaciones e intersecciones que esos temas podrían tener con otros ODS.

Finalmente, el equipo mostró interés en los métodos funerarios tradicionales, en el daño que causan a los ecosistemas, a la biodiversidad y su contribución al cambio climático, sobre todo en zonas urbanas densas. Partieron de la siguiente pregunta de investigación: ¿De qué manera las prácticas culturales y los ritos funerarios en la Ciudad de México influyen en la disposición de sus habitantes hacia métodos funerarios ecológicos y su aceptación de alternativas sostenibles?

En la primera etapa hicieron una recopilación documental para identificar el contexto, que por supuesto, era mucho más complejo de lo que imaginaban. Las alumnas posteriormente realizaron una investigación cualitativa aplicando metodologías etnográficas como la observación participante y las entrevistas a profundidad.

Ellas eligieron realizar esta investigación con un grupo social conformado de ocho personas, —a las que en adelante se llamarán agentes⁶— la elección no obedeció a un criterio en particular, simplemente eran de distintas edades y contextos socioeconómicos y culturales, argumentando que todos necesitamos enterrar a nuestros muertos. Querían conocer cuáles eran las diferencias y similitudes con respecto a esta problemática.

Implementaron los métodos etnográficos en los contextos de las personas del grupo social: en sus casas o sus trabajos. Se realizó una observación participante, esta permite acceder a aspectos del comportamiento, del entorno y de las interacciones que muchas veces no son verbalizados. A través de ella, las y los estudiantes pueden captar elementos clave del contexto en el que viven o actúan las personas: cómo se relacionan con otros, cómo se organizan los espacios, qué gestos o silencios acompañan sus palabras, y qué prácticas se repiten o se evitan.

Asimismo, cada alumna realizó tres entrevistas a profundidad con una duración promedio de treinta a cuarenta minutos a cada uno de sus dos agentes, en donde también se realizó una observación no participante. En ocasiones la o el entrevistado dice lo que piensa que el entrevistador quiere escuchar. Al observar directamente las situaciones, el estudiantado puede contrastar lo dicho con lo hecho, y notar patrones o tensiones que enriquecen la comprensión del fenómeno investigado. Lo observan y hacen un registro escrito del lenguaje no verbal.

Después de realizar la observación participante y las entrevistas a profundidad, el equipo hizo el análisis de acuerdo con cinco categorías de investigación: reli-

6. Se enfatizan los roles activos, situados y relacionales de las personas dentro de los procesos sociales y de diseño. El término usualmente tiende a reducir a los individuos a simples receptores pasivos de un sistema o producto, despojándolos de sus experiencias vividas, de sus agencias y de sus conocimientos contextuales. En contraste, el término agente resalta la capacidad de los individuos de actuar, decidir e influenciar sus ambientes, reconociendo sus subjetividades, sus bagajes culturales y de co-crear significados y cambio.

gión y cultura, cultura de la muerte, métodos funerarios ecológicos, accesibilidad económica y dimensión emocional en torno a los rituales funerarios. Esta última categoría de investigación (las emociones) surgió desde un primer momento en todas las entrevistas, y muy pronto las alumnas se dieron cuenta de que era un determinante para las personas a la hora de decidir cómo enterrar o incinerar a sus muertos, era una categoría que atravesaba lo cultural y lo social.

Para dicho análisis se da un proceso de reflexividad y de interpretación, no solo de lo visto y escuchado, sino de lo percibido con todos los sentidos. Es importante destacar que los procesos dialógicos conectan y sirven para empatizar de forma profunda y significativa con las personas. Se obtuvieron hallazgos de cada uno de los agentes, aquí solo se presentan de manera muy breve los principales de todo el grupo social, es decir, de las ocho personas, con base en esas categorías:

En el ámbito cultural, la muerte es un suceso de alto impacto en las familias. Hay una necesidad de tener una despedida para que el difunto pueda tener un descanso y llegue a mejor vida. Al ser el último acto hacia una persona querida, se busca cumplir con lo que quiso en vida. Dentro de las comunidades y grupos étnicos está muy marcado el proceso de rito de la muerte y es algo difícil de cambiar. Algunos agentes creen que existe una edad oportuna para platicar sobre los ritos funerarios y hay algunos que creen que nunca es oportuno. Varias creencias sobre la muerte están vinculadas con la idea de la vida eterna (idea católica).

Con respecto a la dimensión emocional, algunos agentes presentan la necesidad de tener un lugar y espacio tangibles para visitar a sus difuntos, mientras que otros sienten su presencia de maneras más espirituales. Prevalece un sentimiento inexplicable en donde los participantes sienten una conexión con sus seres queridos, aunque ya no se encuentren con ellos. Guillermo, uno de los agentes, después de la primera entrevista se mostró abierto a compartir el tema de la muerte con su hijo de 13 años, lo que muestra una actitud de apertura.

Los agentes relacionan a la naturaleza con un sentimiento de paz y tranquilidad. Para todos los agentes, sin importar su religión, es fundamental tener un acompañamiento por parte de la familia al momento de la muerte de alguien cercano, para sobrellevar el duelo en comunidad. El hecho de que exista un lugar físico a donde puedan ir a visitar a su fallecido les genera paz y conexión. Después de la muerte de un miembro de la familia, esta puede unirse más o, por el contrario, esa muerte puede separarla.

En la parte económica es importante reconocer que los familiares pagan altas cantidades por los servicios funerarios sin importar lo demás, ya que es el último acto de amor hacia su familiar, y las funerarias se aprovechan de eso. Otro de los agentes, Jesús, menciona que en las comunidades las personas frecuentemente adoptan prácticas por medio de incentivos, él cree que, ofreciéndolos para elegir una alternativa ecológica, podría ser el camino para más aceptación y apertura.

Por último, varios entrevistados no rechazan la opción de los métodos funerarios ecológicos, aunque no se abren tanto al tema. Sin embargo, se mostró mucho interés en el método del bosque⁷, tanto así que uno de los entrevistados lo habló con sus padres, quienes también quisieron conocer más.

En general, el análisis revela una combinación de arraigo en las tradiciones y apertura a cambios, todo mediado por la búsqueda de consuelo y la conexión emocional con los fallecidos.

A partir de los hallazgos identificados y para dar cuenta de cada uno de los agentes, las alumnas escribieron una *viñeta* de cada una de las personas entrevistadas.

El término *viñeta* es comúnmente utilizado en antropología y se refiere a una descripción breve que captura aspectos de la vida de una persona o situación, que se usan para ilustrar hallazgos etnográficos. Podríamos

7. El método del bosque consiste en una urna biodegradable que se entierra en la zona de las raíces de un árbol, que se convertirá en un monumento viviente a la persona fallecida y en un lugar a donde los seres queridos pueden regresar.

decir que es un retrato escrito de lo obtenido en las entrevistas y en la observación participante en forma de narrativa que le permite al estudiante realizar un proceso de análisis e interpretación de los hallazgos y comunicarlos.

Viñeta escrita por Magaly Piñera sobre Agustina:

En Huejutla, Hidalgo, nació Agustina, una mujer de 45 años cuya vida ha estado marcada por profundas conexiones y pérdidas familiares y un arraigado sentido de comunidad. Es una persona reservada, pero muy amable y siempre dispuesta a ayudar a los demás. Creció en un pequeño pueblo rural, rodeada de tradiciones y un estrecho vínculo con sus seres queridos. Sus padres, quienes solo hablaban náhuatl, le enseñaron desde pequeña a valorar la fe y la importancia de cuidar a los suyos.

Agustina tiene tres hermanos y dos hermanas, con quienes compartió una infancia llena de enseñanzas transmitidas de generación en generación, siempre marcadas por la religión católica y el amor por su tierra.

Hace diez años, migró a la Ciudad de México junto a su esposo y sus dos hijos en busca de una mejor vida y mayores oportunidades. Dejar su hogar y sobre todo a sus padres, fue una decisión difícil, ya que la distancia le trajo también una separación emocional.

A lo largo de su vida, Agustina ha vivido varias pérdidas que la han marcado profundamente. Cuando ella tenía sólo 17 años, su hermano menor murió en un accidente, y es un dolor que ella nunca superó. Más tarde, cuando fue madre, una de sus hijas gemelas falleció poco después de nacer, lo que le dejó una herida permanente hasta la fecha. Más recientemente, en los últimos años, ha enfrentado la pérdida de sus padres, lo que ha sido otro golpe fuerte para ella. Entre los hermanos surgieron culpas y tensiones, y tuvieron que cooperar para cubrir los gastos hospitalarios y funerarios, lo que también provocó distanciamiento entre ellos.

Toda su familia está enterrada en el campo santo de su comunidad, un lugar donde la conexión con

la tierra y la gente es profunda, pero después de haberse ido hace diez años, Agustina ya no se siente “bienvenida” en ese lugar. La comunidad, que antes la recibía con los brazos abiertos, ahora la ve de manera diferente.

A pesar de las tensiones familiares y el dolor que ha vivido, Agustina ha aprendido a hablar abiertamente sobre la muerte con sus hijos. Les ha dejado claro que, cuando llegue su momento, prefiere ser cremada. Ella cree que es una opción más sencilla, que evitaría que sus hijos se peleen o se enfrenten por temas complicados relacionados con el funeral. A través de todas sus experiencias, ha buscado encontrar paz, y ha hecho de la muerte un tema de conversación honesta y necesaria para que, al final, su familia no tenga que cargar con más sufrimiento.

Aunque Agustina no tenía conocimiento sobre las opciones ecológicas funerarias, recientemente ha mostrado interés en este tema y está



Figura 2. Formato Persona. Fuente: Diseño de Magaly Piñera Esquivel (2024)

Finalmente, con los hallazgos se desarrolló un trabajo de problematización con la mirada puesta en las intervenciones que el diseño puede hacer. Las alumnas profundizaron en la problemática ambiental que generan los métodos funerarios tradicionales y en la necesidad de transformarlos hacia alternativas más sostenibles. Este camino enfrenta desafíos culturales, emocionales y económicos. Identificaron que los métodos tradicionales tienen un impacto negativo en el medio ambiente.

Alternativas como ataúdes biodegradables, cementerios naturales y procesos más ecológicos ofrecen una solución viable, pero su adopción enfrenta obstáculos como la falta de información, los costos percibidos elevados y la resistencia cultural y religiosa. Esto llevó al

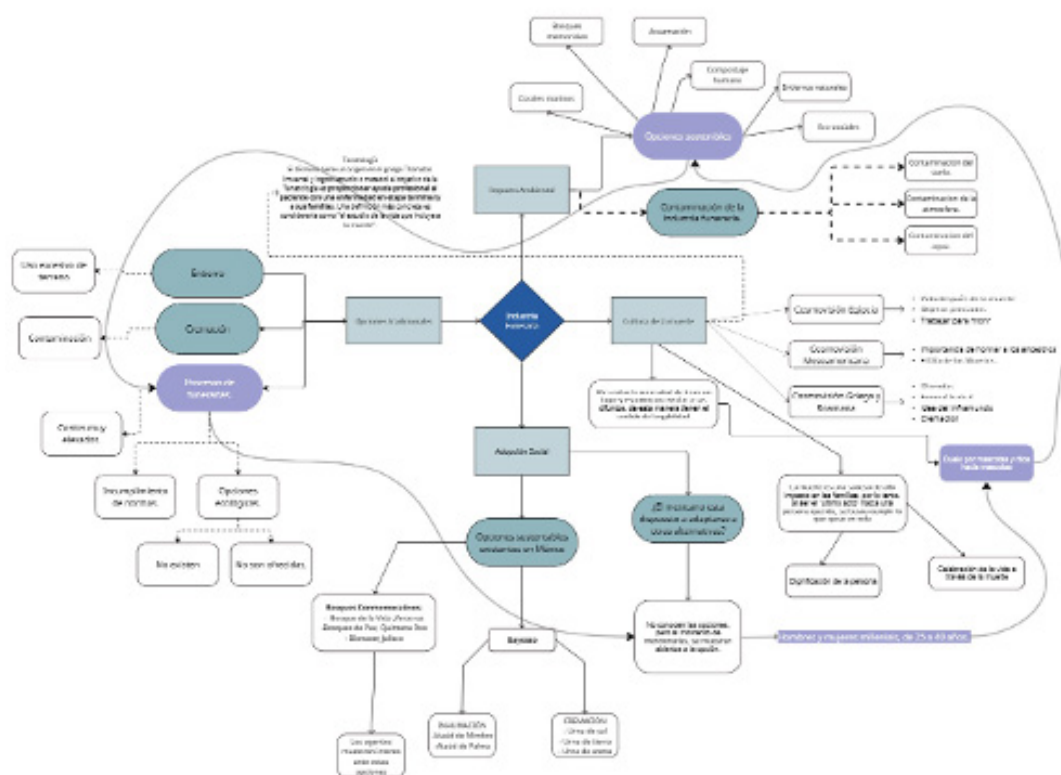


Figura 3. Mapa sistémico. Fuente: Diseño de Magaly Piñera Esquivel, I tzel Lomas Villanueva, Dulce Valeria García García y alumna anónima (2024).

equipo a reconocer la importancia, de concientizar y sensibilizar a la sociedad sobre estas opciones y diseñar estrategias inclusivas para facilitar su aceptación. Magaly, Itzel, Dulce y la alumna anónima concluyen que las prácticas funerarias pueden evolucionar hacia un modelo más sostenible sin perder su significado cultural y emocional.

Una vez obtenidos los hallazgos las alumnas realizaron un mapa sistémico, que les ayudó a entender la complejidad de la industria funeraria en México. Identificaron cómo las prácticas tradicionales, como el entierro y la cremación, generan contaminación ambiental, así como las cosmovisiones históricas han moldeado la necesidad de rituales tangibles para honrar a los difuntos.

Como ejercicio final, el equipo propuso escenarios posibles de intervención de diseño, para continuar en el seminario de investigación en diseño II, donde desarrollaron el proyecto final.

En seminario II, las alumnas se replantearon las propuestas que habían vislumbrado previamente. Ellas habían concluido el semestre anterior que necesitaban transformar a las opciones funerarias ya existentes hacia opciones más sostenibles. Pero los datos que habían recabado, sobre todo en la investigación cualitativa, les decían que las personas tenían muy arraigadas sus costumbres para enterrar a sus muertos, sería muy difícil cambiarlas. Por otro lado, existe una gran necesidad de compartir el duelo y de despedirse con algo tangible de sus seres queridos. La parte emocional, como ya se dijo, atravesaba todas las entrevistas.

Por ello idearon una estrategia de diseño integral que denominaron *Tangible*. Su objetivo general es: Crear una experiencia inmersiva y sensorial para acompañar el proceso del duelo en hombres y mujeres de 35 a 45 años en la Ciudad de México, informándolos a través de redes y *newsletters*. A través de ritos avalados por tanatólogos y un recorrido reflexivo, se pretende normalizar el hablar y abordar el tema de la muerte, ayudando a procesar la pérdida de un ser querido de manera abierta y natural.

Conclusiones de la aplicación de la investigación multidimensional para el diseño

Las alumnas trabajaron de manera colaborativa, dialógica y participativa en la primera parte del proceso de investigación (seminario I). El haberse acercado a los contextos de personas con bagajes socioculturales y económicos tan disímiles les permitió conocer otras realidades y ser más empáticas. Ellas partieron de supuestos muy diferentes a lo que se encontraron al hacer el proceso de investigación de campo, nos compartieron que después de realizar las entrevistas a profundidad fue cuando pudieron recabar datos importantes que de otra manera no hubieran obtenido.

Gracias a los métodos etnográficos las alumnas pudieron develar los significados y valores que las personas le otorgan a los objetos y los espacios, y pudieron imaginar escenarios no solo funcionales sino también de un alto impacto social y cultural, es decir, están abordando una visión multidimensional y sistémica dentro de sus investigaciones en las que todas y cada una de las acciones realizadas consideran el contexto, realidad y valores de las personas con las que se vincularon a través del diálogo.

En este sentido, diseñar es dialogar con las experiencias de las personas, reconocer sus historias, identidades y significados culturales. La investigación multidimensional para el diseño permite a los que diseñan observar, escuchar y comprender a profundidad, haciendo de su práctica un proceso ético, sensible y arraigado en la realidad. Ignorar estas dimensiones no solo limita el potencial del diseño, sino que también perpetúa prácticas que desvinculan a los objetos de las personas para las que están destinados. Por ello, integrar esta visión en el diseño no es solo una herramienta, sino un acto de responsabilidad profesional, política y social.

Para los fines de este texto y en busca de exponer la experiencia completa, a continuación se plantearán los desafíos a los que se enfrentaron nuestras alumnas en el desarrollo del proyecto en el seminario de investiga-

ción en diseño II y algunas de las oportunidades de mejora que se observan en el proceso y en la aplicación de esta propuesta.

Nuestro objetivo como docentes es que comprendan la posibilidad de diseñar de forma integral, situada, local, participativa y co-creativamente. Sin embargo, estos elementos no siempre estuvieron presentes en sus procesos de diseño, develando algunos retos para consolidar una práctica de diseño multidimensional y no solo orientada a la ejecución formal de entregables.

Se observó apertura y sensibilidad hacia las dimensiones emocionales de las personas, destacando la capacidad de las alumnas para identificar la relevancia de las emociones en los procesos de diseño centrado en las personas. Esto refleja una actitud empática aplicada al desarrollo del proyecto de diseño. Sin embargo, los procesos participativos y de co-creación no se logran implementar completamente, pero sienta las bases para que se integren en futuros proyectos.

Consideramos que esta falta de integración puede ser el resultado del tiempo que disponemos al semestre para realizar el trabajo con los grupos sociales. Lo que implica el reto para los docentes de desarrollar herramientas y dinámicas para propiciar que estos procesos se den de mejor manera.

Nos percatamos de la dificultad del estudiantado para articular saberes adquiridos a lo largo de su formación, lo que limita una comprensión integral del diseño. Será relevante que los docentes facilitemos procesos de reflexión que contribuyan a que el alumnado conecte conocimientos adquiridos previamente.

A pesar de los esfuerzos de las alumnas por trabajar de forma colaborativa, predomina una lógica de división de tareas. Aunque lograron una integración multidisciplinaria que se refleja en la propuesta estratégica de diseño, no se consiguió una verdadera articulación interdisciplinaria al momento de la ejecución de los prototipos. Ese es un reto que tenemos como docentes y que nos invita a plantearnos: ¿cómo involucrar

al estudiantado de distintos diseños para que trabajen conjuntamente? ¿Cómo lograr que trasciendan las fronteras que la misma disciplina y la institución educativa han impuesto?

Finalmente, se reafirma que investigar para el diseño implica transitar caminos no lineales, asumir decisiones con responsabilidad y cuestionar constantemente los supuestos. Este carácter recursivo y abierto del proceso investigativo debe ser enfatizado como una competencia clave en la formación de futuros diseñadores.

Intersecciones finales

En el presente texto, se expone un ejemplo de cómo el diseño puede integrarse con los métodos etnográficos y con una visión sistémica y compleja para generar investigación que permita el conocimiento profundo y verdaderamente empático de las personas con la finalidad de gestar escenarios de diseño más significativos y transformadores.

En este sentido, el potencial creador que se muestra con el presente trabajo es posible dimensionarlo al momento de destacar los siguientes puntos clave:

La relevancia de la investigación local y (multi)situada resulta fundamental en el diseño desde y para los contextos locales, como plantean Silvia Citro (2023) y Mari Luz Esteban (2011) quienes destacan la importancia de las subjetividades, las emociones y el involucramiento ético-político en los procesos que se dan en el campo.

Este enfoque garantiza que se responda a realidades sociales, culturales y económicas de grupos sociales para que se trabaje un diseño centrado en las personas. Las metodologías etnográficas posibilitan la comprensión profunda de ellas, ayudando al diseñador al entendimiento de lo que piensan, sienten, dicen y hacen, promoviendo así una práctica más ética y responsable.

En el caso del proyecto presentado en este texto, las alumnas expresaron la importancia de constatar las costumbres arraigadas que los agentes tienen en torno a la experiencia de los rituales funerarios, lo cual fue posible gracias a esta perspectiva local y (multi)situada.

Se destaca la importancia de la interdisciplinariedad como base del diseño contemporáneo. Esto se puede evidenciar no en la posibilidad que este ejemplo muestra al integrar el trabajo de los diversos diseños (industrial, gráfico, multimedia y moda) sino en la necesidad de propiciar las intersecciones entre disciplinas.

En este caso, de manera concreta, la relación que se establece entre la etnografía y el diseño y que amplían las posibilidades de trabajo del diseñador, despliega un abanico de oportunidades profesionales y que se pueden materializar en diseño e innovación social.

De esta intersección surge el enfoque de investigación multidimensional para el diseño y que facilita la creación de intervenciones de diseño integrales que dan respuesta a problemáticas complejas. El reto es trascender las fronteras disciplinares del diseño y propiciar condiciones para que las disciplinas se encuentren, dialoguen y se transformen mutuamente.

Este enfoque invita al que diseña a complejizar su práctica, es decir, a entender que el diseño no solamente da respuesta a necesidades funcionales o estéticas, sino, desde una postura más ética y transformadora a reformular problemáticas ya existentes y crear intervenciones multidimensionales y complejas que integren lo material, lo simbólico, lo afectivo y lo relacional. Es decir, se invita a que el que diseña visibilice dimensiones ocultas, tensiones estructurales o necesidades no explícitas de las personas o contextos.

Desde esta perspectiva, el diseño trasciende, se transforma y le permite a quien diseña a ser más crítico y a cuestionar supuestos, a plantear preguntas para generar intervenciones que actúan en múltiples niveles: simbólicos, materiales, emocionales, sociales, tecnológicos, políticos y ecológicos.

Como Arturo Escobar (2018) argumenta, el diseño debe ser decolonizado y reimaginado “como herramienta para la transición hacia el pluriverso”, donde múltiples maneras de conocer, ser y diseñar coexisten. Una vez más, este acercamiento es un llamado para el que diseña se convierta en un facilitador de la transformación.

La investigación no es solamente una parte del proceso de diseño, sino una forma de conocer el mundo y de ser y estar en él. Quien diseña no investiga únicamente para intervenir o resolver, sino para aprender a habitar el proceso, para *meter el cuerpo* (Esteban, 2011, Citro, 2009): escuchar, reflexionar, observar, experimentar con todos los sentidos para modificar su postura y su ser y estar en el mundo en función del encuentro con los otros.

La investigación no debe entenderse como una fase previa del proceso, sino como ya se ha mencionado anteriormente, desde una visión multidimensional, como una forma de conocer, de involucrarse y de habitar el mundo. Implica comprometer la subjetividad y la corporalidad en la construcción del conocimiento a través de la experiencia, la sensibilidad y la reflexividad de quien diseña. Este tipo de investigación no solo puede generar proyectos de diseño, sino que transforma al que investiga y diseña a partir del encuentro con otros saberes, cuerpos y realidades.

Esta propuesta fomenta una práctica reflexiva, que, a través de conectar al estudiantado con problemáticas reales, les permite desarrollar habilidades de investigación y colaboración en donde las personas se convierten en agentes activos del proceso de diseño. Esto permite que el estudiantado tenga acceso a espacios para generar propuestas más significativas, asumiéndose como agentes de cambio, contribuyendo a fomentar una transformación social.

Mediante el registro y documentación de estas experiencias es posible contribuir a la reflexión-formación en el que tanto los procesos de investigación como los de diseño, se orienten a la búsqueda de intervencio-

nes a problemas centrados en las personas, ya que éstas son quienes los viven y experimentan en sus propios cuerpos y que de manera directa las afectan y las confrontan.

Por ello, la acción social del diseño debe estar orientada a entablar diálogos respetuosos y contextualizados con los diversos grupos sociales, y es, justamente mediante este ejercicio de interpretación, reflexión y colaboración que la práctica del diseño se torna socialmente responsable, política y éticamente pertinente, en beneficio de las personas.

Referencias

- Buchanan, R. (2001). Design research and the new learning. *Design Issues*, 17(4), 3–23. <https://doi.org/10.1162/07479360152681056>
- Blomber, J. y Karasti, H. (2012). Ethnography: Positioning ethnography within participatory design. En J. Simonsen y Robertson (Eds.), *Routledge International Handbook of Participatory Design* (pp. 86-116). Routledge.
- Bonilla, E. y Martí, S.A. (2020). Etnografía aplicada al diseño industrial. *Actas de Diseño*. Vol. 31, 61-66.
- Citro, S. (2009). *Cuerpos significantes. Travesías de una etnografía dialéctica*. Biblos.
- Citro, S. (2011). *Cuerpos, emociones y sociedad. El cuerpo en las ciencias sociales latinoamericanas*. Ediciones del Signo.
- Citro, S. (2014). *Cuerpos significantes: Nuevas travesías dialécticas*. Corpo-grafías. Universidad Distrital Francisco José Caldas. <https://ri.conicet.gov.ar/handle/11336/44809>
- Citro, S. (2016). *Cuerpos en contacto: Etnografías desde América Latina*. Editorial Antropofagia.
- Citro, S. (2023). Cuerpos, emociones y sociabilidad en la investigación etnográfica: Abordaje desde el campo de la antropología de los sentidos y las emociones. *Papeles de Trabajo*, 48(1), 123-145.
- Cooper, A. (2004). *The inmates are running the asylum: Why high-tech products drive us crazy and how to restore the sanity* (2 a. Ed.). Sams Publishing.
- Cortés-López, E. M. (2020) La investigación etnográfica en diseño. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 15(28). Universidad Autónoma del Estado de México
- Cross, N. (2025). *Designrly ways of knowing and thinking* (segunda edición). Springer. <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&scope=site&db=nlebk&db=nlabk&AN=4074108>
- Frayling, C. (1993). *Research in art and design*. Royal College of Art.
- Delgado, C. T., Beltrán, E. M., Ballesteros, M. & Salcedo, J. P. (2015). La investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. *Iconofacto*, 11(17), 10–28. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Escobar, A. (2018). *Designs for the pluriverse: Radical interdependence, autonomy, and the making of worlds*. Duke University Press.
- Espósito, G. (2021). Viñeta: Archivos y prácticas escriturarias como objetos de investigación etnográfica. Experiencias y reflexiones. En Cunill, C., Estruch, D. y Ramos M. A. (Eds.), *Actores, redes y prácticas dialógicas en la construcción y uso de los archivos en América Latina (Siglos XVI-XXI)* (47-52). Universidad Nacional Autónoma de México.
- Esteban, M.L. (2011). *Antropología del cuerpo: género, itinerarios corporales, identidad y cambio*. Ediciones Bellaterra.
- Fourez, G. (1994). *La construcción del conocimiento científico*. Narcea.
- García Canclini, N. (2024). *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. Paidós.
- Guber, R. (2011). *La etnografía: método, campo y flexividad*. Siglo XXI Editores.
- Hammersley, M. y Atkinson, P. (2019). *Ethnography: Principles in Practice* (4ª edición). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315146027>
- Juez, F. M (2015). Transdisciplina y complejidad en el diseño. [Manuscrito no publicado]. <https://fmj2016.files.wordpress.com/2016/10/guin-clase-transdisciplina-y-complejidad-en-el-diseo-junio-2015.pdf>
- Lawson, B. (2005). *How designers think: The design process demystified* (4ª edición). Architectural Press.
- López, G. A., López, R. y Mollenhauer, K. (2019). Etno-diseño. Modelo de diseño desde la perspectiva etnográfica y su aporte a la formación en diseño. *I + Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño*, 15(2020), 23-40. <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2020.v15i0.9574>

- Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial*. Editorial Designio.
- Manzini, E. (2016). *Cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social*. Experimenta libros.
- Marcus, G. E. (1995). Ethnography in/of the world system: The emergence of multi-sited ethnography. *Annual Review of Anthropology*, 24(1), 95–117. <https://doi.org/10.1146/annurev.an.24.100195.000523>
- Morin, E. (2015). *Introducción al pensamiento complejo* (12ª edición). Gedisa.
- Morin, E. (2001). *La cabeza bien puesta: Repensar la reforma-reformar el pensamiento*. Nueva Visión.
- Nicolescu, B. (1996). *La transdisciplinariedad: Manifiesto*. Multiversidad Mundo Real Edgar Morin, A.C.
- Papanek, V. (2023). *Diseñar para un mundo real: Ecología humana y cambio social*. Editorial Octaedro.
- Sánchez, C. (2016). *Diseño y sistemas: El diseño como estrategia para el desarrollo sostenible* [Tesis doctoral]. Universidad Complutense de Madrid. <https://docta.ucm.es/entities/publication/59996cd4-c0a0-40b8-86a0-816ac70a4a27>
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2014). Probes, toolkits and prototypes: Three approaches to making in codesigning. *CoDesign*, 10(1), 5–14. <https://doi.org/10.1080/15710882.2014.888183>
- Schön, D. A., y Bayo, J. (1998). *El profesional reflexivo: cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Paidós.
- Tassinari, V., y Manzini, E. (2021). *Design for social innovation: Building a framework for change*. MIT Press.