

# **La observación participante como una aproximación al diseño popular en el espacio público**

Henry García Solano

## **Introducción**

**U**na de las habilidades profesionales que todo diseñador deber desarrollar es la observación, esta experiencia le ayuda a leer tanto el objeto u objetos como el contexto de uso. La acción de observar es imprescindible para el proceso de diseño y contribuye al método y la metodología en la consolidación de evidencias y datos para la toma de decisiones sobre el desarrollo del proyecto; en otras palabras, el observar es una herramienta clave para el diseñador. Al respecto, Cerda nos recuerda:

[...] el acto de observar y de percibir se constituye en los principales vehículos del conocimiento humano, ya que por medio de la vida tenemos acceso a todo el complejo mundo que nos rodea. Prácticamente la ciencia inicia su procedimiento de conocimiento por medio de la observación, ya que es la forma más directa e inmediata de conocer los fenómenos y las cosas. (2008. p. 237)

La observación, la descripción y el análisis le permiten dar sentido o reconstruir ese recorrido de sensaciones que el observador percibe y donde experimenta el conocer la realidad y su compleja trama de fenómenos. En este sentido, Harris (1977) nos dice: "la observación es descubrir un orden de la realidad, un orden que establece coherencia entre el espacio y el acto" (citado por Simón, 2009, p. 97); la observación es una actividad que está ligada a la fase del trabajo de campo, actividad que demanda un plan operativo para su realización. Para un semillero de investigación en diseño, esta actividad de observación se lleva a cabo mediante el desarrollo de un proyecto, aquí el semillero debe recolectar datos primarios de la fuente original, para comprender el fenómeno, describir los objetos, artefactos o productos existentes, comprender cómo es el contexto de uso, cómo es el espacio y qué actividades realizan las personas (usuarios), y por último, para contrastar y analizar las teorías sobre las cuales argumenta su proyecto.

Todo proceso de investigación le permite al semillero construir y dejar evidencia del registro permanente de las observaciones en diversos medios, como el diario de campo, bitácora a través de dibujos, ilustraciones, imágenes o vídeos, según sean los instrumentos

empleados. Los instrumentos seleccionados pueden dar cuenta del contexto observado, las cosas o artefactos, los espacios, las personas y sus actividades; al hacer el ejercicio de observación y recorrer la ciudad y su espacio público podemos visibilizar la cantidad de diseños decorativos o funcionales -objetos que amenizan el espacio-, muchos de estos objetos han sido diseñados tanto por técnicos (diseñadores) como también por el saber popular de la gente, y permiten la realización de las actividades urbanas cotidianas dando una identidad a los sectores en donde se encuentran insertos.

## **Paso 1. Etnografía visual y observación del hábitat humano**

El quehacer del docente investigador es motivar permanentemente al semillero de investigación en diseño, para descubrir, aplicar y apropiar las herramientas procedimentales e instrumentos de investigación como insumos para el tratamiento de la experiencia investigativa formativa. La mirada a la realidad se puede emprender de manera racional desde la investigación, la cual se ha desarrollado históricamente bajo dos enfoques, uno cuantitativo y otro cualitativo, y para el caso que nos convoca, se describirá el enfoque cualitativo.

La investigación cualitativa o metodología cualitativa es un método empleado desde las ciencias sociales y se basa en procedimientos metodológicos o en principios teóricos, tales como la fenomenología, la hermenéutica, la interacción social. La investigación cualitativa sirve al semillero de investigación como otra lente. Esta dimensión de exploración cualitativa e interpretación de los fenómenos sociales y uno de los métodos de investigación es la etnografía, que consiste

en observar las prácticas socioculturales de los grupos que habitan un territorio. El semillero investigador aquí actúa inmerso en el contexto de manera participativa o no (observación-no participante cuando nadie conoce su rol ni se sabe qué está observando).

Para lograr su fin, la etnografía se apoya y se caracteriza por el uso de la observación, la cual aporta al proceso de diseño en dos momentos: uno de registro y otro de sistematización. En el primer momento, la observación es un elemento estructurante de la fase recolección de información dentro de la actividad salida de campo. Las salidas de campo se deben planificar según sean las circunstancias del proyecto, tales como tiempo, recursos, tecnología, los cuales permitirán seleccionar los instrumentos o medios de registro que van a emplearse.

Como instrumentos se tiene el diario de campo, la bitácora, los archivos de imágenes o vídeos, y las entrevistas o el registro de voces, según sean los elementos seleccionados. El semillero debe buscar o tratar de registrar, dentro de lo posible, lo que sucede en el lugar, observando lo que ocurre y pidiendo explicaciones e interpretaciones sobre las vivencias, las acciones y los comportamientos de las personas que allí transitan, laboran, reposan, juegan, asisten.

Es importante reconocer que fue la antropología visual la que referenció a Karl Heider con su obra *Ethnographic Film* (1976), como el pionero en esta clase de investigación y análisis de películas en las que tenía cabida la etnografía. En este mismo sentido, Lisón define la antropología visual como:

[...] es, ante todo, antropología que hace uso de cualquiera de los medios audiovisuales existentes o de sus productos (estos últimos, siempre adecuadamente contextualizados) para investigar, analizar, abordar desde nuevas perspectivas problemas nuevos y de siempre; recoger, archivar datos y producir una nueva etnografía; enseñar antropología; ilustrar, personalizar, mostrar, simbolizar y, por tanto, representar y transmitir con eficacia significados densos; retroalimentar y precipitar la acción en procesos de recogida de datos, y muchas otras cosas, en su mayoría todavía por descubrir, que seguro abrirán paso a nuevas y enriquecedoras posibilidades de aproximación al conocimiento del otro. (1999, p. 23)

Por ello, la antropología visual es una derivación de la antropología social, como herramienta que se basa en imágenes animadas como instrumentos adecuados para la observación, descripción y análisis de la realidad humana. La antropología y la etnografía son disciplinas que basan sus conocimientos desde las palabras, es decir, la descripción escrita; pero el avance de la tecnología de la imagen y de la comunicación dio gran impulso al análisis de la fotografía, vídeo o el cine, donde lo visual se incorpora como un complemento al trabajo etnográfico. Así las cosas, la antropología visual tiene tres tipos de actividad: la investigación etnográfica basada en el uso de técnicas de registro audiovisuales, el uso de esas técnicas como medio de escritura y publicación, el estudio de la imagen en sentido amplio.

Desde esta perspectiva, el mirar, el comprender y el actuar nos llevan al segundo momento: la sistematización. En esta el semillero

investigador debe organizar, describir y analizar los registros de los datos obtenidos producto de las salidas de campo. En otras palabras, el método de registro se convierte en forma de clasificación o ficha de codificación para su análisis. Una vez tomados los registros, la observación se convierte en tipo contextual, implica una práctica intelectual para entender el medio, el ambiente o escenario de la realidad donde suceden las cosas, las actividades producto de las interacciones humanas. Es aquí donde el semillero debe interpretar y dar sentido a la imagen que la fotografía o el vídeo proporcionan como portadores de fenómenos observados.

Aquí, el proceso de observación se convierte en selectivo, porque de cada imagen debe privilegiar diversas dimensiones, como las sociales, culturales o técnicas, que la imagen recrea y que suceden en cada uno de estos registros. Vale decir que la actitud que el semillero debe asumir frente a este ejercicio es el de un individuo crítico. Actitud que le apoya en cómo aprender a mirarlas, qué efectos racionales y emocionales causan sobre él, cómo las utiliza para dar argumentación durante el proceso de diseño o desarrollo investigativo de un producto, espacio o proceso, bien sea para establecer los requisitos técnicos, o el factor humano, la ergonomía, etc., que se hallan involucrados en cada escena. Así, el rol del diseñador en su práctica proyectual debe llevarlo al análisis y significación como un comunicador y recreador de imágenes a partir del archivo de imágenes recolectadas. Este tipo de observación se aplica también en el hábitat humano, como un procedimiento de documentación y registro de los diversos contextos-espacios, usuarios-actividades, objetos-tipologías e inventarios de la cultura material producto de la interacción de los diversos grupos sociales que allí residen. El

diseñador debe comprender las cotidianidades que suceden en la ciudad y como estas son producidas o apropiadas por las personas que allí habitan; de esta forma, la ciudad, como obra máxima del desarrollo humano, se convierte en un punto de vista según la lente que utilice el investigador y desde qué dimensión la observe. En síntesis, el diseñador es un sujeto que debe aprender a mirar, desde la antropología o etnografía como instrumento metodológico, como medio de comunicación, o como un modo de representación, los cuales le permitan construir y recrear ese marco conceptual y de reflexión sobre su práctica proyectual.

Observar la ciudad, el espacio público, trasciende los objetos que los ambientan y obliga a adentrarse en terrenos que para el diseñador muchas veces son desconocidos o que no incluye de manera habitual en su ejercicio proyectual. Este análisis del contexto urbano le permite percibir y entender las cosmovisiones, roles, representaciones simbólicas, estructuras sociales e interpretar y develar sus dinámicas o rituales en la cotidianidad, que para el caso del diseño se enfoca en comprender la conformación, la construcción, la distribución y el consumo de la cultura material e inmaterial, en otras palabras, las maneras de habitar los diferentes espacios, sean estos de ocio, recreación, laborales, de culto, educación, de tránsito o encuentro.

De allí la importancia de organizar un plan o ruta táctica para el desarrollo del proyecto, al emplear la observación como un método de recolección de datos, con el propósito de explorar los diversos escenarios de los objetos y las interacciones sociales que produce su uso, y describir la realidad tal como la experimentan sus

correspondientes actores o usuarios, con la intención de comprender lo que la gente dice y lo que hace en ese espacio urbano objeto de análisis.

La reflexión, la práctica de observación y la producción de sentido de lo observado, llegan a formar parte de un mismo proceso de aprendizaje, que da cabida a explorar y acumular técnicas de trabajo que el semillero de investigación en diseño debe dominar para justificar la búsqueda de respuesta ante las preguntas, inquietudes o dudas que surjan durante el proceso de exploración y de investigación.

## **Paso 2. Observar, registrar y describir**

Estos conceptos, observar, registrar y describir, nos llevan a realizar una inmersión en el "río de sensaciones", entendido como una actividad de sensopercepción, donde el cuerpo y sus sentidos son estimulados a través de objetos con características específicas en relación con los olores, los sabores, los colores, las formas, los sonidos y las texturas, cuando él recorre las calles, sus parques o plazas con el fin de mirar y detallar los fenómenos o acontecimientos que allí suceden. Aquí, el semillero de investigación en diseño debe sortear una especie de experiencia al investigar los diseños, entre ellos el diseño popular, lo que le obliga a asumirlo de manera abierta frente a la reflexión del hábitat humano, territorialidad construida en la ciudad informal, incluyendo sus fronteras de conocimiento aún difusas.

El observar se convierte en una técnica de recolección de datos, denominada también observación de campo, observación directa u

observación participante, cuyos propósitos son: explorar ambientes, contextos, subculturas y la mayoría de los aspectos de la vida social. Por tanto, cuando un diseñador toma la cámara (de vídeo o fotográfica) y hace unas tomas para satisfacer cualquiera de sus necesidades de investigación o exposición de datos, estas imágenes se convierten en insumos que le permiten al diseñador enfocar una escena a partir del encuadre, pero también debe poner atención a los distintos planos de profundidad de cada imagen, como primeros planos o detalles de lo observado, planos medios de objetos personas o cosas que aportan al conocimiento, al proceso de investigación, para dar una comprensión integral del plano general o contexto, en la medida en que él pueda descomponer en varias ventanas o planos la mirada y contrastar esta información con el marco teórico del proyecto.

Este ejercicio ha de desarrollar capacidades y control de los sentidos, así la imagen puede aportar o complementar el proceso de investigación o de diseño. Aquí la rigurosidad está dada por la cantidad y sobre todo por la calidad de las imágenes que apoyan la información consolidada, la cual le permite tener diversos planos de análisis, no solo deben ser imágenes con alto valor estético, sino que den cuenta de los acontecimientos, personas, cosas o artefactos registrados e incluidos en la escena.

Simón explica que “hay que ver a los objetos cotidianos como objetos de conocimiento, insertos en un contexto de espacio y tiempo” (2009, p. 21), ello obliga al semillero de investigación a categorizarlos para su comprensión y análisis por su forma, estética, simbolismo, función, materialidad, posturas, proxemia y uso. Es



**Figura 14.** Mobiliario urbano en el espacio público de la ciudad de Manizales, 2011.

**Fuente:** Henry García Solano (2007).

decir, comprender la dependencia e independencia que tiene la forma y su contexto al desentrañar dichas relaciones con el usuario y su interacción, producto de la condición humana presente en

la imagen. Aquí el diseñador no debe ser un perturbador para la escena, el observar el contexto, sus acciones o en las diferentes tomas que registre para el análisis, han de ser naturales.

Al respecto, Cerda (2008) dice: "El observador fija su atención en una finalidad de la que se tiene clara conciencia, la cual le proporcione la justa postura frente al objeto de la observación", y menciona además que "el proceso de observación exige un plan o por lo menos unas directrices determinadas en relación con lo que se quiere o espera observar. Quiérase o no, la observación tiene un carácter selectivo" (2008, p. 237).

Además, Tamayo plantea unas condiciones para que la observación sea una herramienta de investigación científica, como: un problema de investigación previamente formulado, haber planeado la sistematización de la observación, que las observaciones y su registro tengan relación con el marco teórico del proyecto y realizar un control y prueba acerca de su validez, (1999, p. 60). Lo anterior le exige al semillero investigador tener claro qué tipo de observación va a realizar en el desarrollo de la fase salida de campo, que él sepa qué debe observar, cómo observar, dónde observar y a quién o a quiénes observar y cómo esta actividad de registro visual da luces para el desarrollo del proyecto de investigación en diseño.

Los registros de los acontecimientos de las escenas que brinda el contexto, se convierten en soportes, que luego deben ser transformados en anotaciones analíticas, memorias y diarios de campo, lo que obliga al observador a organizar y planear cómo ha de abordar la búsqueda de datos pertinentes para el

proyecto. Por ello debe definir claramente a la persona o al grupo de personas que requieren del diseño o rediseño de un espacio, producto o comunicación. Este registro es un elemento clave para la documentación del proyecto, aquí no solo cuenta el acopio de una serie de imágenes, sino que, además, debe elaborar un marco conceptual o teórico para contrastarlo con la observación. Al respecto, Cerda dice: "la observación implica el análisis y la síntesis, la actuación del sentido de la percepción y la interpretación de lo percibido" (2008, p. 237).

Este registro visual no solo está vinculado a imágenes de objetos, sino que obliga de cierta manera al diseñador a convertirse en un observador participante, el cual intenta reconocer y describir las conductas de las personas que allí habitan el espacio a través de las manifestaciones de la cultura. En la imagen el objeto debe estar acompañado de las personas que lo usan, observan y apropian, que para el caso del ejercicio propuesto ha de ser la ciudad, por tanto es necesario tener varios puntos de observación sobre la misma escena. Aquí, el semillero de investigación debe ejercer un control sobre el trabajo de campo, esta actividad lo lleva a mantener una permanencia más o menos larga en el lugar donde se realiza el estudio, para luego destinar un tiempo de reflexión sobre la elaboración de una serie de anotaciones de manera detallada y cuidadosa de lo que sucede en el lugar, y establecer una sistematización rigurosa y seria frente al análisis y la interpretación de los documentos y datos visuales recabados durante la salida de campo.

Por último, describir el proceso de observación implica que los pasos anteriores deben estar sincronizados y sistematizados de manera

coherente, para establecer las relaciones e interacciones en las diversas escenas, registros visuales de las comunidades, contextos o ambientes, y las actividades que se desarrollan en los varios escenarios en los cuales ocurren las experiencias humanas a lo largo del tiempo establecido para la observación. Lo cual significa mirar la complejidad de las manifestaciones sociales, comportamentales, actitudinales y culturales, mediante la reiteración de la observación analítica como un continuo proceso de interrogación entre la realidad y la teoría, proceso que acumula y enriquece la reflexión del método, y donde tiene unas primeras aproximaciones a las conclusiones, las cuales aportan en la toma de decisiones para entender y desarrollar de manera objetiva el proyecto de investigación en diseño.

En este sentido, es necesario que el investigador desarrolle o planee una ficha de observación, que debe tener una codificación según las imágenes y dar razón no solo del objeto, producto o artefacto, sino que precisa de una descripción más completa de la imagen, como el lugar, la hora, las personas, sus acciones, limitaciones o posturas, gestos, objetos que intervienen en la escena y condiciones ambientales. Por tanto, los registros visuales le permiten repetir la experiencia de observación y percibir las escenas una y otra vez, con ojos críticos, según los objetivos planteados y con el fin de tener mejor claridad del momento observado en esa realidad; en otros términos, los registros se le convierten en una extensión del tiempo y del espacio. De ahí la importancia que la etnografía visual tiene para entender los comportamientos que el ser humano manifiesta en el territorio, de lo que hace, cómo se comporta y cómo interactúa.

### **Paso 3. La ciudad y su espacio público, un contexto. Acercamiento al diseño de lo popular**

La ciudad como escenario de expresión, producción y reproducción de los acontecimientos de los seres humanos y de transición entre la condición natural y artificial del ambiente modificado por el hombre, para Cullen “una ciudad es algo más que una suma estadística de sus habitantes. Una ciudad tiene el poder de generar un excedente de amenidad que constituye una de las varias razones que hace que la gente prefiera vivir en comunidad a hacerlo en el aislamiento” (1974, p. 7). Estos espacios se han caracterizado en la ciudad por la relación entre lo privado y lo público, lo formal e informal, lo planeado y lo espontáneo, donde las personas en movimiento recrean constantemente acontecimientos de diversos modos de habitar y configuran una de imagen de ciudad. Este escenario condiciona al semillero de investigación en diversas formas de mirar, describir y analizar los acontecimientos y de dar un valor a la escena observada.

El espacio público es el lugar por excelencia para la actividad de encuentro y socialización de la comunidad. Leonel define pensar en el espacio público como “pensar en el lugar donde se expresa el proceso de construcción y recreación de la sociedad; en el lugar donde se materializan las formas de producción, uso y consumo de recursos, bienes y servicios [...]” (2005, p. 20). El semillero de investigación está llamado a buscar escenarios para mirar como las personas que habitan el espacio público, quienes muchas veces crean objetos o artefactos producto de su sentido común, los cuales están

clasificados como diseños populares, entendidos estos como todo objeto, artefacto o producto que ameniza el espacio público, el cual ha sido creado y construido por la gente a partir del saber popular, atendiendo a una necesidad para solventar la falta de ocupación laboral urbana, como medio de sobrevivencia que por lo general son puestos de trabajo para la venta de productos o servicios –venta informal o callejera–.

La ambientación y el paisaje del espacio público que vemos cotidianamente en nuestras ciudades es contexto lleno de creatividad o ingenio, que las personas a través de un diseño popular, informal o anónimo, proponen como ejercicios de diseño básico o rudimentario ante una necesidad. Estos objetos se caracterizan por ser elementos que de cierta manera se comportan como mobiliario urbano informal o transgresores atípicos; por enfatizar que son diseños de producción individual, porque aunque sea un objeto único, tiende a tener réplicas que dan la sensación de producción en serie; por ser resultado del saber popular; construidos a través de la aplicación de procesos artesanales y ajustados a la solución de necesidades particulares del producto o servicio ofrecido. Estas necesidades particulares también buscan soluciones a través de objetos fabriles pero que se desempeñan en la ciudad con carácter móvil, de uso transitorio del espacio público. Como lo he advertido desde el 2009, en el espacio público físico de la ciudad en los componentes de la sección vial, como en la calle, hace presencia el mobiliario urbano no institucional, objetos que aparecen y complementan el mobiliario urbano institucional.

## **A manera de taller, como experiencia pedagógica**

La invitación al semillero de investigación en diseño se orienta a aplicar la técnica de observación mediante la selección de una serie de imágenes urbanas del espacio público cotidiano, a describir a manera de nota de campo “espacio urbano, actores, actividades, objetos, actos, acontecimientos, tiempo, fines y sentimientos” de lo registrado en ellas y a detallar el diseño de los objetos, artefactos o productos desde su morfología, funcionalidad, usabilidad y la materialidad.

Con esta metodología y estos presupuestos de base espero que un grupo de estudiantes ansiosos de aprender otras maneras de comprender la cultura material, tengan una experiencia didáctica. La intención con este ejercicio es establecer una teoría sobre la observación y la investigación en el diseño de productos, donde los estudiantes vean que la observación cualitativa no es mera contemplación, sino que deben planear y detenerse a ver el mundo desde varias ópticas, y que el tomar notas implica adentrarse profundamente en situaciones sociales donde el diseño tiene un rol activo; igualmente se pretende motivar a hacer una reflexión permanente y estar pendiente de los detalles de los sucesos, los eventos y las interacciones humanas que suceden en nuestros entornos.

## **Consideraciones finales**

Mediante el uso del método etnográfico y la observación participante se da una aproximación al diseño popular, informal o anónimo, que

lleva a tener nuevas experiencias para el desarrollo de capacidades, a ser crítico en la observación y a comprender que, a través del método y la metodología, se pueden visibilizar otras maneras de solucionar necesidades humanas, que no son el resultado de un estudio técnico –diseñadores–, sino de una condición de necesidad a partir del saber popular dentro de la experiencia de la condición humana.

La etnografía visual le provee al semillero de investigación en diseño otra dimensión al descubrimiento y comparación mediante el uso de la observación, el registro y el análisis de los datos recolectados; además le permite sacar todo el partido posible a las herramientas audiovisuales a partir de las nuevas tecnologías, las cuales le abren un espectro de posibilidades de interpretación a las realidades objeto de estudio, con el fin de tener bases para una argumentación y presentación de los resultados en el marco del proyecto de diseño o de investigación.

Tradicionalmente se ha entendido que la ciudad y su espacio público están dotados de lugares con objetos para el uso y disfrute de acuerdo con las necesidades y prácticas de las personas; pero la realidad es que la ciudad está muchas veces ambientada por otros objetos urbanos no institucionalizados, producto de la sobrevivencia urbana, según sus condiciones particulares y sus capacidades individuales y colectivas desde el saber popular.

La evolución de los medios para la venta ambulante no ha solucionado el problema de la presión que esta hace sobre el espacio urbano, invadiéndolo y saturándolo con los objetos que hemos clasificado

como mobiliario urbano no institucional y que se encuentran dispersos en varios sectores de la ciudad; lo que ha determinado que instancias superiores a la administración distrital y del resto del país consideren la venta ambulante como un componente urbano.

## Referencias

- Cerda, H. (2008). *Los elementos de la investigación, como reconocerlos, diseñarlos y construirlos*. Bogotá: El Búho.
- Cullen, G. (1974). *El paisaje urbano. Tratado de estética urbanística*. Barcelona: Blume.
- García, H. (2009). *El mobiliario del espacio público en los barrios de origen informal como medio de inclusión en la ciudad. El caso de la localidad Ciudad Bolívar en Bogotá*. Bogotá: Facultad de Artes, Universidad Nacional de Colombia.
- Leonel, F. (2005). *Del derecho a la ciudad, y su sentido dentro del espacio público como experiencia vivencial*. Bogotá: Escala, Universidad Piloto de Colombia.
- Lisón, J. (1999). Una propuesta para iniciarse en la antropología visual. *Revista de Antropología Social*, 8, 15-35.
- Simón, G. (2009). *La trama del diseño, por qué necesitamos métodos para diseñar*. México: Designio.