

Diseñar desde la mirada del otro

María Elena Molina Ayala y Ruth Verónica Martínez Loera

Fecha de recepción: 18 de julio de 2024.

Fecha de aceptación: 02 de septiembre de 2024.

Fecha de última actualización: 16 de octubre de 2024.

Resumen

Bajo la perspectiva de mirar al otro se desarrolla un ejercicio de análisis del contexto y, con ello, la comprensión de la realidad que vive un individuo en su entorno social. El otro es un término de los estudios sociales por medio del cual se destaca la forma en la que un profesionalista observa un contexto social del cual no es parte. La idea del otro le permite adentrarse a la vida cotidiana y de ella conocer aspectos relacionados con la persona, la cultura, el espacio físico y material, así como la dinámica de vida. Este ejercicio académico basado en la exploración y el análisis sirve para reconocer habilidades de pensamiento y de toma de decisiones con las cuales el diseñador adopta una postura y plantea una serie de propuestas que ayuden a transformar el espacio estudiado.

Palabras clave: diseñar, proceso, lo cotidiano, el otro.

El diseño es un proceso que se nutre de la interacción con las personas en su vida cotidiana, de ella explora necesidades, problemas, dinámicas y usos que se enfrentan en el día a día. Por eso, el diálogo y la observación se convierten en estrategias de acercamiento para conocer al otro a partir de su cultura, género, clase social, capacidades físicas y más dimensiones, las cuales detonan la ruta para el desarrollo de productos y servicios que buscan inclusión y equidad. Así, el acto de diseñar y su proceso de enseñanza-aprendizaje se convierten en un ciclo de generación de conocimiento que inicia con el reconocimiento de saberes y habilidades para leer la realidad por parte de quien diseña o aprende.

El presente escrito orienta el enfoque de la implementación del proceso educativo bajo la premisa de: diseñar desde la mirada del otro. Entendiendo a ese otro desde el concepto filosófico de la alteridad; la idea de ver al otro, no desde una perspectiva propia, sino teniendo en cuenta creencias y conocimientos propios del otro, lo cual exige tener un mayor acercamiento, diálogo y

entendimiento (Tavizón, 2010). En el ámbito de la enseñanza y aprendizaje del ejercicio de diseñar, ese “otro” se convierte en el protagonista del que se quieren reconocer determinadas características, necesidades, anhelos y deseos desarrollados en un contexto que provoca determinadas actividades que forman su cotidiano (ver Esquema 1).

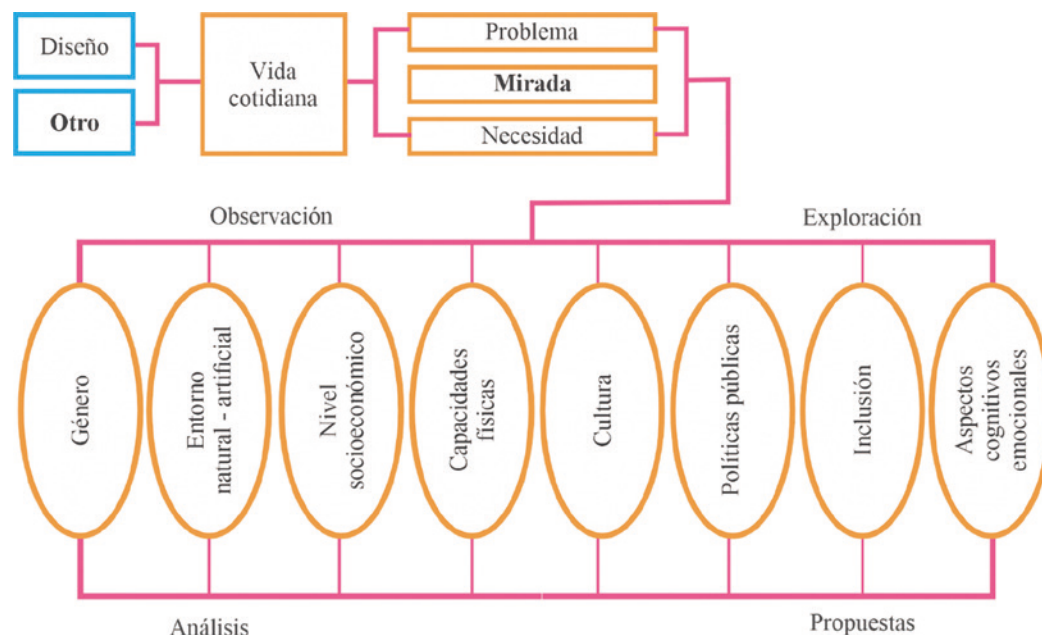
Este texto tiene como objetivo voltear la mirada para mejorar la vida cotidiana de las personas, entendida como los acontecimientos que transcurren en un espacio social, cuya reorganización es definida por sus habitantes y sus particularidades de vida (Cantoral-Cantoral, 2016).

El contexto y lo cotidiano desde la mirada del otro

El entendimiento del otro permite al diseñador convertirse en un ser social que responde a necesidades cercanas. Recuperar la importancia del término “otro” como elemento que ayuda a la comprensión y empatía como un punto de partida y también un pretexto para argumentar

«El diseño es un proceso que se nutre de la interacción con las personas en su vida cotidiana, de ella explora necesidades, problemas, dinámicas y usos que se enfrentan en el día a día»

Esquema 1. El contexto y lo cotidiano: la mirada del otro en el proceso de diseño



Fuente: elaboración propia.

aspectos relacionados con la corporalidad, el entorno, las sensaciones, emociones y experiencia (Bedoya Pereda, 2014). Por ello, es posible encontrar diversas líneas de reflexión que abordan la relación con la accesibilidad, la inclusión, la sustentabilidad y, sobre todo, su interés por el “otro”.

Un elemento fundamental que permite al diseñador romper con imágenes estereotipadas, según señala Rodríguez Morales (2014), es la observación y el análisis de las minorías,¹ sin embargo, esto se puede aplicar a cualquier sector de la población o grupo social, porque ver la realidad implica observar y analizar antes de diseñar (ver Esquema 2). De esta manera, se explica la dinámica de trabajo en el aula, donde aprender a ver la realidad estructura el pensamiento del diseño.

En un momento, el diseño se interesó por las formas; hoy en día, de acuerdo con Ortiz Nicolás *et al.* (2017), se le relaciona más con “estimular conductas, generar experiencias, crear innovaciones, desde las aspectos sociales y afectivos” (p. 13). Entonces, el producto diseñado es, por una parte, manifestación de lo que el diseñador es en esencia; por otra, de lo que reconoce ser como persona; y, además, es la respuesta que le da a la necesidad de esa sociedad que vive en lo cotidiano y que, en ese

cotidiano, genera determinadas necesidades a las cuales el diseñador debe responder (ver Esquema 2).

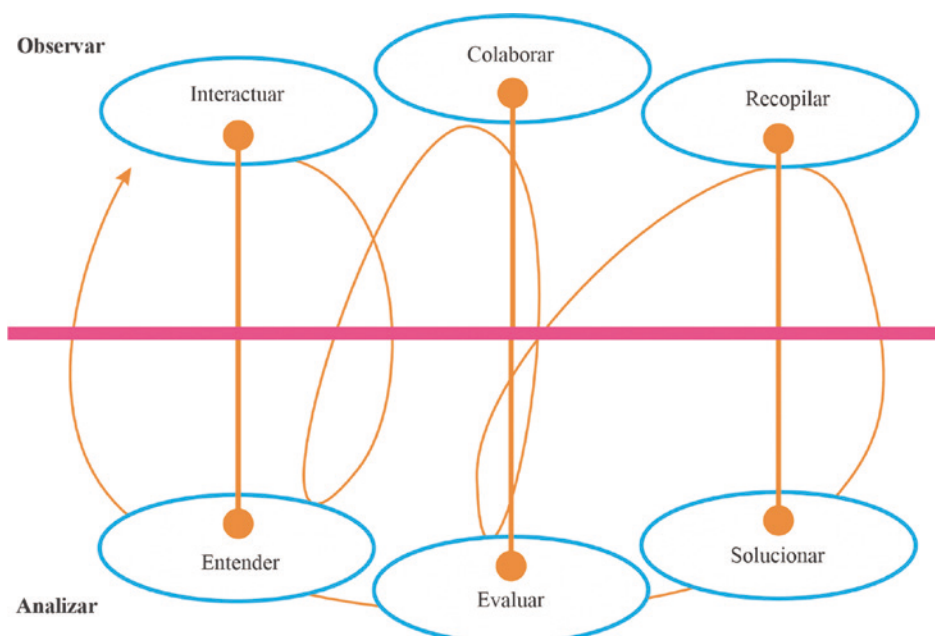
Si el diseñador tiene el interés de hacer cosas que lo hagan crecer como persona y como profesional, es fundamental que sepa reconocer el contexto que lo rodea, trabajando primeramente con su entorno, aprendiendo a distinguir las dinámicas sociales, así como los roles o funciones que tiene en la sociedad. Por eso, necesita examinar de sí mismo que estos elementos se conviertan en herramientas que lo ayuden a buscar datos de esa realidad y con los cuales él puede dar una respuesta bajo un enfoque teórico-metodológico.

El enfoque teórico-metodológico de recolección, ordenamiento y síntesis favorece la argumentación de un fenómeno observado (López Pacheco, 2018). Además, el mismo autor señala que las etapas de descripción y narrativa permiten al diseñador adentrarse en un ejercicio etnográfico a través de fotografías e historias de vida (trabajo de campo). Esto nos permite no perder de vista:

- Lo cotidiano que es aquello que rodea el día a día y genera una dinámica social con determinados roles.
- Las acciones concretas que rescatan de lo cotidiano la identidad, le dan sentido y un valor de pertenencia a lo diseñado.
- La mirada a futuro que recupera la realidad y la entiende como algo dinámico, en constante cambio y transformación, y se plantea diseños en función de esa mirada.

1 Entendidas éstas como cualquier grupo nacional, étnico, religioso o lingüístico integrado por un número de personas menor en relación con el resto de la población, cuyos integrantes comparten un sentido de identidad.

Esquema 2. Ver la realidad



Fuente: elaboración propia.

El profesionalista en formación tiene determinados conocimientos teóricos que va a aportar en esa parte práctica del desarrollo del diseño. A partir del reconocimiento de esas necesidades cotidianas, logra mejorarlas, vinculando la teoría con la práctica y viceversa.

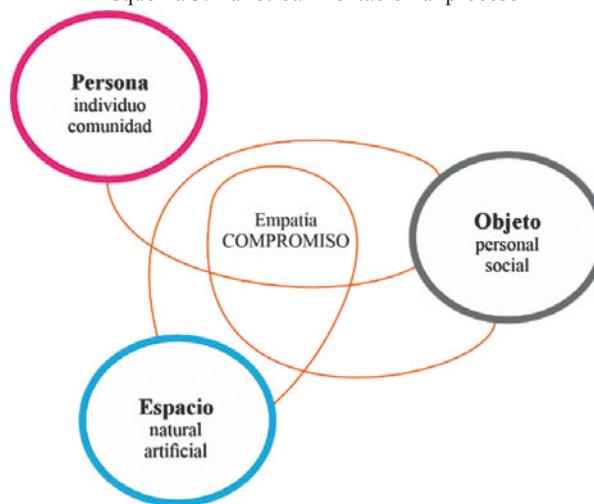
Entender la realidad

La teoría del diseño habilita al diseñador para esquematizar el proceso que permita comprender la realidad. Por ejemplo, si le interesa ver actividades cotidianas de las personas, recurre a la creación de guiones que dan pie a la elaboración de instrumentos como la observación o entrevistas. También facilita la lectura del entorno físico y material en el cual se va a desarrollar un diseño, porque permite descubrir qué cosas las rodean, cómo es la infraestructura de un lugar, sus colores y formas; ello también habla de las personas y le permite conocer lo que les gusta o no de su entorno, a qué están acostumbradas o qué les resulta novedoso o significativo; además de arrojar información que las personas desconocen que tienen.

Una vez que se cuenta con la información, se procede a la clasificación de datos que pueden representarse

en esquemas que muestran categorías analíticas, relaciones explicativas que dan cuenta de la construcción del conocimiento. El vínculo entre realidad y teoría muestra que el ejercicio no es un proceso lineal, pues se aprecia como mapa de conexiones por medio de variables relacionadas con las personas, el objeto y el espacio (ver Esquema 3).

Esquema 3. La retroalimentación al proceso



Fuente: elaboración propia.

«Diseñar implica generar una simbiosis a través de una relación mutua a largo plazo entre la esencia del diseñador y la del otro, creando productos a partir de esas esencias, entendidas como las formas de vida que originan lo cotidiano»

De Bono (2016) explica que el ejercicio de ordenar datos y darles valor convierte la información en un recurso significativo que, a su vez, abre la puerta a la creación de conceptos; es decir, en un contexto determinado, visibiliza una serie de acontecimientos que, vistos de manera independiente, ayudan a la comprensión de los sucesos y de las dinámicas.

Para finalizar, diseñar implica generar una simbiosis a través de una relación mutua a largo plazo entre la esencia del diseñador y la del otro, creando productos a partir de esas esencias, entendidas como las formas de vida que originan lo cotidiano. Así, diseñar, considerando al otro, acerca a los estudiantes a necesidades sociales.

Las herramientas teóricas que utilizan los estudiantes de diseño permiten entender lo cotidiano, con lo que generan un retrato de la realidad. No obstante, también plantean el reto de comprender, interpretar y vincular esa realidad con soluciones a las necesidades identificadas. Esto requiere tomar decisiones, no solamente con el fin de rescatar elementos que faciliten el uso cotidiano con respuestas tradicionales; sino, además, que vayan más allá, proponiendo ideas nuevas como resultado de esa lectura de la realidad.

Es fundamental acercarse a lo cotidiano desde un enfoque teórico-metodológico. Las acciones del día a día que son observadas revelan elementos de historia e intereses sociales. Lo importante de este ejercicio es la propia reflexión del diseñador cuando comprende su riqueza y puede dar lectura a las ideas para la creación; pero también enfrenta el reto de mejorar realmente la dinámica de vida de un usuario en particular. Entiende también que no hay una sola realidad ni tampoco una sola forma de hacer diseño.

Fuentes de consulta

- Bedoya Pereda, D. (2014). El conocimiento del usuario desde la perspectiva multisensorial. En *Diseño centrado en el usuario. Métodos e interacciones*. Designio.
- Cantoral-Cantoral, G. (2016). Vida cotidiana: uso/ocupación del tiempo/espacio y reconfiguración identitaria de género en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas. *LiminaR*, 14(2), 70-84. <https://acortar.link/CutCI9>.
- De Bono, E. (2016). *Más allá de la competencia*. Paidós.
- López Pacheco, J. A. (2018). Entre la descripción y la explicación de la contienda política. En Ansolabehere, K., Martínez, L. & Zarembeg, G., *Del modo de investigación al modo de exposición: metodología en tesis de ciencias sociales*. FLACSO México.
- Ortiz Nicolás, J. (Ed.), Bedolla, D., Jacob-Dazarola, R. & Lopez-León, R. (2017). *Afectividad y diseño*. Universidad Nacional Autónoma de México. https://www.researchgate.net/publication/322701641_Afectividad_y_Disenio.
- Rodríguez Morales, L. (2014). El cambio paradigmático del diseño centrado en la forma, al diseño centrado en el usuario. En *Diseño centrado en el usuario. Métodos e interacciones*. Designio.
- Tavizón, M. del C. (2010). La conciencia global, ¿se puede enseñar? *Revista Electrónica Praxis Investigativa REDIE*, 2(2), pp. 46-55. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6533893>.