



ISSN 1794-7111

Grupo de estudio en
Diseño Visual

Manizales-Colombia	Año 12	No. 11	216 p.	Enero-Junio de 2015	ISSN:1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115(En línea)
--------------------	--------	--------	--------	---------------------	--

Revista KEPES
ISSN 1794-7111
Fundada en Noviembre 2004
Periodicidad semestral
Tiraje 300 ejemplares
Año 12, No. 11, 216 págs.
Enero-Junio 2015
Manizales-Colombia

Rector Felipe César Londoño López
Vicerrector Académico Óscar Eugenio Tamayo Alzate
Vicerrector de Investigaciones y Postgrados Luisa Fernanda Giraldo Zuluaga
Vicerrector Administrativo Germán Mejía Rivera
Vicerrectora de Proyección Andrés Felipe Betancourth López

Director **Gustavo Villa Carmona**
Mg. en Estética Universidad Nacional De Colombia - Medellín, UNCM, Colombia.
Profesor Universidad de Caldas

Comité Editorial

Felipe César Londoño López. Doctorado en Ingeniería Multimedia. Laboratorio de Aplicaciones Multimedia, U.P.C., España
Profesor Universidad de Caldas
Juan Alberto Castillo M. Doctorado en Psychologie Cognitive Option Ergonomie. Universite Lumiere Lyon 2, U.LYON 2, Francia
Profesor Universidad del Rosario
Miquel Mallol Esquefa. Doctor en Filosofía Universidad de Barcelona Diseñador Escuela Massana
Profesor Universidad de Barcelona
Walter Castañeda Marulanda. Doctorando en Diseño y Creación.
Profesor Universidad de Caldas

Comité Científico

Margarita Schultz - Universidad de Chile.
Jorge LaFerla - Universidad de Buenos Aires.
Mg. William Ospina Toro - Universidad de Caldas.

Coordinador Edición **Mg. Claudia Jurado G.**
Profesora Universidad de Caldas.

Comité Técnico de apoyo a la Edición

Juan David Giraldo M. - Coordinador comité técnico
Silvia L. Spaggiari - Traductora
Gerardo Quintero C. - Corrector de estilo
Carlos Eduardo Tavera - Soporte técnico

Diseño Editorial **Dg. Sebastián Dahm Jurado.**
Diseño Logo **Mg. Claudia Jurado G.**

Edición
Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados
Universidad de Caldas

Indexada por
Scopus
Publindex Categoría B
Latindex
Fuente Académica Premier - EBSCOhost

Acceso en línea
<http://kepes.ucaldas.edu.co>

La responsabilidad de los artículos aquí publicados compete a los autores mismos.
Prohibida la reproducción total o parcial, en cualquier medio o para cualquier propósito sin la autorización escrita de la Universidad de Caldas, Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad de Caldas

Tabla de Contenido

Presentación	5	Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estéticos Walter Castañeda M.	9	La Casa Cielo: la connotación mágica del arquetipo doméstico prehispánico en el Valle de Aburrá Juan David Chávez Giraldo.	35
Metodología para la creación de micromundos interactivos Yelicza Marín Giraldo. Wadis Yovany Posada Silva. Bibiana García Duque. Raúl Ancízar Munévar Molina.	61	The Visual Archive: the self as author and actor Maria João Baltazar. Fátima Pombo.	83		
		Investigación: un nodo teórico del diseño Aurelio A. Horta Mesa.	99	Modelo de diseño para la valoración y apropiación social del patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano Adriana Gómez Alzate.	117
Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso Camilo Fernando Ruales Tobón.	139	Una mirada en blanco y negro: resignificación de la fotografía Sandra Yaneth Chaparro Cardozo.	163		
		La gestión del diseño en la empresa: el caso de la micro, pequeña y mediana empresa manufacturera de la región de Valparaíso (Chile) Rossana Bastías Castillo.	177	Debt, marketing communication, and the city: designed social Oliver Vodeb.	193

Manizales-Colombia	Año 12	No. 11	216 p.	Enero-Junio de 2015	ISSN:1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115(En línea)
--------------------	--------	--------	--------	---------------------	--

Index

Presentación

5

Memes and design: contrast between
verbal and aestheticized messages
Walter Castañeda M.

9

The Sky at Home or the magical
connotation of the Prehispanic
domestic archetype in the Aburrá
Valley
Juan David Chávez Giraldo.

35

Methodology for the Creation of
Interactive MicroWorlds
Yelicza Marín Giraldo.
Wadis Yovany Posada Silva.
Bibiana García Duque.
Raúl Ancizar Munévar Molina.

O Arquivo Visual: o eu como autor
e ator
Maria João Baltazar.
Fátima Pombo.

83

61

Research: a theoretical node of
design
Aurelio A. Horta Mesa.

99

Design model for social assessment
and appropriation of heritage in
the Coffee Cultural Landscape of
Colombian
Adriana Gómez Alzate.

117

Emotions and the giving of meaning
to the objects of daily use
Camilo Fernando Ruales Tobón.

A look in black and white:
redefinition of photography
Sandra Yaneth Chaparro Cardozo.

139

163

Design management in the enterprise:
the case of micro, small and medium
manufacturing enterprises in the
region of Valparaiso (Chile)
Rossana Bastías Castillo.

Deuda, marketing y comunicación, y
la ciudad: diseñando el control social
Oliver Vodeb.

193

177

Manizales-Colombia	Año 12	No. 11	216 p.	Enero-Junio de 2015	ISSN:1794-7111(Impreso) ISSN: 2462-8115(En línea)
--------------------	--------	--------	--------	---------------------	--

Presentación Revista Kepes. Grupo de Estudio en Diseño Visual
DOI: 10.17151/kepes.2015.12.11.1

Recientemente celebramos el primer decenio de publicación de la Revista Kepes, Grupo de Estudio en Diseño Visual. Durante este tiempo la preparación editorial de cada número requería un año para que, apoyada en un exigente proceso de revisión, la revista alcanzara los márgenes de científicidad y rigurosidad académica que desde su fundación se trazó. Hoy, gracias a la invaluable colaboración de nuestro grupo de pares evaluadores, al compromiso de la Universidad de Caldas, a la Oficina de Revistas Indexadas y al excepcional interés de docentes e investigadores en allegar a las páginas de Kepes los hallazgos de sus investigaciones, este largo periplo se ha reducido.

Es sumamente gratificante comunicar a todos nuestros amigos que, a partir de este número, la periodicidad de publicación cambia de anual a semestral. Lo que significa asumir nuevos retos para corresponder tanto a las expectativas de los articulistas como de nuestros lectores, sin renunciar al criterio académico gracias al cual, durante varios años, hemos estado referenciados en índices como Publindex y Scopus de Elsevier. Estos cambios están asociados a la dinámica de un proyecto que solo busca posicionarse como uno de los mejores referentes académicos que sobre el diseño, la imagen, la comunicación y la teoría de la disciplina se producen a nivel nacional.

El presente número, Enero-Junio, lo componen 10 artículos cuyos contenidos abarcan diferentes áreas relacionadas con el diseño. Inicialmente se incluye el estudio Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estetizantes, su autor el profesor Walter Castañeda Marulanda, analiza algunos aspectos del diseño de mensajes, específicamente los que están presentes en los conjuntos de imágenes y textos con los que el diseño ha proyectado necesidades comunicativas, esto contrastado con la generación de memes que circulan en redes sociales, gracias a

lo cual el autor demuestra que este tipo de constructos tienen gran efectividad en la transmisión de contenidos, porque se basan en una semántica que es comprendida por quienes comparten experiencias en las redes sociales, lo que beneficia, a futuro, la elaboración más consciente de mensajes visuales. A continuación se incluye el artículo La Casa Cielo: la connotación mágica del arquetipo doméstico prehispánico en el Valle de Aburrá, propuesta del profesor Juan David Chávez, a través de la cual se propone analizar el desarrollo del espacio doméstico, su historia en el Valle de Aburrá, para lo que se sirve del planteamiento que, sobre el devenir de la imagen en occidente, realizó Régis Debray. En tercer lugar, se encuentra el artículo Metodología para la creación de micromundos interactivos, en él, sus autores Yelicza Marín Giraldo, Wadis Yovany Posada, Bibiana García Duque y Raúl Munévar Molina, presentan los resultados obtenidos con el estudio del diseño y validación de una metodología para la creación de micromundos interactivos como apoyo en el aprendizaje de los niños que asisten a telecentros rurales de la ciudad de Manizales (Colombia), proyecto desarrollado con el auspicio de la Universidad de Caldas.

Se ha incluido también el artículo The Visual Archive: the self as author and actor de las profesoras Maria João Baltazar y Fatima Pombo. Las autoras discurren sobre cómo en una fotografía contemporánea, es posible seleccionar a un personaje, describiendo la manera cómo se revela y el carácter que encarna; haciendo evidente, además, la metamorfosis que se produce en un relato fotográfico, para ello analizan la obra de los artistas británicos Jane y Louise Wilson, específicamente el video Hypnotic Suggestion 505.

Se incluye de igual forma, el artículo Investigación: un nodo teórico del diseño, en él se profundizan algunos de los aspectos fundacionales de la disciplina del diseño, tanto su teoría como la dualidad que entrañan sus procesos de investigación, todo ello en pos del descubrimiento de su episteme en la que es posible evidenciar tanto la no linealidad de su pensamiento, como la trascendencia de su campo de cono-

cimiento y diversidad de prácticas, aspectos que definen la propuesta reflexiva de su autor el profesor Aurelio Horta Mesa. Se integra al contenido de este número el artículo Modelo de diseño para la valoración y apropiación social del patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero Colombiano, su autora, la profesora Adriana Gómez Alzate, presenta dentro de los aspectos del patrimonio el concepto de paisaje cultural como algo dinámico e integral, que no solo involucra las dimensiones espaciales y temporales de la habitabilidad, sino que también exige de la comunidad una actitud responsable que garantice la conservación y permanencia en el tiempo de la identidad cultural y la diversidad del medio ambiente.

Seguido se presenta el artículo Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso, del profesor Camilo Fernando Ruales Tobón, quien establece su propuesta a partir de las maneras cómo emerge el sentido emocional que las personas le atribuyen a los objetos; con el estudio se quiere de dotar al diseño industrial de herramientas que posibiliten la proyectación de nuevos objetos; esta condición suscita en el autor el interés por establecer un modelo de análisis que encuentra en la fenomenología, especialmente en la propuesta de Maxine Sheets-Johnstone, que define como dotada de rigurosidad metodológica de análisis, lo que posibilita entender cómo los seres humanos interactúan con objetos de uso.

Más adelante se encuentra el artículo Una mirada en blanco y negro: resignificación de la fotografía, propuesta de la profesora Sandra Yaneth Chaparro Cardozo quien realiza un análisis de experiencia de aula, asociada a la enseñanza de la fotografía y al rescate del procedimiento instrumental “goma bicromatada” en el programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. El contenido prosigue con el artículo La gestión del diseño en la empresa: el caso de la micro, pequeña y mediana empresa manufacturera de la región de Valparaíso (Chile), de la profesora Rossana Bastías Castillo; el estudio parte de la pregunta ¿Qué factores se asocian al nivel de integración del diseño en la gestión de la micro, mediana y pequeña empresa? la profesora Bastías señala que son tres los aspectos que pueden explicar el nivel

de integración del diseño en la gestión de este tipo de empresas de la región de Valparaíso, estos son, la existencia de gestión estratégica en la empresa, el nivel de conocimiento y valoración del diseño por parte de la alta dirigencia corporativa y el tamaño económico de las mismas.

El último artículo de esta entrega es *Debt, Marketing Communication, and The City: Designed Social Control*, del profesor Oliver Vodeb, que de manera muy particular reflexiona sobre cómo la deuda y la comercialización de comunicación son instrumentos de control social; sostiene que estos aspectos se refuerzan y apoyan mutuamente, trabajando articuladamente para, no solo diseñar y gobernar a los ciudadanos a través del “psychopower”, sino también, para abusar de la idea de libertad y destruir la atención de las personas. En este recuento, se aprecia la diversidad temática que recoge el presente número de la revista, fiel a la idea de abrir espacios de divulgación de reflexiones devenidas de diversos lugares, geográficos y conceptuales, los cuales enriquecen la disciplina del diseño y la comunicación.

Para concluir, es importante subrayar que la reducción en el tiempo de publicación permitirá que un número mayor de investigadores se unan a este proyecto de difusión del conocimiento que, sobre el diseño, se produce nacional e internacionalmente. Extendemos nuestra invitación a postular sus valiosos hallazgos; igualmente, reiteramos nuestro agradecimiento por los aportes que han hecho de Kepes un referente destacado para la actividad académica e investigativa.

Gustavo A. Villa Carmona
Director Revista Kepes. Grupo de Estudio en Diseño Visual
Profesor Asociado – Universidad de Caldas

Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estetizantes*

Resumen

El diseño de mensajes tiende puentes para que dos entidades puedan comunicarse mediante algún medio, en el que deben estar presentes atributos y códigos que las conecten. Este artículo revisa algunos aspectos del diseño de mensajes, específicamente se enfoca en los conjuntos de imagen y textos con los que el diseño ha proyectado las necesidades comunicativas de sus clientes, en otras palabras, los mensajes visuales. Se considera que el diseño da la espalda a los códigos del contexto, porque se ha dedicado a una sintaxis estetizante. Por esto se ha contrastado el mensaje del diseño con el mensaje de los *memes* que circulan en redes digitales, concluyendo que los *memes* tienen gran efectividad porque se basan en una semántica que entienden quienes comparten experiencias en las redes sociales. En otras palabras, se propone que la conversación cara a cara ha prestado los modelos de interacción al mensaje visual de las redes, al emular los actos de habla mediante imágenes y textos escritos. La efectividad de los *memes* se basa, entonces, en su lenguaje y su código, los cuales no dependen de la estética visual que ha sido un componente esencial de la disciplina del diseño.

Walter Castañeda M.
Magíster en Estética
Grupo de Investigaciones
Estéticas y Sociales en Diseño
Visual, Universidad de Caldas.
Manizales, Colombia.
Correo electrónico: walter.castaneda@ucaldas.edu.co

Recibido: Diciembre 2014

Aprobado: Marzo 2015

Palabras clave:
Diseño de mensajes, *memes*,
redes sociales digitales.

* Artículo resultado de investigación.



Mememes and design: contrast between verbal and aestheticized messages

Abstract

The design of messages bridges two entities so that they can communicate through some means in which, attributes and codes that connect them, must be present. This article reviews some aspects of message design focusing specifically on the sets of image and text with which the design has projected the communication needs of its customers. This is to say, the visual messages. It is considered that the design turns its back to the context codes because it is dedicated to a aestheticizing syntax. For this reason the design message has been contrasted with the mememes message that circulates on digital networks, concluding that mememes are very effective because they rely on a semantic that those who share experiences on social networks understand. In other words, it is proposed that the face to face interview has facilitated interaction models to the visual message networks while emulating speech acts through images and written texts. The effectiveness of mememes is based, then, on their language and their code, which do not depend on the visual aesthetic that has been an essential component of the design discipline.

Key words:

Design of messages, *mememes*, social networks.

Introducción

En el presente artículo se examina la efectividad de los mensajes visuales soportados en los *memes*¹ que circulan en las redes sociales digitales. El artículo procede de una investigación que revisó diversos aspectos relacionados con los mensajes de los *memes*, como su composición, efectividad y contexto, pese a su “débil” sintaxis y estética visual. A continuación se contrasta el mensaje propio de los *memes* con el del diseño de mensajes visuales, específicamente el mensaje del diseño visual de imagen fija y gráfico, que se articula con orden y armonía. Todo esto siguiendo dos variables que inciden en la discusión: por un lado se señala la manera en que la interacción comunicativa pública en redes, o privada en chat, ha producido una serie de variaciones en la estética o los rituales de la comunicación²; y por otro se propone que la conversación cara a cara ha prestado los modelos de interacción al mensaje visual de las redes, al emular los actos de habla mediante imágenes y textos escritos. En las siguientes líneas se encuentra el método que se siguió para contrastar los mensajes del diseño con los propios de los *memes*, tanto en la reflexión teórica como en el trabajo de campo; posteriormente se presentan los resultados que permiten una revisión de la postura epistémica del diseño y una caracterización de los mensajes de los *memes*, se proponen tres casos de *memes* que podrían considerarse exitosos, para evidenciar aquello que los postulan como mensajes visuales eficaces; y, finalmente, se encuentran las conclusiones.

¹ Los *memes* entendidos como mensajes visuales, dispuestos espontáneamente mediante imagen y texto, como un conjunto icónico-lingüístico que se crea por el cruce de signos inconexos, formal y semánticamente, entendidos como mensajes visuales, dispuestos espontáneamente mediante imagen y texto. Los *memes* analizados, particularmente, son aquellos elaborados de manera anónima y con una amplia circulación en las redes sociales digitales, cuyos temas se enfocan en asuntos de la vida cotidiana. Adicionalmente, se ha considerado que las partes conjugadas en el meme (imágenes y textos) adquieren nueva significación bajo la intención discursiva de este objeto, es decir, se altera el sentido original al conjugarse en este objeto visual. Para elaborar esta noción ha sido clave la teoría semiótica de Iuri Lotman (1996), se ha tomado del autor la noción de variabilidad semántica del significante en función del contexto que lo contiene.

² Respecto de la comunicación se piensa en este escrito que los mensajes visuales son un puente entre un receptor y un emisor como lo propone por ejemplo Roman Jakobson sobre la comunicación. Bajo tal consideración ese puente debería configurarse mediante signos –visuales en el caso presente– que consideren el acervo cultural de las dos entidades presentes en el esquema, y esa, se propone como la piedra angular del presente escrito. Dicho con otras palabras, los mensajes visuales del diseño no siempre comunican porque sus elementos no obedecen a la consideración de un receptor, sino que se configuran como piezas dotadas de un valor estético que recibe influencias de movimientos y corrientes del diseño, que estarían distantes de la cultura de la mayoría de personas de una geografía, como la colombiana por ejemplo.

Método

En el presente artículo se analiza la naturaleza de los mensajes visuales compartidos en la red social *Facebook* mediante un trabajo empírico y una reflexión de corte teórico. Indagando, específicamente, en la comunicación con *memes*.

1) Trabajo de campo

Debido a las dimensiones y la variedad temática de la red social Facebook se estudiaron los *memes* en contextos muy pequeños, partiendo de un muro “local” y eligiendo aquellos de mayor dispersión hasta la fecha, específicamente los provenientes de la red denominada “*Memes U de Caldas*”. En tal sentido, conviene acotar que se aplicaron criterios metodológicos correspondientes a lo que la comunicadora y antropóloga Paula Sibila denomina la “dimensión subjetiva particular o específica” (2008, pp. 19 y ss.), es decir, se estudiaron elementos comunes a algunos individuos, “pero no a todos”. A los citados objetos se les analizó principalmente desde la teoría de la imagen y los estudios de la lengua, e igualmente se realizó una confrontación empírica de las hipótesis de trabajo a algunos individuos conformantes de la red.

Para confrontar algunos cuestionamientos de la investigación se realizaron conversaciones con grupos de enfoque convocados entre los usuarios del muro “*Memes U de Caldas*”. Se utilizaron *memes* con alto nivel de circulación, publicados en el muro del grupo entre los años 2010 al 2014, para confrontarlos con los convocados a los *focus group* mediante un cuestionario que, entre otras cosas, modificaba la constitución de los *memes* e indagaba por su reconocimiento. A los usuarios se les preguntaron aspectos acerca de la recordación, la asociación y la efectividad de los mensajes de esos *memes* provenientes de la página, es decir, para confrontar algunas de las hipótesis de trabajo.

El *focus group* es un instrumento que facilita identificar el sentido de las respuestas y ajustar las preguntas ante las circunstancias comportamentales de los individuos³. Bajo los parámetros que propone el sicólogo Doctor Clotaire Rapaille (2007) se realizaron varios encuentros con los participantes con el fin de eliminar las barreras que la inhibición inicial pudiera provocar. Los *focus group* permiten comprender las vinculaciones emocionales o la forma de lectura que los usuarios hacen de los *memes*, así como la funcionalidad de estos basada en la empatía cultural. En los encuentros con los 12 participantes fue de importancia la indagación por la cercanía cultural identificable en las imágenes y en los textos de los *memes*. Tras realizar los ejercicios se ha concluido que para los participantes los *memes* son simples mensajes y la conjugación de la imagen con los textos implica una relación asociante. Asimismo, que en estos objetos no es relevante la configuración armónica de sus partes, sino la precisión con la que exponen el mensaje transmitido.

2) Reflexión teórica

La reflexión teórica que se presente en este artículo observa los mensajes visuales de los *memes* a partir de tres ejes:

Las transformaciones de la comunicación entre individuos

Este eje se ocupa de las transformaciones de la comunicación entre individuos debidas a las redes digitales. Además, se tienden puentes entre la estética como resultante de las adaptaciones humanas a diversos contextos y la comunicación con *memes*, como objetos que adecúan el contexto electrónico a las necesidades comunicativas entre individuos. Siguiendo autores como André Leroi-Gourhan (1971), aunque éste establece sus estudios por métodos aplicados a culturas prehistóricas, sus tesis se consideran valiosas para entender la idea de cultura a través de las producciones de los individuos y las comunidades digitales.

³ Es de anotar que las preguntas se orientaron mediante entrevistas semiestructuradas que se modificaban a través del encuentro con los usuarios.

Las condiciones de tiempo y espacio generan nuevas manifestaciones en las relaciones entre individuos, algunas de ellas se expresan a través de objetos como los *memes* y modificaciones en la escritura conocidas como *emoticones*. El escenario de la comunicación en las redes se ha convertido en el principal motivador de las transformaciones del mensaje visual, su eficacia y estructuración. Esto se plantea desde la noción que comprende la interacción entre individuos en las redes mediante contenidos compartidos de manera *abierta* y *cooperativa*. Ese primer rasgo es analizado desde la perspectiva de la antropología y los estudios de la cultura, para apreciar la comunicación entre individuos como manifestaciones *fragmentarias* y *asincrónicas* que utilizan mensajes visuales en las redes. Entre otros, los anteriores conceptos se plantean desde autores como Paula Sibila (2008) y Manuel Castells (2008, 2012) quienes exponen problemas relacionados con la exhibición y las libertades comunicativas derivadas del uso de redes digitales.

Mensaje visual soportado en el meme

El segundo eje indaga por el mensaje visual soportado en el meme, lo cual es clave puesto que permite comprender la sintaxis de estos elementos y la manera en que su estructura obedece a una intención comunicativa. Para entenderlo como entidad comunicante se propone observar los elementos configurativos del meme con relación al contexto que los produce y se trata de identificar –mediante la sintaxis de la imagen y los textos– su naturaleza comunicativa. Con este propósito se tienen en cuenta los estudios enfocados en la constitución gramatical de la imagen, tal como lo propone la perspectiva de Jacques Aumont (1992). Además del estudio formal de la imagen se tienen en cuenta enfoques orientados a la significación e interpretación de los contenidos provistos por las imágenes o sus discursos. En esta última categoría metodológica, se toman las tesis de W. J. T. Mitchell (2009), o de Erwin Panofsky (1992). Al confrontar la constitución y el uso de las imágenes en los *memes* se ha hallado que la naturaleza del meme obvia cualquier relación que sus componentes pudieron tener con la imagen de la que

proceden. Y de una manera similar los textos que los constituyen operan como si se tratara de expresiones fonéticas. Esto significa que los aspectos sintácticos de la imagen y sus textos son irrelevantes para el meme porque su discurso se basa en la potencia analógica de la imagen y sus caracteres tipográficos, y no en sus funciones estéticas o simbólicas. Las imágenes de los *memes* expresan mediante el gesto del personaje actos paralingüísticos que acompañan los contenidos escritos del conjunto. En la sintaxis del meme los elementos lingüísticos, entonces, desempeñan un papel relevante pues establecen la intención del mensaje. Con otras palabras, las imágenes del meme realizan una declaración locutiva e ilocucionaria que se conjuga con lo que los textos dicen. Por decirlo en los términos de Roman Jakobson lo que se escribe con el mensaje lingüístico y la manera como se escribe genera el contacto con el receptor en un lenguaje que le es comprensible.

Todo lo anterior permite afirmar que el texto que constituye el meme es una forma derivada de los *emoticones*. En tal sentido, han sido valiosos los estudios provenientes de la psicología, como los de Silvia Buset y Lydia Sánchez (2009) y María Ángeles Viladot (2012), quienes se han dedicado a estudiar el comportamiento de los individuos y la función expresiva de los *emoticones* en conversaciones grupales. También se han tenido en cuenta otros autores procedentes de la lingüística, como David Crystal (2003b) y Paul Holtgraves y Paul Korey (2013), pues se han dedicado a estudiar las variaciones en la palabra escrita derivadas de la escritura en las redes. Los estudios lingüísticos de los autores en cuestión revisan los aspectos relacionados con la escritura y los observan como sustitutos de la lengua y las acciones relacionadas con el habla.

Implicaciones para el diseño

En este tercer eje se abordan algunos asuntos inherentes al diseño. En términos generales, se considera que se ha realizado una investigación para el diseño, cuya utilidad podría tener aportes en el diseño gráfico y de imagen fija por considerar

de relevancia los asuntos inherentes a las transformaciones comunicativas de los mensajes. Al tratarse de mensajes creados anónima y masivamente que delatan mecanismos y concepciones sobre la comunicación entre personas. El presente artículo concibe la disciplina como un mediador que brinda soluciones a las necesidades de comunicación que tiene alguna entidad. En tal sentido, se adopta la noción de Richard Buchanan (2007) al considerar que el diseño pone a circular valores. La anterior noción es compartida por teóricos como Norberto Chaves (2001), César González Ochoa (2007) y Aurelio Horta Mesa (2012). Los citados autores, desde distintas orillas proponen concepciones en las que los productos que prefigura el diseño terminan involucrados con el contexto y generan algún nivel de impacto.

El diseño de mensajes integra recursos para planificar las mejores estrategias de comunicación, es de destacar que gran parte de los referentes y los recursos se los han prestado otras áreas, como el arte, por ejemplo. Entre otras cosas, esto trae como consecuencia que el diseño manipula elementos en los que sacrifica la efectividad y el diálogo de sus productos por el apego a la creación autorial; ese es un problema que han analizado teóricos del diseño como Bruno Munari (Calvera, 2003) y Richard Buchanan (2007). Esto quiere decir, en términos prácticos, que la cercanía con las imágenes en el diseño de mensajes, en todo caso, acomoda la constitución del mensaje a una estetización que desatiende el contacto con el contexto y los códigos que comprenden sus individuos. Códigos que se consideran, en el presente artículo, son la clave para hacer mensajes dialógicos. Por el contrario, los mensajes visuales de los *memes*, al surgir de redes establecidas por individuos que comparten niveles similares de poder comunicativo, plantean una comunicación eficaz entre las personas; esto sería similar a una comunicación en una estructura “horizontal”, como lo diría Manuel Castells, porque se construyen desde los códigos que todos entienden. Mediante la anterior noción se propone que los mensajes de los *memes* contrastan con los del diseño, pues los de la disciplina provienen de un autor omnisciente, distante y autoritario.

Resultados

Las reflexiones teóricas y del trabajo de campo arrojaron resultados que conciernen tanto al mensaje visual, como al mensaje producido por los *memes*. En las líneas siguientes se encuentra un contraste entre ambos mensajes:

1) El esteticismo del mensaje visual

El mensaje visual surge como consecuencia de acomodar intencionalmente elementos icónicos y gráficas, es decir, objetos que aportan como representaciones de algo que se ha ideado, visto o imaginado, para usarlo como recurso comunicativo. Puede contener objetos lingüísticos expresados a través de caracteres o palabras escritas que funcionan como complemento o articulador principal de la intención del mensaje. En otras palabras, el diseño visual y gráfico se concentra al proyectar intencionalmente mensajes, con el fin de acercar a los usuarios las intenciones de comunicación de alguna entidad. Esto ocurre porque el diseñador de mensajes visuales articula los elementos (colores, formas y estructuras), para hacer contacto y comunicar con sus lenguajes las ideas o los contenidos requeridos.

En la mecánica del diseño, el diseñador recolecta información, valora las opciones y proyecta los medios y soluciones en las que se pronunciará el mensaje. Los mensajes, en los que el diseño conjuga imágenes y palabras, se articulan desde estructuras formales, perceptuales o ideológicas que facilitan la mediación entre lo que se observa y lo que se comprende. En esta dinámica se presume que el usuario recibe la información y decodifica el mensaje en virtud a un cúmulo de capacidades perceptuales y culturales que han sido tenidas en cuenta por el diseñador. Lo que se puede denominar la apariencia del mensaje combina las variables mencionadas y otras en las que el diseñador tiene injerencia tales como una planificación racional de los procesos y los resultados. En ocasiones sus decisiones se guían en aspectos como la intuición, las habilidades técnicas, el diálogo con el cliente, el contexto y

quizás por último el usuario y su contexto. Las decisiones que el diseñador toma para ordenar la información, son en ocasiones de índole creativo y obedecen al gusto o la sensibilidad que éste tiene, por eso se considera que los mensajes dan la espalda a la realidad.

Frente a estas ideas podría pensarse que el mensaje visual del diseño procesa la información y la estética –como se denomina en la disciplina– bajo métodos racionales o como resultado de la intuición; en cualquiera de los casos se trata de una relación en la que las decisiones sobre la apariencia, que pone en contacto el mensaje con el usuario, dependen del diseñador. Por supuesto que algunas variables modifican esa dinámica y se relacionan con la intervención del cliente o con la elaboración del medio que soporta el mensaje. Cabe preguntarse si el mensaje creado bajo la égida sintáctica y semántica de una figura similar a un autor o creador, es impositivo.

En la mecánica descrita se aprecia una correlación entre los elementos del mensaje, sus lenguajes y el diseñador. Según esto, el diseñador es una figura que controla el proceso, determina la apariencia y la naturaleza del mensaje, con dominio de diversas áreas del saber, para que conecte al “hablante” con el “oyente” a través del mensaje y el contacto (medio). Además, se aprecia que en ese esquema de comunicación, el contexto no siempre es una variable que defina las claves de interpretación, porque éste es potestad del diseñador, quien generalmente, se enfoca en la apariencia del medio. Estas ideas podrían observar que el esquema comunicativo del mensaje diseñado deja ausente las particularidades del contexto, debido, entre muchas cosas, a los tiempos que absorben la tarea proyectual y a la concepción esteticista que ha heredado el diseño. El usuario podría validar o rechazar el mensaje debido a que no identifica los códigos con los que la cultura lo ha dotado para comprender la naturaleza pragmática del mensaje visual.

Para abordar estas cuestiones, también se ha considerado la postura de César González Ochoa (2014) al exponer la idea del diseño como una disciplina que establece diálogo a través de sus objetos. Según estas reflexiones, se puede decir que las características autoriales del mensaje del diseñador, privilegian las relaciones armónicas y perceptuales de orden visual del mensaje. Mejor dicho, el diseño se enfoca en la retórica comunicativa porque se interesa en la estética y no en la efectividad y pertinencia del mensaje, en tal sentido sus mensajes visuales no dialogan porque sus códigos son ajenos a las mayorías.

2) La efectividad de los mensajes de los memes

En estas líneas se especula sobre un fenómeno de los *memes* que circulan en redes sociales, porque, se reflexiona, que son mensajes visuales de alta efectividad. Debido al impacto, dispersión y temáticas relacionadas con la comunicación entre personas en las redes digitales, se ven éstas como un puente que facilita la reflexión acerca del mensaje visual compartido entre individuos, que no son diseñadores o comunicadores, pero que logran configurar mensajes visuales mediante los *memes*. Un fenómeno de reciente aparición como el de los *memes* que circulan en las redes sociales digitales, hace uso de recursos de imagen y palabra, solamente que la conjugación con el mensaje es intuitiva y desobediente de estructuras o parámetros de orden formal o perceptual. A diferencia de algunos mensajes que articula el diseño, los *memes* se estructuran mediante códigos que se configuran en el contexto y lo hacen a través de una sintaxis expresada como si fuese una conversación cara a cara. Al construirse de manera colaborativa, los *memes* conforman en sus componentes icónicos y lingüísticos las ideas, los temas y las funciones con las que se entienden el lenguaje y la cultura. Los *memes* se construyen consecuentemente con la técnica del medio que les cobija, en otras palabras, sus objetos y lenguaje se sirven de los recursos expresivos y técnicos propios del internet y las redes digitales.

A pesar de que la intención del mensaje del diseño es generalmente funcional y la de los *memes* de entretenimiento, puede decirse que ambos son estándares de comunicación que emplean mecanismos visuales para poner a circular valores o mensajes. Es por esta razón que se les ha tomado como una excusa para identificar, a través de ellos, algunos rasgos que evidencian la estética de las redes sociales digitales. Otra forma de ver los valores que circulan por las redes a través de los *memes*, es la que se pide prestada al antropólogo Leroi-Gourhan (1971, p. 267), si se extiende la referencia de Leroi-Gourhan quien desde la paleontología explica la estética como un aspecto funcional inherente a la adaptación al contexto. Debido a que la interacción comunicativa entre individuos evidencia las soluciones que materializan lo que Leroi-Gourhan denomina las “impregnaciones estilísticas”, se puede considerar que en los *memes* se cruzan “la técnica y el lenguaje” (p. 273), para solucionar las dificultades propias del entorno, que en este caso son las redes digitales.

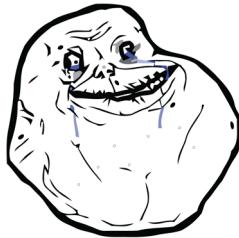
En *El gesto y la palabra* (1971), Leroi-Gourhan presenta la estética como una consecuencia de las prácticas cotidianas –de la técnica y el lenguaje– de la comunidad que adapta el entorno a una manera de ver el mundo. Mediante estas prácticas operan diferencias a través de los dispositivos con otras comunidades y son una prolongación de lo fisiológico vinculado con lo social, porque representan “lo más idóneo de la cultura” (p. 267). Según la visión de la estética de Leroi-Gourhan, ésta está inmersa en prácticas en las que se entretajan lo fisiológico, lo técnico y lo social. Al extrapolar la estética que plantea Leroi-Gourhan, como una respuesta funcional a los problemas del entorno, los *memes* se valoran como una consecuencia adaptativa a las necesidades comunicativas de las redes y se propone que los usuarios resuelven por medio de estos algunos inconvenientes comunicativos entre ellos y sus grupos.

Como se mencionó anteriormente, un meme es un conjunto icono-lingüístico dedicado a transmitir ideas: cómicas, críticas u observaciones sobre la cotidianidad.

Para cumplir su cometido, los *memes* se componen de una imagen –fija– y un conjunto⁴ de caracteres. La acepción que se ha usado para el meme tiene aceptación generalizada, a pesar de lo reciente del fenómeno, diversas fuentes coinciden en relacionarla con la perspectiva cultural del genetista Richard Dawkins. No obstante dedicarse a temas de la genética, los usuarios de internet se han apropiado de la concepción de Dawkins y la nominación con la que se identifican estos objetos que circulan en redes sociales digitales. En *El gen egoísta* (1979), Dawkins presenta un enfoque que permite comprender la transmisión de características y conductas entre generaciones. Según el autor británico, “somos construidos como máquinas de genes y educados como máquinas de *memes*” (1979, p. 232), afirmación que expone un concepto de cultura basado en la réplica de las imágenes del mundo y los comportamientos como convenciones que definen las expresiones religiosas, musicales o rituales (1979, p. 232). Para Dawkins algunos *memes* son exitosos y aseguran la conformación de la cultura. Si un meme es un conjunto que dispersa ideas, entonces en este objeto es más importante la estructura del mensaje que la forma del mismo.

Tipos de memes

Teniendo en cuenta la reflexión teórica precedente, se proponen dos categorías que permitan comprender la relación entre lo textual y lo icónico como mecanismo para un mensaje eficaz en los *memes*: el *Rage comic* (Figura 1) y *Memes de fotografía* (Figura 2).



Rage comic. El tipo *Rage comic* proviene de alguna gráfica realizada en un programa como *Paint* de *Microsoft*, por ejemplo, acusando sencillez y espontaneidad en los trazos. Su principal característica es que emulan gestos faciales o corporales de fácil interpretación.

Figura 1. Categoría *Rage comic*. Dibujo de Forever alone.

⁴ Conjunto, porque su sintaxis no vincula los elementos de manera armónica, o en función de sus potencias visuales perceptuales. De manera contraria, el mensaje del diseño se articula como una unidad que cohesiona sus partes. Esto quiere decir que el meme constituye mensajes visuales sin el aprovechamiento de las cualidades visuales –como lo hace el diseño– y que claramente han expuesto autores relacionados con la teoría de la comunicación como Justo Villafañe. El mensaje visual del meme no posee “simplicidad compositiva”, ni sus partes son pregnantes u ordenadas plásticamente o en una relación de eficacia entre sus partes y el contenido (Villafañe, 1996, pp. 46, 47).

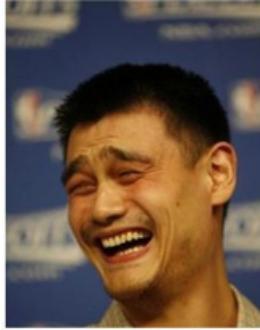


Figura 2. Categoría Meme de fotografía.
Dibujo de Bitch Please o síntesis de un
fotograma de entrevista del jugador Yao Ming.

b. Memes de fotografía. Mientras tanto, los Memes de fotografía son generalmente fotogramas que se extraen de alguna secuencia de video en las que, el fotograma exacto, expone alguna característica que especifica una actitud. Sin importar el tipo de meme la principal característica mediante la que se articula el objeto icónico, o el lingüístico al mensaje visual, hace alusión a un gesto o acto de habla. Se ha hallado que las asociaciones culturales garantizan la efectividad del meme con independencia de su complejidad compositiva. A pesar de que no posean pregnancia o simplicidad, la relación contextual del mensaje del meme con su mensaje garantiza su eficacia.

La imagen que compone el meme

La imagen del meme cumple funciones de percutor del mensaje porque sus cualidades miméticas son explotadas para favorecer recuerdos o imágenes mentales entre los receptores. El componente icónico del meme no hereda cualidades simbólicas o estéticas de la imagen, según las categorías que propone Jacques Aumont (1992, pp. 84-85) sino que sirve como un referente de algo que es común, es decir, que proporciona una imagen de algo que no está presente en el conjunto. Es la razón por la que en acuerdo con el comunicador Raymond Colle se le denomina a ese elemento “objeto icónico” (1999)⁵. En ese sentido, tiende a parecerse a lo que Hans Belting llama una “imagen sin cuerpo” (2012, p. 27), porque recuerda situaciones comunes a la cultura y no es un objeto bello que posea cualidades estéticas.

Según esas ideas, la utilidad de la imagen se basa en la contundencia analógica que posee para afectar la percepción y contener referencias que serán asociadas en

⁵ En “El contenido de los mensajes icónicos”, Raymond Colle (1999) entiende el mensaje visual como una unidad informativa de carácter icono-verbal en la que las palabras anclan el significado. Para el autor el objeto “imagen” que compone un mensaje visual es más cercano al icono porque como unidad discursiva se delimita por los referentes a los que hace alusión (1999, p. 11).

la mente del lector. Aunque la imagen podría considerarse un elemento definitivo dentro del conjunto del meme, en realidad no le aporta a éste valores definitivos, porque su utilidad se la asigna el uso y la convencionalización. Un meme muy exitoso como Brian mala suerte o Bad Luck Brian (Figura 3), se replica porque es una imagen –idea– que se acomoda con facilidad a situaciones cómicas a estereotipos. La imagen del infortunio parece encarnarse en la fotografía de “Brian” con aceptación para muchas personas de diversas culturas, o sea que se trata de un meme célebre que se adapta a distintos contextos. Además, se trata de una imagen que circula libremente y se adquiere con relativa facilidad en repositorios dedicados a elaborar *memes*.



Dicho desde otro ángulo, la imagen de Brian mala suerte usada para el meme, se acomoda a las ideas, las técnicas y se expresa en la estética del internet para configurarse en el lenguaje del mensaje visual porque:

Figura 3. Fotografía del meme *Bad Luck Brian*.

- Se ha perdido la noción de propiedad sobre el objeto que sirve para hacer contacto. Tal aspecto favorece la libre intervención sobre la fotografía y permite adaptaciones a contextos específicos.
- Se utiliza como medio para canalizar mensajes subjetivos que se vuelven reconocibles porque les suceden a otros. El componente icónico de “Brian” funciona como un recurso individual con el que se comparten problemas comunes.

Las anteriores nociones llevan a entender que las imágenes de los *memes* deben observarse desde disciplinas que las entiendan en su función cultural, porque la carencia de autoría y los discursos individuales las alejan de las disciplinas que

estudian las imágenes. Es apropiado considerarlas como objetos icónicos que transportan referencias provenientes de la cultura, ya que la noción de imagen parece inapropiada a su naturaleza. Se propone como alternativa para su estudio, observarlas desde disciplinas relacionadas con la comunicación verbal. Tal situación obedece a que las imágenes de los *memes* expresan elementos culturales propios de un contexto y en ese sentido los gestos que replican analógicamente la realidad son más cercanos a la comunicación verbal que a la idea de imagen heredada del arte. Se propone, en consecuencia, observarlas desde los estudios del lenguaje para comprender la relación que guardan con el texto escrito porque su función es similar a la de un juego del lenguaje.

Sobre los aspectos lingüísticos del meme

De la mano de autores como David Crystal (2003b) y María Ángeles Viladot (2012) se ha entendido el conjunto del meme como un mensaje que se construye desde los mecanismos de la conversación, en tal sentido se concibe su texto escrito como una declaración discursiva oral que se apoya en el objeto icónico para precisar el mensaje. El mensaje lingüístico del meme obedece a una suerte de escritura parecida al habla y de una manera similar lo enuncia respecto de la comunicación en chat el lingüista David Crystal (2003). Como se aprecia en estas líneas, los caracteres del meme se estructuran como imágenes visuales y remiten a “imágenes en el pensamiento”, en el receptor como lo diría Justo Villafañe (1996, p. 52). Visto de manera más exacta, los objetos textuales e icónicos del meme son enunciados que facilitan la expresión de ideas.

Según esto, se puede pensar que el mensaje lingüístico del meme se expresa de acuerdo a las características de su lenguaje, puesto que “divide y compara en etapas que se suceden en el tiempo” (Colle, 1999, p. 6), porque sus caracteres se distribuyen como un enunciado y un desenlace en un breve espacio que permite aproximarse e interpretar la intención discursiva. En complemento al texto, se ha de

considerar en este planteamiento que la imagen transmitida por el objeto icónico es fácilmente identificable. La imagen remite a elementos y códigos de la cultura presentes en el recuerdo de los receptores vinculados culturalmente. Según se ha apreciado en el conjunto del meme, la imagen hace las veces de un acto de habla, porque aprovecha su semejanza con los gestos, mientras el texto expone y precisa la idea y eso es significativamente similar a las conversaciones cara a cara. En la conversación cara a cara la voz y los enunciados lingüísticos exponen las ideas mientras los gestos acentúan y acomodan el discurso a las intenciones del emisor. A pesar de que el meme sea un mensaje visual, los modelos con que se elabora no son de carácter visual sino oral, por ello es connatural y eficaz al transmitir ideas.

Según las nociones de Saussure, el lenguaje es dinámico e incorpora los códigos mediante los que se hace transparente el mensaje y de tal manera lo materializa el meme a través de sus limitados elementos. El Groupe μ lo dice mejor al referirse al mensaje: “[...] la estructura semántica de un mensaje lingüístico es prácticamente idéntica si llega a través de los canales auditivo o visual. Sus elementos, en su transparencia, sólo sirven de relevos, pronto olvidados para acceder al código” (1992, p. 53).

Los *focus group* realizados permitieron comprender que para los receptores de los *memes* es determinante el reconocimiento de la utilidad del meme, incluso por encima de su origen, no obstante, la conformación “ingenua” de sus elementos, estos se leen y recuerdan con facilidad. Dicho en términos del Groupe μ , los elementos icónicos y los lingüísticos se complementan en el mensaje visual para proporcionar un mensaje transparente. La Figura 4 ilustra el modo como se integran la imagen y el texto para crear un mensaje.

En el meme de *Bryan mala suerte* se concreta la intención del mensaje, mediante la adición de un enunciado en la cabecera y su resolución al pie del objeto icónico. Los caracteres tipográficos poseen atributos que podrían ser ineficientes para el



Figura 4. Meme de *Brian mala suerte*.

a manera de una afirmación enfática apoyada en la imagen mental que convoca *Brian mala suerte*.

Por su parte, la Figura 5 requiere de un mínimo reconocimiento del mensaje lingüístico, a diferencia de la figura anterior porque el dibujo es transparente en su intención.

La connotación del dibujo proviene de una idea que se ha popularizado con el *rage comic* y que acude al llanto del personaje para denotar la soledad. El gesto es lo

suficientemente contundente para establecer el mensaje asociado a la idea que se representa con el dibujo. El texto precisa el mensaje para exponer el discurso que quien compartió el *rage* tenía en mente. La alusión a un logro de *video-gamer* es la que ajusta y precisa la intención lingüística del mensaje visual, en lo que se podría afirmar es un modo expresivo propio de la lengua hablada. La fuerza del referente visual convierte el mensaje lingüístico en un mecanismo de contacto, con el que se cierra la intención, a pesar de la economía de

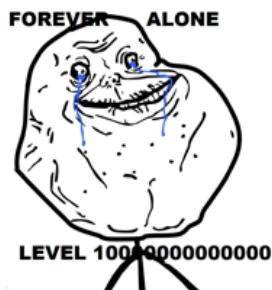


Figura 5. *Rage comic* de *Forever alone*.

las palabras que lo conforman. Una transformación propia del lenguaje hablado tiene que ver con la incorporación de expresiones provenientes de los referentes que alimentan el discurso y los imaginarios comunes. En la Figura 5 se expone un alto puntaje como analogía del nivel de soledad del *rage comic*, a manera de comentario coloquial incorporado al hablar de la vida cotidiana. En tal sentido, los *memes* aluden a estos recursos para facilitar la comprensión de los contenidos expuestos mediante los recursos icónico-lingüísticos. La fuerza que tiene el *rage* proporciona información que facilita la interpretación de los mensajes compartidos con el meme lo que facilita su decodificación (a pesar de la simplicidad de sus trazos pero debido a la caracterización que logra el dibujo y a la contextualización lingüística de su mensaje escrito).

En la Figura 6, el dibujo del *rage comic* *Y U NO* pregunta a un interlocutor ausente. El simple dibujo insinúa mediante el meme un reclamo compartido por miles de usuarios en el que se expone la tardanza del interlocutor.

David Crystal denomina los Lag monster a quienes demoran la respuesta en un chat grupal (p. 31), se trata de los usuarios que no responden a los chat o los mensajes de texto en los dispositivos capacitados para ello. Específicamente el *rage comic* expone un comentario que podría encontrarse en cualquier conversación cara a cara valiéndose del desenfadado expuesto en el referente visual. El comentario en realidad ha sido escrito tal como suena en una conversación, por lo que su gramática en éste o en otros no es de significativa importancia.



Figura 6. Meme de Y U NO.

Los gestos del dibujo se han asociado con un acto paralelo al habla, con el que se cuestiona la veracidad de alguna declaración en *Facebook*. En el meme de la Figura 6 se complementa el objeto icónico con el reclamo del texto que hace crítica al comportamiento de alguna persona. El conjunto de expresiones propias

del desenfadado que exhibe el *rage* hacen de éste un complemento óptimo para detonar la ironía coloquial con la que se expresa el meme. Las contracciones “Y U NO” provienen del anglicismo “porqué no” e introducen mediante vocales y consonantes las características fonéticas del reclamo tal como sonarían en una confrontación cara a cara (Why –Y– you –U– no). Tales expresiones provenientes de los mensajes de chat proporcionan agilidad al mensaje escrito y le dan al meme la eficacia necesaria basada en características provenientes de las conversaciones entre personas en la vida “real”. Se aprecia en el *rage comic* una variación a la escritura del mensaje visual adaptada por los usuarios evidenciando una revolución en la institución de la palabra escrita, tal como lo considera Crystal respecto de los *emoticones* (2003a).

En los anteriores ejemplos, se puede evidenciar que a pesar de que los *memes* no son piezas con una sintaxis cuidadosa, la articulación de sus elementos proporciona referentes semánticos y culturales, antes que una retórica visual que pretenda unidad armónica o persuasiva. Según esto, se trata de mensajes que semejan declaraciones verbales que se insertan en una conversación abierta⁶ y eso hace que su decodificación sea natural y no requiera procesos de interpretación como ocurre con los productos del diseño, cuyo lenguaje visual solicita al receptor procesos intelectuales adicionales. El conjunto del meme contiene un elemento abstracto y discreto como lo es el texto, el cual cede en su articulación para transformarse en un elemento analógico al recuperar la enunciación fonética. El texto no se escribe de acuerdo a las normas de la gramática, sino como se pronuncia y eso es evidente en la Figura 6. De una manera similar, la imagen cede en sus funciones estéticas para cooperar como un complemento de lo que se está diciendo, es decir, el meme acomoda sus elementos para parecerse a un comentario cara a cara.

Cualquiera de los objetos –icónico-lingüísticos– utilizados para ilustrar el artículo evidencian que mediante el anonimato y lo cooperativo de las redes se construye una suerte de mensajes realizados por personas para personas, sin la intervención

⁶ Según la tesis de Thomas Holtgraves y Paul Korey (2013, p. 289), la comunicación en redes es suavizada mediante acciones lingüísticas que la hacen parecer una conversación cara a cara entre amigos en la que el “perpetuo contacto” posibilitado por las redes crea una escritura despreocupada.

de una sintaxis correcta como lo haría el diseño. Los *memes* usan los textos como declaraciones verbales y las imágenes como analogías de gestos corporales, cuestionan así la hegemonía autorial que ha conservado el diseño como administrador de mensajes visuales porque logran más con más, si se ha de parodiar el axioma de Van der Rohe.

Conclusiones

Lo que se entiende como la retórica del diseño privilegia la sintaxis basada en la apariencia y armonía de los componentes del mensaje. Por eso algunos objetos visuales, con los que el diseño proyecta mensajes, se componen de elementos cuyos referentes visuales toman como modelo parámetros del arte para definir su apariencia. Esto es evidente en los lenguajes con los que históricamente se ha entendido la imagen y que el diseño heredó a través de escuelas muy arraigadas como la Bauhaus o la de Ulm. La consecuencia de estas herencias es que en la práctica del diseño prevalece el gusto del diseñador al articular los componentes del objeto visual. Esto ocurre porque la sintaxis del mensaje acude a normas que procuran el adecuado funcionamiento de sus partes, para una correcta y agradable percepción, según lo critican Chaves (2001) o Munari (Calvera, 2003). En adición, se imponen estilos que visualmente riñen con la “impregnación estilística” en la que las culturas identifican aquello que les plantea comunicación.

En contraste con las anteriores nociones que se enfocan en la incomunicabilidad de los mensajes del diseño, se ha observado que los mensajes elaborados en lógicas “horizontales” –como la de las redes– emergen desde lenguajes que las mayorías entienden porque se codifican desde referencias comunes. Los mensajes visuales de las redes digitales, especialmente los *emoticones* y los *memes* a pesar de su sintaxis visual, son referentes que vinculan la significación de sus componentes icónico-lingüísticos con códigos culturales. Esto quiere decir que en los *memes* importa menos la estética visual que la comunicación franca y esa es una noción

que requiere reflexiones por parte del diseño de mensajes visuales, porque la efectividad es un asunto ajeno a la estética de sus formas.

Las ideas esbozadas llevan a pensar en los conceptos que presenta Clotilde Rapaille (2007) en *El código cultural*. Para el francés el diseño el mensaje adquiere valor, pues detrás de éste se pueden incluir los códigos con los que las personas se identifican pues: “el mensaje está en la estructura, no en el contenido” (p. 40). Además, detrás de un mensaje se encuentra la integración que la cultura ha realizado con la tecnología y ese es un asunto que analizan en ámbitos de las Ciencias Sociales autores como André Leroi-Gourhan o César González Ochoa.

Por último, debe decirse que se requieren futuros trabajos que aborden, desde la lingüística y la psicología social, el estudio de los *memes*, como ya lo han hecho desde esos campos autores como David Crystal, Thomas Holtgraves y Paul Korey o María Ángeles Viladot (respecto de los *emoticones*); puesto que el diseño de mensajes visuales es fundamentalmente comunicación y su retórica o estética configurativa no es su principal objetivo, tal como sucede actualmente. Se ha intentado observar el mensaje visual del meme desde una perspectiva en la que sus componentes se aprecian como actos de habla, teniendo en cuenta que para que un mensaje visual sea dialógico debe entenderse como un acto en el que dos entidades comparten información y códigos, por tanto, su estética no puede convertirse en su finalidad. Esta aproximación a los *memes* permite concluir que la eficacia de un mensaje no se relaciona con su apariencia, sino con la correspondencia de sus intenciones con los códigos culturales. Además, parte de esos códigos se transmiten de la manera más sencilla y es a través de la conversación transformada en formas visuales.

Referencias

Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, España: Paidós.

Belting, H. (2012). *Antropología de la imagen*. Katz. Recuperado de <http://books.google.com.co/books?id=RvCAPwAACAAJ>

Buchanan, R. (2007). *Retórica y Diseño*. Aleph Diseño y Comunicación. Recuperado de <http://www.mexicanosdisenando.org.mx>

Burset, S., & Sánchez, L. (2009). *Visualidad y visibilidad en Internet. El discurso de los adolescentes en el fotoblog*. *Digithum*, 11(2), 12. Recuperado de <http://digithum.uoc.edu/ojs/index.php/digithum/>

Calvera, A. (2003). *Arte ¿ ? Diseño*. Editorial Gustavo Gili, S.L. Recuperado de <http://books.google.com.co/books?id=vJsKAAAACAAJ>

Castells, M. (2008, 13 de noviembre). *La autocomunicación de masas*. Renata. Recuperado de <http://www.renata.edu.co/>

_____. (2012). *Redes de indignación y esperanza*. (M. Hernández, Trans.). Madrid: Alianza Editorial S.A.

Chaves, N. (2001). *El oficio de diseñar. Propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona, España: Gustavo Gili, SL.

Colle, R. (1999). *El contenido de los mensajes icónicos*. *Revista Latina de Comunicación Social*. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/>

Crystal, D. (2003a). *A linguistic revolution?* Recuperado de <http://www.davidcrystal.com/books-and-articles>

_____. (2003b). *El lenguaje e Internet*. Ediciones AKAL.

Dawkins, R. (1979). *El gen egoísta*. Labor. Recuperado de <http://books.google.com.co/books?id=nzCIAQAACAAJ>

González, C. (2007). *El significado del diseño y la construcción del entorno*. México D.F.: Designio, teoría y práctica.

_____. (2014). *El diseño como acción*. Lexington, KY, USA.

Groupe μ . (1992). *Tratado del signo visual: Para una retórica de la imagen* (Segunda). Madrid, España: Ediciones Cátedra.

Holtgraves, T. & Korey, P. (2013). *Texting versus talking: An exploration in telecommunication language*. *Telematics and Informatics*, 30 (4), 289-295. <http://doi.org/10.1016/j.tele.2013.01.002>

Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Manizales, Colombia: Universidad de Caldas.

Leori-Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas, Venezuela: Universidad Central de Venezuela.

Lotman, I. (1996). *La semiosfera*. Madrid, España: Cátedra.

Mitchell, W. (2009). *Teoría de la imagen*. Madrid, España. Akal.

Rapaille, C. (2007). *El código cultural*. Editorial Norma. Recuperado de <http://books.google.com.co/books?id=PYfuklVaR9AC>

Sibila, P. (2008). *La intimidad como espectáculo* (Primera). Buenos Aires, Argentina: Fondo de Cultura Económica, S.A.

Viladot, M. Á. (2012). *Comunicación y grupos sociales*. Editorial UOC.

Villafañe, J. (1996). *Teoría de la imagen*. Madrid, España: Pirámide S.A.

Cómo citar este artículo:

Castañeda, W. (2015). Los memes y el diseño: contraste entre mensajes verbales y estetizantes. *Revista Kepes*, 11, 9-33.

La Casa Cielo: la connotación mágica del arquetipo doméstico prehispánico en el Valle de Aburrá*

Resumen

Con el deseo de aportar elementos de significación para la comprensión del desarrollo del espacio doméstico, este artículo indaga por su condición en el contexto prehispánico del Valle de Aburrá basándose en una adaptación del planteamiento que Régis Debray hace sobre el devenir de la imagen en Occidente identificando tres momentos que denomina la mirada mágica, la estética y la económica; se pone en evidencia que esta perspectiva también es aplicable a la construcción mental que el ser humano crea sobre la arquitectura y, en particular, se muestra que la cabaña amerindia aburrá corresponde a la mirada mágica y que ella se estructuraba simbólicamente de manera vertical.

Juan David Chávez Giraldo.
Doctor en Artes. Profesor Titular
Universidad Nacional de Colombia. Medellín, Colombia.
Correo electrónico:
jdchavez@unal.edu.co

Recibido: Agosto 2014
Aprobado: Abril 2015

Palabras clave:
Arquitectura prehispánica, espacio doméstico, hábitat, mirada mágica, Valle de Aburrá.

* Este artículo es la síntesis del primer capítulo de la investigación "Casa, Hogar y Cielo", que el autor realizó como tesis doctoral en Artes en la Universidad de Antioquia, cuya idea central versa sobre la pérdida contemporánea de la verticalidad en el espacio doméstico del Valle de Aburrá.



The Sky at Home or the magical connotation of the Prehispanic domestic archetype in the Aburrá Valley

Abstract

With the desire to provide elements of significance for understanding the development of the domestic space, this article explores its condition in the prehispanic context of the Aburrá Valley based on an adaptation of Régis Debray's approach about the future of the image in the West identifying three moments he calls the magic look, the aesthetics look and the economic look.

It is evidenced that this approach also applies to the mental construction that humans make about architecture and, in particular, it is shown that the Aburrá Amerindian hut corresponds to the magic look and that it was symbolically structured in a vertical manner.

Key words:

Prehispanic Architecture, domestic space, hábitat, magical look, Aburrá Valley.

Introducción

Un acercamiento a la historia general de la arquitectura doméstica en el Valle de Aburrá, permite verificar la existencia de tres tipos fundamentales que se asocian con la teoría que Régis Debray plantea para la historia de la imagen en Occidente (Debray, 1998, p. 39), según la cual existen tres miradas: la de carácter mágico, la de connotaciones estéticas y la que obedece a una concepción económica. Esta teoría permite además verificar una perspectiva universal en el proceso de desarrollo cultural del Valle de Aburrá, evidente en el espacio doméstico, y que alcanza siempre, aunque con cierto atraso temporal, el pulso global de la historia.

En el Valle de Aburrá la mirada mágica corresponde a la cabaña prehispánica, la estética se encarna en las casas de patios, y la económica se presenta en las torres de apartamentos. La investigación propone, que tanto en el tipo de la cabaña como en el de patios, se estableció una estructura simbólica de carácter vertical asociada al espacio geométrico, que se perdió con el tercer tipo. En este texto, en el que se aborda el hogar prehispánico como materialización de la mirada mágica y teniendo en cuenta que la urbanización del Valle ha destruido gran parte de los rastros arqueológicos, se verifica la existencia de la estructura vertical a partir de algunas evidencias arqueológicas, de asociaciones culturales¹ y analogías etnográficas, de datos recogidos por tradición oral mediante entrevistas personales a indígenas de grupos culturales próximos a los que habitaron el Valle², de los estudios existentes sobre la arquitectura prehispánica, y de textos de la antropología filosófica³.

¹ “[...] la mayor parte de la cultura está hecha de rasgos que pertenecen en común a la humanidad o a un continente o, por lo menos, a toda una región y a numerosos grupos [...]” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 271).

² “[...] debemos considerar la posibilidad de que estas convergencias surjan, o bien porque la mente humana está ‘predispuesta’ a hacer sus obras de una sola manera (por ejemplo, creando opuestos binarios), o bien porque ciertos temas psicológicos profundamente asentados fueron establecidos en las culturas del Paleolítico superior en Asia y continuaron expresándose periódicamente en las tradiciones culturales posteriores de Asia y América” (Murillo, 2006, p. 387).

Como parte de la investigación se entrevistaron a Abadio Green S. (tule), Eduardo Peña (zenú), Eulalia Yagarí G. (embera chamí), Milton Santacruz A. (gunadule), William Carupia C. (embera eyabira), Gustavo Vélez T. (embera chamí), María Cerbelina Tintinago (yanacona) y Jair Zapata T. (arhuaco) entre 2008 y 2013.

³ Ver bibliografía al final del artículo.

Contextualización general

Hoy se puede afirmar que el hombre no es originario de América. “Los testimonios arqueológicos prueban que los primeros americanos eran de la especie Homo Sapiens, que apareció hace aproximadamente 50.000 años en el Viejo Mundo” (Aula Abierta, 1984, p. 6); en consecuencia, las migraciones que dieron origen al poblamiento del continente⁴, son el primer elemento que permite hacer comparaciones de patrones culturales verificables en contextos similares ya que los primeros pobladores del área colombiana llegaron hace unos 15.000 años del norte y del sur en pequeños grupos nómadas⁵, colonizando prácticamente todo el territorio en busca de alimento y abrigo, para lo cual utilizaron campamentos con materiales vegetales cerca de las fuentes de agua, acogiendo así el arquetipo ancestral⁶, que en principio fue colectivo y se estableció con ligeras variaciones en cada región.

Específicamente en el territorio antioqueño se instauró con el tiempo un Estado de ascendencia chibcha en el que convivían comunidades que adquirieron características tribales y luego de cacicazgos. Los hallazgos arqueológicos de mayor antigüedad en el Valle de Aburrá se descubrieron en el sitio La Morena, Envigado, donde se obtuvieron elementos líticos datados en el 10060 a.p. pertenecientes a grupos precerámicos (Santos, 2010, pp. 22-24).

38

Una segunda fase de desarrollo cultural entre el 7500 y el 5000 a.p., hace referencia a grupos que manipularon especies vegetales e instrumentos de piedra; según algunos hallazgos de estos estadios, en donde se evidenciaron huellas de enterramiento de postes, se puede deducir que sus abrigos pertenecían al tipo de la cabaña y que él se mantuvo por muchos siglos revelando secuencias de ocupación que inician desde el 10000 a.p. hasta el período de la Conquista española.

⁴ Las teorías más aceptadas sobre el poblamiento de América son: el origen único a partir de una migración asiática (Hrdlička); el origen múltiple de cuatro migraciones –australiana, malayo-polinesia, esquimal y asiática– (Rivet); el origen africano, poco aceptada; y el origen oceánico cuyo primordial poblamiento sería el polinesio.

⁵ Según Cardich (2003, p. 474), “[...] eran portadores de patrones culturales correspondientes al Paleolítico Superior del Viejo Mundo con agregados de rasgos persistentes del Paleolítico Medio [...]”.

⁶ Entre los más antiguos hallazgos de este tipo de abrigos están los de Terra Amata (ca. 380000 a.p.) y Lazaret en Niza, y los de Baume-Bonne en Quinson.

El aspecto mágico del espacio doméstico de los aburráes

De los más de 150 asentamientos paleoindios registrados en el Valle de Aburrá, algunos de los cuales se describen como densos y de gran tamaño, solo se tienen ciertos objetos de piedra que permiten plantear hipótesis de acuerdo con la idea universal de la condición doméstica, pues “La organización del espacio habitado no es solamente una comodidad técnica; es, al mismo título que el lenguaje, la expresión simbólica de un comportamiento globalmente humano” (Leroi-Gourhan; 1971, p. 311). No obstante, de los agroalfareros se tiene mayor cantidad de vestigios, lo cual facilita el análisis y la verificación de la hipótesis planteada en este artículo. Es así como la estructura territorial, los centros rituales, la ingeniería, la cerámica, los petroglifos y los megalitos, algunos de los cuales aún subsisten, permiten hablar del estado evolutivo de aquellos grupos; a lo que se suma la descripción de las crónicas de los conquistadores ibéricos⁷.

En el Valle, se ha identificado una serie de asentamientos tempranos asociados a tecnologías simples con producción de alimentos y con modos de vida utilitaria y simbólica. Estos grupos, cuyas zonas de habitación se encontraban sobre colinas o sobre terracedos naturales o artificiales con características nucleadas en las partes bajas y dispersas en las laderas y partes altas⁸, tenían su espacio doméstico referido al sistema cósmico⁹. De otro lado, los hallazgos sugieren migraciones estacionales poniendo en evidencia el afán humano de dominar racionalmente el medio en el que habita, pues “[...] los fenómenos de inserción espaciotemporal [...] corresponden a una verdadera toma de posesión del tiempo y del espacio a través de símbolos, a una domesticación en el sentido más estricto, puesto que terminan en la creación, en la casa, y más allá de la casa, de un espacio y un tiempo domesticables” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 305), así, el mundo se aprehendía para recibir el devenir cíclico e instaurar un orden humano. Como se representa en la Figura

⁷ Al respecto puede verse: Gutiérrez (1985), Tovar (1993) y Escobar (2003).

⁸ La evidencia de este patrón está registrada en los estudios y prospecciones arqueológicas realizadas en el Valle de Aburrá y citadas en la bibliografía de este artículo.

⁹ Los asentamientos de los pueblos primitivos, así como sus componentes (templos, viviendas, graneros, caminos, megalitos y sitios rituales) están ubicados en correspondencia con los puntos y las líneas astrales.

1, la casa era el centro dimensional tempo-espacial del universo prehispánico, confirmando que:

Este punto sobre el plano horizontal de la superficie terráquea se convirtió, ampliándose, en el eje del mundo, que se levantaba verticalmente sobre el punto central. Aunque en forma muy variada, el principio es típico y permanente. El eje une los tres campos del espacio, separados por una articulación vertical: el mundo de lo sobre-terreno, de lo infra-terreno y de lo terreno-humano. (Bollnow, 1964, p. 458)

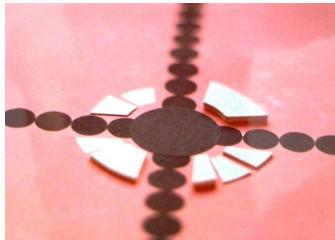


Figura 1. La casa como centro del universo. Modelo tridimensional y fotografía: J. D. Chávez G.

Estos agroalfareros tempranos ocuparon casi todos los rincones del Valle y aunque no está todavía claro si el grupo denominado Marrón Inciso o Pueblo Viejo desplazó a otro conocido como de Ferrería, o si ambos convivieron, o hubo un desplazamiento gradual o si era un mismo grupo con dos estilos cerámicos, lo cierto es que en numerosas oportunidades se encuentran vestigios de ambos estilos en los mismos lugares de vivienda, recreando en las diferentes fases de asiento, el espacio doméstico de manera palimpséstica¹⁰, corroborando el mito del eterno retorno que explica que “[...] el hombre arcaico, no conoce ningún acto que no haya sido planteado y vivido anteriormente por otro, otro que no era un hombre. Lo que él hace, ya se hizo. Su vida es la repetición ininterrumpida de gestos inaugurados por otros” (Eliade, 1972, p. 15), lo cual remite a la conexión temporal de pasado, presente y futuro a través de la arquitectura; así la casa era lugar de confluencia de un tiempo eterno.

¹⁰ Para Santos y Otero (1996, p. 8), “[...] en las terrazas tempranas las huellas de postes halladas en las excavaciones muestran la presencia de una sola vivienda prehispánica, lo cual hace más aceptable la hipótesis de integración de estos grupos”.

En otro sentido, los hallazgos dejan ver que estos nativos enterraban a sus muertos incinerados en urnas cerámicas depositadas en pozos en el área de sus viviendas y acompañaban los restos con vasijas, husos y objetos de orfebrería; de lo cual se deduce que entendían la vida como preparación para la muerte y afirmaban su espacio real cotidiano en el virtual del más allá.

Algunos volantes de huso hallados en estas tumbas-vivienda parecen reflejar, por sus formas cónicas y los motivos de líneas incisas, la forma y estructura de las cámaras funerarias. Esto es posible ya que el modelo del universo puede reproducirse indefinidamente a distintas escalas y en múltiples espacios y objetos. (Santos, 1995, p. 43)

Este sistema fractal de pensamiento a diversos niveles, se refleja en la concepción de la casa y por lo tanto imprime al espacio doméstico idéntica concepción cosmológica; en el volante de huso de la Figura 2 se puede apreciar la abstracción de esta estructura conceptual del mundo. Adicional a esto, la proyección animista del universo mítico prehispánico llevó a dividir el mundo en dos realidades, la asociada al cuerpo físico y la relativa a lo espiritual; por ello, los enterramientos fundan el sentido trascendente del espacio doméstico hacia esa dimensión eterna, adoptando la misma dualidad y convirtiéndose en receptáculo de las dos realidades.



Figura 2. La multiescalaridad simbólica: volante de huso. Fotografía: J. D. Chávez G.

Esta condición simbólica se aprecia también en los centros rituales¹¹ que tenían una configuración radial, demostrando que “El uso del círculo como motivo central se encuentra repetidamente en los rituales sagrados [...] suministrando un centro de seguridad y tranquilidad [...]” (Roose-Evans, 1995, p. 76), pero en estos casos, no aparece tan solo el círculo, sino que hace presencia la espiral como figura más compleja que representa la irrupción de varias dimensiones¹², estableciendo vínculos temporales en un escenario que permite cruzar un umbral para acceder al mundo sagrado. Esto se constata en los sitios de carácter ceremonial, como Corrales (ver Figura 3), La Aldea (ver Figura 4) y el cerro Pan de Azúcar (ver Figura 5), donde se instaura un medio cósmico que permite avistar con cierta particularidad fenómenos celestes (Mejía, 2005, pp. 33-40). Lo que en última instancia permite plantear esta connotación mágico ritual del hábitat, es el establecimiento de un universo de similares características al tangible, que supera cualquier límite y se implanta en la cotidianidad, incluyendo la doméstica.



Figura 3. La magia multidimensional de la espiral: centro ceremonial de Corrales, municipio de Bello. Fotografía: J. D. Chávez G.



Figura 4. Centro ceremonial de La Aldea, municipio de La Estrella. Fotografía: J. D. Chávez G.

¹¹ De algunos se conservan rastros por su alta ubicación geográfica sin urbanización. Los más significativos son: Corrales (Bello), La Aldea (La Estrella) y el cerro Pan de Azúcar (Medellín).

¹² La espiral resulta cuando los fenómenos de rotación se unen con los de dilatación o contracción, y teniendo en cuenta que según C. Walsh (citado por Roose-Evans, 1995, p. 88): “[...] los símbolos le hablan a nuestra personalidad completa, no solo a nuestros oídos e inteligencias, crean resonancias y asociaciones inaccesibles a las palabras, apelan a la intuición y la experiencia tanto como al entendimiento. Y su poder es inconmensurablemente mayor que el de cualquier palabra”, puede explicarse que la espiral (figura sin límites, abierta a lo infinito, macro y microscópicamente), represente los ciclos naturales como el de nacer, morir y resucitar, así como la dinámica entre lo material, humano e inferior y lo espiritual, divino y superior.



Figura 5. Centro ceremonial del cerro Pan de Azúcar, municipio de Medellín. Fotografía: J. D. Chávez G.

En esta domesticidad, las terrazas de piedra se construyeron para cultivos o para albergar a una o varias viviendas, la mayoría tenían forma circular u orgánica¹³ y poseían connotaciones religiosas representando el universo bajo el simbolismo del círculo¹⁴, que define un centro cósmico¹⁵, para otorgarle así a la cabaña el carácter de puerta, donde se encuentran el cielo y la tierra, pues “Para entonces, el mundo es una bóveda celeste unida a la Tierra por una red de correspondencias ilimitadas [...]” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 208) que requieren un umbral de paso, dado que:

Un ritual es como una puerta en una pared que nos conduce a un jardín secreto. [...] a otro espacio y otro tiempo [...] Pero también tenemos que salir de ese jardín, de modo que tiene que haber una puerta que nos permita hacerlo, para poder regresar al mundo corriente. (Roose-Evans, 1995, p. 76)

De acuerdo con los resultados de las excavaciones¹⁶, las viviendas estaban ubicadas cerca de los cultivos, y cada grupo familiar poseía una serie de mundos domésticos conectados de manera virtual por el sentido de su posesión. La casa extendía así su galaxia por el territorio, y el espacio doméstico adquiría vínculos directos con la tierra; de esta manera cosmos, tierra, casa y cuerpo se entendían como un mismo sistema. Por eso la elección del lugar para la casa era una tarea en la que intervenía el grupo familiar convocando las fuerzas de la Tierra y la intercesión de los espíritus antepasados, “La toma de posesión del sitio es defini-

¹³ Tal geometría es constatable en los hallazgos de las excavaciones arqueológicas y también en terrazas aun existentes y visibles en Corrales (Bello), en el cerro Pan de Azúcar y en la zona de la laguna de Guarne.

¹⁴ “[...] el mundo que nos rodea, civilizado por la mano del hombre, no adquiere más validez que la que debe al prototipo extraterrestre que le sirvió de modelo. El hombre construye según un arquetipo” (Eliade, 1972, p. 19).

¹⁵ El indígena y arquitecto Jair Zapata T., explica que “el espacio y el territorio indígenas son como un embrión que crece a partir de un ombligo; como centro, crea un mundo que conforma lo sagrado y lo real, y que comunica las distintas estructuras del espacio existencial” (Entrevista personal, septiembre 18 de 2008).

¹⁶ Referidas en los informes que se citan en la bibliografía del artículo.

da no solamente por elementos visibles, también por un ritual sacro, como si la elección fuera demandada por una presencia divina [...]” (Varini, s.f., p. 57), así se constituía un lugar seguro, un reducto de tranquilidad térrea conectado con la eternidad; en tanto recinto sagrado de protección, sus habitantes la entendían y la percibían como una prótesis defensora.

Ese espacio tridimensional daba soporte al universo espiritual que incorporaba en su consistencia la representatividad simbólica de punto de confluencia de seres mortales y eternos; una vez inaugurada la puerta dimensional en el ritual de construcción, quedaba establecida la condición ceremonial del microcosmos; “Al asegurar su transición [...] sirve de enlace. Esta función, llamada simbólica [...] no es propia de la imagen ni su única propiedad” (Debray, 1998, p. 41), y constituye para la cabaña primitiva prehispánica, su fundamento mágico.

De esta manera, la multidimensionalidad de la cabaña radicaba en la organización del tiempo y el espacio desde un punto referencial del cual se desprendía todo el universo, material e inmaterial, ya que “El pensamiento de la antigüedad prealfabética es radiante como el cuerpo del erizo o de la estrella de mar” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 208), por esta razón la choza era unitaria pero multidireccional, convergente y a la vez divergente; en ella surgían fuerzas centrípetas que transmutaban a centrífugas. De tal manera, la espiral, presente en los petroglifos, como se puede observar en la Figura 6, en sus disposiciones megalíticas, en los volantes de huso y en las líneas dibujadas en la cubierta de las tumbas que reproducían las casas, es la figura geométrica que más se acerca a la experiencia existencial vivida en el bohío prehispánico¹⁷: la expansión trascendente del ser y simultáneamente la concentración íntima del individuo¹⁸, con la casa como centro de tal dinámica. Esto es observable igualmente en los dibujos del indígena y arquitecto arhuaco Jair Zapata T. que explican de manera abstracta los mundos de su universo (Zapata, 2010, pp. 28-29, 33, 73, 75), al igual que en los dibujos de la Figura 7 del indígena tule Abadio Green S. que dejan ver también el carácter simbólico interdimensional de la espiral.

¹⁷ Según Arcila (1977, p. 24), en las espirales de los petroglifos aburráes, que no son exclusivas de este contexto, “[...] no hubo la determinación de individualizar un motivo, o mejor, definir un tema, sino la de establecer la configuración armónica de las líneas como expresión simbólica de un mensaje, o por lo menos, la expresión de una emoción estética”.

¹⁸ Para Jung (1990, p. 17), “[...] procediendo de una época y de una civilización donde mucho ha no había ruedas aún, resulta solamente en parte de la experiencia externa; por la otra es un símbolo, una experiencia de dentro [...]”.



Figura 6. La experiencia existencial del espacio: petroglifo, municipio de Itagüí. Fotografía: J. D. Chávez G.



Figura 7. La condición simbólica interdimensional de la espiral. Dibujo: Abadio Green S.

Al respecto, cabe recordar que “En todos los grupos humanos conocidos, el hábitat responde a una triple necesidad: la de crear un medio técnicamente eficaz, la de asegurar un marco al sistema social y la de poner orden, a partir de allí, en el universo circundante” (Leroi-Gourhan, 1971, p. 311); en este último concepto ordenador, es que hace presencia la espiral y su sentido conector, al involucrar los distintos estratos que componen el universo indígena, pues ellos no están en el mismo plano sino que obedecen a una posición multidimensional accesible a través de una experiencia de doble dinámica, rotativa y expansiva, ordenadora “[...] del mundo de forma espiral al mismo tiempo que se integra lo vertical y lo horizontal” (Zapata, 2010, pp. 42-43), cuyo centro es la casa.

Esta dinámica se reproducía en diferentes aspectos; las analogías etnográficas permiten deducir que la orientación del acceso de las viviendas, por ejemplo, obedecía a un principio de orden universal¹⁹, en el que la casa se constituía en

¹⁹ La orientación del acceso de las viviendas como respuesta a un patrón simbólico de carácter cósmico en muchas culturas primitivas del territorio nacional, puede verse en los estudios de Rubio y Abadala (s.f.) y Rave (2006).

punto de convergencia entre dos ámbitos naturales: el agua y la tierra confluían en la casa y se ponía en evidencia de nuevo su papel como objeto conector. “En todos los relatos se encuentra el mundo al cual pertenecen los seres vivientes en una posición intermedia entre los dioses creadores –coincidente con el cielo– y la de los otros seres, a los cuales se accede por una quebrada o por debajo de la tierra [...]” (Varini, s.f., p. 55), en un gesto vertical, el artefacto habitacional era instrumento ceremonial para el encuentro del inframundo, de donde proviene el agua, con el supramundo, hábitat de las divinidades superiores; “[...] la casa se estructura en tres niveles [...] en sentido cosmogónico, simbolizan los tres mundos que conforman el Universo de la concepción indígena” (Rave, 2006, p. 44).

Se constata así la relación intrínseca entre la arquitectura y el sentido mágico de la reproducción abstracta de las condiciones del universo, “La casa cumple un papel de centro ordenador; es un reflejo del orden mayor [...]” (Rave, 2007-2008, p. 52) para dar albergue al recinto doméstico. Adjunto al espacio geométrico, se constituía un cosmos imaginario en el que divagaban seres de una dimensión mítica que hacía parte íntegra del espacio doméstico. El hogar era ordenador espectral del precepto superior para permitir la supervivencia de la carne y la presencia del alma en un ámbito complejo de realidades, signos y valores interconectados.

46

La cualidad simbólica del universo mitológico instaurado en la cabaña prehispánica, conlleva a una analogización del mundo en que se establece un ordenamiento sistémico que incluye al hombre, a los dioses y al cosmos. De acuerdo con Morín (1994, p. 175), esta situación desemboca en dos derivas culturales, la astrológica y la filosófica; la segunda a su vez obliga a una concepción de correspondencia entre el microcosmos y el macrocosmos que explica la versión hologramática de la imagen refleja del universo en la casa y viceversa. “El mundo de la forma se alimenta de las deidades y del inframundo para mantener el equilibrio natural” (Zapata, 2010, p. 24), de tal manera, el espacio era de carácter doble y en él se vivía con toda naturalidad la unidualidad.

Ahora, según Read (1993), cuando el espacio se comprende como un vacío autónomo de extensión infinita y no como un conjunto de lugares, lo cual corresponde al estado de desarrollo cultural de los agroalfareros tempranos, se inicia un proceso de diferenciación entre contenido y contenedor que conlleva a su vez a la percepción consciente de la experiencia espacial estética. De tal suerte, aparece un sentido religioso trascendental, que ubica, separa y establece distancias entre mundos, seres, dioses y cosas; así es posible la instauración de un mediador, de un centro, un referente asociado a lo más próximo: el espacio doméstico.

En consecuencia y de acuerdo con la información recogida en la investigación, se materializaban cuatro estratos del huevo vital que a su vez reflejaban la concepción de mundos dentro de la cosmogonía de aquellos indígenas aburráes²⁰. Así entonces aparecía el primer nivel de la parte inferior de la construcción constituida, o por los maderos estructurales que soportaban el piso o por la terraza de piedra; este nivel representaba la tierra de la cual se tomaba posesión temporal, así como la fuente de agua. Aislado funcionalmente la casa del suelo, de los animales y de los seres del inframundo, conectaba con la dimensión de los antepasados, que al morir y ser enterrados bajo la casa, se convertían en mensajeros celestes, protectores y anclas del sentido originario de la reproducción del ritual prototípico de la creación. Un segundo nivel estaba comprendido por el mundo de los humanos, que se concebía como el corazón de la casa, espacio del cuerpo material y lugar del fuego que otorgaba la connotación de hogar. Aquí se desarrollaba gran parte de la cotidianidad y al mismo tiempo era el lugar del descanso diurno y del sueño nocturno; simbólicamente era el punto de conexión entre la conciencia y el inconsciente, entre la vigilia de la razón y el mundo onírico; aquí se esperaban las tinieblas nocturnas al amparo de los dioses protectores y se recibían los primeros rayos de luz de la renovación cíclica de la vida, presente en el símbolo de la espiral.

La tercera franja de la casa se constituía en la concavidad de la cubierta donde se reproducía la imagen de la bóveda celeste asociada al mundo espiritual superior;

²⁰ Además de las fuentes bibliográficas consultadas y reseñadas en la bibliografía, se sostuvieron entrevistas personales y consultas por correo electrónico entre 2005 y 2013 con los investigadores Julia Rave A., Iván D. Vélez R., Santiago Ortiz A., Gabriel Monsalve, Edgar Bolívar R., Neyla Castillo E., Fernando Urbina R., John Botero S. y Pablo Aristizábal E., y con los indígenas ya mencionados, quienes confirman la hipótesis de los estratos en la casa ancestral indígena. Ver también Rave (2006, pp. 44-48). De igual manera, en los actuales tambos embera, se identifican los mismos cuatro niveles: deheru, deso, deburu y el de, ver Botero (2009, pp. 52-53).

en ella se almacenaban utensilios, granos y objetos ceremoniales. Era el mundo de las cosas, de los objetos que representaban un valor simbólico; era el lugar en el que se concretaba el ser en el tiempo para dejar su huella, para perpetuarse en el horizonte de los años.

Y finalmente aparecía un cuarto nivel en la cumbre exterior de la cubierta²¹, en donde convergía la espiral microcósmica para conectarse con la espiral macrocósmica; que “comprende el crecimiento del Universo, relacionando nueve mundos, [...] que hacen parte de la integralidad terrenal. Por lo cual siempre se entiende la vivienda como útero, donde permanentemente se forma la vida a partir del espiral de la vida²²”, como ombligo del espacio doméstico, establecía la relación trascendental con las energías divinas y espirituales. Era el nudo final del tejido del hogar que cerraba el sistema físico para abrir el intangible. Estos cuatro niveles se pueden apreciar en la Figura 8, reproducción contemporánea de un bohío prehispánico en la urbanización La Aldea (La Estrella).



Figura 8. Estratos del espacio doméstico: reproducción contemporánea de la cabaña prehispánica, urbanización La Aldea, municipio de La Estrella. Fotografía: J. D. Chávez G.

La dimensión vertical representa tres niveles o mundos. El mundo de arriba o mundo celeste, el mundo del medio o mundo terrenal y el mundo de abajo o inframundo. Estos niveles cumplen funciones específicas y complementarias. Se encuentran interrelacionados e interconectados entre sí como unidad formal y espacial. El mundo terrenal define el hábitat de los seres humanos, y sobre él inciden el mundo celeste y el inframundo. (Zapata, 2010. p. 13)

²¹ Resulta significativamente simbólico el hecho de que en las tumbas de pozo con cámara lateral excavadas por Santos en el cerro El Volador, que simulan las casas de los vivos, se encuentran representados los ápices superiores de la cubierta. Así también, en algunos bohíos embera actuales, y en algunas casas arhuacas, en la cumbre de la cubierta se ubican cuencos cerámicos y varas de madera de particular sentido cosmogónico.

²² Indígena y arquitecto Jair Zapata, correo electrónico al autor, noviembre 13 de 2012.

Es así como se constata “[...] una estructura universal que responde a la estructura del cosmos, y ambas al cuerpo humano que en última instancia es el referente a partir del cual se ordena el mundo”²³.

Conclusiones

En la casa prehispánica se establecía pues una estructura espiral virtual simbólica articulando varios niveles dimensionales y haciendo las veces de ombligo astral, “[...] la espiral estaría separando varios niveles cósmicos, al mismo tiempo que uniéndolos, como un cordón umbilical [...]” (Santos, 1995, p. 42). La estructura virtual espiralada determinaba que más que una cosa, la cabaña era una operación y una ceremonia, estaba más próxima a la inmaterialidad simbólica que a la consistencia tangible. El esquema gráfico de la Figura 9 sintetiza tales conexiones convergentes para corroborar que “El símbolo es un objeto de convección que tiene como razón de ser el acuerdo de los espíritus y la reunión de los objetos” (Debray, 1998, p. 53).

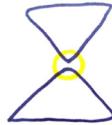


Figura 9. El ombligo cósmico, la versión mágica de la imagen. Esquema gráfico: J. D. Chávez G.

La choza primitiva aburrá obedece a un tipo universal, una suerte de impresión física de la imaginación perceptiva que se denomina engrama; la imagen que se ajusta a estos modelos es heredada naturalmente mediante una predisposición física, que constituye un arquetipo según Jung²⁴ predisponiendo a la creación de figuras y objetos preestablecidos de manera ancestral. Estas características estructurales

²³ Neyla Castillo E., correo electrónico al autor, noviembre 26 de 2012.

²⁴ Ver Jung (1984, p. 261; 1990, p. 133; 1991, p. 53; 1994, pp. 11, 149, 166, 173) y Jung et al. (1969, pp. 67, 79).

de la mente humana son el resultado de experiencias vitales de gran impacto y repetidas sistemáticamente durante millones de años de manera colectiva.

Para finalizar, debe hacerse alusión a los cambios identificados a partir del siglo IX d.C., pues aunque los asentamientos seguían siendo dispersos y con las pautas de ocupación anteriores, los cementerios se separaron de las viviendas y la especialización del espacio doméstico había iniciado un proceso de independización de recintos y de establecimiento de una constelación de edificaciones anexas a un núcleo principal, que cambió en planta por una elipse, lo cual respondía a una complejización de las actividades y a la aparición de zonas específicas.

El hábitat básico había pues desplegado un proceso de evolución en el que aquel espacio espiralado, interconectado con los dos campos complementarios de la naturaleza humana, daba paso a un microcosmos en el que lo práctico cobraba mayor importancia. De todas formas y a pesar de aquellos cambios, la choza seguía encarnando la mirada mágica de la cual habla Debray, en la que la condición mental que se proyectaba sobre la realidad material de aquel universo doméstico la convertía en “Conmutador del cielo y la tierra, intermediario entre el hombre y sus dioses” (Debray, 1998, p. 41).

Referencias

Acevedo, J. L. (2003). *Aldea y sistema de canales del siglo III d.C. en el Valle de Aburrá*. Plan de manejo arqueológico El Ranchito, predios de Sur S.A. Medellín, (doc. electrónico inédito).

Alzate, N., & Osorio, C. J. (2009). *Aproximación a una contextualización histórica y cultural de los petroglifos del Valle de Aburrá*. Trabajo de grado. Antropología, Universidad de Antioquia, Medellín (doc. electrónico inédito).

Arango, S. (1989). *Historia de la arquitectura en Colombia*. Bogotá: Universidad Nacional.

Arcila, G. (1977). *Introducción a la arqueología del Valle de Aburrá*. Medellín: Universidad de Antioquia.

_____. (1996). *Memorias de un origen*. Medellín: Universidad de Antioquia.

Aristizábal, P. (2011). *Programa de arqueología preventiva puente de la calle 4 sur, Medellín*. Informe final. Medellín: Consorcio puente calle 4 sur / Obras Públicas / Alcaldía de Medellín, (doc. electrónico inédito).

Aula Abierta, Equipo Editorial. (1984). *Culturas indígenas americanas*. Barcelona: Salvat.

Bollnow, O. F. (1964). *El hombre y su casa*. Revista Eco, 52-54, 452-493.

Botero, J. (2009). *Del tambo a la vivienda seriada*. Monografía de grado de la Especialización en Planeación Urbano Regional. Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional. Medellín, (doc. inédito).

Botero, S. (1999). *Gente antigua, piedras blancas, campos circundados. Vestigios arqueológicos en el altiplano de Santa Elena (Antioquia – Colombia)*. Boletín de Antropología, Medellín, 13(30).

Botero, S., & Vélez, N. (1997). *Piedras Blancas: transformación y construcción del espacio*. Investigación arqueológica en la cuenca alta de la quebrada Piedras Blancas. Informe de prospección. Boletín de Antropología, Medellín, 11(27).

Cardich, A. (2003). *Hacia una prehistoria de Sudamérica. Culturas tempranas de los Andes Centrales y de Patagonia*. Buenos Aires: Universidad de la Plata.

Cardona, L., & Nieto, Luis. (2000). *Transformaciones territoriales en los ecosistemas estratégicos del Valle de Aburrá*. La cuchilla El Romeral. Prospección arqueológica. Medellín: Universidad de Antioquia / CORANTIOQUIA, (doc. inédito).

Cardona, L., Obregón, M., & Castillo, M. (1999). *Prospección arqueológica en el Cerro Pan de Azúcar*. Medellín: Universidad de Antioquia / CORVIDE, (doc. inédito).

Cardona, L., Obregón, M., & Castillo, H. (2000). *Prospección arqueológica Cerro Pan de Azúcar*. Medellín: Universidad de Antioquia/ CORVIDE, (doc. inédito).

Cassirer, E. (1975). *El concepto de la forma simbólica en la constitución de las ciencias del espíritu*. En: Esencia y efecto del concepto de símbolo. México: Fondo de Cultura Económica.

_____. (1976). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. Bogotá: Fondo de Cultura Económica.

52

Castillo, N. (1996). *Las culturas indígenas prehispánicas*. En: Melo, J. O. (Ed.), Historia de Medellín, Tomo I. Bogotá: Compañía Suramericana de Seguros.

Castro, G. (1998). *Prospección y valoración del patrimonio arqueológico en el Corregimiento de Pueblo Viejo*, Municipio de La Estrella. Medellín: CORANTIOQUIA, (doc. inédito).

_____. (1999). *Investigaciones arqueológicas en la cuenca alta de la Quebrada Piedras Blancas*, Corregimiento de Santa Elena, Medellín. Medellín: CORANTIOQUIA, (doc. inédito).

- Debray, R. (1998). *Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós.
- Duque, F. (2008). *Habitar la tierra*. Madrid: Abarra.
- Duque, J. P., Salazar, O., & Castaño, G. E. (2004). *Saminashi. Arquitectura y cosmogonía en la construcción kogui*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Eliade, M. (1972). *El mito del eterno retorno. Arquetipos y repetición*. Madrid: Alianza Emecé.
- Escobar, M. (Comp.). (2003). *La ciudad y sus cronistas*. Medellín: Instituto Técnico Metropolitano.
- Fiedel, S. J. (1996). *Prehistoria de América*. Barcelona: Grijalbo Mondadori.
- Gutiérrez, F. (1985). *América a través de sus códices y cronistas*. Barcelona: Salvat.
- Hildebrand, M. von. (1983). *Vivienda indígena, Amazonas*. Proa, 323, 12-21.
- Hoyos, G. M., & Molina, Á. M. *Historia de Itagüí*. (s.f.). Recuperado de <http://tesis.udea.edu.co/dspace/bitstream/10495/223/1/Historialtagui.pdf>
- Jung, C. G. (1984). *Simbología del espíritu*. México: Fondo de cultura económica.
- _____. (1990). *Formaciones de lo inconsciente*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1991). *La interpretación de la naturaleza y la psique*. Barcelona: Paidós.
- _____. (1994). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Barcelona: Paidós.

Jung, C. G., et al. (1969). *El hombre y sus símbolos*. Madrid: Aguilar.

Langebaek, C. H., et al. (2002). *Arqueología y guerra en el valle de Aburrá: estudio de cambios sociales en una región del noroccidente de Colombia*. Bogotá: Uniandes.

Leroi-Gourhan, A. (1971). *El gesto y la palabra*. Caracas: Universidad Central de Venezuela.

Lévi-Strauss, C. (1976). *Tristes trópicos*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.

Martínez, L. E., et al. (2000). *Territorios culturales, contextualización y ubicación de los asentamientos aburráes*. Medellín: CORANTIOQUIA / Corporación GAIA, (doc. inédito).

Mejía, D. (2002). *La entrevista*. Recuperado de <http://rupestreweb.tripod.com/graciliano.html>

Mejía, D. L. (2005). *Metropolivisión, una revisión poética del valle de los aburráes en los albores del tercer milenio*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.

Morín, E. (1994). *El método III. El conocimiento del conocimiento*. Madrid: Cátedra.

Murillo, S. (2006). *El mito de la vida privada*. Madrid: Siglo XXI.

Nieto, L. E., Restrepo, A., & Restrepo, J. C. (2003). *Prospección arqueológica y plan de manejo en el área física donde se construirá el proyecto: Plan Parcial Pajarito*. Medellín: EDU / Universidad de Antioquia, (doc. inédito).

Obregón, M., Cardona, L. C., & Gómez, L. I. (2003). *Vivienda, producción minera y élites entre los siglos XVII y XIX en la cuenca alta de la quebrada El Rosario*. Medellín: CORANTIOQUIA, (doc. inédito).

Piedrahita, J. (1975). *Documentos y estudios para la historia de Medellín*. Medellín: Consejo Municipal de Medellín.

_____. (1976). *Del poblado de San Lorenzo a la parroquia del Poblado, 1876-1976*. Medellín: Secretaría de Educación y Cultura del Departamento de Antioquia.

Politis, G. G. (1992). *Los nukak: la arquitectura del nomadismo en la amazonía colombiana*. Proa, 412, 11-20.

Prieto, E. (Dir.). (2005). *Artes plásticas en Antioquia. Prehispánico – Colonia – Siglo XIX – Siglo XX. 10.000 años de arte* [DVD multimedia]. Medellín: Fundación Vítzaz / Gobernación de Antioquia / IDEA.

Rave, M. J. (2004-2005). *Cultura y territorio amerindios, el caso del Valle de Aburrá, Colombia, llenando de significado el territorio*. Libro dos. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

_____. (2006). *La casa indígena en Colombia*. Medellín: Universidad Nacional de Colombia / DIME.

_____. (2007-2008). *Espacio y territorio sagrado. Lógica del ordenamiento territorial indígena*. Libro tres. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.

_____. (2010). *Arquitectura prehispánica en el Valle de Aburrá*. Medellín: Universidad Nacional.

Read, H. (1993). *Los símbolos de lo desconocido*. En: Imagen e idea. México: Fondo de Cultura Económica.

Rendón, C. (1993). *Nukak Maku: los últimos verdes* [obra documental]. [1 videocasete: 52 min].

Roose-Evans, J. (1995). *Ritos del alma*. Bogotá: Tercer Mundo.

Rubio, G. A., & Abdala, A. (s.f.). *Atlas del hábitat en Colombia. Arquitectura indígena*. Terrenos de la gran expedición humana, serie reportes de investigación N° 7. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Sánchez, E. (2001). *Las culturas precolombinas de Colombia*. En: Las culturas nativas. Los pueblos precolombinos. Barcelona: Océano.

Santos, G. (1995). *El Volador: las viviendas de los muertos*. Boletín de Antropología, Medellín, 9(25).

_____. (2006). *Una tumba de cancel en el Valle de Aburrá, prospección y rescate arqueológico del área de la urbanización Álamos del Escobero*. Envigado: Vértice Ingeniería / Secretaría de Educación para la Cultura del Municipio de Envigado, Sección Archivo Histórico, (doc. electrónico inédito).

_____. (2010). *Diez mil años de ocupaciones humanas en Envigado [Antioquia]*. El sitio La Morena. Envigado: Alcaldía de Envigado.

Santos, G., & Otero, H. (1996). *El Volador: una ventana al pasado del Valle de Aburrá*. Medellín: Centro de Investigaciones Sociales de la Universidad de Antioquia, (doc. inédito).

Sondereguer, C. (2007). *Manual de estética precolombina*. Tesis hermenéutica. Buenos Aires: Nobuko.

Tovar, H. (1993). *Relaciones y visitas a los Andes. S. XVI*. Bogotá: Colcultura / Biblioteca Nacional / Instituto de Cultura Hispánica.

Varini, C. (s.f.). *Deara, una ruta de acercamiento al espacio y a la arquitectura de los indígenas emberá y waunana*. Terrenos de la gran expedición humana. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Vélez, N. (1999). *El pueblo aburrá de Guayabal en 1541*. Boletín de Antropología, Medellín, 13(30), 221-240.

Zambrano, F. (1992, 15 de octubre). *Crónicas del Nuevo Mundo, Las ciudades en América*. Fascículo 19. Medellín: El Colombiano / CINEP / Instituto Colombiano de Antropología.

Zapata T., J. (2010). *Espacio y territorio sagrado. Lógica del ordenamiento territorial indígena*. Medellín: Universidad Nacional.

Entrevistas y correos electrónicos al autor

Aristizábal E., Pablo, (antropólogo, Ph.D., investigador), correo electrónico noviembre 15 de 2012.

Bolívar R., Edgar, (antropólogo, profesor Universidad de Antioquia), correo electrónico noviembre 19 de 2012.

Botero S., John, (arquitecto, profesor Universidad Nacional), entrevista personal octubre 8 de 2010.

Carupia C., William, (presidente OIA, indígena embera), entrevista personal enero 15 de 2013.

Castillo E., Neyla, (antropóloga, profesora Universidad de Antioquia), correo electrónico noviembre 6 de 2012.

Green S., Abadio, (profesor Universidad de Antioquia, indígena tule), entrevista personal noviembre 21 de 2012.

Monsalve, Gabriel, (antropólogo, miembro de la Fundación Aburrá), correo electrónico noviembre 22 de 2012.

Ortiz A., Santiago, (antropólogo, curador del Departamento de Antropología del Museo de la Universidad de Antioquia), entrevista personal febrero 18 de 2013.

Peña N., Eduardo, (indígena zenú), entrevista personal enero 16 de 2013.

Rave A., María J., (arquitecta, Ph.D., profesora Universidad Nacional), entrevistas personales junio 17 de 2005, agosto 22 de 2007.

Santacruz A., Milton, (indígena tule), entrevista personal enero 28 de 2013.

Tintinago, María C., (indígena tule), entrevista personal septiembre 8 de 2012.

Urbina R., Fernando, (filósofo, etnógrafo, profesor Universidad Nacional), correo electrónico noviembre 28 de 2012.

Vélez R., Iván Darío, (antropólogo, director de investigaciones y patrimonio de la Fundación Aburrá, consejero municipal de cultura), entrevista personal febrero 4 de 2010, correo electrónico noviembre 15 de 2012.

Vélez T., Gustavo, (indígena embera), entrevista personal enero 28 de 2012.

Yagarí G., Eulalia, (exdiputada, indígena embera), entrevista personal enero 16 de 2013.

Zapata T., Jair O., (arquitecto, magíster en Planeación Urbano Regional, indígena arhuaco), entrevista personal septiembre 18 de 2008, correos electrónicos noviembre 13 y 21 de 2012.

Cómo citar este artículo:

Chávez, J. D. (2015). La Casa Cielo: la connotación mágica del arquetipo doméstico prehispánico en el Valle de Aburrá. *Revista Kepes*, 11, 35-59.

Metodología para la creación de micromundos interactivos*

Resumen

Se presentan los resultados del estudio sobre el diseño y validación de una metodología para la creación de micromundos interactivos como apoyo en el aprendizaje de los niños que asisten a telecentros rurales de Manizales (Caldas, Colombia). El rastreo teórico se realizó a partir de autores relacionados con el diseño visual, la ingeniería de software educativo, pedagogía e informática educativa. El método implementado fue la investigación evaluativa con énfasis en programas educativos mediante el criterio de expertos. Las técnicas de recolección de información fueron: la encuesta, la entrevista estructurada y los grupos focales. Entre las conclusiones se destaca que la evaluación interdisciplinar, la intervención de los usuarios y el criterio de expertos permitieron validar una metodología de acuerdo con las necesidades del contexto.

Palabras clave:

Enseñanza multimedia, informática educativa, interactividad interdisciplinariedad, programa informático didáctico.

Yelicza Marín Giraldo.
Licenciada en Biología y Química. Docente Departamento de Química, Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.
Correo electrónico:
yelicza.marin@ucaldas.edu.co

Wadis Yovany Posada Silva.
Magíster en Educación. Docente Departamento de Estudios Educativos, Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.
Correo electrónico: wadis.posada@ucaldas.edu.co

Bibiana García Duque.
Magíster en Educación. Docente Departamento de Educación, Universidad Católica de Manizales. Manizales, Colombia.
Correo electrónico: bgarcia@ucm.edu.co

Raúl Ancízar Munévar Molina.
Magíster en Tecnología Educativa. Docente titular Departamento de Estudios Educativos, Universidad de Caldas. Manizales, Colombia.
Correo electrónico: raul.munever@ucaldas.edu.co

Recibido: Abril 2014

Aprobado: Marzo 2015

* Este artículo es producto del macroproyecto: "Micromundos interactivos para el aprendizaje en niños que asisten a telecentros de áreas rurales de Manizales", aprobado por Colciencias y la Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas (Convocatoria 521 banco de proyectos de investigación científica o tecnológica-2011) y desarrollado por el grupo de investigación Currículo, Universidad y Empresa –CUE–.

Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015, págs. 61-81 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)

DOI: 10.17151/kepes.2015.12.11.4



Methodology for the Creation of Interactive MicroWorlds

Abstract

The results of the study on the design and validation of a methodology for the creation of interactive microworlds as learning support for children attending rural telecenters in Manizales (Caldas, Colombia) are presented. The theoretical search was carried out from authors dealing with visual design, educational software engineering, pedagogy and educational information technology. The method implemented was evaluation research with emphasis on educational programs through expert judgment. The data collection techniques were the survey, structured interviews and focus groups. Interdisciplinary assessment, intervention from users and expert judgment are highlighted among the findings which allowed validating a methodology in accordance with the needs of the context.

Key words:

Educational information technology, interdisciplinary nature, educational software, interactivity, multimedia teaching.

Introducción

La interacción con el entorno a través de la manipulación de objetos y situaciones reales muestra en la actualidad diversas formas de representación digital; tal es el caso de los *micromundos interactivos*; al respecto, Galvis (1998) plantea que estos permiten representar categorías, principios, conceptos, conocimientos en diferentes áreas y pueden ser materializados a través de los componentes que brinda la *hipermedia* como son: imágenes, videos, animaciones y texto; en tanto enriquecen, recrean el conocimiento y motivan al estudiante en la adquisición de un aprendizaje significativo. Munévar (2009) considera que este tipo de materiales son un desafío en su realización ya que actualmente se requiere de una metodología que integre eficientemente procesos importantes como el desarrollo de software con áreas del conocimiento como la pedagogía, el diseño visual, la ingeniería de software educativo, entre otras. En contraste, un trabajo aislado e individualizado de los participantes de un proyecto de estas características dificulta la comunicación, la organización de documentos, informes previos y una adecuada ejecución de los procesos.

Los entornos virtuales de aprendizaje

Los micromundos interactivos orientados a la educación, pueden ser catalogados como un entorno virtual de aprendizaje (EVA), el cual es definido por Salinas (2011) como un espacio educativo alojado en la web, conformado por un conjunto de herramientas informáticas que posibilitan la interacción didáctica; a su vez, presenta cuatro características:

Es un ambiente electrónico, no material en sentido físico, creado y constituido por tecnologías digitales; está hospedado en la red y se puede tener acceso remoto a sus contenidos a través de algún tipo de dispositivo con conexión a Internet; las aplicaciones o programas informáticos que lo conforman sirven de soporte para las actividades formativas de docentes y alumnos; la relación didáctica no se produce en ellos “cara a cara” (como en la enseñanza presencial), sino mediada por tecnologías

digitales. Por ello los EVA permiten el desarrollo de acciones educativas sin necesidad que docentes y estudiantes coincidan en el espacio o en el tiempo. (Salinas, 2011, pp. 1-2)

Por su parte Galvis et al. (2001) plantean un cambio de paradigma educativo “en un mundo donde lo único constante es el cambio” (p. 8), aprender a aprender y a reevaluar lo aprendido, motivar “la sed de saber” y brindar las herramientas para lograrlo; resulta fundamental, repensar los ambientes de aprendizaje, fomentar un entorno que propicie el cambio, superar las tensiones curriculares y conocer los nuevos adelantos tecnológicos, sus posibilidades y el valor de la innovación. El reto actual para los educadores es desarrollar las competencias que demanda la sociedad del conocimiento como la fluidez tecnológica, la comunicación, el trabajo en equipo y la creatividad. En palabras de Guilera (2011): “nos toca ahora edificar la sociedad del conocimiento y la creatividad, profundizar en las tecnologías que puedan darle soporte, ya no debe bastarnos con acceder a la información, debemos aprender a actuar con dicha información” (p. 23). Al respecto, autores como Badilla y Chacón (2004) y Munévar (2009) destacan que las nuevas generaciones reclaman la incorporación tecnológica como herramienta o apoyo educativo; sin embargo, su importancia debe recaer en el abordaje pedagógico, su impacto y su relación con los cambios acelerados del mundo actual.

Surgimiento y concepto de micromundos

64

Es importante resaltar que a finales de los años 70 el investigador Seymour Papert, especialista en educación e inteligencia artificial, acuñó el término *micromundos* para definir un ámbito informático para niños, en el que se programaba un entorno computacional y se analizaba cómo ellos respondían ante diferentes estímulos y así obtener su propia comprensión de los principios en cuanto a relaciones matemáticas.

En palabras de Sacristán (2000):

Aunque la primera utilización del término *micromundo* fue dentro del área de la Inteligencia Artificial, Papert utilizó este término (y por ende modificó su significado) para describir los ambientes computacionales que él estaba construyendo, definiéndolos como lugares para familiarizarse con un conjunto de ideas, de situaciones problemáticas, de actividades; lugares en los que el estudiante y el maestro pueden probar ideas dentro de un tema de interés. (p. 3)

En este sentido, se destaca en la utilización de este medio el “aprendizaje por descubrimiento” a través de la exploración del entorno; además, de ser un lugar para familiarizarse con ideas, actividades, situaciones y probar hipótesis dentro de un tema de interés. Autores como Minsky y Papert (1971 citados por Gross, 1992) complementan la definición como un modelo para realizar representaciones de una realidad inmediata sobre un tema que será refinado por los estudiantes quienes podrán crear sus propias “extensiones”; igualmente, son definidos como dominios o ambientes que pueden ser explorados de manera no lineal por usuarios expertos o principiantes.

Al respecto, Vicario (2009), utiliza el término “microcosmos” aseverando lo siguiente:

En el caso del aprendizaje humano estudiado por Papert, el equivalente a crear un *microcosmos* o lugar donde el estudiante se someta a las experiencias directas y físicas así como el sitio donde puede obtener los medios para conceptualizar y capturar el mundo de este conocimiento. (p. 48)

De otro lado, Alava et al. (2011) destacan el fundamento que tienen los micromundos, refiriéndose a “herramientas con un fundamento pedagógico constructivista que simulan el mundo real en un computador, permitiendo a los individuos tomar decisiones, analizar casos, cometer errores y dar soluciones a un problema determinado” (p. 187). De lo anterior cabe destacar que cada persona va estructurando, “construyendo”, su conocimiento a partir de su experiencia personal en oposición a la instrucción directa; por esta razón, entre los factores que se han

estado incluyendo en los micromundos interactivos están las interfaces llamativas que permiten explorar, realizar actividades, juegos, solución de problemas con el apoyo de elementos multimedia.

Barbosa y Parra (2008) enfatizan en ambientes pedagógicos que facilitan el aprendizaje en estudiantes o usuarios mediante la simulación de un mundo real que proporciona la creatividad, el desarrollo del pensamiento lógico, permiten la creación de ambientes lúdicos, colaborativos e interactivos en los que resulta fundamental evaluar la usabilidad para saber si se cumplen las competencias deseadas. Además, los autores destacan el cambio de paradigma al que se enfrenta la educación en la actualidad; por tanto, los nuevos ambientes de aprendizaje pueden ser una excelente propuesta para enseñar y promover el aprendizaje a través de la interactividad, en tanto permiten un seguimiento permanente a los recorridos explorados, representar una *realidad simulada o fantasiosa* y que esté de acuerdo con el contexto, permitiendo estimular habilidades, actitudes y destrezas de forma *entretenida, creativa e intencionada despertando el interés y la curiosidad por explorar el conocimiento*.

En resumen, cabe destacar el significado dado por Riascos, Niño y Valencia (2011) al referirse a un micromundo “desde un conjunto de textos e imágenes articuladas entre sí, hasta un sofisticado sistema multimedia de simulación de fenómenos de la realidad y de conceptos abstractos que interactúan con las personas” (p. 41), permitiendo la participación activa, crear, destruir y reacomodar sus conocimientos previos.

66

Objetivo general

Diseñar e implementar una propuesta metodológica de creación de micromundos para promover la enseñanza y el aprendizaje a través de la interactividad.

Objetivos específicos

- Identificar y caracterizar cuáles son los procesos metodológicos de software aplicables al diseño y desarrollo de micromundos interactivos.
- Diseñar la propuesta metodológica mediada por tecnologías multimedia.
- Implementar la propuesta metodológica obtenida, adaptada a las necesidades de los telecentros rurales de Manizales.
- Evaluar la propuesta metodológica con base en las necesidades del contexto rural de Manizales.

Metodología

Diseño de la investigación. El estudio se enmarca en un paradigma cualitativo, teniendo en cuenta las características del estudio y el procesamiento de los datos, utilizando el método de *investigación evaluativa de programas educativos* y el *criterio de expertos* (evaluadores externos e internos); se utilizó el esquema propuesto por Moreno (2007) en sus diferentes momentos: *preformativo* (análisis de las necesidades del programa educativo), *formativo* (análisis del programa para introducir mejoras durante su ejecución) y *sumativo* (análisis de la consecución de las metas del programa).

La ruta metodológica se estableció con base en lo planteado por Correa, Puerta y Restrepo (2002), la *evaluación de expertos*, también denominada *método del juicio profesional* en el que se asume el proceso de evaluación mediante criterios profesionales de un experto o grupo de reconocido prestigio en el campo de la evaluación y en el objeto a evaluar.

Unidad de análisis. Evaluación de la metodología de desarrollo del programa edu-

cativo: “Micromundos que promueven el aprendizaje a través de la interactividad”.

Unidad de trabajo. Expertos en contenido según el área (matemáticas, ciencias sociales y educación ambiental), un director creativo, un diseñador visual, dos programadores, dos expertos en procesos metodológicos de desarrollo de software, dos expertos en multimedia, dos expertos en pedagogía y 20 usuarios del programa.

Técnicas e instrumentos de recolección de información. Se aplicó la técnica de encuesta mediante un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas, diligenciado por cada grupo de expertos, y otro para usuarios; también se utilizó *entrevista estructurada* para analizar diferentes factores del objeto de evaluación, siendo ampliada a través del diálogo con los evaluadores utilizando la técnica de *grupos focales*, conformando dos grupos (expertos y usuarios) en los que se abordaron temas particulares de cada área y de la propuesta de manera integral.

Resultados

Evaluación de expertos. Para este proceso, se asignó un código a cada experto/profesional (por ejemplo: P1, P2...) y una ficha para la sistematización de la información de cada grupo de expertos (Tabla 1). Para el caso, se asignaron los siguientes grupos: a) expertos en contenido, b) ingeniería de software, c) procesos metodológicos de desarrollo, d) multimedia, e) pedagogía y usuarios del proyecto (docentes y estudiantes).

Tabla 1. Ficha de perfil de expertos/profesionales evaluadores (ejemplo)

Expertos en contenido				
Código del experto	Experto/Área	Nombre	Correo	Perfil profesional
P1	Matemáticas			
P2	Sociales			
P3	Educación ambiental			

Fuente: elaboración propia.

Al respecto, Parra y Barbosa (2008) consideran que para la evaluación de aspectos relacionados con el aprendizaje, la satisfacción, los contenidos o la comunicación se pueden usar técnicas como: cuestionarios, entrevistas, encuestas, grupos de enfoque o listas de verificación y diversos métodos de inspección, indagación o empíricos.

Anteriormente se destacaba la importancia de someter a evaluación los programas o materiales mediante la *evaluación de expertos o juicio profesional*, en la cual se pueden tener en cuenta las ventajas planteadas por su fácil implementación, porque no requiere de la construcción de instrumentos complejos y el tiempo de la evaluación es más reducido.

Elaboración de instrumentos de recolección de información. Los cuestionarios se diseñaron con la siguiente estructura: encabezado (identificación de la institución, programa y tipo de experto a consultar), invitación a resolver el cuestionario, información del experto y fecha de diligenciamiento, ficha del producto a evaluar, generalidades (preguntas sobre la interactividad y el logro de objetivos, consulta sobre aspectos concretos de la metodología teniendo en cuenta las características, procesos y tipo de experto que evalúa), observaciones y sugerencias; agradecimiento a la persona que diligencia el formato.

Para la elaboración de los instrumentos de recolección de información se procedió de la siguiente forma: se diseñaron los cuestionarios provisionales para los diferentes grupos de expertos, se validaron en su estructura y contenido, se realizó una prueba piloto y se procedió a realizar los ajustes necesarios para los cuestionarios definitivos, atendiendo las sugerencias de los expertos que validaron el diseño y contenido.

Ejecución de la evaluación. En esta etapa es importante considerar los siguientes aspectos: aplicación de los instrumentos de medición y registro, evaluación de

profesionales/expertos y procesamiento de la información.

Aplicación de los instrumentos de medición y registro. Una vez validados los instrumentos, se procede a realizar la evaluación del programa por los diferentes grupos de expertos (contenido, ingeniería de software, multimedia y pedagogía) y otro grupo conformado por usuarios y docentes.

Procesamiento de la información. Para el procesamiento de la información se utilizó el programa Atlas.ti¹ (v.6) con la estructura propuesta por Muñoz (2010), de acuerdo a las dimensiones establecidas al hacer la *extracción*, *distribución* y *categorización* de las unidades de análisis y después de haber determinado las relaciones o nexos entre los nodos de la “malla hipertextual” o “network” generada con el programa, en este caso la categoría evaluación de expertos. (Figura 1).



Figura 1. Malla hipertextual. Representación de dimensiones obtenidas, categoría evaluación de expertos.

Fuente: elaboración propia.

Teniendo en cuenta que cada dimensión se subdivide en categorías y estas a su vez en subcategorías, se ha seleccionado la dimensión “ingeniería de software: proceso metodológico y categorías asociadas” (Figura 2) con algunas de las respuestas dadas por los expertos y su respectivo análisis.

¹ El Atlas.ti es un paquete de software para el análisis cualitativo de los datos textuales, gráficos, de audio o video, con técnicas de categorización, estructuración y teorización. Tiene su origen en un proyecto de investigación de la Universidad Técnica de Berlín, realizado entre 1989 y 1992, y que en 1993 fue desarrollado por su autor Thomas Muhr. Facilita la selección, codificación y anotación del texto, además de la recuperación de datos. Pero, sobre todo, existe la posibilidad de tejer múltiples relaciones entre conceptos, formando redes gráficas, con las que se pretende demostrar las teorías emergentes (Muñoz, 2010).



Figura 2. Dimensión ingeniería de software: proceso metodológico y categorías asociadas. Fuente: elaboración propia.

Problemas e inconvenientes, funcionalidad y tareas por etapas

En este aspecto, cabe destacar que existen ciertas características que se presentan en la investigación evaluativa; de allí que surjan tipos de evaluación y respuestas con base en elementos como la naturaleza del programa, el momento en que se realiza, tipo de evaluadores, entre otros; por ejemplo, de acuerdo *con quién realiza la evaluación* Correa et al. (2002) presentan la siguiente clasificación: a) *Evaluación externa*: es la evaluación realizada por agentes externos a la institución o programa, generalmente son profesionales con reconocido prestigio en el campo de la evaluación; se dice que una evaluación efectuada por investigadores externos asegura mayor objetividad en cuanto a la apreciación del funcionamiento y resultados del programa; b) *Evaluación interna*: es la evaluación realizada por el personal de la institución o del programa, generalmente grupos interdisciplinarios en los que están representados todos los estamentos y audiencias del programa. Los encargados de la evaluación interna son responsables de analizar los problemas

y ofrecer recomendaciones, pero también de corregir las dificultades e implementar las soluciones. Y c) *Evaluación mixta*: es la evaluación realizada por un grupo conformado por evaluadores externos e internos; se trata de una alternativa que minimiza los inconvenientes o factores excluyentes de las evaluaciones interna y externa para potenciar las ventajas de ambas. Para este estudio se recurrió a la *evaluación mixta*.

Al analizar las respuestas obtenidas, se puede destacar cómo los expertos pueden orientar el mejoramiento de la metodología teniendo como base sus aportes no solo en las características del material sino también en las dificultades e inconvenientes:

Quizás resulta demasiado compleja la creación de un solo micromundo; podrían crearse herramientas y contenidos prediseñados para facilitar el proceso. También se podría limitar la adopción por limitaciones tecnológicas de los entornos en los que se va a aplicar. (P9)

Considero que el sistema de información cuenta con una arquitectura sólida y que se adapta muy bien a los requerimientos de los micromundos individuales, cumpliendo con los estándares de seguridad necesarios para proteger la información de los usuarios. En cuanto a interoperabilidad, no parece haber un esquema que permita la comunicación con otros sistemas similares, en cuanto a la implementación de estándares, teniendo en cuenta que ésta no parece ser una necesidad inmediata. (P9)

Uno de los elementos para destacar en la evaluación de expertos es lo que denomina Haro (2008) como evaluaciones de primera a cuarta generación: a) *Primera generación* (medición): basada en la evaluación de organizaciones como suma de individuos, generación de la medida, el papel del evaluador era técnico como proveedor de instrumentos de medición; b) *Segunda generación* (descripción): evaluación de programas organizacionales y/o de recursos humanos y de resultados; c) *Tercera generación* (valoración): se elaboran “juicios” sobre los programas organizacionales para recomendar lo que hay que hacer y d) *Cuarta generación*: evaluación del proceso sociopolítico, trabajo colaborativo, es un proceso de enseñanza aprendizaje, es proceso emergente con resultados impredecibles y un proceso que crea realidad.

De lo anterior, se puede inferir que la evaluación realizada por los expertos puede considerarse de *tercera generación* en la que se realizaron aportes o recomendaciones al programa evaluado, aportando en la construcción de una metodología cada vez más estructurada.

Reglas predefinidas, determinación de los pasos del ciclo de vida, verificación de etapas y comunicación efectiva entre desarrolladores y usuarios

En la metodología es importante analizar si se incluyen reglas predefinidas, si los roles y procesos establecidos contienen una serie de reglas que regulan su desarrollo; igualmente, si los procesos establecidos en la metodología permiten identificar si pertenecen a la fase de planeación, construcción, pruebas o transferencia; si permite la verificación de etapas y si permite la comunicación efectiva entre desarrolladores y usuario. Al respecto, los expertos consideran:

- Existen formatos entregables en cada proceso y una guía para diligenciar cada formato; se recomienda definir unos criterios de aceptación de los entregables con el fin de controlar la calidad de la información. (P10)
- Aunque sí determina los pasos del ciclo de vida del producto final creo que hace falta colocar, en la documentación, una guía visual que facilite la comprensión de estos pasos. (P10)
- Se recomienda que dichas verificaciones sean más explícitas y adaptadas para cada etapa. (P9)
- Aunque sí existen mecanismos de comunicación a través de los formatos y las reuniones, creo que se podría hacer más efectiva la comunicación haciendo uso de herramientas como repositorios de datos, esquemas predefinidos para

las reuniones, herramientas de trabajo colaborativo y formatos/ayudas tecnológicos para los distintos tipos de comunicación que se puede establecer entre estos, como requisiciones, observaciones o sugerencias. (P9)

De lo anterior, se destaca lo que Stufflebeam y Shinkfield (citados por Correa et al., 2002) consideran como *pseudoevaluaciones*, *estudios cuasievaluativos* y *verdaderas evaluaciones*:

- Las *pseudoevaluaciones*: políticamente orientadas, son dirigidas o utilizadas secretamente para provocar un punto de vista determinado, positivo o negativo, sobre un objeto, independientemente de la valoración objetiva de su valor o mérito.
- Los *estudios cuasievaluativos*: pertenecen a este tipo de estudios los basados en objetivos y los estudios basados en la experimentación que incluyen cuestiones y metodologías a veces relacionadas, a veces no, con el juicio de valores. La principal ventaja es que proporcionan métodos sólidos para la determinación de relaciones causales relativamente inequívocas entre el programa y los resultados.
- Las *verdaderas evaluaciones*: basadas en cuestiones de valor y mérito.

74

Al analizar las respuestas, los expertos se enfocan hacia una *verdadera evaluación*, ya que pueden tener acceso a todo el material, los métodos, y se presentan comentarios de valor que permiten volver a analizar la propuesta y complementarla.

Mediciones que indiquen mejoramiento, modificaciones, reusabilidad del software, aplicación en un amplio espectro de casos y soporte de herramientas automatizadas

En este componente, se les preguntó a los expertos sobre aspectos como: si la metodología permitía definir mediciones que indicaran un posible mejoramiento,

si los formatos incluidos y reglas especificadas garantizaban la realización de modificaciones cuando se requiriera en cada una de las etapas, si los procedimientos para la gestión de pruebas aseguran esta característica en lo relacionado con el software, si se especificaban mecanismos, procesos relacionados con la reutilización de componentes de los distintos micromundos, si era de fácil comprensión, si las fases y los procesos eran claros, si la documentación generada en los procesos contaba con ayudas para diligenciar la información correspondiente, si esta metodología podía ser fácilmente sistematizada para crear herramientas de ayuda en la definición de micromundos y si permitía una aplicación en un amplio espectro de casos. Al respecto, algunas respuestas:

Complementar la metodología con el uso de un sistema de gestión documental que permita centralizar la información durante las fases de planeación y desarrollo. Como trabajo futuro se sugiere evaluar diferentes herramientas de gestión documental para definir cuál se adapta mejor a los requerimientos de la metodología. De igual forma es posible hacer uso de herramientas como *Sharepoint* con el fin de estructurar de manera formal los flujos de información entre los diferentes roles, tiempos de entrega, centralización de documentos, gestión del conocimiento, comunicaciones de grupo, etc. (P10)

En este orden de ideas, el propósito de la investigación evaluativa que define Weiss (1985 citado por Correa et al., 2002) es “medir los efectos de un programa por comparación con las metas que se propuso alcanzar, a fin de contribuir a la toma de decisiones subsiguientes acerca del programa y para mejorar la programación futura” (p. 35).

Según lo anterior, se considera que todas las orientaciones dadas por los diferentes grupos de expertos, los usuarios y docentes permitieron comparar las metas que se pretendían alcanzar y tomar decisiones en el mejoramiento de la metodología.

Observaciones y sugerencias de la metodología

Algunas apreciaciones fueron:

Se debería especificar la(s) filosofía(s) o teoría(s) pedagógica(s) a las que favorece este tipo de herramientas, y que de alguna manera las justifican.

Este es un gran trabajo, pionero e innovador; creo que la supervivencia de toda metodología, hoy en día, depende de su grado de mutabilidad, de establecer mecanismos de evolución que permitan acomodarse a las nuevas condiciones producto del contexto científico, social y de su mismo uso.

Crear una comunidad activa de desarrolladores, diseñadores y docentes alrededor de los micromundos, podría garantizar la eterna actualidad de esta tecnología

Podrían hacerse pruebas con otras metodologías de desarrollo de software, otras metodologías de gestión de pruebas, etc., para establecer comparaciones. (P9)

En la mayoría de las respuestas los expertos realizan una evaluación que plantea sus posiciones frente a la metodología; allí se recomiendan cambios o ajustes necesarios que se enfocan a una mayor depuración, no solo en el presente sino también hacia el futuro, lo que Correa et al. (2002) consideran en la evaluación como un esfuerzo por reconocer qué cambios se presentan durante y después de un programa. Ahora bien, como toda actividad humana, es social y cualquier sistema social está influenciado y determinado por variables circundantes; es en consideración de todas estas circunstancias como aparecen las conceptualizaciones teóricas y los modelos de evaluación. Se destaca cómo toda metodología puede ser mutable con base en el contexto social, cultural, académico y tecnológico.

Tomando como base los resultados obtenidos y los aportes de los expertos y usuarios, mediante la aplicación de las técnicas e instrumentos de recolección de información y el método de investigación evaluativa, se obtuvo la “metodología para la creación de *micromundos interactivos*”; entendiendo la metodología como un conjunto de fases, procedimientos, filosofías, reglas, técnicas, herramientas, documentación y aspectos de formación, gestión y control de un proyecto de software (Maddison citado por Cataldi, 2000). Así, la estructura consta de 11 momentos: 1) Organización gestora, 2) Caracterización, 3) Estructuración, 4) Planeación de requerimientos, 5) Diseño estructural, 6) Análisis funcional, 7) Seguimiento y control, 8) Implementación, 9) Gestión de pruebas, 10) Transición, y 11) Evaluación y validación.

Conclusiones

Al plantear la metodología de creación de micromundos interactivos se analizaron diversas propuestas como la de Cataldi (2000), en la que se establecen aspectos como: determinar los pasos del ciclo de vida, definir el proyecto por etapas y las respectivas tareas, realizar mediciones que indiquen mejoramiento, incluir reglas predeterminadas, planificar verificaciones y control de procesos, permitir modificaciones, comunicación efectiva entre desarrolladores y usuarios, soporte de herramientas automatizadas de fácil comprensión y flexibilidad en la reusabilidad del software. A partir de lo anterior se realizaron aportes que permitieron generar una propuesta metodológica pertinente para el contexto educativo.

Al mismo tiempo fueron tenidos en cuenta factores relacionados con el aprendizaje como la motivación, búsqueda, interacción, reflexión y se consideraron aspectos para el desarrollo de los micromundos como la pertinencia de los textos, ilustraciones, animaciones, juegos, actividades (basadas en la resolución de problemas), calidad de los contenidos y temas abordados. También, la organización de la información y navegación de interfaces, audios, música, originalidad y análisis de las ventajas de este tipo de materiales con relación a otros medios.

En cuanto a la gestión de la calidad, se tuvo presente lo planteado por la Organización de Estándares Internacionales –ISO– que define seis características de alto nivel para el desarrollo del software (ISO/IEC 9126): *funcionalidad* (adecuación, exactitud, interoperabilidad y seguridad), *confiabilidad* (tolerancia a fallas y recuperabilidad), *eficiencia* (desempeño y utilización de recursos), *mantenibilidad* (acoplamiento, modularidad y facilidad de pruebas), *facilidad de uso* y *portabilidad* (movilidad, adaptabilidad, instalabilidad, coexistencia y reemplazabilidad).

La gestión del proyecto se planteó con base en una secuencia que especifica los objetivos y alcances de cada una de las tareas en las que participaron tanto el

equipo de trabajo como el usuario final, lo que permitió una comunicación más efectiva entre los actores.

A través del método de investigación evaluativa, tanto el programa como la metodología fueron sometidos a un proceso de perfeccionamiento, teniendo presente el criterio de expertos y usuarios.

Al construir aplicaciones tecnológicas, la metodología de desarrollo es uno de los pilares que permite lograr el alcance de los objetivos propuestos; por lo tanto, se requiere de un proceso de evaluación integral que permita el diálogo entre saberes (pedagógico, didáctico, curricular, de diseño visual, ingeniería de software educativo, entre otros); en este sentido, el trabajo interdisciplinario permitió solucionar problemas complejos que serían difíciles de abordar por disciplinas aisladas; ello permite, además, tener opiniones de expertos en cada una de las etapas de desarrollo y asegura la calidad del producto.

La metodología resultante, así como el material obtenido, son una base para el desarrollo de micromundos interactivos; por lo cual, son susceptibles de mejorar o modificar.

Referencias

Alava, C., Aguirre, A., Cabrera, H. E., Campaña, S. E., & Maya, J. A. (2011). *Creación de micromundos aplicando la teoría de juegos y el diseño orientado a objetos*. Revista de Investigaciones UNAD, 10(1), 185-195. Recuperado de <http://academia.unad.edu.co/images/investigacion/hemeroteca/revistainvestigaciones/volumen-10num1%202011/13.%20Creacion%20de%20micromundos%20aplicando.pdf>

Badilla, E., & Chacón, A. (2004). *Construccionismo: objetos para pensar entidades públicas y micromundos*. Actualidades Investigativas en Educación, 4(1), 1-12. Recuperado de http://revista.inie.ucr.ac.cr/uploads/tx_magazine/construccionismo.pdf

Barbosa, L., & Parra, L. (2008). *Metodología evaluativa de los micromundos para la enseñanza y el aprendizaje*. Trabajo presentado en el 3º Congreso internacional de innovación y educación. Universidad Libre, Bogotá, Colombia.

Cataldi, Z. (2000). *Metodología de diseño, desarrollo y evaluación de software educativo*. Tesis para optar al título de Magíster en Informática. Facultad de Informática, Universidad Nacional de La Plata. La Plata, Argentina.

Correa, S., Puerta, A., & Restrepo, B. (2002). *Investigación evaluativa: Especialización en teoría, métodos y técnicas de investigación social. Módulo seis investigación evaluativa*. Bogotá: Instituto Colombiano para el Fomento de la Educación Superior, ICFES, Dirección General / Composición electrónica: ARFO Editores e Impresores Ltda.

Galvis, Á. (1998). *Micromundos lúdicos interactivos: aspectos críticos en su diseño y desarrollo*. IV Congreso RIBIE, Brasilia 1998. Recuperado de <http://www.url.edu.gt/sitios/tice/docs/trabalhos/184.pdf>

Galvis, Á., Bejarano, G., Mariño, O., Osorio, L. A., Sánchez, Á., López, E., Recaman, B., & Trech, M. (2001). *Ambientes educativos para la era de la informática*. Bogotá Universidad de los Andes, (LIDIE-Uniandes). Recuperado de http://www.colombiaaprende.edu.co/html/mediateca/1607/articles-88541_archivo.pdf

Gross, B. (1992). *La inteligencia artificial y su aplicación en la enseñanza*. Comunicación, Lenguaje y Educación, 13, 73-80.

Guilera, L. (2011). *Anatomía de la creatividad*. Barcelona: Editorial Fundit / Escuela Superior de Diseño.

Haro, J. (2008). *Investigación evaluativa. Aplicaciones en intervenciones sociales y en salud*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/JESUSARMANDO HARO/investigacion-evaluativa>

Moreno, B. (2007). *La dimensión europea de la educación: una investigación evaluativa en torno al programa Etwinning*. Tesis doctoral. Facultad de Ciencias de la Educación. Departamento de Didáctica y Organización Escolar: Universidad de Granada. ISBN: 978-84-228-3396-5.

Munévar, F. (2009). *Creación de un micromundo interactivo en una institución educativa rural*. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos, 5(1), 155-177. Recuperado de [http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana5\(1\)_8.pdf](http://latinoamericana.ucaldas.edu.co/downloads/Latinoamericana5(1)_8.pdf)

Muñoz, J. M. (2010). *Los mapas mentales como técnica para integrar y potenciar el aprendizaje holístico en la formación inicial de maestros*. Tesis doctoral. Facultad de Ciencias de la Educación, Departamento de Educación, Universidad de Córdoba. Córdoba: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Córdoba. ISBN-13: 978-84-692-9384-3.

Parra, L. A., & Barbosa, L. M. (2008). *Metodología evaluativa de los micro-mundos para la enseñanza y el aprendizaje*. 3er Congreso internacional de innovación y educación. Universidad Libre, Bogotá, Colombia. Recuperado de <http://148.204.73.101:8008/jspui/bitstream/123456789/220/1/325.pdf>

Riascos, V., Niño, M., & Valencia, R. (2011). *Método para la creación de micromundos inmersivos*. *Avances en Sistemas e Informática*, 8(2). Recuperado de <http://www.Revista.Unal.Edu.Co/Index.Php/Avances/Article/Viewfile/26724/27033>

Sacristán, A. I. (2000). *Investigación del aprendizaje matemático mediante micromundos computacionales*. 1er encuentro interdisciplinario de investigación. Universidad Iberoamericana Laguna. Coahuila, México.

Salinas, M. I. (2011). *Entornos virtuales de aprendizaje en la escuela: tipos, modelo didáctico y rol del docente*. Pontificia Universidad Católica de Argentina. Recuperado de http://www.uca.edu.ar/uca/common/grupo82/files/educacion-EVA-en-la-escuela_web-Depto.pdf

Vicario, C. (2009). *Construccionismo: Referente sociotecnopedagógico para la era digital*. Especial "Conocimiento en Acción". *Innovación Educativa*, 9(47), 44-47. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/1794/179414895005.pdf>

Cómo citar este artículo:

Marín, Y., Posada, W. Y., García, B., & Munévar, R. A. (2015). Metodología para la creación de micromundos interactivos. *Revista Kepes*, 11, 61-81

The Visual Archive: the self as author and actor

Abstract

This article intends to discuss how in some contemporary photography, the author participates as character of the work (as much as he reveals himself or the character that embodies him) and which metamorphoses take place in this photographic narrative. The work of the British twins Jane and Louise Wilson, specifically the video *Hypnotic Suggestion 505*, made in Portugal for the *Walter Benjamin's Briefcase* (1993) exhibition from the curator Andrew Renton in Oporto and the works *Oddments Room* (2008-09) and *Unfolding The Aryan Papers* (2009) will be analyzed.

Starting from the ambiguity of the construction of the author and character in Roland Barthes by Roland Barthes (1975), the understanding of how much is shown and hidden through this fragmentary writing is sought. According to John Roberts, in the essay *Photography after the Photograph* (2009), the critique of photography assumed a Barthesian discourse, where photography in a public context (magazines) or in an instrumental context (technical publications) was not exempt of a discursive montage and therefore there would not be transparency in the image.

These works by Jane and Louise Wilson represent a discourse of visual archive where the authors use real spaces and facts as motto, assuming themselves as characters.

What was once inherent to the photographic medium –the documental value of the record without *mise en scène*– is now redefined through a subtle articulation between public domain and private space.

This essay aims to contribute to the critique of contemporary photograph, namely for an actual redefinition of the documental value of the moment of photographic record.

Maria João Baltazar.
ESAD College of Art and Design,
Portugal.
baltazarmariajoao@gmail.com

Fátima Pombo.
Department of Architecture,
University of Leuven, Belgium.
fatima.teixeirapombo@asro.
kuleuven.be

Recibido: Octubre 2014

Aprobado: Abril 2015

Key words:

Photography, staging, identity,
character, document.



O Arquivo Visual: o eu como autor e ator

Resumo

Com este texto pretendemos discutir de que modo em certa fotografia contemporânea o autor se assume como personagem da obra (quanto revela de si e do personagem que corporifica) e que metamorfoses se dão nessa narrativa fotográfica. Para isso, analisaremos a obra das gémeas britânicas Jane e Louise Wilson, especificamente o vídeo *Hypnotic Suggestion 505*, realizado em Portugal para a exposição *A Pasta* de Walter Benjamin (1993) do curador Andrew Renton, e no espaço da Fábrica de Moagens Harmonia no Porto e, recentemente, as obras *Oddments Room* (2008-09) e *Unfolding The Aryan Papers* (2009).

Partindo da ambiguidade da construção do personagem e do autor em Roland Barthes por Roland Barthes (1975), procuraremos compreender quanto se mostra e se oculta através dessa escrita fragmentária. De acordo com John Roberts no artigo *Photography after the Photograph* (2009), a crítica da fotografia assumiu um discurso barthesiano segundo o qual a fotografia no âmbito de um contexto público (revistas), ou no âmbito de um contexto instrumental (publicações técnicas) não estaria isenta de uma montagem discursiva o que impossibilitaria a transparência da imagem.

Estas obras de Jane e Louise Wilson corporificam um discurso visual arquivístico onde as autoras tomam como mote factos e espaços reais e a partir dos quais se assumem como personagens.

O que outrora fora ínsito ao meio fotográfico — o valor documental do registo sem *mise en scène* — é hoje redefinido através de uma subtil articulação entre contexto público e espaço privado.

Este artigo procura contribuir para o discurso crítico da fotografia contemporânea, nomeadamente, para a actual redefinição do valor documental do registo fotográfico.

Palavras-chave:

Fotografia, encenação, identidade, personagem, documento.

Barthes's ambiguous identity construction

At the start of *Roland Barthes par Roland Barthes*, the narrator¹ points out that the images gathered in this work are the ones that disturbed and fascinated him without knowing exactly why. This collection of images, ranging from the late 19th century and 1974, comprises a set of family photographs and documents, postcards, photographs of conferences, reproductions of manuscripts, worksheets and a sheet of music, color markers, and a few photographs by Daniel Boudinet. Upon completing his book, the author offered himself the “selfish pleasure” of this selection and montage of images (Barthes, 2002, p. 581). Barthes describes for us how the photographic portrait stirs in him a feeling of torture and enchantment, images which, though not resembling him –details featuring teeth, hair, nose, thinness, legs with long socks– do not pertain to anyone else, either:

What fascinates me about these photographs, therefore, is not the nostalgia of a happy time, but, rather, something more indefinite. [...] it torments itself and is enchanted with a vision that is in no way morphological (it never resembles me), but, rather, organic. [...] here I am, thus, in a state of disquieting familiarity: I see the entrails of the man (that which we cannot talk about). Hence, we can conclude that the photograph of one's youth is, at the same time, very indiscrete (it is the hidden side of my body that is revealed) and very discrete (it's not talking about me). (Barthes, 2002, pp. 581-582)

The photograph's difficulty in setting its identity and, on the other hand, the acknowledgment of its physical traits in any portrait, are closer to a discursive fragmentation process that is also typical of Barthesian works. The presentation of sudden details inconclusively announcing a discourse, short writing through fragments, resembles analog photo capturing, frameworks chosen and set by the photographer. By adding small portions, fragmented writing intensifies each entry, the same way the photographer, by accumulating various records, intensifies his observation at the moment when he takes the photograph, and at the moment when he selects contact proofs. This way, reading the Barthesian text leads us to perceive a dual fragmentation process, through writing and photography, as a particular way of recording *decisive moments* (Cartier-Bresson, 1999, pp. 20-43).

¹ Throughout the work, the narrator refers to the author using the pronouns “he” and “I”, thereby giving rise to an ambiguity and overlapping of Barthes-narrator and Barthes-author.

Between the 1930s and the 1950s, street photography (Scott, 2007) undertaken by the street photographer using a Leica and black-and-white film matched the theoretical and practical assumptions upheld by Henri Cartier-Bresson, which became world renowned through the American edition of *The Decisive Moment* (1952).

To me, photography is the simultaneous recognition, in a fraction of a second, of the significance of an event as well as of a precise organization of forms which give that event its proper expression. (Cartier-Bresson, 1999, p. 42)

The photographer must reject any manipulation of reality, both when taking the picture and from the laboratory work carried out. Setting reality, or *Things-As-They-Are*, insofar as a moment in life is selected and captured, to which we can never return. The portrait photograph also appears to enhance the transience of that moment, as experienced by the photographer and the subject being portrayed, due to the very transience of the human facial expression. The weight of photography (Barthes, 2010, p. 27), a sign that always carries its significance, highlights a stubborn motionlessness, unlike a subject's living image. The photographic countenance makes the portrayed subject part of a description, a classification or taxonomy.

Barthes ambiguously places himself relative to Cartier-Bresson's assumptions. Whereas the latter puts forth the possibility of overlapping the value of evidence found in the *decisive moment* and the truth of the subject, as set through its photographic portrait, Barthes switches between the photographic evidence and photographic discourse regarding its subjective relation with a given photograph. On one hand, the inevitability of photographer and the subject being photographed having *been there*, that is, at that moment and location which match the photograph's noema '*Ça-a-été*' (Barthes, 2010, p. 120) and, on the other, the narrative regarding the *Photographie du Jardin d'Hiver*, dated 1898, where he finds the essence of his mother. This overlapping of the documented valor of the photographic portrayal and the psychological value of the subject being portrayed conceives the notion that analog photography can carry with it the reference itself, that is, that the reference *holds fast to the depiction*.

The analog photographic portrayal and temporality of the image

The Barthesian switch between the documented and historical value and the personal and subjective value of the photographic portrayal has characterized the theory of photography as early as the 1980s: Nancy M. Shawcross, Jean-Michel Rabaté, Diana Knight, and Geoffrey Batchen published significant works² on the theory of photography after analyzing *La Chambre claire*.

The historical and esthetic modernity of the photographic medium,³ constructed between 1839 and the 1950s, characterized photography as a process of capturing and reproducing that which is real, using various scientific, anthropological and reporting applications. These discursive and disciplinary applications combined with the work of the photographer-author that captured daily life and truth. The technical domain of the photographic medium in black and white, while capturing the unrepeatable framework, where everyday triviality was harmoniously composed and refined, essentially became the theoretical and practical assumptions of that modern photographer

Throughout the latter half of the 20th century, the documental value of photography, as well as European and American formalism linked to Alexander Gardner, Alfred Stieglitz, Lewis W. Hine, August Sander, André Kertész, or William Klein,⁴ were being redefined by authors who were more interested in the discursive content of the photographic medium. Robert Frank, Lee Friedlander, Christian Boltanski, Allan Sekula, Sophie Calle, Cindy Sherman, or Joan Fontcuberta developed photographic series, artist books, and texts that dealt with the photographic medium through theoretical questioning. The process of photographic image signification became intersubjective: unlike setting a truth or an artistic canon in it, what was reaffirmed

² Shawcross (1996), Rabaté (1997), Knight (2000), Batchen (2009).

³ The documental nature of photography was prominent for constructing the history and theory of this means of depiction, from its origins to its modern maturity. We refer to the origin and maturity of modern photography, considering the discourse presented in 1839 by François Arago to the Members of the House of Representatives, and the late 1950s, as from the American publication, in 1952, of the work *The Decisive Moment* by Cartier-Bresson. With regard to the modernity of photography, see Phillips (1989).

⁴ These are all photographers whom we associate with a discourse and a practice we called modern: war photography, photojournalism and capturing life in an industrial city, or in a post-war city, from the 1850s to the 1950s. Martin Parr and Gerry Badger characterize photographic modernity from the following themes: *Facing Facts*, *Photo Eye*, *A Day in the Life*, *Memory and Reconstruction* (Parr & Badger, 2004). It is also significant that the photographs Roland Barthes selected for *La Chambre Claire* include photographs by all these photographers.

was the value of a signification process perceived to be dependent on the image's historic and cultural context.

At the end of *La Chambre claire*, Roland Barthes announced a demise for Photography –Barthes capitalized this last word to refer to analog photography– with an analog portrayal, to which it was linked by taste and generation. The bipolar confrontation between the photograph's documental value (*studium*) and its subjective value (*punctum*), echoed the historical and cultural confrontation of the photographic medium between *technical operability* and *artistic process*, as well as between identity-related truth and imperfect countenance. Whereas the document, the mechanics of the camera, and the photograph as a descriptive portrayal and setting of that which is real were associated with *studium*, subjectivity, artistic production, and the shift from the subject to the photograph were linked to *punctum*.

In order for the photographic image to detach themselves from this genetic confrontation –what we consider to be significant when upholding the argument below, from the work by Jane and Louise Wilson– we would need, on the one hand, a *selflessness by the subject with regard to the truth of its portrait* from analog Photography and, on the other, the development of a more conceptual discourse and practice of the photographic medium where the *temporality of the image is asserted*.

Jane and Louise Wilson's image and language

In 1993, British twins Jane and Louise Wilson directed a video, entitled *Hypnotic Suggestion 505*, at the decommissioned Fábrica de Moagens Harmonia factory, in Porto, Portugal. One of the first video works by the Wilson twins (whose work is highlighted by photographic series, video facilities, three-dimensional structures, and an interest by architectural landmarks in ruins), it stresses the topic of identity- and truth-related ambiguity in the film recording. Both sisters, then 26, dressed alike and identical in all things, underwent two hypnosis sessions, one of which was

conducted by a Portuguese national and other by an Englishman. They are roused from their deep sleep and brought back to consciousness is the sentence, '*When I say 505, you will open your eyes*'. The authors' identity-related reproduction, the duplicating of the hypnosis sessions, and duplication of the reading found in the palindromic number 505, cause the spectator to hearken to some blurring. If the work's *mise-en-scène* is basically the blue curtain, the stage with the two chairs where Jane and Louise are seated and the tension generated between them and the hypnotists, this physical stripping is also associated with the video montage. Thus, the spectator perceives two levels of significance which are decisive in this work: on the one hand, some blurring regarding space and time, insofar as the plans and the video montage allow the spectator to draw either closer or further away from the actual location and time, and, on the other hand, the formal stripping when dealing with a film document, unlike a fictional work, causes the spectator to hearken to the truth of the recording.

The significance of the work by the Wilsons, as part of the contemporary artistic landscape, their interest in the confrontation between the documental value of the photographic portrayal and the film recording associated with a *mise-en-scène* of the architectural space as historical ruins, originated in 2010, with the Calouste Gulbenkian Foundation's Center of Modern Art, in Lisbon, showcasing the biggest individual exhibit by these artists. *Suspending Time* (Carlos & Cousins, 2010), whose curator was Isabel Carlos, highlighted a current understanding of the historical value of architectural landmarks –World War II-era bunkers shown in the series *Sealander* (2006), the brutalist architectural structures, or the Stanley Kubrick archive that gave rise to *Unfolding the Aryan Papers* (2009).

Montage, fragment and documental *mise-en-scène*, are all significance-building strategies that the Wilsons also use in *Oddments Rooms* (2008-09) and *Unfolding the Aryan Papers*.

In corridors and doors linking rooms of used bookstores, whose walls are covered with various volumes, we see a female figure standing with her back turned. In *Oddments Rooms*, Louise Wilson plays that elegant, high-heeled woman wearing a silk dress and her hair tied back. However, the documental and commercial value, as well as the rarity associated with the old book, are called into question, as the volumes in these rooms are incomplete objects whose cover or a page are missing. This flaw, in this case due to the lack of a fragment, pertains to the very erosion of time, the precariousness of the historical document which is necessarily dependent on a preservation involving the construction of an archive and, therefore, the act of suspending the course of history itself.

In this respect, the vitality the analog photographic portrait seeks to achieve, the attempt to preserve life by suspending the necessary death of the portrayed individual and that of the portrait's observer, is linked to the preservation of the document, to this need to remove its daily functionality, by assigning it a symbolic historical value. Giuliana Bruno performs an analysis of *A Free and Anonymous Monument* (2003), by the Wilsons, and from which an archeology of the film image is associated with the ruins of the architectural space.

As we live in an age in so many ways repelled by ruination, what kind of archaeology can we now create? In answering this question, we can take one last look at Jane and Louise Wilson's archaeology, and ponder in yet one more way their fascination with postindustrial ruins. We should recognize that our history is made up of different ruins. [...] Time passing is not simply etched on the surface of stone, but is marked on the skin of celluloid. [...] Moving images are modernity's ruins. (Bruno, 2007, p. 82)

A specific and relevant procedural sense since the 1970s, where communication casts aside the importance assigned to setting the image and to setting the sense of the project, while turning to a tensional and participative process, which emerges today as *temporal exposure and experience*. In the contemporary world, the project-related structure needed for building a communicative experience appears to imply a growing link between space and time, as specific elements for reflecting

on the human being. The cultural production process, spanning across the entire spectrum of art, would draw away from the mere physical object and move closer to a communicative process that reintegrates two elements deriving from architecture and cinema: space and time through the human being's experiences, that is, via the *mise-en-scène*. The communicative process and emotional links initiated in the project, extend between the house and society, would no longer be unsuspecting in the project's description; the latter would also embody a symbiosis between space and time experienced by the subject, thus causing the work to make sense.

The contemporary world has shown awareness to various media, where depiction is not found. The broadening and blending of project-related processes which used to be solely associated with the evidence and tangibility of material production, depiction processes that are methodologically characterized by linking place and temporal duration. With the 1970s, this *contingent* tends to be part of the project. A communicative process where valuing the moment and the setting of the modern framework becomes the valuation of a contingency of temporality of the image and of the experience in the surrounding space.

As for the documental value of photography in the contemporary world, John Roberts revisits this in his essay *Photography after the Photograph: Event, Archive, and the Non-Symbolic* (2009). A historical stereotype and of the analog photographic practice that had considered the value of the photographic portrayal from the instantaneousness of a captured occurrence, or event, today is redefined according to a delay in the photographic image, insofar as the event is now captured in its aftermath. Thus, this need to rearticulate the documental value of the photographic image is the assertion of a *delay in the photographic image*.

Gone is the notion of the photograph as an act of interruption, displacement, interrogation, rearticulation – of generalised movement and cognitive disruption: the avant-garde language of denaturalisation – to be replaced by the photograph as a site of “glacial” contemplation, as if the splendour and beauty of Ansel Adams' Yosemite pictures was the only available model for a workable and satisfying

account of the event. [...] photography – the work seems to be saying – is at its most perspicacious and relevant when it foregrounds its mordant and memorial role. [...] This is why it is harder these days to distinguish photojournalism and documentary practice from the artistic appropriation of the photo-document, because both sets of practices are increasingly reliant on this circumscribed notion of the event-as-aftermath. (Roberts, 2009, pp. 292-293)

Unfolding the Aryan Papers, started off with images, documents and records from the archive of Stanley Kubrick, who sought to make a movie adaptation of *Wartime Lies*, by Louis Begley. *The Aryan Papers*, a movie about the Holocaust which was never made, and whose main character would have been played by Dutch actress Johanna ter Steege was, however, prepared over eight months' worth of investigations, photographic records, film footages and the choice of filming locations. During that period, Johanna worked closely with Kubrick, as she put herself in the character's shoes while awaiting the performance that could have marked her acting career. She was deeply frustrated over the project's cancellation.

Jane and Louise Wilson rearticulated Kubrick's project, starting from a *temporal deployment*: photographic and documental material, the writings and the work *Wartime Lies*, all of which served as the groundwork for the various objects pertaining to the history of a project not brought about, were now linked to new photographic, documental and movie records, where Johanna once again held the leading role.

Starting by scenically and formally stripping the architectural space to make it resemble the interior of the Hornsey Town Hall building, where the actress was registered by Kubrick, Johanna would also be registered by the Wilsons. Overlapping and return: on one hand, the formal influence of the choices made by the filmmaker –the character's, static pose, a blank stare–, which is repeated in the Wilsons' work, as well as the actress' return to those spaces, poses, and to a context of her past. Both the actress and the character undergo a metamorphosis, by overlapping Johanna and Kubrick's character as well as Johanna and the Wilsons' character. Still, the overlapping of the documental value also takes place, insofar

as the items from Kubrick's archive, documents representing the film's building process (making it possible to distinguish between document and fiction of the film's narrative), are now dragged into *Unfolding the Aryan Papers*, where Johanna becomes both actress and character at the same time.

This convergence of actress and character, a deployment which drags reality and daily living to the fictional realm allows the spectator to identify with that Johanna-character.

The private domain constructed by the document

In this text, from Barthes and that which called the modern photographer, we have mentioned a historical and cultural discourse of the photographic portrayal that brought about the paradigm of the photograph's crudity, its evidence-related nature, in contrast with the subject's psychological sketch, perceived as its true identity.

The subject's inability to see himself in the countenance of his photographic portrait and, on the other hand, the possibility that society will identify the subject just by looking at the photograph, amount to the construction of the private space and the public space.

Jane and Louise Wilson are two contemporary creators whose work constitutes a passage or deployment between these two domains, the private space and the public space, from evidence documented in photographs and on film. This deployment becomes pivotal for critically understanding the documental and identity-related value of the photographic image in our contemporary world. When the Wilsons examine Stanley Kubrick's investigative material archive for the project *The Aryan Papers*, which never got off the ground, and extend it from a video setup, simultaneously bringing together archive items with new film recordings of actress Johanna ter Steege in that same narrative context, they carry out a subtle overlap-

ping between the actress and the character, between the documented history of a fictional story that was never brought about, and a (hi)story where Johanna ter Steege plays Johanna ter Steege. This overlapping leads spectators to identify with that character, as the divide that once separated the misfortune of a given character from the glamour of the actress that played her (thereby leading them to converge on that misfortune and to envy the actress' life) is now suspended, insofar as the actress here is an unknown whose misfortune is her own life.

The photographic image today is shown to be distant from the impatience that characterized the age of analog Photography –the age of occurrences, of the instantaneous, of the sudden break, and of the decisive event–, in a deployment of the documental value that means a *mise-en-scène* based on a historical document, thereby bringing about a convergence and an identification on the part of the spectator.

This is precisely where we need to focus our attention, on the fact that the *contemporary image brings about a display of space and time*, by causing image-capturing, processing and reception procedures to be significant. The diversity of strategies developed does not favor the mere *image construction and setting*, but, rather, a significant interest in *depictive temporality*, thus returning the author to the density of life. The flow of daily events and the way they are consciously and emotionally experienced make it necessary to understand how the image oscillates. Regardless of the means or the operative strategy used, it will become necessary to overcome the inevitability of a definitive framework and a closed narrative.

If, today, there is a tacit agreement between the artist and the spectator as to the value of and interest in the device involving the enunciation of the work, the context in which it is developed and presented, the same does not occur when we observe an image, as we often forget that this is an element in a given presentation structure. Behind the depiction we are allowed to see, there is a concrete

expository context and a context of signification, both at the same time, whereby the project is presented and grasped. With the development of a modern visual culture, the visual observation of the depiction was favored at the expense of its *contextual dimension*. Throughout the first half of the 20th century, the presence and reception of photography in various expository contexts –among them, the salon, trade show, store, museum or publication–, amounted to a heightened interest in the *exposure of the unique image*, apparently devoid of tangibility, while moving the understanding of the current presentations was left on the back burner. We are heirs of a condoning of image exposure; this means that *we learn to forget or dismiss its enunciation*: anything concrete that comprises the work and the whole of which it is a part, the support and the means whereby it comes unto us in considering a given expository context and, more profoundly, its permeability in conveying established meanings. However, this is precisely the pragmatic aspect of the work's expository presentation, along with the interchangeability of meanings when it is received; this has been worked on by the depiction of the contemporary world as a *mise-en-scène* or *enunciation value*. The work is also found in that which groups the elements comprising it, as they are defined by the relation forged among themselves and according to the experience at that moment. That's akin to saying that the development of visual depiction has been interested in the way each element is organized in a concrete presentation but also in a presentation of sense, even though the author may understand that dual contingency. Works such as those by Jane and Louise Wilson prolong the legacies of modern visual culture, by reconsidering a look at the world that used to be defined as the moment and the camera's operative superiority, thus giving way to image oscillation, a reconfiguration process as a way of grasping a communicative truth. The project no longer shows the reference as being limited to an operative exposure, but, rather, evocations among various images and legacies; this means *the quantification of that which is visible has been surpassed by the qualitative value of the work's enunciation*.

References

Barthes, R. (2002). *Roland Barthes par Roland Barthes*. In: Œuvres complètes Tome IV 1972-1976 (pp. 575-771). Paris: Éditions du Seuil.

_____. (2010). *La Chambre claire (Note sur la photographie)*. Paris: Cahiers du Cinéma, Gallimard.

Batchen, G. (2009). *Photography Degree Zero: Reflections on Roland Barthes's Camera Lucida*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Bruno, G. (2007). 2. *Modernist Ruins, Filmic Archaeologies: Jane and Louise Wilson's A Free and Anonymous Monument*. In: G. Bruno, *Public Intimacy: Architecture and the Visual Arts* (pp. 43-82). Cambridge, MA: The MIT Press.

Carlos, I., & Cousins, M. (2010). *Jane & Louise Wilson: Suspending Time*. Lisbon: The Calouste Gulbenkian Foundation.

Cartier-Bresson, H. (1999). *The Mind's Eye: Writings on Photography and Photographers*. New York: Aperture.

Knight, D. (Ed.). (2000). *Critical Essays on Roland Barthes*. New York: Hall.

Parr, M., & Badger, G. (2004). *The Photobook: A History volume I*. London: Phaidon Press.

Phillips, C. (Ed.). (1989). *Photography in the Modern Era*. New York: The Metropolitan Museum of Art, Aperture.

Rabaté, J.-M. (Ed.). (1997). *Writing the Image after Roland Barthes*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Roberts, J. (2009). *Photography after the Photograph: Event, Archive, and the Non-Symbolic*. *Oxford Art Journal*, 32(2), 281-298.

Scott, C. (2007). *Street Photography: From Atget to Cartier-Bresson*. London, New York: I. B. Tauris.

Shawcross, N. M. (1996). *Roland Barthes on Photography: The Critical Tradition in Perspective*. Gainesville: University Press of Florida.

Cómo citar este artículo:

Baltazar, M. J., & Pombo, F. (2015). The Visual Archive: the self as author and actor. *Revista Kepes*, 11, 83-97.

Investigación: un nodo teórico del diseño

Resumen

El núcleo o nodo teórico del diseño se centra en el entendimiento de la investigación no sólo como actividad externa o voluntariosa al diseño mismo, sino en su inherencia en la esencialidad del acto procesual que éste representa. En síntesis, la investigación en diseño presupone una doble interpretación: aquella que parte de la naturaleza misma de su práctica cuyo umbral se representa en la idea seminal de designar algo; y la convencional de intervenir desde/sobre el acto de diseñar o el producto para reaccionar críticamente acerca de algunos de sus significados en la cultura de su tiempo. Ambos sentidos, se manifiestan en la trama cognitiva de su episteme describiendo la no linealidad de su pensamiento así como la trascendencia de su campo de conocimiento y diversidad de prácticas. La investigación sobre el diseño en sí, por otra parte e independientemente de sus fines, reclama de una clara postura inicial acerca de la definición de una estancia histórica desde la cual se ubica el investigador, y en consecuencia, de la selección pertinente de un nicho instrumental teórico convergente con el objeto de estudio en cuestión.

Aurelio A. Horta Mesa.
Profesor/Investigador. Doctor en Ciencias sobre Arte
Instituto de Investigaciones Estéticas.
Coordinador Académico Maestría en Historia y Teoría del Arte, la Arquitectura y la Ciudad.
Universidad Nacional de Colombia. Facultad de Artes.
Correo electrónico:
aahortam@unal.edu.co

Recibido: Diciembre 2014
Aprobado: Abril 2015

Palabras clave:
Diseño, epistemología, investigación, teoría, institución.



Research: a theoretical node of design

Abstract

The theoretical nucleus or node of design is centered in the understanding of research not only as an external or capricious activity to design itself but in its inherence in the essence of the evolving act it represents. In short, research in design supposes a double interpretation: that part of the very nature of its practice whose threshold is represented in the seminal idea of appointing something and the conventional idea of intervening from/on the act of designing or the product to critically react about some of its meanings in the culture of its time. Both senses express in the cognitive plot of its episteme describing the nonlinearity of its thought as well as the transcendence of its field of knowledge and diversity of practices. Research on design itself, on the other hand, and independently of its ends, claims a clear initial position about the definition of a historical stay from which the researcher is located and, as a consequence, of the pertinent selection of a theoretical instrumental niche convergent with the object of the study in question.

Keywords:

Design, epistemology, research, theory, institution.

Una constante e ineludible relectura a *Trazos poéticos...*, por muy disímiles motivos propios del ejercicio de cátedra, llamó la atención del autor a cierta consideración argumental de la cual se valió el presentador de este libro (Horta, 2012), cuando en relación a su proceso de escritura y composición revelaba cierta observación que Peter Burke¹ le habría confiado en razón de que:

[...] el giro más importante de las ciencias sociales en la actualidad tenía que ver con ese paso de lo social-cultural a lo cultural-social –aduciendo seguidamente–. Indico esto porque me parece que las estructuras gramaticales que usa el profesor Horta lo llevan a ratificar ese proceso, pues su mirada se fija, en primera instancia, en tratar de comprender los aspectos culturales, quizás como elementos constitutivos de una superestructura de la cual pende el complejo entramado de las relaciones sociales.²

Ciertamente, no creo haber sido consciente entonces de esa sutil, pero indeclinable relación entre la construcción sintáctica y el juicio diciente; no obstante, este agradecido detalle sí instó a que efectivamente corroborara en otras anteriores escrituras acerca del diseño, cómo estimaba el valor de la cultura en su refracción de los contextos, y asimismo del sujeto, en el que suele explicitarse a partir de ese saber autónomo que en definitivas merita el carácter cada vez más notable de esta profesión, así como en la eficacia de su método diverso de actuación práctica, o sea, de intencionalidad resolutoria. De modo, que el interés de este sumario crítico se centra entonces en aquel nodo de la estructura epistémica del diseño como es el de su trama cognitiva, al cabo, pertinente del conocimiento, la experiencia e investigación en tanto causalidad de una objetivación cultural y razón especulativa, según describe esta proposición de su episteme, así como la ruta-tablero de actividad investigativa del autor en curso.³

¹ Peter Burke (1937) es catedrático de Historia Cultural en la Universidad de Cambridge, destacado especialista del movimiento renacentista. Autor entre otras obras de: *El Renacimiento Europeo* (1998); *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico* (2001); *Historia social del conocimiento* (2002); y *¿Qué es la Historia Cultural?* (2004).

² Ricardo Rivadeneira. “El pensamiento no lineal en el Diseño”. Presentación del libro *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y teoría*. Universidad de Caldas - Universidad Nacional de Colombia. 25ª Feria Internacional del Libro de Bogotá. CORFERIAS. Pabellón 11 / 2do nivel. Auditorio Madre Josefa del Castillo. 26 de abril de 2012.

³ Se refiere en este caso a las tareas de investigación que bajo la premisa del campo ‘Arte y Diseño: intertextos de fundación e institución’, se llevan a cabo actualmente a través de los proyectos de investigación siguientes: 1) Pre-textos e intertextos de cultura material en la ilustración latinoamericana (I); 2) Textos, escenarios, imágenes, productos y otras apariencias en poéticas intertextuales del siglo XX; y 3) Planos y registros teórico críticos sobre la autonomía y dialéctica de la institución diseño. Vale aclarar, además, que en los contenidos de este artículo, y no con el mismo propósito ni argumentación como aquí se exponen, se reconocen fuentes de algunas de las siguientes conferencias dictadas en recientes eventos, que lógicamente pertenecen a un ciclo singular de estudio e investigación. Estas son: A) “Otra vuelta a la tuerca. Epistemología y diseño” en el IV Seminario en Pedagogía del diseño. Cognición y pensamiento de diseño. Auditorio Margarita González. Edificio de Postgrados de Ciencias Humanas. Universidad Nacional de Colombia. 5 y 6 de septiembre de 2014; y B) “Tres procesos de la investigación en diseño: devenir, responsabilidad y compromiso” en el Congreso de Investigación en Diseño. Universidad Nacional de Colombia. Auditorio León de Greiff. 29 y 30 de septiembre de 2014.

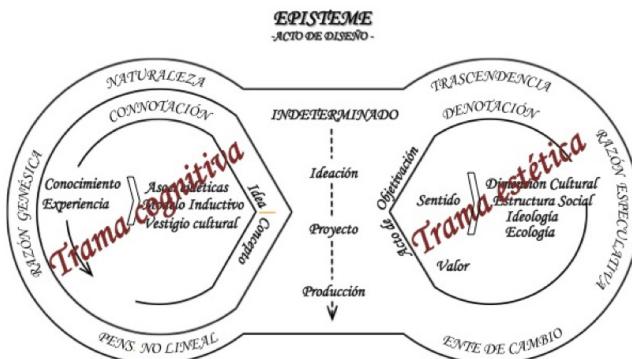


Figura 1. Episteme -Acto de Diseño-.

De la investigación o la trama cognitiva

Así como la ubicuidad de la imagen, y el cúmulo de objetos productos dominan el paisaje, y un alto por ciento de la práctica social contemporánea de incumbencia en estrategias empresariales, y no pocas políticas públicas, esta exacerbada realidad artificial, de extrema vigilia con un tramado imperativo de artefactos constituye de facto una maniobra incisiva de cómo lo privado/íntimo y lo público/colectivo borran sus límites de campo relacional, ensombreciendo los reales y graves problemas que determinan el prontuario de la investigación social y académica.

De ahí, que tanto intereses como tareas de los investigadores, se declinan casi siempre como consecuencia de un marco general de presunciones que parten en gran medida de una constatación o convicción sobre cuáles son aquellos frentes más prioritarios de intervención en los que organizaciones o plataformas institucio-

nales mantienen una atención recurrente bajo visiones finalmente no resolutorias. En este cuadro suelen presentar una atención constante los temas problemas sobre ecología, salud, educación, servicios públicos, agricultura y comunicación, entre otros, que en general representan áreas contentivas de un sinnúmero de micro-preguntas complejas que advierten no solo una nueva revisión al ente y procesos de un designio social,⁴ sino también a un otro orden de administración que en definitivas demanda de una resolución profesional con pensamiento no lineal, o sea, de una postura activa del diseño.

A la sazón, de aquí parten las presentes motivaciones de encuentro y cónclaves académicos sobre la enseñanza y/o la investigación, que cuando corresponden a prácticas y disciplinas poéticas como es este el caso, asumen un estimable reto, toda vez que la responsabilidad académica colectiva opera bajo la premura y el riesgo cada vez más en picada de una realidad mundo en desequilibrio entre lo creativo/constructivo y lo siniestro; donde el compromiso con la pobreza y el hambre o la confrontación con el genocidio y el desorden gerencial, así como una imperturbable pérdida de dignidad y valores constituyan permanentes telones de fondo de una lección inconclusa.

Sin embargo, estas realidades también establecen proposiciones temáticas y metodológicas para la investigación, si no como revisión de contenidos universales a revertir en nuevos proyectos de acción, sí de inteligencia en actos a través de los cuales se contribuya al entendimiento del diseño como una práctica material en tanto área de conocimiento, léase ciencia, y en particular al de su pensamiento de poética humanista y racionalidad técnica. Una problemática que la teoría del diseño resiente en relación con su legitimación de constituir un proceso de creación sin juicio intuitivo –piénsese en la postura de Simon–; una práctica intelectual con autonomía que requiere de la participación de métodos o procedimientos de otras ciencias –según pronostica Cross–; o la definición de una razón unidimensional que la teoría de Simon asume de Marcuse según propone Margolin, teniendo en cuenta las teorías del filósofo acerca de las potencialidades del hombre.⁵

⁴ El término 'designio', según Anna Calvera, responde a ese proceso de designar que implica el diseño "en una fase de la cadena de producción que consiste en decidir lo que se va a hacer y es la responsable de que el producto proyectado se adecue perfectamente al utillaje técnico disponible y a las características del material objeto de transformación" (Salinas et al., 2010, pp. 63-85).

⁵ Para una ampliación del asunto véase: "Los dos Herberts" en Margolin (2005, pp. 323-333).

En resumidas cuentas, la actividad investigativa en el diseño parte de un doble sentido: el natural o incoado concerniente a una lógica particular de racionalidad con vista a una resolución técnica y del producto, más la subsecuente de una teoría crítica de la práctica como pretende la de esta escritura. Ambos sentidos expresan una manifestación y estado de la cultura, así como una claridad acerca de la anchura y no linealidad del conocimiento implícito en la acción o acto del diseño, que valga apuntar, requiere asimismo de una actitud investigativa sin remilgo como cuando se trata de amurallar al diseño en nichos disciplinares o desde zonas de afectación que constituyen sus modos, pero no su trascendente definición de práctica y campo profesional.⁶

a) Acerca del devenir o el suceder, evolución, o cambio

Una tensión constante de todo proyecto de investigación en el diseño, parte del presunto referente acerca de cuál se considera el radio de conocimientos de la disciplina, es decir, sobre qué variables de historicidad se arguye un plano inicial de indagación, y cómo éste se revela en un particular registro de acto de diseño, así como bajo qué circunstancias de tiempo/espacio y cultura.⁷ En principio, y a diferencia con la arquitectura, el arte y la ingeniería, el suceder diligente de la democratización del diseño como práctica poética ha propiciado varias hipótesis sobre las rutas de su origen, idea causa o acto pensante, profesión y disciplina; una cuestión que entrecruza en ocasiones, distrayendo, la estructura consciente de

⁶ Valga la atención que presta Margolin a este asunto: "Personalmente prefiero una concepción mucho más abierta de la actividad del diseño, cuyo objetivo principal de investigación no se preocupe por justificar una esfera separada de conocimientos. Reconozco el valor de tal conocimiento, pero cuando éste es buscado o definido de manera excesivamente estricta, los investigadores tienden a excluir otras perspectivas valiosas. En cambio, considero saludable la multiplicidad de discursos que pueden contribuir a una mayor comprensión del diseño, tanto en su sentido práctico como en su sentido teórico." (Llamada de cita) * Don Levine ofrece una interesante discusión de la disciplinabilidad en su artículo 'Sociology and the Nation-State in an Era of Shifting Boundaries' [La sociología y el estado nación-nación en una de fronteras cambiantes], *Social Inquiry* 66, núm. 3, agosto de 1996, pp. 253-266. Levine postula la obsolescencia de las fronteras disciplinares en las ciencias sociales cuando afirma que "En el presente, pocos de los principales conceptos, métodos o problemas pertenecen exclusivamente a una sola disciplina de las ciencias sociales" (p. 259). Luego procede a comparar las disciplinas académicas con los estados nación, y concluye que las disciplinas continúan siendo valiosas como instituciones que proveen elementos de identidad profesional, pero considera que, como los estados-nación, las disciplinas claramente delimitadas han sido severamente socavadas por la emergencia de fuerzas y tendencias de mayor magnitud" (Margolin, 2005, pp. 326-327).

⁷ Si bien la historia de las civilizaciones da muestra de artefactos, pinturas, y gráficos que justifican un sentido social y colectivo de esas producciones dada su cualidad formal y evidente funcionalismo, así como también por una clara apreciación de su imaginación e intencionalidad en cuanto al 'hacer planeando', este capítulo seminal de las culturas no se debe a una conciencia per se del diseño, ni tampoco al arte propiamente dicho; aunque sí, a la consideración que guarda aquel pensamiento mágico religioso en el umbral de una

una investigación, ya procedan éstas del plano histórico, teórico/crítico, del ejercicio del diseñador, o de un equipo concomitante donde concurren el sociólogo o antropólogo, el ingeniero o médico, el artista o crítico, el arquitecto, u otros.

De hecho, el suceder histórico en el diseño a la vez que enuncia diferentes perspectivas acerca de su etiología, casi siempre a modo de variables de campo (Bourdieu, 2000),⁸ asimismo refiere un modo de pensamiento que ha transitado de la ideación/función, a la planeación y proyecto, más tarde al proceso fenomenológico, y finalmente al pensamiento complejo y no lineal, este último característico de diferentes centros de conocimiento en el nodo de su epistemología.

Una primera variable de abordaje sobre esta evolución de la práctica y pensamiento del diseño como razón de un tiempo cultural marca la dicotomía ‘modernidad/progreso’; que asimismo provee un concepto duro, el de la industrialización, implícito de otro contenido del proceder que inicia el dilema respecto de la creación/investigación, y que finalmente conviene en el factor diseño (Calvera, 2010, pp. 63-85). Se suman a estas dos variables una tercera que prioriza la profesionalización e institucionalización del campo teórico-práctico como núcleo no solo de autonomía de esta práctica social y la disciplina, sino además como el argumento de su investigación y procesos de producción, que en buena medida representa esa etapa de mundialización del diseño que abarca las décadas del 40 al 60 del siglo pasado. El comportamiento de esta dialéctica crítica preserva de los campos ya mencionados un presupuesto básico, la naturaleza del conocimiento del diseño y su trascendencia, que los estudios del diseño –*Design Studies*– enfatizan desde

conciencia estética, que mucho decidirá en la evolución antropológica y cultural de la humanidad. Entonces, el criterio que aquí se sugiere para una aproximación a la autonomía del diseño se apoya en la naturaleza de ese pensamiento no lineal que no parte ni de una condición preológica del hombre ni tampoco de otra práctica con identidad profesional o del conocimiento, sino de varios saberes en cuestión (sociales, de humanidades, o mecánicas...) que se orientan por una conciencia de sí para prevenir sobre el interés y proceder del hombre. De ahí, que se entienda como acto de diseño autónomo al acto de autoconsideración o autonominación del diseñador como sujeto de una práctica diferencial del arte, la arquitectura u otras prácticas afines (Horta, 2012, pp. 25-58).

⁸ La noción categoría de campo según el autor alude a la concurrencia de producciones culturales donde “se designa ese espacio relativamente autónomo, ese microcosmos provisto de sus propias leyes. Si bien está sometido como el macrocosmos a leyes sociales, éstas no son las mismas [...] una de las definiciones más visibles de la autonomía del campo es su capacidad de refractar, traduciéndolas en una forma específica, las coacciones o las demandas externas” (Bourdieu, 2000, pp. 74-76).

lo 'epistemológico y poético'.⁹ Un esquema del devenir de estas posiciones críticas quizás pueda graficarse como se ensaya en este marco.

Tabla 1. Esquema del devenir epistémico y poético del Diseño

TIEMPO Y CUESTIÓN HISTÓRICA	CÁRACTER DE ÉPOCA Y FUNCIÓN SOCIOCULTURAL	MODOS Y SIGNIFICADOS DE ACTUACIÓN
1851-1919: El dilema estético	Modernidad / Progreso Industrialización	Arte – Artesanía – Artes Aplicadas
1920-1959: Autonomía del diseño	Industrialización / Bauhaus / Organicidad	Arte – Vanguardias – Diseño
1960-1983: Mundialización	Profesionalización / Institucionalización / Ciudad	Diseño > Tecnologías – Nuevos materiales –
1984-2000... Otras alternativas y variables	Globalización	Diseño > Ecología – Ergonomía – Culto al objeto – Virtualidad – Ficción
POÉTICA		EPISTEMOLOGÍA

Pero, una cuestión a considerar frente a estas diferentes posiciones acerca del posible valor de cambio que sufre el episteme del diseño, según se focalice desde una de las variables de su suceder histórico al cual se afilia toda investigación, infiere una cuestión de mayor atención: advertir que el contexto de un determinado objeto o proceso del diseño, no siempre suele resultar viable con el recurso teórico con el cual se analiza dada la naturaleza de su posible hipótesis de tiempo de investigación, y el específico de su objetivación cultural.¹⁰

⁹ En estos dos órdenes, epistemología y poética, se centran las coordenadas de esta postura de investigación, consecuente con una revisión del concepto 'práctica en aprehensión, desarrollo y dominio de una técnica' que define en últimas una poética; y por otro lado, las particulares incidencias de la construcción de formas y estructuras mentales que demuestran la relación de un devenir socio-productivo y simbólico de la cultura con las reales determinaciones de un modo de hacer.

¹⁰ "Ese cambio del objeto de diseño se debe a una expansión de su episteme en la que, primeramente, se suscitan las aplicaciones creativas, los reajustes tecnológicos, o las revaluaciones de función, en razón de nuevos dominios de productos; que sustituyen el trazo del diseño o la mecanización, por la digitalización o automatización cibernética, así como la planeación y el proyecto, por la guía-manual y destreza con determinados software de creación y producción, demandantes más del entrenamiento, que del análisis lógico y prospectivo, aunque sin obviarlos del todo". Para un mayor despliegue sobre este apartado, véase Horta (2012, pp. 61-65).

Este punto trae a propósito una asimetría persistente entre la historia, la teoría crítica de la disciplina, y la pertinente a su práctica social, que de manera constante se abre a favor de nuevas representaciones genéricas en muy corto plazo logrando un novedoso emplazamiento profesional y una escala distintiva de orden económico, y asimismo de movilidad en el consumo. En el caso de culturas recipiendarias o dialógicas como las latinoamericanas con un determinado legado ontológico discursivo, y visto desde una perspectiva académica de investigación, esta problemática induce la mayoría de las veces a una inconsistencia de argumentación, al menos de autenticidad, a causa de un descentramiento de su pertinencia histórica con el proponente argumentativo de su objeto particular de investigación. Un principio básico de la investigación aplicada, que claro está, no excluye la obligada atención referencial que se le debe a toda experiencia avizada del campo académico y profesional en general.

Acá, y a pesar de respetables esfuerzos,¹¹ la historia del diseño no se imbricó de principio con la de su particular cultura material, una cuestión que en gran parte se debe al temprano desarrollo, profusión e impacto de su literatura, ensayo político, y una escritura de muy variados géneros sobre el arte, que en gran medida encubren las primicias de su filosofía. Y por otra parte, porque el papel de las mentalidades de poder y dominación colonial frente a una estructura de saber e imaginar diferentes, retardaron la comprensión sobre la importancia de una historia y teoría de la propia cultura.¹²

¹¹ Vale señalar en este punto algunos de estos ejemplos: *De Gutenberg a Landaluze*, de Jorge R. Bermúdez (1990); *Historia del Diseño Industrial*, de Oscar Salinas Flores (1992); *Cabezas duras y dedos inteligentes. Estilo de vida y cultura técnica de los artesanos colombianos del siglo XIX*, de Alberto Mayor Mora (1997); *En torno al origen del objeto industrial en Colombia*, de Humberto Muñoz Tenjo (2002); *Historia del diseño en América Latina y el Caribe. Industrialización y comunicación visual para la autonomía*, de Silvia Fernández y Gui Bonsiepe (2008), y más recientemente *La Travesía de la forma. Emergencia y consolidación del diseño gráfico 1948-1984*, de Verónica Devalle (2009), y *Creatividad Social. La profesionalización del diseño industrial en Colombia*, de Juan Camilo Buitrago (2012). *World History of Design* se titula el último aporte de Víctor Margolin a la historiografía del diseño, que aún sin consultar más con noticias de su ‘amplio registro’ promete dar un paso de avance y respuesta acerca de una visión más integradora del hecho cultural del diseño en Occidente.

¹² Justo en este sentido se motivan y mueven investigaciones acerca de esa atención que el ilustrado criollo tuvo de su mundo material, y de las prácticas que desde aquí describen una autonomía política y autodefinición cultural. Anteriormente, en la nota 3 se hace mención de éstas.

En consecuencia, esto propició más tarde a las historias de las artes, en tanto principal orden de reflexión sobre las prácticas poéticas, un vacío de sustantivación en relación con aquellas zonas de actuación que del artesanado pasando por los oficios y hasta el diseño comienzan a manifestarse con plena autodeterminación profesional. Prácticas que, en primer término, se valen de la ideación-plan y de un proyecto con un fin de objetivación física, virtual o hipotética/sensorial que define más que al arte, al diseño.¹³ Por otro lado, valga subrayar, cómo el rastro de una cultura material se torna para el caso particular del diseño una razón de sustentación, y premisa, de práctica y modo discursivo universal. Este último, ganado en Latinoamérica por las artes en el vórtice de impostura del estilo barroco, y a través de su pensamiento y manera transcultural de ser y representar.¹⁴ Más tarde, y a consecuencia de la impronta que el Modernismo despliega como primer movimiento referencial para el canon literario europeo a finales del siglo XIX, las artes y las letras latinoamericanas permean con decisiva participación las élites y mercados europeos en el lapso de las dos guerras mundiales y de las vanguardias artísticas de principios del siglo XX, escenario singular de la autonomía profesional del diseño.

Ahora bien, la América Latina, así como África, Oceanía y Asia –con excepción de la China y Japón–, significan culturas que en gran parte representan una producción y economía en vías de desarrollo, pero al mismo tiempo, un rastro civilizatorio de probada riqueza cultural, que desde el punto de vista de una inteligencia práctica, capacidad simbólica e imaginarios, han dado muestra de excepcionales constructos poéticos.

¹³ El caso de las artes aplicadas o decorativas, así como de un tipo especial de fotografía como la fotorreportera de prensa, y el cine, son ejemplos de ausencia como un período genésico en las historias del diseño en Latinoamérica, o simplemente continúan desestimándose respecto del significado que éstas tienen para una comprensión del trance que la contemplación e ilusión artística lega a la obra, objeto o imagen de utilidad y función práctica constituyendo prueba de una materialidad poética.

¹⁴ "Entendemos que el vocablo **transculturación** expresa mejor las diferentes fases del proceso transitivo de una cultura a otra, porque éste no consiste solamente en adquirir una distinta cultura, que es lo que en rigor indica la voz anglo-americana *aculturation*, sino que el proceso implica también necesariamente la pérdida o desarraigo de una cultura precedente, lo que pudiera decirse una parcial *desculturación*, y, además, significa la consiguiente creación de nuevos fenómenos culturales que pudieran denominarse de *neoculturación*. Al fin, como bien sostiene la escuela de Malinowski, en todo abrazo de culturas sucede lo que en la cópula genética de los individuos: la criatura siempre tiene algo de ambos progenitores, pero también siempre es distinta de cada uno de los dos. En conjunto, el proceso es una *transculturación*, y este vocablo comprende todas las fases de su parábola" (Ortiz, 1963, p. 103).

Una conciencia profesional del diseño nunca sería autosuficiente si al unísono de su interés social, implícito de producción y consumo, no privilegia las bases de una cultura que se debate en la sobrevivencia y el caos político y económico. En este mismo sentido, suele interpretarse a veces una cierta obnubilación de los pretextos históricos culturales y prácticas fundantes del diseño en América Latina, dejando entrever una apariencia de investigación inconsistente; y en consecuencia, una profesión blanda sin resonancia contrastante. Verónica Devalle confirmaba muy recientemente,¹⁵ a través de un listado de investigaciones y textos donde sobresalían los brasileños, que el caudal de producción que la historia y teoría del diseño alcanzaba en este último decenio en Latinoamérica era notable; una verdad de Perogrullo, que cabría contrastar con el de una práctica profesional y académica del gremio en principales centros emisores de Europa y Norteamérica, en los que un alto por ciento de entelequia directiva, ejecutiva y de investigación corresponde a latinoamericanos formados acá y con estudios superiores adquiridos en prestigiosas universidades y centros internacionales de investigación, desarrollo empresarial, cultural o científicos. ¿A qué registro histórico correspondería entonces este suceder de transacciones interculturales del saber y ejercicio profesional del diseño? La emergencia de esta consideración constituye una asunción, primero, de pertinencia investigativa, pero antes, de (re)visión y método de la formación de un diseñador –constructor de mundo–.¹⁶

¹⁵ En: “Formas clásicas y nuevas formas de hacer historia. El surgimiento del diseño en la Argentina como caso de estudio”, conferencia de Verónica Devalle, en el Tercer Encuentro de Teoría e Historia del Diseño Gráfico. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá, septiembre 2014. Memorias en proceso de edición.

¹⁶ Baste esta ágil mención sin interés de dato sino de ejercicio *imperioso* para reconocer en rápida lista cómo se comporta Latinoamérica en distintos órdenes y campo del diseño en centros de competencia internacional: Carolina López Dau (**ARG**). Pixar; Ramiro López Dau (**ARG**). Pixar; Juan Gatti (**ARG**). Kenzo – Diseño de estampados Vogue Italia – Moda; Fabricio da Costa Machado (**BRA**). Diseñador (Footwear Designer II) en Nike Global Action Sports – Ropa deportiva; Mauricio Cordel (**BRA**). Diseñador en Nike Football – Ropa deportiva; Francisco Costa (**BRA**). Calvin Klein – Moda; José Colucci (**BRA**). IDEO; Belmer Negrillo (**BRA**). IDEO – Diseño de experiencias; Gustavo Lins (**BRA**). Louis Vuitton – Moda; Santiago Carrasquilla (**COL**). Sagmeister & Walsh – Diseño gráfico; Juan Pablo Trujillo (**COL**). Richard Meza (Peruano/Español) – Premiado director creativo y tipógrafo. LAD (Latin American Design); JPMorgan Chase – Diseño de interfaces; Melissa Losada (**COL**); Marcela Vélez (**COL**). M2MAtelier – Moda; Juan Carlos Obando (**COL**). Juan Carlos Obando – Moda; Haider Ackermann (**COL**). Haider Ackermann – Moda; Lázaro Hernández (**CUB**). Proenza Schouler – Moda; Rodrigo Martínez (**MEX**). IDEO – Diseño y biología; Fabián Díaz (**MEX**). Lippincott – Consultor estratégico; Antonieta Cruz (**MEX**) – Editoriales de Arte de México–; Luis Cilimigras (**PER**). IDEO – Movilidad.

b) Acerca de la responsabilidad, o incumbencia, deber o sensatez

László Moholy-Nagy (1895-1946), uno de los intelectuales más orgánicos de la autonomía del diseño, adelantaba muy temprano en su primer libro de 1927, *Pintura, fotografía, cine...*, la tarea inmediata que los profesionales y la sociedad europea de principios del siglo XX debía emprender con vista a superar el vuelco que las vanguardias empeñaban de ruptura con el canon artístico, así como de asimilación de nuevos medios técnicos como la fotografía y el cine, por ejemplo, responsables de una reificación de la cultura visual y de una síntesis de la mirada, pero además de focos intertextuales de atención, influyentes de un nuevo concepto de apropiación del paisaje, y de apreciación de las cosas comunes de la realidad, amén de otros modos de comunicación. Al respecto argüía el maestro:

Con el impacto de los cambios violentos, artistas, escritores, científicos y filósofos se convirtieron en los revolucionarios de una utopía realista, y pasaron del simple disfrute de sus capacidades a una toma de conciencia de sus deberes y responsabilidades esenciales hacia la comunidad. Así, reformularon sus objetivos y clarificaron sus posiciones, lo que dio lugar a la creación de nuevas herramientas de investigación tanto a nivel intelectual como emocional, instaurando un nuevo proceso de investigación científico y artístico con fines sociales. Los enciclopedistas, Voltaire y Rousseau abrieron el camino a Fourier, Proudhon, Marx, Bakunin, Kropotkin y Lenin; Pascal a Faraday, Maxwell, Pasteur, Rutherford y Einstein; Lamarck a Darwin, Mendel, Pavlov; Lavater a Freud; Beethoven a Debussy, Schoenberg, Stravinsky, Bartok, Varese; Poe a Petoefi, Heine, Thoreau, Whitman, Rimbaud, Dostoievsky, Tolstoy, Joyce; Sullivan a Wright, Loos, Le Corbusier, Gropius; Courbet a Manet, Cézanne, Seurat, Kandisky, Picasso, Léger, Malevich, Mondrian. Éstos son los nombres que simbolizan el esfuerzo infatigable y los resultados de la persistencia del espíritu de investigación. (Moholy-Nagy, 1927/2005, p.261)

En este enunciado de celebridades filosóficas, científicas y de las artes contemporáneas, sería posible colegir una dialéctica que el intelectual húngaro/norteamericano designa como utopía realista. O sea, de una realización de lo ideal a partir de concreciones poéticas que aquellos artistas, filósofos, arquitectos, músicos y escritores fijaron con irrepetible novedad como síntoma de contexto y espíritu de una época que desde entonces pertenece al diseño. Más adelante, agregaba Moholy-Nagy, se requería de una nueva educación capaz de hallar un encuentro con el nuevo

conocimiento inclusivo de productores, consumidores y diseñadores, acentuando que las bases de esa educación únicamente serían provechosas “cuando se conjunten intencionalmente las disciplinas y las técnicas más eficaces, después de haber sido elaboradas y probadas escrupulosamente por la investigación” (p.263).

Está claro, que en los procesos de autonomía de la profesión y disciplina del diseño, la investigación no solo se centraba en un ejercicio de indagación profesional para encontrar respuestas a las graves preguntas de una pujante industria a favor del progreso, o a las exigencias que las nuevas técnicas de impresión demandaban para las marcas productos y los carteles. Moholy-Nagy describe la trama investigativa del diseñador a partir de una clara conciencia sobre el valor de la experimentación a través del estudio y práctica con los materiales, de experiencia con el espacio y las formas de la naturaleza y la materialidad, pero con mayor detención con los medios técnicos de representación y función de la luz, en resumen, su objetivo nodal.

Con certeza la investigación académica en diseño como en otras disciplinas nace con la profesión; de ahí, que éste no se diferencie de otras coetáneas áreas en cuanto a modelos de proceder investigativo, si bien por su misma naturaleza de cambio e indeterminación,¹⁷ el acto de diseñar suele proceder suspicaz en relación con modelos y mallas de análisis; justamente, debido a esa particularidad universal de la investigación que precisa de una razón casuística y una definición de límites, que en el diseño, agréguese, dada su condición de práctica poética responde a una máxima objetivación de fines. Una razón de más para advertir distintivos modos de investigación, según la identificación de campos, y la relación entre sujeto-objeto de intervención.

¹⁷ La indeterminación del diseño, según Buchanan, resulta una categoría particular del concepto y método del diseño en atención a su carácter abierto, alternativo de soluciones y cambios (Horta, 2012, pp. 25-39).

La investigación sobre el diseño en sí, se ocupa del conocimiento de su ente y práctica, así como del carácter específico de su proceder, o sea, se desenvuelve en lo epistémico por lo cual se desarrolla desde/sobre la historia, teoría y crítica de la disciplina. La investigación del producto diseño define una segunda escala, que comúnmente apoyada por la fenomenología abarca procesos y componentes de creación o producción, considerando entre otros factores el proyecto, los materiales, también la cadena productiva, y la recepción o el consumo. La tercera vía de investigación apunta a la trascendencia del diseño como impacto cultural en consideración al *marketing*, consumo, trato ecológico, relación con el hábitat, y en tanto significativo de la cultura material. Y un cuarto posible apartado de investigación se reconoce en las diferentes variables donde el objeto de diseño interactúa y se define a partir de la tecnología y el campo de representación virtual, donde lo epistémico y fenomenológico del diseño se encuentran con otras zonas concomitantes de conocimientos como las artes, en relación con la imagen y la visualidad, la ingeniería, la antropología y la sociología o la política, entre otras.

c) Compromiso, o contrato, trance

Una estrategia académica de investigación exige como antesala del proyecto un autorreconocimiento de cuáles son sus vacíos de abordaje en relación con los marcos de contenido de la disciplina y su refracción sociocultural. Por razón de su misma naturaleza de acción ilimitada y carácter de novedad, el compromiso de la investigación desde/sobre el diseño requiere de un proyecto imperioso que aparte de conciliar con los intereses y facultades del investigador, de igual manera se oriente a aquellos flancos de inatención que persisten en problemas de repercusión organizacional, productiva o política que deterioran o afectan al desarrollo social.

Históricamente, el éxito y recepción del diseño ha atribuido al campo profesional una cierta notoriedad, al punto de agilizar en muy poco tiempo una estimación social que duró en el caso del arte y la arquitectura varios siglos. Sin embargo, dada

su democratización, y estrecha afinación con el sector empresarial, de producción, y de servicios, actualmente el diseño exige a la par de un suficiente producto, una inteligencia que lo cualifique de sus colaterales prácticas alternativas de innovación estratégica, y lo visiona distintivamente en su espacio/tiempo cultural como contribución del presente y aliento de futuro.

Un caso peculiar que ilustra lo anterior en medio de la precariedad como la economía azota los planes más influyentes de la política ciudadana, tales como la salud y la educación, sería el que presenta actualmente el diseño de modas latinoamericano, que con un alto reconocimiento internacional e innegable éxito, y no siempre dependiendo de una formación académica supera ventajosamente otras prácticas e instituciones del diseño. Una posible moción al respecto a modo de reflexión podría inferir que en esa multiplicación de talleres especializados de la moda –no desde la academia específicamente–, la apropiación diferencial de saberes parte de una decidida actitud frente a la indagación, que demanda perentoriamente aproximaciones con la sociología aplicada, y asimismo fuente de interés para la historia cultural, vinculante por otra parte con encuestas de comportamientos sociales y revisiones sobre prácticas artesanales, de oficios, que en ocasiones alcanzan informaciones antropológicas. Es decir, un proceso de taller *ex aequo* a la formalidad académica, que anticipa eficientemente premisas de investigación social obteniendo resultados oportunos y contribuyentes a un bienestar económico de apertura para nuevos roles de trabajo y recursos socioculturales.¹⁸

El diseño de modas tiene a su favor, a la par del cine, uno de los productos de mayor producción y consumo de la industria cultural, de hecho, tanto la pieza de vestir como el film son productos relevantes e indicativos del Producto Interno Bruto (PIB) en las macroeconomías diligentes. Valga el caso agregar, que si el objeto vestido forma parte de una ingenuidad culposa del diseño como la de contribuir a un consumo irrefrenable, también le cabría el mérito de aportar a la historia de las ideas, a la ciencia, y a otras áreas de conocimientos subsecuentes, la sistematización

¹⁸ Esta idea se motiva de la impronta seminal dejada por uno de los textos fundantes de la autonomía del diseño, me refiero a *Are clothes modern? An essay on contemporary apparel* (1947), Chicago: Paul Theobald, de Bernard Rudofsky (1905-1988) austriaco/norteamericano (Horta, 2012, pp. 102-106).

de una práctica profesional que aporta a la investigación y otras profesiones, un método de variables de acción y modulación de sentidos entre lo ideal/quimérico y lo pragmático/objetivo de la realidad.

Este trance de prácticas y saberes que instalan hoy la artificialidad y la visualidad como significados de civilización, responde sin dudas a una dialéctica de *poesis* del artesanado –oficio-arte– que llega al diseño como inferencia arquetípica de una nueva visión y construcción de mundo, que entre otras responsables anticipaciones encuentra en William Morris un antecedente de excepción.

Durante todo este tiempo he trabajado mucho en mi negocio, y en él he tenido un considerable éxito incluso desde el punto de vista comercial; creo que si hubiera cedido en algunas cuestiones de principio me hubiera convertido en un hombre auténticamente rico; sin embargo, no puedo quejarme, aunque en los últimos años los negocios hayan decaído tanto. Casi todos los diseños que utilizamos para decoración interior (papeles pintados, tejidos y objetos similares) los he diseñado yo. He tenido que aprender la teoría, y en parte también la práctica, del tejido, teñido y estampación textil: todo lo cual –debo decir– me ha proporcionado, y aún me proporciona, ratos muy agradables. Sin embargo, y pese a todo el éxito que he tenido, no he dejado de estar consciente de que el arte que he estado ayudando a crear se hundiría al morir los pocos que realmente nos preocupamos de él, y que una reforma artística basada en el individualismo está llamada a perecer con los individuos que la hayan iniciado. Tanto mis estudios históricos como mis continuos conflictos con el fariseísmo de la sociedad moderna, me han impuesto la convicción de que el arte no puede tener una vida y un desarrollo auténtico bajo el actual sistema de comercialización y búsqueda de beneficio. (Morris, 1985, pp. 28-29)¹⁹

Referencias

Bourdieu, P. (2000). *Los usos sociales de la ciencia*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Bony, Anne (2013). *Le Design. Histoire. Principaux Courants. Grandes Figures*. París. Larrousse.

¹⁹ Léase “Bosquejo, más bien aburrido, de mi vida poco extraordinaria. Carta del 5 de septiembre de 1883 a Andrés Scheu” (Morris, 1985, pp. 25-30).

Calvera, A. (2010). *Cuestiones de Fondo: La hipótesis de los tres orígenes del diseño*. En: *Diseño e Historia. Tiempo, Lugar y Discurso* (pp. 63-85). Editorial Designio S.A.

Horta, A. (2012). *Trazos poéticos sobre el diseño. Pensamiento y Teoría*. (C. A. Jaramillo, Ed.). Manizales: Universidad de Caldas. Recuperado de http://issuu.com/ahortamesa/docs/trazos_po_ticos..._pdf_p_blog

Margolin, V. (2005). *Las políticas de lo artificial. Ensayos y Estudios sobre el diseño*. México. Editorial Designio S.A.

Moholy-Nagy, L. (1927/2005). *Pintura, fotografía, cine y otros escritos sobre fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Morris, W. (1985). *Arte y Sociedad Industrial*. La Habana: Editorial Arte y Literatura.

Ortiz, F. (1963). *Contrapunteo cubano del tabaco y el azúcar*. La Habana: Consejo Nacional de Cultura.

Salinas, O., Pelta, R., Calvera, A., Campi, I., Julier, G., Narotsky, V., ... Bayo, C. (2010). *Diseño e historia. Tiempo, lugar y discurso* (1st ed.). México: Editorial Designio S.A.

Cómo citar este artículo:

Horta, A. A. (2015). Investigación: un nodo teórico del diseño. *Revista Kepes*, 11, 99-115

Modelo de Diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en El Paisaje Cultural Cafetero Colombiano*

Resumen

La valoración del paisaje como patrimonio y la apropiación social por parte de sus habitantes, posibilitan la sostenibilidad económica, social y medioambiental del territorio, puesto que la cultura constituye el eje fundamental para el desarrollo integral de los pueblos. En el Paisaje Cultural Cafetero de Colombia, reconocido por la Unesco como Patrimonio de la Humanidad, se ha identificado la necesidad de implementar un proyecto integrador para posibilitar una mayor participación de la comunidad en el reconocimiento de sus valores patrimoniales y lograr una comunicación efectiva del público mediante la estructuración de un modelo de diseño ecoeficiente. El potencial del diseño, y su rol de agente de innovación, se presenta como una alternativa importante para facilitar los procesos de apropiación social del patrimonio mediante la interacción de las personas con los componentes fundamentales que dan sentido y significación a la interpretación de los lugares.

El paisaje cultural como patrimonio es un concepto dinámico y holístico que involucra todas las dimensiones espaciales y temporales de la habitabilidad y exige una actitud responsable y participativa por parte de la colectividad, tanto propia como visitante, para garantizar la conservación y permanencia en el tiempo de la identidad cultural y la diversidad medioambiental.

Adriana Gómez Alzate.
Ph.D. en Sostenibilidad,
Tecnología y Humanismo. Do-
cente Departamento de Diseño
Visual, Universidad de Caldas.
Manizales, Colombia.
Correo electrónico: adriana.
gomez@ucaldas.edu.co

Recibido: Febrero 2015

Aprobado: Mayo 2015

Palabras clave:
Paisaje cultural, patrimonio, sos-
tenibilidad, diseño, interacción,
apropiación social.

* Artículo resultado de la investigación: "Sostenibilidad del patrimonio urbano en el Paisaje Cultural Cafetero. Aplicación experimental de un modelo de diseño ambiental para su valoración en la Ruta Norte de Caldas". Grupo de investigación DICOVI / Instituto de Investigaciones en Ciencias Sociales y Humanas, ICSH / Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados de la Universidad de Caldas.

Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015, págs. 117-138 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En Línea)
DOI: 10.17151/kepes.2015.12.11.7



Design model for social assessment and appropriation of heritage in the Coffee Cultural Landscape of Colombian

Abstract

The valuation of the landscape as patrimony and the social appropriation by its inhabitants, facilitate the economic, social and environmental sustainability of the territory, given that culture constitutes the main focus for the comprehensive development of the peoples. In the Coffee Cultural Landscape of Colombia, recognized by Unesco as World Heritage, the need to implement an integrated project to enable greater participation of the community in the recognition of their patrimonial values, and to achieve an effective communication of the public by structuring an echo- efficient model has been identified. The potential of the design, and its role as an innovation agent, presents itself as an important alternative to facilitate the social appropriation of the patrimony processes by means of the interaction of people with the fundamental components that give sense and significance to the interpretation of places.

The cultural landscape as heritage is a dynamic and holistic concept that involves all the spatial and temporary dimensions of habitability and demands a responsible and participative attitude from the community, both proper and visitor, to guarantee the conservation and permanence in time of the cultural identity and the environmental diversity.

Key words:

Cultural landscape, sustainability, design, interaction, social appropriation.

Introducción

Para la conservación y preservación del paisaje es importante tener un acercamiento desde una mirada integradora cualitativa, que de sentido y valoración a su existencia desde la cultura y la sociedad que lo habita y no exclusivamente desde las ciencias básicas, pues dejaríamos de lado su razón de ser como paisaje. El paisaje como patrimonio debe estar al servicio de la colectividad, manteniendo un equilibrio dinámico en su uso, que controle su explotación intensiva pero que permita una interacción con la actividad humana, para su aprovechamiento productivo, su disfrute social, su apreciación estética y su valoración medioambiental, con un enfoque de sostenibilidad.

El concepto de *Paisaje Cultural* se asume por primera vez en la Convención sobre el Patrimonio Mundial de la Unesco en el año 1992, donde se define como “la representación combinada de la labor de la Naturaleza y el Hombre”, superando las primeras concepciones que valoraban simplemente los monumentos, los conjuntos de construcciones y sitios con valor histórico, estético, arqueológico o científico, para ofrecer una mirada integradora y holística donde el valor del *Paisaje Cultural* está dado por el equilibrio entre las acciones que dan lugar a las manifestaciones humanas y a las relaciones del ser humano con su medio natural.

El *Paisaje Cultural Cafetero de Colombia* (PCCC), integrado por los departamentos de Caldas, Quindío, Risaralda y Norte del Valle, denominado también *Ecorregión del Eje Cafetero*, fue reconocido como Patrimonio de la Humanidad por la Unesco (2011) y está incluido en la lista de los bienes patrimoniales del mundo que requieren protección especial para su salvaguardia y planes de manejo para su sostenibilidad ambiental, económica y social.

En este sentido las acciones en el paisaje, desde una perspectiva ambiental responsable, socialmente incluyente y culturalmente significativa, contribuyen al

desarrollo urbano y rural sostenible de los municipios y ofrecen a la comunidad las herramientas para el logro de propósitos comunes que fortalezcan una mirada integradora del espacio público como escenario de diálogo y que la cultura sea protagonista en las decisiones sobre las intervenciones en el territorio.

La idea principal en la cual se basa esta investigación es la de situar la cultura en el centro de las políticas de desarrollo sostenible con responsabilidad social y ambiental, que propicie la participación ciudadana y establezca mecanismos de comunicación abiertos y participativos. Estos conceptos se basan en declaraciones como: el Convenio Europeo del Paisaje, Florencia, 2000; la Carta Colombiana del Paisaje, 2010; el Plan Nacional de Paisaje Cultural, Madrid, 2012; la Carta Iberoamericana del Paisaje Cultural, Encuentro de Cartagena de Indias, noviembre de 2012; y la Declaración de Hangzhou, 2013.

La apropiación social de los valores patrimoniales, culturales y naturales del paisaje, es una estrategia favorable para la sostenibilidad integral de los territorios. La reciente Declaración de la Unesco en Hangzhou (Unesco, 2013) dice: *La cultura: clave para el desarrollo sostenible*, es un llamado urgente para que se incorporen en las políticas públicas, nuevos planteamientos, que tengan en cuenta:

[...] el papel de la cultura como sistema de valores y como recurso y marco para construir un desarrollo auténticamente sostenible, la necesidad de aprender de las experiencias de las generaciones pasadas y el reconocimiento de la cultura como parte del patrimonio común y local y como fuente de creatividad y de renovación.

En ese sentido la propuesta de un *Modelo de Diseño* resultado de esta investigación, constituye una herramienta de análisis y proyectación en distintas escalas de actuación en el paisaje, que través de la mirada y valoración de sus propios habitantes, posibilita una visión sistémica y un modelo pedagógico y comunicativo para lograr mayor apropiación social del patrimonio natural y cultural y evitar las actuaciones que causan deterioro o amenazan su destrucción. Las rutas paisajís-

ticas que surgen del modelo de diseño y su reconocimiento como patrimonio posibilitan una mayor integración de los municipios del *Eje Cafetero*, que desde su homogeneidad como *Paisaje Cultural*, requieren fortalecer sus identidades para una mayor responsabilidad compartida que garantice su sostenibilidad cultural, ambiental y productiva.

Paisaje cultural + economía cafetera

La región andina colombiana por sus características geográficas, climáticas y demográficas, presenta una riqueza excepcional en su patrimonio natural y cultural que la sitúan entre las más importantes del mundo por su alta biodiversidad natural y de gran interés por las manifestaciones de su cultura local. En este territorio, a partir de las colonizaciones internas de la segunda mitad del siglo XIX y con la idea de fundar ciudades, se asentaron en un paisaje inexplorado de la Cordillera Central y Occidental, nuevas poblaciones que mediante una red de caminos de arriería dieron origen a la configuración de conjuntos urbanos conectados cultural, espacial y comercialmente. (Gómez y Londoño, 1994)

En medio de un exuberante paisaje de media montaña andina, estas ciudades con una alta densidad de población rural alrededor de los centros poblados, fueron evolucionando desde los inicios del siglo XX en torno al cultivo y beneficio del café. La tradición cafetera, representativa de la economía y la cultura nacional, se afianzó desde que el café colombiano fue reconocido como un producto de alta calidad en el ámbito mundial, lo cual propició desarrollos urbanos diversos en las tres ciudades capitales (Manizales, Pereira y Armenia) y en cerca de 50 municipios cafeteros en los cuatro departamentos que conforman el PCCC.

La red de caminos original ha dado paso a carreteras y autopistas que conectan zonas rurales de bosques y fincas cafeteras, con pueblos de trazados urbanos en forma de cuadrícula, donde la arquitectura tradicional se conserva aún en gran

medida a pesar de la destrucción generalizada por los cambios de paradigmas arquitectónicos y constructivos actuales. El sistema constructivo original de bahareque, reconocido por su resistencia, originalidad y economía, resultado de la adaptación a las difíciles condiciones topográficas y sísmicas de la zona, utiliza un material disponible y fácilmente renovable como es la guadua (Gómez y Londoño, 1985). La fragilidad de este importante patrimonio constituye una amenaza debido al rápido deterioro de los centros poblados y a las transformaciones de los sistemas constructivos tradicionales que han sufrido las zonas urbanas con mayor dinamismo económico y las fincas cafeteras que se renuevan permanentemente.

Hoy las diferentes rutas por el PCCC conectan las poblaciones que han tenido un crecimiento paralelo en el tiempo, en condiciones de emplazamiento vial y urbano complejas por la difícil topografía, dando como resultado agrupaciones de gran interés paisajístico con características similares en su forma de crecimiento y con manifestaciones culturales, dinámicas sociales y demográficas diversas por lo cual este paisaje cultural se caracteriza por ser homogéneo en su conjunto y diverso en sus particularidades.

La puesta en valor de este patrimonio requiere una gestión adecuada para constituirse en una base importante para el desarrollo sostenible capaz de generar sinergias de desarrollo tanto en ámbitos urbanos como rurales y lograr un efecto multiplicador mutuo. En este sentido, el paisaje elevado a la condición de patrimonio podría constituirse como la herramienta para superar la tradicional dualidad entre patrimonio natural y cultural, al incorporar un marco integrador.

Como se enuncia en el documento CONPES para el PCCC¹:

Pese a la riqueza del Patrimonio Cultural Inmaterial, es de señalar que éste presenta riesgos de desaparecer dadas las siguientes dificultades: i) Falta de circulación y socialización de las diferentes expresiones y manifestaciones culturales; ii) Escasa formación de gestores culturales y de la comunidad en general para la formulación de proyectos culturales de patrimonio inmaterial; y iii) Debilidad

¹ “El documento CONPES ‘Política para la preservación del paisaje cultural cafetero de Colombia’ tiene como objetivo formular una política específica para el PCCC con el propósito de garantizar la preservación de su Valor Universal Excepcional y mejorar las condiciones para la sostenibilidad ambiental, cultural, social y económica del territorio” (DNP, 2014, p. 41).

en la articulación institucional pública para el logro del fomento y promoción de la actividad cultural. Lo anterior se resume en una falta de apropiación social del patrimonio cultural que contribuye a la pérdida de identidad de la población del PCCC. (DNP, 2014, p. 11)

El conocimiento de los aspectos históricos y de desarrollo social, cultural y medioambiental de este territorio, ha sido poco divulgado y existe una falta de reconocimiento y valoración desde sus propios habitantes, de allí que éste sea un paisaje muy vulnerable, porque carece de un proyecto integrador formativo y comunicativo para la apropiación del patrimonio por parte de la comunidad que lo habita y de quienes son los responsables de su sostenibilidad en el tiempo.

Para fortalecer los procesos de creación, producción y comercialización de contenidos culturales en la región y dar soporte a la incubación y visibilización de iniciativas culturales se propone desde la Universidad de Caldas con el respaldo del Ministerio de Cultura, la plataforma ClusterLab del *Eje Cafetero*², reconocida por el documento CONPES 3803 (febrero 13 de 2014) para la preservación del Paisaje Cultural Cafetero colombiano, iniciativa abierta de carácter colaborativo que promueve los nuevos enfoques asociativos para la gestión de los emprendimientos culturales y posibilita procesos de formación online, intercambio de conocimiento y desarrollo de proyectos colaborativos. El ClusterLab es una oportunidad que se establece como escenario de encuentro para que empresarios y emprendedores del sector cultural, desarrollen y promuevan sus iniciativas en un ambiente de formación, experimentación e intercambio abierto.

Paisaje como patrimonio

A la luz de la declaratoria ante la Unesco, del *Paisaje Cultural Cafetero* (PCC) como Patrimonio de la Humanidad, la apropiación social del patrimonio es uno de los aspectos más importantes para implementar en un Plan de Manejo ya que la adecuada transmisión y gestión del patrimonio cultural y natural es un recurso fundamental para su futuro desarrollo. Según Martínez (2011):

² Clúster Cultural del *Eje Cafetero*: ClusterLab, plataforma de Industrias Creativas del Eje Cafetero. <http://www.clusterlab.co>

El Plan de Manejo del PCC busca lograr que la población se apropie del bien y que el Paisaje se pueda conservar de manera sostenible, en armonía con las actividades económicas que desarrollan los agentes en la zona. En este contexto, se establecen como principios para el manejo del Paisaje el bienestar económico y social de todos sus habitantes, la apropiación del patrimonio cultural y la sostenibilidad ambiental. (p. 63)

La valoración del paisaje como patrimonio, posibilita su reconocimiento por parte de la colectividad y de los visitantes, lo cual garantizaría su conservación.

La interpretación del paisaje es un fenómeno cultural y por lo tanto implica también aspectos de la percepción y representación, de información y educación. El paisaje en su dimensión sostenible no es solo lo que es, es también lo que no es o ha dejado de ser y lo que puede llegar a ser. Un paisaje es cambiante y la capacidad de apreciación tiene que ver no solamente con las diferentes formas de ver y de sentir de una cultura determinada, sino también con la velocidad y el tiempo que transforma cada vez más rápidamente la manera de percibirlos.

La valoración del paisaje se presenta en dos esferas diferentes: la de su producción y la de su percepción. El reto está en encontrar la forma de asociarlas para construir un eslabón que sea sostenible y que no impida la necesaria evolución y apropiación por parte de la comunidad humana, pero que por medio de las imágenes perceptibles se pueda lograr un equilibrio en las devastadoras actuaciones que posibiliten un estado deseable de conservación. Se debe incentivar una práctica científica del análisis del paisaje por medio de la imagen que estudie el fenómeno desde su dimensión social y cultural, para que el impacto de las intervenciones sobre la producción sea tan importante como el impacto de un paisaje potencialmente visible.

Existen paisajes que no necesariamente están bien conservados pero que presentan un enorme potencial por su capacidad morfológica y de intervención, que da

cuenta de la historia de su transformación. Es allí donde se requiere una mirada más contemporánea para encontrar paisajes potencialmente visibles y de interés cultural. Los paisajes urbanos fuertemente transformados también pueden tener un interés por mostrar aspectos de identidad cultural que requieren un acercamiento diferente al tradicional y una renovación de la idea de paisaje natural, pues las intervenciones humanas han penetrado en cualquier ámbito por más virgen que éste parezca.

Se requiere, para un amplio espectro en la concepción del paisaje como patrimonio, buscar un enfoque más humano, sostenible y consecuente con el medio ambiente, donde las acciones que afectan el entorno se planteen con una visión de ecoeficiencia humana y donde los principios de respeto por el entorno dan importancia fundamental al ser humano y su relación armónica con su contexto natural y cultural. De las transformaciones que el ser humano realiza sobre el paisaje, el campo ha sufrido con menor grado perturbaciones considerables. Es por esto que el paisaje de montaña, a pesar de su transformación ecológica y medioambiental por la acción humana, es un patrimonio más perdurable que el mismo paisaje construido.

El paisaje de montaña, característico de las ciudades andinas, debe recuperar lo auténtico en su sentido histórico y vivencial, debe integrar el paisaje natural y construido y superar las falsas escenografías diseñadas para turistas o para consumidores, las cuales no dejan de ser mercantilismos pasajeros y efímeros. Lo que interesa de un paisaje natural o construido es su sentido global, y si bien pueden existir aspectos negativos o “antinaturales” que se necesitan superar y que no dejan de ser una preocupación constante y amenazante, éstos pueden ser superados con acciones donde primen los intereses colectivos y no los privados.

Como lo anota Caraballo (2011):

[...] el patrimonio ambiental y los bienes culturales son una herencia común de la humanidad. El deterioro o pérdida del mismo no es un problema que atañe solo a un país, es la pérdida de una herencia común. Aquí se sustenta toda la organización de responsabilidad compartida, la estructuración de listas y seguimientos del estado de conservación de los bienes patrimoniales. No es un tema de soberanía local o nacional, es un tema de responsabilidad con toda la humanidad. (p. 16)

Esta visión nos lleva a proponer acciones inmediatas que en el tiempo produzcan resultados, porque el paisaje es vulnerable y se deteriora permanentemente, por lo cual requiere de un proyecto que sustente coordinadamente la responsabilidad compartida por la defensa de su patrimonio.

A pesar de la universalización de muchos aspectos de la vida del ser humano, el paisaje y la cultura local adquieren una nueva fortaleza y valoración, incluso se puede observar cómo una cultura mientras más local sea y mejor se relacione con su entorno, más universal se concibe y mayor interés adquiere, puesto que la autenticidad se convierte hoy en algo muy valioso para la sociedad.

El reconocimiento de la espacialidad y la temporalidad del paisaje, como lo plantea Kessler (2000), es la verdadera ética del paisaje que deberá integrar en una sola visión, una concepción elevada de la moralidad, donde las herramientas para formular soluciones a los problemas físicos y funcionales del ambiente se integren a otros aspectos, como los psicológicos y los estéticos. El paisaje, en su sentido ético, deberá ser considerado como un patrimonio ambiental, cultural y productivo, en constante transformación y cambio, el cual es necesario mantener e intervenir de forma integral, interactuando con los grupos sociales que lo habitan. Los aspectos funcionales, psicológicos y estéticos deberán estudiarse integralmente en los planes y proyectos urbanos, y es primordial encontrar soluciones que permitan, de manera sostenible, cambiar el rumbo devastador que ha caracterizado en los últimos años las actuaciones en el paisaje.

Modelo de Diseño

El *Modelo de Diseño* para la sostenibilidad del patrimonio urbano en los municipios del PCCC, surge del análisis visual del paisaje y constituye un sistema visual interactivo conformado por: el **Ordenamiento visual** de las calles principales y los trayectos, los **Nodos de interpretación** informativos y ambientales, las **Rutas paisajísticas**, las **Exposiciones itinerantes** y la **Plataforma web** como repositorio de la información, resultado del proceso (Figura 1). El sistema se estructura mediante el diseño de la imagen de marca de los municipios y de las rutas, las infografías y las cartografías de los itinerarios, el programa señalético y la regulación de los avisos comerciales; diseños que se validan y complementan con la participación de la comunidad mediante talleres de apropiación social del patrimonio.



Figura 1. Mapa conceptual del modelo de diseño. Fuente: elaboración propia.

Los talleres comunitarios hacen parte fundamental de la metodología pedagógica de la propuesta y se enfocan en temáticas dirigidas a cuatro grupos diferentes de población. Los temas son el **paisaje**, orientados a niños y niñas a partir del juego; el **patrimonio**, dirigidos a jóvenes mediante el uso de tecnologías; la **identidad**, orientada a emprendedores, comerciantes y guías turísticos para la definición de itinerarios y rutas paisajísticas; y talleres sobre la **memoria**, para adultos mayores que por medio de la fotografía hacen narraciones de su pasado. Esta validación posibilita la apropiación social del *Modelo de Diseño*, puesto que los talleres se enfocan en el reconocimiento del patrimonio natural y cultural del paisaje, para identificar los elementos más característicos de su contexto histórico y geográfico y desde su propia mirada reflexionar en torno a las expresiones propias y el reconocimiento y valoración del espacio público por parte de los mismos habitantes. Los talleres se realizaron en los municipios de Neira, Salamina y Aguadas en la Ruta Norte del departamento de Caldas, los cuales arrojaron resultados significativos para la investigación que se propone ampliar a todo el PCCC en etapas posteriores.

Propuesta metodológica

128

Para la implementación del *Modelo de Diseño* se propone una metodología que contempla tres aspectos fundamentales: 1) visión sistémica, 2) escalas de actuación y conceptualización, 3) análisis y proyectación. (Gómez y Londoño, 2012)

1) Visión sistémica. La idea de un sistema es sinónimo de un esquema abstracto; un sistema es una abstracción. Para decir que algo es un sistema, se deben definir:

- El comportamiento holístico o integral como se enfoca el sistema.
- Las partes de la estructura que componen el sistema.
- Las interacciones que produce el comportamiento definido.
- El resultado o el modelo en que las interacciones entre las partes produce el

comportamiento holístico.

2) Escalas de actuación. La escala espacial es un aspecto fundamental en el conocimiento del comportamiento del sistema. Para su análisis se recurre a las escalas espaciales que están básicamente determinadas por el alcance visual y se complementan mutuamente así:

- Escala macro: definida básicamente por el paisaje geográfico y su visualización, en el cual las unidades o conjuntos adquieren mayor importancia, frente a detalles o elementos individuales.
- Escala media: es la escala de apreciación del ambiente, donde la estructura espacial adquiere mayor importancia. Los objetos, los volúmenes, los elementos arquitectónicos y las personas se aprecian y se diferencian visualmente.
- Escala micro: referida a ámbitos interiores delimitados espacialmente, es una escala personal y contenedora, donde la apreciación visual se presenta más en los detalles y las texturas que en las estructuras, es una escala donde la comunicación visual, la ergonomía y las relaciones interpersonales adquieren mayor interés.

3) Análisis y proyectación. La cualificación del paisaje implica un conocimiento objetivo de la realidad, una experiencia perceptual y una valoración estética. Dicha cualificación parte de una conceptualización previa y finaliza con una propuesta de diseño que contempla los siguientes pasos:

- Una descripción general de la estructura del sistema, a partir de la identificación de su funcionamiento, la clasificación de sus partes constitutivas y sus relaciones.
- Una interpretación de los componentes perceptuales del sistema, definidos por medio de la visión como base para conocimiento del entorno y de la configuración espacial-sensorial de sus partes.
- Una valoración del comportamiento del sistema a través de sus principales características, y de su cualificación.

- Una proyectación de la dinámica del sistema, en cuanto a la tendencia a la estabilidad en el funcionamiento del modelo y su evolución.

Resultados

La propuesta constituye un sistema interactivo de información e interpretación para la sostenibilidad del patrimonio, a partir de una estructura de diseño ecoeficiente integrado por los siguientes componentes:

- **Ordenamiento visual:** diseño ambiental para recuperación de fachadas, aplicación cromática, parámetros de diseño para avisos comerciales y programa señalético.
- **Nodos de interpretación** del patrimonio cultural y paisajístico, informativos y ambientales.
- **Rutas paisajísticas:** diseño de imagen de marca de las rutas y de los municipios, infografías, cartografías, diseño de trayectos e itinerarios.
- **Exposiciones itinerantes:** carteleras donde se expone a la comunidad el modelo de diseño y los resultados de los talleres pedagógicos de apropiación del patrimonio.
- **Plataforma web** interactiva como repositorio y soporte de información, donde converge el desarrollo metodológico de análisis e interpretación y se articulan proyectos académicos, sociales y turísticos como resultado del trabajo colaborativo (www.rutasdecaldas.com).

El modelo de carácter experimental se implementó en la Ruta Norte de Caldas, que reúne las características de representatividad como ruta cafetera por su calidad paisajística, urbanística, arquitectónica y por su tradición histórica y cultural. De esta manera la implementación del modelo contribuye a la sostenibilidad urbana del paisaje, porque se convierte en una herramienta que le posibilita a la comunidad una mayor apropiación del patrimonio natural y cultural para su valoración y

conservación, como también para potenciar su desarrollo turístico local, integrado con los demás municipios, de una manera planificada e incluyente.

Este modelo de diseño es colaborativo porque mediante un plan de acciones que inicia con el análisis visual y espacial del paisaje, la verificación de diseños previamente establecidos y la realización de talleres comunitarios, se valida la información recopilada, se ubican en el mapa los lugares y los itinerarios de mayor valor histórico y paisajístico, como también la recolección de relatos, para definir los elementos simbólicos, las tradiciones y las expresiones culturales propias que otorgan identidad a la comunidad, dando espacio para su participación.

Modelo pedagógico

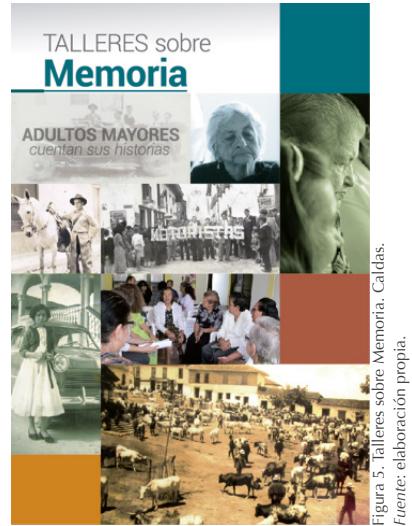
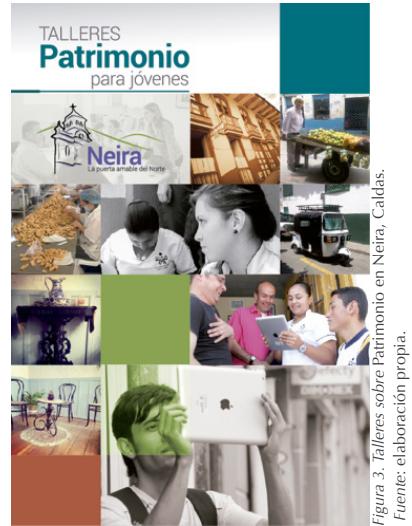
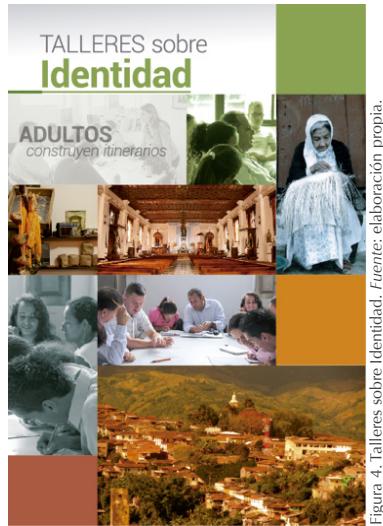
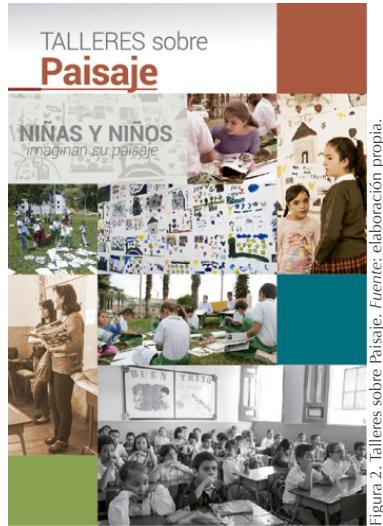
Para la validación y apropiación del *Modelo de Diseño* se proponen talleres pedagógicos de apropiación social con la comunidad, los cuales se enfocan en el reconocimiento del patrimonio natural y cultural, para identificar los elementos más característicos de su contexto histórico y geográfico, mediante la observación directa y la reflexión en torno a las expresiones propias y el reconocimiento del paisaje, con las siguientes temáticas:

- **Talleres sobre el Paisaje.** Orientados a niños y niñas. A partir de la iniciación con un juego, se les motiva para reconocer su entorno natural y observar cómo perciben su paisaje, el agua, la tierra, el aire, el sonido, el color, las formas, mediante dibujos, pinturas y modelados con diferentes materiales. (Figura 2).
- **Talleres sobre el Patrimonio.** Dirigidos a jóvenes, que desde su mirada y mediante el uso de tecnologías para registrar imágenes, sonidos y relatos, con tabletas digitales (iPad), identifican las características más representativas de su patrimonio cultural local. Para esta actividad se utilizan los recursos del *ViveLab* Manizales (*LivingLab*)³ mediante el uso de la tecnología digital para la

³ <http://www.vivelabmanizales.com/labs/livinglab/>

realización del trabajo de campo. Los grupos se dividen por temas específicos o por sectores de la localidad, y se les dan las instrucciones para que ellos mismos envíen la información a la plataforma web donde se puede visualizar el resultado de la búsqueda y posibilitar la continuidad del proceso. (Figura 3).

- **Talleres sobre la Identidad.** Orientados a adultos, comerciantes, gestores culturales y guías de turismo, para definir los itinerarios donde se destaquen las manifestaciones culturales más características que identifican la localidad, y se realizan mapas de rutas con los nodos principales. Luego de reconocer con el grupo los cuatro componentes de la identidad cultural local, como son: **arquitectura, artesanía, folklore y comida tradicional**, se realiza un trabajo de campo y se inicia la búsqueda de este tipo de expresiones con la comunidad para lo cual se requiere el registro de imágenes, sonidos y relatos con el uso del teléfono celular. (Figura 4).
- **Talleres sobre la Memoria.** Orientados a adultos mayores. Mediante el aporte de álbumes familiares, colecciones especiales de objetos o documentos históricos se obtienen relatos e historias propias de la localidad. Con ellos se inicia una dinámica de integración y se realizan sesiones de registro para que ellos cuenten sus historias y experiencias a partir de las fotografías y de los objetos. Al final se realiza un mural colectivo con los resultados aportados por el grupo de participantes. (Figura 5).



Articulación *ClusterLab* y *LivingLab*

Para dar continuidad a la investigación “Sostenibilidad urbana del patrimonio en el PCC”, el proyecto se articula con los programas *ClusterLab* y *LivingLab*⁴, que posibilitan la participación colectiva mediante el uso de plataformas virtuales que facilitan y amplifican los procesos de apropiación social del patrimonio.

El *Clúster Cultural del Eje Cafetero*⁵, con énfasis en el sector de contenidos digitales a través de acciones presenciales y virtuales, es una estrategia para fortalecer la cadena productiva de las industrias culturales y creativas que genera empleos y recursos dentro del sector económico y facilita la relación con instituciones y organizaciones del sector cultural nacional e internacional, para la organización, promoción y gestión de las ofertas y el trabajo colaborativo y en red.

De manera complementaria el uso de los recursos del *ViveLab* Manizales, con el recurso *LivingLab*⁶, posibilitó a la investigación generar comunidades de práctica con procesos de investigación/innovación centrados en los usuarios y en sus problemáticas contextuales. En esta línea, el *LivingLab* establece una relación entre los procesos de co-creación de innovaciones sociales y técnicas para la gestión del conocimiento y se fundamenta en la creación de puentes entre la tecnología, entre las tecnologías y las personas, lo que obliga a entender las nuevas condiciones de la sociedad actual para proponer acciones acordes con las dinámicas contemporáneas.

⁴ Programas desarrollados por el Doctorado en Diseño y Creación y la Maestría en Diseño y Creación Interactiva del Departamento de Diseño Visual, Facultad de Artes y Humanidades, Universidad de Caldas.

⁵ <http://www.clusterlab.co>

⁶ <http://www.vivelabmanizales.com/labs/livinglab/>

Conclusiones

Para garantizar la sostenibilidad urbana del paisaje en ciudades de media montaña andina, más allá de la incidencia que tenga en la planificación urbana o sectorial, es necesario incrementar la conciencia ciudadana en relación con la conservación de la calidad del paisaje como un patrimonio que le es propio. Una adecuada herramienta metodológica debe permitir conocer cómo es un paisaje determinado, qué valores tiene, qué factores lo afectan en función de sus dinámicas económicas, sociales y ambientales y cómo evoluciona, para determinar cuál es el paisaje que una sociedad desea y cómo conseguirlo.

El conocimiento y la divulgación del paisaje como patrimonio, promueve la conciencia ciudadana, favorece su sostenibilidad y aporta beneficios sociales, económicos y ambientales a la colectividad. El paisaje debe considerarse como un hecho de interés general, como patrimonio ambiental, cultural y productivo, y como una fuente inagotable de conocimiento en constante transformación que demanda cada vez mayor compromiso social.

Para un territorio como el del PCCC, con las necesidades básicas insatisfechas, el turismo es sin duda una opción de desarrollo, pero requiere condiciones y preparación previa para evitar la destrucción de su patrimonio, el cual puede resultar afectado ante el impacto negativo de grandes operadores turísticos o de empresas que no integren a la comunidad en estos procesos. Para lograr un turismo responsable y sostenible es indispensable involucrar y preparar a la comunidad para asumir nuevos roles a partir de sus propias visiones y dinámicas internas, sin imposiciones externas que afecten su quehacer cotidiano. Es necesario que las comunidades conozcan los beneficios de la actividad turística en su territorio, para ofrecer a los visitantes una experiencia de alta calidad que genere un desarrollo sostenible para la región, de manera colaborativa, con estrategias articuladas de promoción y comercialización de la actividad turística.

También es fundamental encontrar los mecanismos para facilitar los procesos de apropiación social del patrimonio y darle continuidad al trabajo colaborativo, mediante las herramientas de creación e interacción y utilizar plataformas virtuales que apoyen la propuesta comunicativa del modelo de diseño. Este modelo comunicativo es útil a la comunidad como herramienta para interpretar y valorar la configuración visual y espacial del paisaje a escala geográfica y urbana y sus posibilidades de cambio y adaptación, que además integra aspectos específicos de aplicación gráfica, digital y ambiental, con el fin de identificar parámetros de diseño y gestión, acordes con la cultura y el contexto en el cual sucede la habitabilidad del paisaje.

Es indispensable tener en cuenta la participación de diferentes actores en las intervenciones en el territorio, con el fin de lograr la apropiación y mantenimiento de las iniciativas, para que sea la misma comunidad la que lidere la defensa y conservación de su patrimonio cultural y ambiental, y de esta manera evitar el rápido deterioro y destrucción de los recursos paisajísticos.

Este proyecto propone construir y tejer desde la cultura misma el sentido de identidad, con pequeñas acciones que se conviertan en semillas, para propiciar su desarrollo sostenible, a una escala donde se posibilite la participación ciudadana. Es importante propiciar con la comunidad, proyectos que transformen la opinión pública y ejerzan presión política para la preservación del patrimonio cultural y ambiental de los municipios.

Referencias

Carballo, C. (2011). *Patrimonio cultural. Un enfoque diverso comprometido*. México: Unesco.

Carta Colombiana del Paisaje, 2010. Recuperado de <http://iflaonline.org/wp-content/uploads/2014/03/Colombia2010.pdf>

Carta Iberoamericana del Paisaje Cultural, Encuentro de Cartagena de Indias, noviembre de 2012. Recuperado de <https://laliniciativablog.files.wordpress.com/2013/04/carta-iberoamericana-del-paisaje-cultural.pdf>

Convenio Europeo del Paisaje, Florencia, 2000. Recuperado de <http://ipce.mcu.es/pdfs/convencion-florencia.pdf>

Departamento Nacional de Planeación (DNP). (2014). Documento CONPES 3803 de 2014. Recuperado de <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3803.pdf>

Gómez, A., & Londoño, F. C. (1985). *Guadua y madera*. Libro Investigaciones PEVAL No. 8. Programas de estudio de Vivienda en América Latina. Universidad Nacional de Colombia-Medellín-Manizales.

_____. (1994). *Expresión visual en las ciudades del bahareque*. Manizales: Centro de Investigación y Desarrollo Científico / Universidad de Caldas.

_____. (2012). *Paisaje y nuevos territorios (en Red) Cartografías e interacciones en entornos visuales y virtuales*. Barcelona: Anthropos Editorial.

Kessler, M. (2000). *El paisaje y su sombra*. Barcelona: Idea Books.

Martínez, A. (2011). *Paisaje cultural cafetero: un paisaje cultural productivo en permanente desarrollo*. Colombia: Ministerio de Cultura. Recuperado de <http://paisajeculturalcafetero.org.co/static/files/cartillaministerio.pdf.pdf>

Revista KEPES, Año 12 No. 11, enero-junio de 2015, págs. 117-138

Plan Nacional de Paisaje Cultural, Madrid, 2012. Recuperado de http://ipce.mcu.es/pdfs/PLAN_NACIONAL_PAISAJE_CULTURAL.pdf

Unesco. (2011). Coffee Cultural Landscape of Colombia. Recuperado de <http://whc.unesco.org/en/list/1121>

_____. (2013). Declaración de Hangzhou. Recuperado de <http://www.unesco.org/new/en/culture/themes/culture-and-development/hangzhou-congress/>

Cómo citar este artículo:

Gómez A, A. (2015). Modelo de diseño para la valoración y apropiación social del Patrimonio en el Paisaje Cultural Cafetero colombiano *Revista Kepes*, 11, 117-138

Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso

Resumen

Al analizar los objetos de uso cotidiano se entiende la manera como emerge el sentido emocional que los seres humanos le atribuyen a éstos. Por ello, es preciso establecer un modelo de análisis para observarlos y detallarlos en su totalidad. Una de las maneras de hacerlo es a partir de las herramientas que brinda la fenomenología, especialmente desde la propuesta de Maxine Sheets-Johnstone, la cual tiene una rigurosidad metodológica de análisis, que posibilita entender cómo los seres humanos interactúan con objetos de uso. El modelo que se describe aquí, nace a partir de los postulados de Edmund Husserl, quien se pregunta cómo el ser humano piensa en movimiento, describiendo esta situación a partir de los procesos de interacción que se presentan en un fluir afectivo-kinestésico. La idea de este trabajo no es solamente ver cómo el modelo propuesto puede ser utilizado, sino además dotar de herramientas al diseño industrial en la creación de objetos.

Camilo Fernando Ruales
Tobón.

Magíster en Semiótica. Docente de la Corporación Universitaria Minuto de Dios y de la Secretaría de Educación de Bogotá. Bogotá, Colombia.
Correo electrónico: rcamilot@gmail.com

Recibido: Diciembre 2014

Aprobado: Marzo 2015

Palabras clave:

Sentido, interacción, emoción, afectivo-kinestésico y objeto de uso.



Emotions and the giving of meaning to the objects of daily use

Resumen

When analyzing objects of daily use, the way the emotional sense that humans attribute to them emerges. It is for this reason, that it is essential to establish a model of analysis to observe and elaborate them in their entirety. One way to do this is to start from the tools provided by phenomenology, especially from Maxine Sheets-Johnstone's proposal, which has a methodological rigor of analysis that allows understanding how human beings interact with objects of daily use. The model described here comes from Edmund Husserl's postulates that question how human beings think about movement, describing this situation from the interaction processes present in the affective-kinesthetic flow. The idea of this work is not only to see how the proposed model can be used, but also to provide industrial design with tools for the creation of objects.

Key words:

Sense, interaction, emotion, affective-kinesthetic and object of daily use.

Introducción

Cuando estamos frente a un objeto de uso cotidiano, se puede sentir una sensación de agrado, alegría, disgusto, etc., la cual no se puede explicar con claridad, y por tal motivo, muchas veces se pasa por alto. Esto se presenta incluso con objetos que tienen formas, materiales y procesos de fabricación sencillos y que, asimismo, producen algún tipo de reacción en los seres humanos que los ven y los usan. Por lo tanto, cabe preguntarse: ¿por qué se da esto? ¿Es relevante este fenómeno para una investigación semiótica?

Que las emociones hagan parte de los procesos de significación es algo que se asume como punto de partida, y así lo dejan ver tanto las investigaciones hechas en la psicología del objeto de diseño¹, como las propuestas propiamente semióticas². La idea de comprender la dimensión emocional y su relevancia en los procesos de significación relacionados con los objetos de uso, no se agota en la simple evocación emocional que generan los objetos en los usuarios, sino que, más bien es necesaria una reflexión sobre el fluir dinámico propio de la interacción entre los objetos y los seres humanos. Es por ello que se opta por revisar una tercera vía, la cual no pretende llenar los vacíos o deficiencias de las teorías mencionadas, sino observar que la atribución de sentido³ debe buscarse en ese ser humano que es cuerpo animado, dado que las emociones se suscitan en los procesos de interacción entre los objetos y las personas, lo que conlleva a una revisión de la estructura de la experiencia de interacción, en donde será posible señalar el tipo de interpretación emocional que se hace de los objetos.

¹ Con respecto a la psicología de los objetos de diseño se pueden observar también los trabajos de Patrick Jordan del año 2000, titulado *Designing Pleasure Products*, y de Pieter Desmet del año 2002, titulado *Designing Emotions*. Éstos marcan el punto de partida, para que Donald Norman escriba su libro, *El diseño emocional*, en el año 2004.

² En relación a los trabajos realizados desde la semiótica, con respecto al análisis de las emociones en los objetos de diseño, se puede observar la propuesta de Umberto Eco en su libro *La estructura ausente*. Pero en especial los trabajos realizados por los representantes del movimiento de la Escuela de París, como Algirdas Greimas en su ensayo del Dogon y la propuesta de descripción de Jean Marie Floch del año 1995 titulada *El fundamento antropológico del design*.

³ El sentido es ante todo una dirección. Y así hablamos de una avenida de doble sentido, de una calle de un solo sentido. Decir que “algo” tiene sentido es decir que tiende hacia alguna cosa. Esa “tensión” y esa “dirección” son constitutivas del sentido. La condición mínima para que una “materia” cualquiera produzca un efecto de sentido es que se halle sometida a una intencionalidad.

Al revisar las diferentes líneas de acción, que han investigado la manera como los objetos llegan a “configurar emociones” en los seres humanos, encontramos que aunque la psicología del diseño y la semiótica, permiten ver cómo el objeto de uso tiene una relación muy fuerte con la parte afectiva de los seres humanos, sigue dejando por fuera elementos que son propios de la naturaleza humana, los cuales pueden ser dilucidados de mejor manera desde la fenomenología, permitiendo entender el papel que juega la experiencia en la dación de sentido.

Cuando nos referimos a una descripción de la experiencia de la interacción entre objetos de uso y seres humanos, nos enfrentamos a un escenario novedoso, inexplorado en muchos aspectos y que nos ofrece diferentes líneas de desarrollo. Pensar en la manera como emerge el sentido en la interacción entre personas y objetos de uso, desde una mirada fenomenológica, permitirá establecer un cambio en la forma como se ha revisado la dación de sentido en los objetos de uso, pasando de un análisis en tercera persona a uno en primera persona, sin caer en los abismos del subjetivismo y el relativismo interpretativo. En efecto, aunque se trate de un enfoque centrado en la experiencia en primera persona, la fenomenología permite establecer la estructura de la experiencia humana, siguiendo un método riguroso cuyos resultados pueden ser verificables intersubjetivamente.

Por lo demás, es importante dejar en claro desde el principio, que no es una investigación sobre fenomenología, ni un trabajo fundamentado en ejercicios de análisis fenomenológico; antes bien, se trata de un trabajo que se vale de resultados encontrados en el campo de la fenomenología para abordar problemas relacionados con la semiótica, y por eso mismo, esta propuesta permitirá abrir nuevos caminos investigativos en los que se tenga en cuenta la experiencia en la interacción.

El problema de la experiencia emocional

El objeto de uso constituye un reto específico para una teoría psicológica o una semiótica, por lo cual, se ha dedicado un amplio espacio a tal fenómeno mediante investigaciones sistemáticas que han propuesto variados modelos metodológicos. De los análisis realizados a las teorías psicológicas y semióticas, se puede mencionar que las dos buscan entender el papel que juegan las emociones generadas en los seres humanos al relacionarse con los objetos de uso. La teoría psicológica de análisis de objetos propuesta por Norman (2004), toma como punto de referencia lo neurobiológico; mientras que la teoría semiótica tiene dos fundamentos: el modelo propuesto por Mattozzi (2006) y Mattozzi, Sperotto y Poli (2009), la configuración del objeto y la relación de éste con un mundo cultural y social; y por otro lado, el modelo de Magli (2009), la proyección de las emociones sobre la base de la experiencia sensorio-motora humana. Aunque cada uno de estos modelos puede establecer criterios para comprender la manera como las emociones intervienen cuando se entra en contacto con los objetos, se pierde de vista la experiencia puntual y específica que acompaña la interacción concreta con el objeto de uso, es decir, la manera como cada ser humano vivencia su interacción.

Hay que anotar que el estudio de la experiencia se diferencia de las explicaciones materiales y objetivas que la ciencia puede aportar sobre los procesos mentales y físicos, dado que la experiencia es subjetiva. El hecho de que sea subjetiva no implica que no se pueda abordar sistemáticamente, tal como lo hace la fenomenología. Para entender mejor qué es una experiencia emocional, es preciso realizar una analogía entre lo que es describir el color y lo que es experimentar el color; Jackson (1986), en su reflexión sobre los *qualia*, propone un caso hipotético como ejemplo de esta diferencia:

Mary es una brillante neuro-científica que sabe todo lo que hay que saber sobre los procesos físicos de la visión en color. Pero Mary es ciega al color, tiene acromatopsia. Mary nunca ha tenido la experiencia del color rojo. A pesar de todo su conocimiento, y por mucho que pueda usar la palabra rojo, hay algo muy

importante sobre la visión en color que Mary ignora: no sabe cómo es la experiencia de ver el rojo. Ni siquiera su conocimiento físico exhaustivo ni sus excelentes dotes de deducción le permiten tener el conocimiento experiencial del rojo. (Jackson, 1986, p. 291).⁴

A partir del relato anterior, se puede observar que Mary no puede describir lo que es la experiencia del color rojo, a pesar de todo su conocimiento sobre la visión en color; Mary inclusive sabe y reconoce lo que es la palabra rojo, pero no le es posible vivenciarlo. Es decir que a partir de todo lo que la constituye como ser humano, no puede experimentar el color. Esto que le acontece a Mary con el color, también sucede con las emociones en las teorías de la psicología y la semiótica, que aunque no niegan de manera manifiesta la existencia de una experiencia emocional, no cuentan con una metodología clara para la exploración de la experiencia, debido a que ésta queda por fuera de su alcance teórico. La psicología puede abordar cuestiones relativas a la mente humana, pero de manera indirecta; por ejemplo, recurriendo a hechos neurológicos o a comportamientos determinados, ambos sujetos a observación y medición empírica. Por su parte, la semiótica estudia objetos puntuales, los cuales pueden ser descritos sin basarse en la subjetividad de las personas, esto es, entendiéndolos como manifestaciones de una estructura de significación que se pondría en evidencia en su descripción sistemática. Así las cosas, se observa que una y otra teoría buscan fundamentar sus apreciaciones en observaciones en tercera persona, no como la fenomenología, que hace una descripción de los fenómenos en primera persona.

144

Pero, ¿por qué hablar de la experiencia? Es preciso decir que el acto de dación de sentido depende de las características de la experiencia que lo constituye, las cuales configuran éste; la interacción con un objeto es siempre una interacción vivida, y si las emociones son un elemento sustancial de la interacción con un objeto, la experiencia emocional en la que consiste el acto de dación de sentido estará determinada no solo por las características del objeto, sino también por los condicionamientos que los seres humanos, en tanto seres animados y corporizados, establecen sobre dicho acto⁵. Son seres continuamente perceptivos y

⁴ Este trabajo no busca hablar sobre los *qualia*, simplemente, este pequeño fragmento del libro de Frank Jackson, lo que pretende es realizar una analogía sobre lo que representa el poder sentir una experiencia.

⁵ Aunque no se trata de una tesis que siga el enfoque (en construcción) de la Semiótica Argentina, la sensibilidad a los hallazgos fenomenológicos, así como la prioridad que se le da al acto interpretativo sobre la estructura del objeto semiótico, son rasgos que vinculan la presente tesis con ese proyecto teórico, del que sin lugar a dudas es, así sea de manera indirecta, deudora.

continuamente en actividad práxica (Husserl citado por Sheets-Johnstone, 2010, p. 219), de tal manera que se hallan en permanente experiencia de contacto con su mundo, su entorno vital. Se trata de un contacto que no es pasivo sino activo, estructurándose a partir del cuerpo vivo que es el ser humano. El cuerpo tiene un valor importante para los humanos al permitir constituir su realidad. La relación que generan los seres humanos con el mundo que los rodea no se da a partir de simplemente concebirlo en su mente, sino que lo constituyen a partir de su cuerpo, un cuerpo que no es estático sino animado (Sheets-Johnstone, 1981, p. 402).

Lo anterior se puede observar con mayor claridad en el movimiento que los niños realizan cuando exploran los objetos que los rodean, por ejemplo, cuando se le pide a un niño de 2 años que intente abrir una cajetilla de fósforos. En un primer momento, intenta acciones sensomotrices como las de abrir y cerrar la cajetilla, pero pronto se detiene, y empieza a imitar con la boca (o con las manos) el movimiento de abrir y cerrar la caja de fósforos, abriendo y cerrando la boca o la mano. Luego de un momento, ejecuta la acción sensomotriz de abrir la caja, lográndolo con éxito al primer intento. Mientras el niño está pensando en el movimiento de abrir la caja moviendo la boca, está interiorizando la acción de abrir la caja⁶. Esto les permite descubrir la dimensión física del mundo y aquellas variaciones e invariaciones que implica (Sheets-Johnstone, 1981, p. 405).

Miremos ahora, al hacer uso de un objeto una persona realiza ciertas actividades: lo observa, lo evalúa y se prepara para relacionarse con él. En principio, varias de las posibles acciones que se piensan realizar con un objeto de uso dependen de su apariencia física, por ejemplo, un vaso que parece de vidrio, pero que es manufacturado con plástico, hace creer a las personas que es de vidrio y que es más pesado, sin embargo, al sujetarlo y levantarlo se dan cuenta de que calcularon mal el peso y aplicaron más fuerza de la necesaria. Este tipo de actividades deja ver la relevancia de la interacción puntual, a diferencia de las proyecciones o de las condiciones previas que se conciben sobre un objeto. En efecto, es preciso

⁶ Este ejemplo es tomado de Jean Piaget del texto Estudios de Psicología Genética, del año 1973, el cual es debatido por Sheets-Johnstone, debido a que Piaget lo referencia como un ejercicio mental.

observar la experiencia de interacción que se presenta entre los objetos de uso y las personas, ya que es acá donde se establece una vivencia real en un aquí y un ahora, donde a partir del cuerpo humano se logra constituir el sentido.

Interactuar con un objeto de uso es una experiencia que se vive en el momento, en la cual también está ligada la emoción, debido a que todos los sentidos, y en general todo el ser humano, está involucrado, pues es todo su cuerpo el que comienza a interactuar con los objetos de uso a partir del movimiento. Cuando una persona usa por primera vez una cámara, percibe características que solo pueden sentirse al interactuar, por ejemplo, la resistencia del disparador; si es muy resistente se puede pensar que no es fácil de usar, lo cual genera una emoción de frustración. A través de la experiencia corporal, las personas pueden llegar a decir si algo les gusta o no, sin embargo, es preciso no perder de vista que la evaluación corporal no solamente obedece a procesos de contacto físico directo, como conducir un carro; también se da en procesos no físicos, como contemplar un carro; cuando se presenta un acto contemplativo el cuerpo y la postura del mismo intervienen, estructurando la interacción con el objeto, no es lo mismo ver un carro sentado o de pie, caminando o estando quietos, verlo como alcanzable o no.

Esto deja observar que la experiencia solo se puede comprender como tal, si se reconoce que se trata de una experiencia humana, esto es, determinada y definida por seres humanos que son cuerpos animados y nunca mentes puras. Las emociones son parte de la experiencia, están en el corazón de la experiencia, pintan la experiencia humana y contribuyen a la vivencia misma de cada momento de la vida. La interacción que se dé con un objeto de uso estará marcada por las emociones, las cuales configurarán la dación de sentido relacionada con el objeto. Incluso cuando un objeto sea utilizado de la misma manera, el sentido será diferente, ya que éste estará marcado por una condición afectiva. El tono afectivo que acompaña la interacción se modula en la interacción misma, y el fluir de la interacción se modifica según se desenvuelva emocionalmente el proceso de interacción.

Al interactuar con un iPod, por ejemplo, se puede observar una práctica de relación ligada al cuerpo y a la forma como éste lo percibe. Esto incluye la manera en que debe mover el dedo sobre el comando, la forma en que éste permite seleccionar una canción para reproducirla, y la manera en que se controla el volumen, donde el movimiento circular que se presenta al interactuar con este objeto, hace parte de la emoción de sensualidad. Asimismo, hay que tener en cuenta que el movimiento que se presenta, depende de la situación de interacción, digamos, si se observa o no el dispositivo, si está en un bolsillo, si el movimiento se hace con el dedo pulgar o con otro, lo cual hace que cambien los patrones corporales de interacción y, por lo tanto, la experiencia afectiva vinculada con el acto interpretativo. Con ello se puede observar que los movimientos no están vinculados solamente con la necesidad de usar el objeto, sino que éstos hacen parte de las emociones que se presentan a partir de la interacción.

La experiencia emocional



Figura 1. Ipod Classic Negro.
Fuente: <http://www.pokerviu.com>

Alrededor de las emociones ha habido un gran debate, pero el enfoque fenomenológico que resulta más adecuado para los propósitos de esta investigación es el de Maxine Sheets-Johnstone porque relaciona movimiento y afectividad, y lo hace de una manera que permite rechazar cualquier aproximación estímulo-reacción, cualquier reduccionismo neurobiológico, y se sitúa cerca a la pregunta central en semiótica, esto es, la pregunta por el sentido. Asimismo, la relación existente

entre emoción y movimiento es importante para abordar la relación que hay entre la interacción⁷ y las emociones.

Para encontrar la relación entre movimiento y afectividad, cabe anotar como se ha mencionado anteriormente, que todos los seres humanos son seres animados,

⁷ Toda interacción involucra movimiento, y así, también emoción.

todas sus acciones involucran un movimiento. El concepto de animación se utiliza para dar una explicación del fenómeno de la vida; según Sheets-Johnstone: la animación encapsula lo que es fundamental en la vida (2009, p. 376). Lo que define a los seres vivos es el hecho de que se mueven. La animación, además de permitir definir en qué consiste el hecho de estar vivo, es clave a la hora de explicar la supervivencia. Para que un animal pueda sobrevivir, es necesario que sepa moverse efectivamente en el mundo, que esté sintonizado afectiva y cognitivamente a un mundo siempre cambiante. Así, es válido identificar la estrecha relación que hay entre el movimiento de un ser animado y la base afectiva de esa animación. Para Sheets-Johnstone el movimiento va siempre acompañado de una cualidad afectiva, y es esta cualidad la que permite, justamente, hablar de un movimiento animado.

Para comprender mejor el fenómeno del movimiento, es preciso tener en cuenta conceptos como el de propiocepción y cinestesia. La propiocepción, tal como es definida por Sheets-Johnstone, es el sentido que informa al organismo de la posición de los músculos, la posición relativa de partes corporales contiguas; ésta regula la dirección y rango de movimiento, permite reacciones y respuestas automáticas, interviene en el desarrollo del esquema corporal y en la relación de éste con el espacio, sustentando la acción motora planificada. Por ejemplo, si una persona cierra los ojos y alguien le coloca la pierna o el brazo en una posición determinada (flexionado, extendido, girado...), sin abrir los ojos se sabe perfectamente cómo está esa extremidad. Esto es debido a que todos los componentes del sistema propioceptivo están enviando información sobre grado de estiramiento de los músculos, sensaciones transmitidas por la piel, sensaciones de la articulación, lo cual permite que, en todo momento, la persona sepa exactamente lo que estamos haciendo⁸. Y la cinestesia, por otro lado, se entiende como la conciencia por parte de los seres vivos de su movimiento, por ejemplo, si un ser humano está en el piso, quieto y con los ojos cerrados, puede saber si se desplaza y cómo se desplaza. Esto deja observar que la cinestesia está vinculada a la propiocepción, y la diferencia entre estos dos tipos de conciencia se da en el nivel de complejidad que tienen.

⁸ Esto es importante para todos los gestos cotidianos: medir la distancia para subir unos escalones, correr para coger el bus, recuperar el equilibrio tras sufrir un traspié, etc.

Para dar claridad a la propuesta de Sheets-Johnstone, con respecto al movimiento acompañado de un estado afectivo, es preciso observar el siguiente relato del poeta William Faulkner, el cual puede ser muy ilustrador en términos didácticos, dado que permite ver la reacción que toma una persona al sentir miedo:

[...] ella saltó del porche y corrió hacia el granero y en el pasillo subió la escalera y trepó a través de la trampa y se puso de pie de nuevo, corriendo hacia el montón de heno en descomposición. Entonces, de repente salió corriendo de prisa, ella podía ver sus piernas [...]. (Sheets-Johnstone, 2009, p. 379)

El relato anterior muestra a una persona huyendo de algo, lo cual es una acción en movimiento, al sentir miedo se comienza a escapar de la situación que se está viviendo. Con ello, se puede percibir que el movimiento hace parte de un estado afectivo, en este caso el miedo, y da cuenta de una dinámica de correr, de escapar, de un no saber qué hacer; es decir, que se puede observar que hay un sentido emocional que es posible evidenciarlo a partir del movimiento.

Asimismo, este corto texto permite observar que la esencia de un estado afectivo es el movimiento, pero esto no quiere decir que al sentir dicho estado las personas comiencen a pensar en moverse, sino que lo que se presenta es un fluir entre movimiento y afectividad. El movimiento no es algo aislado que debe ser analizado de manera independiente, éste hace parte de la dinámica afectiva y determina de manera enlazada lo afectivo y la dación de sentido que se da sobre el mundo⁹.

La disposición corporal para actuar de una manera u otra, es la fuente generativa de la emoción, por lo tanto, el movimiento irá de la mano con las emociones. La actitud postural es lo que podría ser designado como el inicio de las emociones: una sentida necesidad de hacer algo (tocar algo, huir de algo, y así sucesivamente); con ello se permite mostrar que las interacciones desde un principio están determinadas por un tono afectivo corporal, por lo cual, se puede observar que

⁹ La relación existente entre movimiento y emoción, se puede observar en los experimentos que realizó Nina Bull (citada por Sheets-Johnstone, 1999, p. 263) en seres humanos a partir de la hipnosis con el fin de investigar el miedo, la ira, el asco, la depresión, la alegría y el triunfo. Con respecto al miedo, por ejemplo, estableció que las personas apretaban las mandíbulas; en relación a la depresión, las personas se sienten pesadas por todos lados; la alegría, genera la sensación de relajación y ligereza en todo su cuerpo; y el triunfo se puede sentir porque el pecho se expande.

no se interactúa desde la nada, y esa actitud postural determina la interacción. La emoción, entonces, no es idéntica a patear, abrazar, correr, y así sucesivamente, pero es la fuente motivacional-afectiva de tales acciones. Es la emoción que al estar vinculada al movimiento, conduce a las personas a determinada acción; la emoción no se puede definir como una reacción, un estado, una causa o un efecto, sino que esto debe verse como parte del sentido que se le da al mundo que nos rodea.

El sentido emocional es posible reconocerlo en el movimiento, a partir de ciertos rasgos que hacen parte de la esencia de éste, entre los que se encuentran espacio, tiempo y energía. Éstos permiten establecer tanto la emoción que se presenta, como el grado de intensidad que tiene, pero vistos a partir del movimiento. En el caso de la espacialidad se puede observar cómo las personas avanzan hacia, en contra o fuera de algo. La correspondencia entre la espacialidad y el movimiento se expresa en las declaraciones de los sujetos que hicieron parte de la investigación de Nina Bull (citada por Sheets-Johnstone, 2009, p. 267), en su relato en el caso de la ira: Yo quería golpear la mesa o arrojar alguna cosa. En el caso del miedo, descrito en el relato de Faulkner, se observa que no solo entra en juego la espacialidad, sino que además, el movimiento está vinculado al tiempo y a la energía, a partir de la duración del estado emocional y de la fuerza e intensidad con que la persona que se describe aquí, trata de huir.

150

El movimiento está ligado a situaciones cambiantes en las cuales el cuerpo es capaz de aprehender todo aquello que le acontece, y éste desempeña un papel importante en la determinación de una experiencia emocional, dado que se presentan movimientos espontáneos, los cuales no son pensados, ni planeados, es más bien una congruencia dinámica.

Dada la configuración del cuerpo humano se posibilitará cierta acción a partir de lo que se está sintiendo, donde las experiencias emocionales que se dan en la interacción con los objetos de uso estarán vinculadas no solamente al cerebro, sino

a todo lo que posibilita el cuerpo humano, permitiéndole establecer la significación al mundo que lo constituye. Es por ello que es preciso describir las cualidades que caracterizan el movimiento, que según Sheets-Johnstone son: tensión, linealidad, areal y proyección, las cuales determinó a partir de estudiar el baile y que define de la siguiente manera (1966, pp. 49-58):

- El primer aspecto cualitativo, la tensión, se define como la cantidad de esfuerzo ejercido por el organismo a través de la contracción muscular. En esta cualidad se observa el esfuerzo tensional con el que se ejerce un movimiento, puede ser débil o fuerte. Lo que se debe entender acá es la manera como los seres humanos proyectan su fuerza para realizar cierto tipo de actividad. Por ejemplo, se observa la cantidad de esfuerzo o tensión que una persona realiza cuando abre las piernas, o el esfuerzo que se realiza cuando se levantan los brazos al desperezarse.
- La segunda cualidad del movimiento es la linealidad. Acá se observa la trayectoria que realiza el cuerpo de una persona o alguna de sus partes, e igualmente el tipo de trayectoria que realiza. Un trayecto puede ser curvado, trezado, angular, en diagonal, vertical, en zigzag, etc., o cualquier combinación de tal línea de segmentos. La cualidad de la linealidad, por consiguiente, será la dirección. Por ejemplo, las piernas y el torso pueden mantenerse en una posición vertical mientras que un brazo y el hombro se mueven hacia arriba, esto en el caso de un movimiento de cierta parte del cuerpo; en el caso de la trayectoria del cuerpo, éste se puede mover de un lado al otro, tal como lo realizan los futbolistas cuando están realizando procesos de calistenia.
- El tercer aspecto cualitativo del movimiento es la cualidad areal. Al igual que en el caso de la cualidad lineal, esta cualidad se refiere tanto al cuerpo como al movimiento mismo. Descripciones que se pueden dar con respecto al diseño del plano corporal de esta cualidad son constreñido o extendido.

Por otro lado, descripciones que se pueden dar con respecto al patrón del movimiento pueden ser intensivo o extensivo. Por ejemplo, con respecto al patrón del cuerpo, se pueden encontrar personas constreñidas, dado que se encuentran encorvadas en el momento de caminar, o también se pueden ver sacando pecho, ello quiere decir que están extendidas. En cuanto al patrón de movimiento, se puede observar al caminar una persona que da pasos muy cortos pero de una manera rápida, o pasos muy largos pero con una mayor duración en su trayectoria.

- Y la última cualidad es la proyectual. Aquí se observa la manera en que la fuerza se proyecta, es la manera en que el movimiento se despliega; y hay tres diferentes maneras de verla: abrupta, sostenida o balística. Lo abrupto es un movimiento repentino, lo sostenido es un movimiento que viene del pasado y continua hacia el futuro, y lo balístico son movimientos reflejos. Por ejemplo, un movimiento abrupto es el detenerse debido a que se percibió una sombra, un movimiento sostenido es realizar un trote corto sin cambiar de velocidad, y un movimiento balístico es mover los brazos hacia delante y atrás sin detenerse.

Para apreciar la importancia de estas cualidades, es preciso observarlas en el ejemplo que Sheets-Johnstone presenta sobre el miedo (1999, p. 272), más adelante se describirán éstas con relación al uso de objetos. El miedo es el componente dominante de la ansiedad; cuando éste se presenta de manera dominante provoca endurecimiento y tensión en los músculos, e incluso en otros mecanismos motores. Cuando un individuo tiene miedo, el terror se apodera de él, y puede llegar a congelarse. Al realizar un pequeño análisis del movimiento causado por el miedo, puede ser descrito de la siguiente manera: en relación a la cualidad de tensión, los músculos se tensan totalmente, proyectando una gran fuerza para realizar la actividad de huir o escapar; con relación a la cualidad de linealidad, hay un trayecto del movimiento combinado entre el zigzag y el angular; en la cualidad areal, los seres humanos que experimentan miedo, están constreñidos y su patrón

de movimiento es intensivo; y con respecto a la última cualidad, la proyectual, su movimiento es abrupto, dado que fue provocado en un instante.

Las emociones en los objetos de uso

Para entender mejor la utilidad que tienen los postulados de Maxine Sheets-Johnstone en relación a las emociones que emergen en la interacción entre personas y objetos, es preciso analizar un objeto de uso. Para ello, revisaremos el colador de té de Alessi. Este objeto se analizará a partir del flujo de interacción, pero para entender éste de la manera más adecuada, y con fines didácticos, es preciso desglosarlo en: predisposición corporal, interacción exploratoria e interacción de uso; aunque no es la única manera como se produce, los tres momentos mencionados anteriormente nos sirven como base para describir la estructura de la experiencia de la interacción¹⁰. El objeto seleccionado para este análisis es escogido dada sus características variadas, no solo en cuanto a su forma y actividad de uso, sino además por las acciones que deja realizar.

Del colador de té de Alessi se dice que es divertido, pero para entender en qué consiste lo divertido, es necesario describir la estructura de la interacción, ya que su sentido emocional emerge a partir de ésta, en el momento, en el aquí y en el ahora, donde se establece la relación de un sujeto y un objeto. Iniciemos describiendo la predisposición corporal a partir de la estructura que manifiesta Sheets-Johnstone¹¹. Supongamos que la persona que usa este objeto se encuentra sentada en una silla, con la espalda tocando el espaldar, las piernas dobladas en ángulo recto, y los brazos y manos sobre la mesa, oyendo atentamente lo que le dice un amigo. Teniendo en cuenta lo anterior, podemos realizar la siguiente descripción de la predisposición corporal: en la cualidad de tensión, la carga tensional es baja debido a que

¹⁰ Aunque los tres escenarios que se proponen para describir la interacción que se presenta con cada uno de los objetos de uso, no están formalizados, sí hacen parte de una descripción real de interacción, y lo que se busca, es observar cómo en el aquí y el ahora, el sentido emocional emerge.

¹¹ Para el análisis de la interacción se seleccionan las cualidades de la estructura del movimiento descrita por Sheets-Johnstone, que a diferencia de los términos usados por la ergonomía a través de la biomecánica, las cualidades que describe ella se presentan en cualquier movimiento; por ejemplo, la abducción que es el movimiento por el cual un miembro u otro órgano se alejan del plano medio que divide imaginariamente el cuerpo en dos partes simétricas, no se describe allí: la tensión, la linealidad, lo areal y lo proyectual de ese movimiento puntual.

esta persona se encuentra relajada, está sentada; esto variaría si estuviera de pie, soportando todo su peso corporal, con los músculos de las extremidades inferiores y de la espalda tensionados. En la cualidad de linealidad, el cuerpo completo está de frente, su tronco y cabeza se encuentran en posición vertical, con los brazos y manos dispuestos a realizar un trayecto lineal, y su cuerpo se dobla en la cadera y las piernas; no hay una predisposición para mover todo el cuerpo, debido a que se encuentra sentada tal como se mencionó; caso contrario sería si se estuviera de pie, donde existiría la posibilidad de desplazarse completamente y a la vez de inclinarse. En la cualidad areal, así como en la cualidad anterior, los brazos y las manos están posicionados para realizar un trayecto extensivo; esta cualidad está vinculada a la anterior, existiendo dependencia de la postura corporal total. Y en la cualidad proyectual, la fuerza es sostenida, dada su posición, dejando ver casi a esta persona en quietud total, la cual cambiaría, por ejemplo, si ésta estuviera arrodillada. Tal como se señala en la descripción anterior, la dinámica afectiva en este momento de la interacción es de relajación y de expectativa, oyendo lo que cuenta un amigo a otro, y a lo que se puede llegar a mostrar¹².



Figura 2. Colador de té de Alessi. Fuente: <http://www.rumoroso.es>

Ahora, revisemos el segundo momento del fluir de la interacción, el cual es la exploración, que estará marcada por la predisposición corporal antes descrita. De este momento se puede decir en cuanto a la cualidad de tensión, que los brazos y manos no hacen una descarga de energía muy elevada para alcanzar el colador, por lo cual la tensión será débil, debido al peso del colador, y por lo tanto el esfuerzo

¹² No hay que perder de vista que éste es solo un momento del fluir dinámico afectivo, y que cada uno de los momentos seleccionados en esta descripción, tienen la finalidad de dejar ver cómo funciona la teoría de Maxine Sheets-Johnstone.

será mínimo; la tensión puede llegar a cambiar si el objeto fuera muy pesado, la dificultad que se generaría al levantar este objeto, inmediatamente conllevaría a que la dinámica de afectividad varíe. En la cualidad de linealidad, hay un trayecto lineal que va hacia el objeto, y los hombros, brazos y manos se mueven y se colocan en posición horizontal para luego generar un trayecto lineal que va dirigido hacia el cuerpo de la persona, quiere decir que el objeto se acerca para ser observado; muy diferente sería si los brazos y manos se extendieran para alejar algo o rechazarlo (esto solo se puede capturar con claridad cuando se tiene en cuenta el movimiento). En la cualidad areal, el cuerpo se extiende y el patrón de movimiento es amplio, dada la necesidad de tomar un objeto que se encuentra a determinada distancia, pero cuando el objeto se acerca al cuerpo, el cuerpo inmediatamente toma la posición de constreñido y el patrón de movimiento es intensivo, debido a que se va a observar; muy distinto sería que se acerque el objeto al cuerpo, y el cuerpo se extienda, aunque el objeto se acerque la cualidad afectiva sería de rechazo. Y en la cualidad de proyección, hay un movimiento sostenido por el alcance, que se convierte en abrupto por la necesidad de acercarlo de inmediato al cuerpo; permitiendo ver que se pasa de una tensión relajada a una tensión intensa, con una alta descarga de energía.

En la descripción que se realizó, se puede observar la relación que existe entre movimiento y afectividad, donde se indica cómo los cambios afectivos se van dando en este fluir dinámico, se puede ver cómo emerge el sentido afectivo, cómo se cambia de un estado a otro, lo cual se evidencia en el hecho de extender los brazos para alcanzar el objeto y en el acercarlo de manera inmediata.

De la misma manera como se analizó el proceso de exploración, se realiza la descripción de la interacción de uso del objeto, el situarlo sobre el pocillo. En la cualidad de linealidad, se observa un movimiento de alejamiento de brazos y manos, pero no es un movimiento de rechazo, es un movimiento de trayecto lineal con el fin de ubicar al colador sobre el pocillo; si fuera de rechazo la cualidad afectiva

cambiaría, acá lo que emerge es como un buscar ver en acción. En la cualidad areal, la mano se encuentra semicerrada; es decir que está constreñida, debido a que se ubica el colador de manera exacta, y al mismo tiempo, el patrón de movimiento es intensivo, el espacio de movimiento no es amplio, pero el tiempo para realizar esta actividad sí lo es, ya que hay un movimiento puntual al posicionarlo encima del pocillo, el tronco del cuerpo se encuentra inclinado, debido a que se busca situar el objeto de la manera más precisa. Si la persona que usa este objeto se encontrara de pie, la dinámica afectiva cambiaría, incluso se presentaría un movimiento de inclinación más marcado, que hace variar la tensión corporal, y también el tipo de trayecto. En cuanto a la cualidad de proyección se deja ver un movimiento sostenido, porque lo pretendido es ubicar el colador sobre el pocillo de la manera más exacta; si en cambio se lanzara el colador sobre el pocillo, el movimiento sería abrupto. En la última cualidad, la de tensión, en el momento de ubicar el colador sobre el pocillo los músculos de la mano y el brazo se tensionan fuertemente, se necesita precisión.

Tal como lo muestra la descripción realizada a este momento de la interacción, la dinámica afectiva va cambiando y depende de la actividad que se va a realizar, pero también de la manera como se hace ésta, lo afectivo se va dando en ese fluir dinámico, en los movimientos que se van generando.

156

Como la interacción de uso del objeto puede ser más amplia que el hecho de ubicarlo sobre el pocillo, es preciso revisar un momento más que hace parte de la interacción de uso: el ponerse a jugar con el colador sobre el pocillo (retirarlo varias veces, empujarlo, etc.). Esta actividad se puede describir así: en la cualidad de tensión, ésta es débil, no hay un mayor esfuerzo cuando se empuja el colador sobre el pocillo; asimismo, hay que tener en cuenta que se está sentado, por esto, todo el cuerpo se mantiene con una tensión baja. En la cualidad de linealidad, hay zigzag, la mano y el brazo se mueven de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, debido a que el colador se empuja en diferentes direcciones sobre

el pocillo. En la cualidad areal, el movimiento es extendido y extensivo, el brazo no genera movimientos cercanos al cuerpo. Y en la cualidad proyectual, hay un movimiento balístico, el brazo y la mano se mueven en diferentes direcciones. Aquí se puede decir que lo que en términos generales se llama “jugar” adquiere un sentido particular y específico cuando se analiza la interacción de la mano, a partir de las variables fenomenológicas definidas por Sheets-Johnstone, se puede ver que decir que se “juega” no es suficiente para dar cuenta de la condición afectiva que acompaña la interacción, también es preciso establecer cómo se juega, tal como se puede observar en esta descripción.

A partir de las anteriores descripciones, se muestra que la dación de sentido que emerge en la interacción de este objeto con los seres humanos, se desprende de lo que ordinariamente se dice sobre este colador: “es un objeto divertido”, pero lo que realmente es divertido es la interacción, debido a que los movimientos son parte de los estados afectivos de diversión que se presenta al usar el colador. Cabe anotar, que el movimiento va de la mano de lo afectivo, en un fluir dinámico que se manifiesta constantemente, tal como se pudo describir; pero igualmente se observa en la descripción, la presencia de diferentes estados afectivos que se dan en la interacción.

Por otra parte, con las dos descripciones anteriores realizadas a dos objetos diferentes, es posible reconocer que, aunque las actividades que se realicen con los objetos pertenezcan a una misma categoría (exploración y uso), la dinámica afectivo-motivacional es diferente, es decir que las condiciones emocionales solo pueden encontrarse en un aquí y en un ahora. Podemos decir que este enfoque está interesado en observar las diferencias y no tanto las similitudes. Ya que no existen movimientos específicos que determinen cierta condición afectiva, más bien lo que se presenta es un sentir en movimiento, una forma de darle significación emocional a los objetos, que no data en las características físicas del objeto, ni tampoco en recuerdos y experiencias vividas, sino de un ahora, un espacio y tiempo que solo puede ser reconocido en el acto.

A manera de conclusión

El fenómeno afectivo se comprende mejor si se hace una aproximación centrada en el sujeto, y desde el rasgo que caracteriza su naturaleza: la animación. El hecho de que los seres humanos sean cuerpo animado tiene una gran importancia en la constitución del sentido, es a partir de su cuerpo y su movimiento como constituye su experiencia como una experiencia con sentido, como se pudo observar en el análisis realizado al colador de té de Alessi. En este análisis, se observó la relevancia de revisar el momento de la interacción, donde se manifiesta la relación de movimiento y afectividad, la cual permite establecer la dación de sentido; con base en ello se permite comprender la relación afectiva entre personas y objetos.

Para entender la relación afectiva entre objetos y personas, es necesario observar cómo se entrelazan y mezclan la afectividad y movimiento, permitiendo explicar así, la manera como las emociones emergen en la interacción entre humanos y objetos. Tal como se mencionó, toda interacción involucra movimiento, y para abordar esto es relevante observarlo desde lo fenomenológico, a partir de la teoría afectivo-kinestésica, ya que ésta da cuenta de la dación de sentido que emerge en la interacción, asunto que hace parte del interés de la semiótica. La manera como esta teoría entiende la relación entre afectividad y movimiento, es a través de observar la estructura de la experiencia del movimiento, que se enmarca dentro de las cualidades identificadas por Sheets-Johnstone.

Para establecer cómo se da el sentido en la interacción, es necesario no perder de vista la relación entre afectividad y movimiento, pues la fenomenología, y en particular la propuesta de Sheets-Johnstone no establece cómo se determina la relación, simplemente la señala, a partir de describir la estructura de la experiencia, es decir que todo movimiento es afectivo, y es ahí donde emerge el sentido que las personas le dan a los objetos de uso. Con lo cual se observa, que la dación de sentido, desde esta perspectiva, no se fundamenta en estudiar el objeto, tal como lo afirma el estructuralismo, sino más bien, en entender el proceso de interacción.

La interacción entre seres humanos y objetos de uso inicia a partir de la predisposición corporal que tienen las personas para interactuar con un objeto, es en la sentida necesidad de hacer algo con éste donde comienza a desplegarse la dinámica afectivo-kinestésica, la cual se produce en un aquí y en un ahora. A partir de ello, el ser humano comienza a desplazarse, a manipular, a mover o a palpar un objeto de uso; la dación de sentido es entendida entonces como un pensar en movimiento, que se da en interacción. Así descrito, un pensar en movimiento es entender que los seres humanos constituyen su mundo no a partir solamente del hecho de hablar, sino que le dan significación en el moverse y en la interacción con éste, lo cual hace parte de su naturaleza íntima, dado que a través del movimiento animado comprende y constituye el mundo que lo rodea. Para poder comprender lo anterior es preciso describir la experiencia del movimiento que realiza una persona cuando interactúa con un objeto de uso, llegando a entenderse que la dación de sentido no puede ser vista únicamente en la manera como un objeto está constituido, tal como lo propone Mattozzi; lo que debe verse es que los movimientos que se dan en la interacción, son los que constituyen el sentido. Con base en esto, se puede decir que cuando las personas hablan de las emociones, y en particular de las emociones en relación con los objetos de uso, lo hacen por lo general de manera equívoca e imprecisa, pues si lo que se ha dicho hasta el momento es correcto, una emoción no es solamente algo producido por un objeto, sino además constituido por la interacción que tiene el hombre con éste en un momento determinado.

Esto hace ver a la fenomenología como una herramienta estructurada, la cual permite observar al ser humano en su naturalidad, entendiendo la manera como le da sentido a sus elementos del entorno físico, a través de la descripción de la estructura de la experiencia. En efecto, lo que se describe no es la experiencia de manera subjetiva, como sería el caso de la introspección, sino la estructura de la misma, y para ello es relevante tener en cuenta las cualidades del movimiento enunciadas por Sheets-Johnstone: areal, proyectual, tensional y lineal. Al analizar

la interacción que se presenta a la luz de estas cualidades se permite dilucidar en qué consiste la dación de sentido que se manifiesta cuando se interactúa, en particular en lo relacionado con las emociones y la afectividad.

Por otro lado, al analizar los objetos de uso, se reconoce que los movimientos que realizan los seres humanos en la interacción, no son todos iguales, aunque se trate de un mismo “tipo” de emoción; lo que aclara el análisis fenomenológico es que se trata de experiencias completamente diferentes desde el punto de vista afectivo, por lo tanto, es preciso describir cada experiencia de interacción con los objetos de uso de manera independiente. Al tener en cuenta una visión fenomenológica para el análisis de la situación de interacción que se da entre los objetos de uso y las personas, se permite reconocer la singularidad de cada acto, pero con una descripción basada en la estructura de la experiencia afectivo-kinestésica. De esta manera se logra entender que el sentido que los seres humanos le dan a los objetos no se puede estandarizar.

Para entender cómo la dación de sentido emocional emerge, es necesario observar cada situación en especial, y en su contexto en particular, tal como se anotó en el análisis al colador de té de Alessi, debido a que las actividades que se desarrollan dependen de ciertas circunstancias de la interacción con el objeto, lo cual conlleva a que los movimientos sean diferentes y variados, aunque las emociones que se manifiesten sean similares.

En este sentido, y teniendo en cuenta los análisis realizados a los diferentes objetos, es posible observar que las condiciones plásticas e icónicas del objeto de uso son relevantes para pensar cómo éstos invitan a los seres humanos a interactuar con ellos; incluso son importantes para entender cómo se pueden diseñar los objetos. En ningún momento este trabajo busca negar los trabajos realizados por los psicólogos del diseño, por el contrario, lo que se pretende es ampliar el espectro teórico, a partir de entender la experiencia de interacción y cómo las personas experimentan

el mundo. Por lo tanto, queda abierta la posibilidad, como proyecto a futuro, buscar la relación de este proyecto con el diseño y la creación de objetos, con lo cual se podrá llegar a comprender en qué consiste eso a lo que se le llama “gustar”, a través de la descripción de la experiencia vista desde la propuesta afectivo-kinestésica. Por ejemplo, en el diseño de una pantalla de computador en la cual los objetos que están dispuestos se retiren con el movimiento de apertura de brazos y manos, que es un movimiento de barrido para despejar un sitio, igualmente, con el movimiento de cierre de brazos y manos, los objetos dispuestos en la pantalla se reúnan nuevamente, que es un movimiento de acercamiento hacia el propio cuerpo. Este ejemplo, puede nacer a partir de observar y analizar la estructura de la experiencia humana y más aún de una experiencia de interacción, donde es posible entender cómo los seres humanos realizan este tipo de actividades.

Referencias

Jackson, F. C. (1986). *What Mary didn't Know*. The Journal of Philosophy, 83, 291-295.

Magli, P. (2009). *Degli oggetti divenuti imagine*. Rivista on-line dell' AISS. Recuperado de http://www.ec-aiss.it/monografici/3_il_discorso_del_design.php

Mattozzi, A. (2006). *Analisi di un testo oggettuale*. En: Magli, P., *Semiotica. Teoria, metodo, analisi*. Venezia: Marsilio Editore.

Mattozzi, A., Sperotto, G., & Poli, S. (2009). *Corpi e reti. Un modello d'analisi tra ricerca e didattica*. Rivista on-line dell' AISS. Recuperado de http://www.ec-aiss.it/monografici/3_il_discorso_del_design.php

Norman, D. (2004). *El diseño emocional: Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona: Paidós.

Sheets-Johnstone, M. (1966). *The phenomenology of Dance*. Madison: The University of Wisconsin Press Madison and Milwaukee.

_____. (1981). *Thinking in Movement*. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 39(4), 399-407.

_____. (1999). *Emotion and Movement. A Beginning Empirical-Phenomenological Analysis of their Relationship*. *Journal of Consciousness Studies*, 6(11-12), 259-277.

_____. (2009). *Animation: the Fundamental, Essential, and Properly Descriptive Concept*. *Journal Continental Philosophy Review*, 42(3), 375-400.

_____. (2010). *Body and Movement: Basic Dynamic Principles*. En: Gallagher, S., & Schmicking, D. (Eds.), *Handbook of phenomenology and cognitive science*. (pp. 217-234). Springer.

Cómo citar este artículo:

Ruales, C. F. (2015). Las emociones y la dación de sentido en los objetos de uso. *Revista Kepes*, 11, 139-162

Una mirada en blanco y negro: resignificación de la fotografía*

Resumen

En este artículo se reflexiona alrededor de las prácticas pedagógicas a partir de un análisis de experiencia de aula, asociado a la enseñanza de la fotografía del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá. Por ello, el aula como sitio dentro del cual se ha venido enseñando sobre la importancia del rescate de una técnica artesanal, como lo es la “goma bicromatada”, en la clase de fotografía digital y análoga con los estudiantes de quinto semestre.

Se aborda la investigación cualitativa, utilizando el estudio de casos con un grupo focal de 15 estudiantes universitarios. Se buscó evidenciar el uso de técnicas tradicionales de la fotografía como registró tanto artístico, como visual; en el estudio de la imagen así como los alcances estéticos y gráficos.

Se evidenció en el análisis realizado la importancia de las dinámicas asociadas a la apropiación de técnicas tradicionales y la resignificación de la fotografía de mediados del siglo XIX, en la construcción de conocimiento y del lenguaje plástico y visual para el profesional en diseño.

Sandra Yaneth Chaparro
Cardozo.

Magíster en Educación. Grupo de investigación LERD, docente tiempo completo, Fundación Universitaria Juan de Castellanos. Tunja, Colombia.
Correo electrónico: sandrayanethchaparro@gmail.com

Recibido: Agosto 2014

Aprobado: Marzo 2015

Palabras clave:
Aprendizaje, enseñanza, fotografía, pedagogía, práctica.

* Artículo de reflexión derivado de investigación.



A look in black and white: redefinition of photography

Abstract

This article presents a reflection about teaching practices from an analysis of classroom experience associated with the teaching of photography in the Graphic Design program at Universidad de Boyacá. This is the reason of the classroom as the place where classes about the importance of rescuing a craft technique such as the “gum bichromate” in the digital and analog photography class with fifth semester students has been taking place.

Qualitative research is addressed using case studies with a 15 university students focus group. The purpose was to demonstrate the use of traditional techniques of photography as both artistic and visual records, in the study of image as well as the aesthetic and graphic scope.

164

In the analysis carried out, the importance of dynamics associated to traditional techniques of appropriation and the redefinition of the mid-nineteenth century photography in building knowledge and the plastic and visual language for professional design were evident.

Key words:
Practice, pedagogy, learning,
teaching, photography.

Introducción

En el proceso de indagación se abordan las prácticas pedagógicas a partir de una experiencia de aula respondiendo a: ¿Cómo entender los estilos de práctica? ¿Qué se busca con la imagen? Y ¿Cómo el estudiante reinterpreta el mundo mediante la fotografía? De esta forma, la enseñanza de la fotografía análoga dentro del currículo de Diseño Gráfico de la Universidad de Boyacá en la formación de profesionales en el campo del lenguaje visual en el ámbito del diseño.

El lenguaje visual como parte de la comunicación visual a través de la fotografía a modo de instrumento y herramienta de enseñanza en el aula; permitiéndole al estudiante desarrollar un lenguaje y pensamiento en relación a propuestas gráficas y estéticas. La composición de la imagen permitió generar en el estudiante la sensibilidad de la plástica y lo artístico, además de la relación con la exploración de técnicas tradicionales de la fotografía en la producción y el uso de la imagen publicitaria, producto, artística, de moda y editorial, entre otros.

En tanto, la captura de la imagen no solo como un saber que se halla en lo tradicional y que es parte de la historia; la imagen fotográfica es visualizada como pieza fundamental de la academia, en este caso en particular sobre la enseñanza desde el lenguaje visual. En la formación de profesionales en el campo del diseño y la comunicación visual, se permite establecer de qué manera se sitúa la práctica pedagógica y los aprendizajes de los estudiantes de Diseño Gráfico con relación a la fotografía. La experiencia de aula como dispositivo de indagación permite potenciar en el estudiante elementos no solo históricos y técnicos. Se abordó el lenguaje visual mediante la técnica de la fotografía tradicional “goma bicromatada” dentro de un proceso histórico, técnico y conceptual de la fotografía desde su invención hasta nuestros días entendiendo la imagen como parte de una representación visual y el desarrollo estético.

Metodología

Este estudio nace de la resignificación de técnicas tradicionales de la fotografía, como la “goma bicromatada”, en una experiencia de aula. Se buscó evidenciar el uso de técnicas tradicionales de la fotografía como registró tanto artístico, como visual; mediante el análisis de los procesos en la apropiación de la imagen, así como los alcances estéticos y gráficos que le aportan a la academia.

Mediante un enfoque cualitativo y un tipo de estudio de casos, se usaron técnicas como la observación participante y el diario de campo como instrumento de análisis y recolección de información de una población de muestra en un grupo focal de 15 estudiantes universitarios. Se utilizó la metodología pedagógica lo experiencial y se abordó análisis de la práctica pedagógica y el impacto en relación de las técnicas y saberes frente la imagen fotográfica en un proceso de enseñanza y aprendizaje.

En un ejercicio de experiencia de aula en la praxis o práctica en la academia, a partir de la práctica docente, esta investigación surge de una necesidad de rescatar la fotografía tradicional como dispositivo de aprendizaje en el lenguaje visual; producto de la experiencia de la práctica pedagógica se usó el diario de campo, se recopilaron experiencias y opiniones de los estudiantes frente a la fotografía como dispositivo de aprendizaje mediante el análisis y la observación participante, se analizó la importancia de las prácticas pedagógicas y la necesidad de sistematizarlas.

Con el análisis sistemático, se encontraron aspectos en los que se hace necesaria la enseñanza de la fotografía tradicional en el currículo de Diseño Gráfico, dado que permite potenciar elementos de la fotografía digital. Con ello, potenciar las técnicas tradicionales como parte del desarrollo y el intercambio de saberes con un grupo de estudiantes; allí se analizó la importancia de las prácticas pedagógicas y la importancia del rescate de técnicas ya olvidadas en la academia.

Discusión

Pensar en blanco y negro: de la práctica a la experiencia con la fotografía

La fotografía como instrumento en la reproducción de realidades congeladas en el tiempo, como resultado una imagen que cuenta historias familiares, acontecimientos políticos y violentos. En el estudio se describe la práctica¹ pedagógica a través de una experiencia de aula producto del análisis de la asignatura de fotografía. En el estudio se interpreta la imagen como dispositivo de producción gráfica y visual; por tanto, el aula como escenario y como sitio, en el que se han adelantado procesos pedagógicos alrededor de habilidades y métodos en los que se identificó la importancia de la imagen publicitaria y editorial, entre otros.

Describir la práctica pedagógica a partir de la fotografía permite interpretar la experiencia de aula tanto en la fotografía como parte de los contenidos de Diseño Gráfico, primando la capacidad para reconocer las herramientas, técnicas y conceptos del lenguaje fotográfico y publicitario, por ello es fundamental en la formación de profesionales de esta disciplina; entre tanto, el currículo está permeado por las prácticas pedagógicas, la enseñanza, aprendizaje y en general por todo aquello que suceda en el aula. En el desarrollo de una clase son parte fundamental los espacios, tiempos, objetos, situaciones, que aunque sean irrisorios cobran sentido; como lo indica Jackson (1992): “Para apreciar el significado de los hechos triviales del aula, es necesario considerar la frecuencia de su apropiación, la uniformidad del entorno escolar y la obligatoriedad de la asistencia diaria” (p. 4).

Parte de los aprendizajes es no solo reconocer los conceptos de la fotografía y las técnicas que obedecen a la captura de un instante de realidad. Entre tanto, la imagen fotográfica es pintar con la luz y proviene del griego phos (luz) y grafis (diseñar, escribir y pintar).

¹ La práctica proviene de ‘praxis’ que significa el hacer a través de una serie de habilidades cuyo fin es la innovación o transformación de una comunidad.

Si la luz constituye el material básico del fotógrafo, las sustancias sensibles a la luz van a proporcionarle su soporte primario. El soporte fotosensible da a la fotografía su carta de naturaleza; es decir, constituye la sola condición *sine qua non* para que exista fotografía. En la mayoría de los manuales, la fotografía se describe como una interacción entre un dispositivo óptico (la cámara) y una superficie sensible; aquí en cambio se defiende la hegemonía de este segundo competente, ya que la cámara no es más que un accidente histórico en el proceso fotográfico. (Fontcuberta, 1994, p 41.)

La imagen se fija como una proyección de la luz utilizando unas técnicas que por años se han venido modificando. Trayendo a este estudio uno de los procedimientos elaborados por Niépce como lo es la heliografía como parte de la representación gráfica; por otro lado Daguerre, uno de los fotógrafos más conocidos dentro de la historia, junto con un proceso de captura y copia de la luz, el *Daguerrotipo*; como parte de las praxis de aquel momento en relación a la fotografía surge Fox Talbot, generando ciertos estudios en relación al problema de positivo y negativo, popularmente conocido como la calotipia, que parte de lo bello y su forma.

Atendiendo a la importancia y la pertinencia en la resignificación de las diferentes tendencias de la fotografía tradicional, así como a la importancia de la praxis dentro de la academia, –entre tanto la técnica de la “goma bicromatada”– rescatada por Joan Fontcuberta. Este tipo de fotografía tradicional se desarrolló como técnica de impresión fotográfica, en un proceso en que se hace necesario el uso de goma arábica y bicromato de potasio, que se utilizó a finales de 1800. Esta técnica fotográfica tradicional se desarrolló con John Pouncy en 1858.

168



Figura 1. Técnica de fotografía artesanal “goma bicromatada”. Imagen de Sebastián Arguello.² Fuente propia: Sandra Yaneth Chaparro C.

² Recuperada del archivo personal de la clase de fotografía análoga y digital del II semestre 2013. Diseño Gráfico, Universidad de Boyacá.

En la Figura 1 se desarrolla la técnica de la “goma bicromatada”, usando pigmentos solubles mezclados con goma arábica y bicromato; en el desarrollo de esta técnica se habla de Robert Demachy en 1859. La fotografía, durante diferentes momentos históricos, es la captura de una realidad en una imagen como producto del empirismo usando la técnica de la goma arábica y el bicromato de potasio. El uso de las técnicas tradicionales en la academia permite visualizar la fotografía como un elemento creativo dentro de las prácticas pedagógicas y el desarrollo de los estilos de aprendizaje.

Dentro de la práctica pedagógica el eje es la fotografía y el sitio es el aula, donde se desarrollaron procesos histórico-creativos de la imagen, visualizando la tecnología a partir de lo tradicional. La técnica de nobles de Pouncy dentro del currículo de Diseño Gráfico, le otorga a la práctica pedagógica un afianzamiento en las aptitudes para el desempeño del lenguaje y la comunicación visual. Para ello, Berger (1989) anota en relación a la imagen y la publicidad que “[...] toda imagen publicitaria confirma y apoya a las demás. La publicidad no es simplemente un conjunto de mensajes en competencia; es un lenguaje en sí misma, que se utiliza siempre para alcanzar el mismo objetivo general” (p. 145). La imagen publicitaria que parte, del hacer de la fotografía, y que representa el lenguaje visual dentro la asignatura de fotografía digital y analógica; entre tanto, la fotografía parte de la apropiación y adquisición de experiencias dentro de la práctica pedagógica y la exploración de los diferentes estilos de aprendizajes.

La práctica hace parte de la construcción de los estilos de aprendizaje del estudiante, en el ejercicio de la praxis la producción de imagen publicitaria como eje fundamental en la formación de profesionales en el uso de herramientas tradicionales, tecnológicas y visuales. “Por tanto, el conocimiento de los procesos de asimilación (estilos de aprendizaje), así como los métodos o formas de experimentar esa información (didáctica), implican un desarrollo intelectual y de aprendizaje que podría orientarse hacia la capacitación creativa (creatividad)” (Suárez, 2012, p. 4).

La didáctica como instrumento mediante el cual se fortalece el estilo de aprendizaje de los estudiantes, así como la apropiación de la imagen publicitaria en el entorno profesional. El docente es quien construye a través de la experiencia de aula, estilos de prácticas en el aprendizaje de la imagen fotográfica en el sitio profesional.

La tendencia al desarrollo de la [...] capacidad creativa en el contexto universitario está tomando una gran importancia, siendo una de las competencias a desarrollar en los estudiantes. El conocimiento de formas o modos para potenciarla mediante el aprendizaje es la línea de investigación que desde este trabajo se expone, haciendo hincapié en la importancia de conocer los estilos de aprendizaje de nuestros estudiantes universitarios para desarrollar didácticamente su capacidad creativa. (Suárez, 2012, p. 3)

La experiencia de aula, es una constante en la calidad de los aprendizajes del estudiante, por tanto la fotografía como puente en la innovación y creación. Los estilos de la práctica pedagógica se reproducen en el aprendizaje del estudiante; para adquirir un estilo de aprendizaje autónomo a través de lo digital y el uso de diferentes técnicas de la fotografía. “El estilo de pensamiento o estilo intelectual es, pues, como una especie de autogobierno mental, centrado más en los usos que en los niveles de inteligencia; lo que se valora no es cuánta inteligencia tiene una persona, sino cómo la emplea” (Rojas, Salas y Jiménez, 2006, p. 8).

170



Figura 2. Técnica de fotografía artesanal “goma bicromatada”. Imagen de Sandra Yaneth Chaparro.³ Fuente propia: Sandra Yaneth Chaparro C.

³ Recuperada del archivo personal de la clase de fotografía análoga y digital del II semestre 2013. Diseño Gráfico, Universidad de Boyacá.

El estudiante aprende de forma guiada y autónoma en la construcción de un estilo de aprendizaje a través del estilo de práctica docente; se indaga al estudiante desde interrogantes del saber aprender: ¿Cómo se aprende? ¿Por qué es importante? Y finalmente: ¿Para qué sirve al profesional del diseño?

Estilo de aprendizaje es un término genérico, un concepto paraguas, y un nombre para reconocer las diferencias individuales de aprendizaje. Estilo de aprendizaje ha llegado a ser también un complejo campo de estudio. Así como podemos identificar escuelas de psicología examinando sus opiniones filosóficas y subsecuentes estrategias de operación e implementación, así también podemos identificar diversas aproximaciones al estilo de aprendizaje... Nadie puede reclamar que representa el estilo de aprendizaje en su totalidad. (Butler 1987: 9). (Rojas et al., 2006, p. 6)

Finalmente, las prácticas como experiencia de aula permiten que el estudiante desarrolle habilidades y aprendizajes de forma autónoma. La cátedra de fotografía está orientada a partir de tendencias en la construcción de la práctica y la didáctica pensada para el estudiante; identificado desde la praxis los estilos de aprendizaje en el proceso de la enseñanza en la práctica pedagógica:

[...] la fotografía, como elemento transmisor de información (visual), sería fuente histórica, al ser el documento fotográfico un fragmento (congelado) de la Historia, y lo que es más importante, su valor fontal es intrínseco al ser coetánea del hecho del cual da testimonio. (Lara, 2005, p. 9).

Entre tanto, el aprendizaje es propiciado por el estudiante quien genera propuestas de fotografía en el campo de la publicidad, promoviendo experiencias significativas con el saber hacer y saber crear. Por otra parte, la experiencia de aula en la educación superior como elemento de investigación se transmite una fuente de información visual en la experiencia con el uso de materiales fotosensibles a través de la exploración en el manejo de luz, la composición y los planos.

Conclusiones

Este escrito es producto de la experiencia de aula y la reflexión de práctica pensando en blanco y negro mediante estrategias, didácticas, técnicas digitales y tradicionales el desarrollo de la técnica y la exploración con la imagen fotografía. Esta experiencia de aula nace desde la práctica personal en el estudio de técnicas, recursos y la exploración de la técnica de la fotografía “goma bicromatada” en los laboratorios de la clase de fotografía digital y análoga del programa de Diseño Gráfico; permitió generar futuras propuestas digitales a blanco y negro en respuesta al lenguaje visual.

Para este estudio, en particular, la goma como medio cuasi digital dentro de otra época es rescatada como técnica tradicional dándole un valor estético y plástico para el diseño, teniendo en cuenta que para los estudiantes es novedosa y les genera curiosidad tanto en los materiales como en sus resultados finales. Dado que esta técnica requiere de laboratorio de tiempo en el sensibilizado del papel, el revelado y el copiado, esta experiencia permite rescatar el valor de la fotografía como hacer, como vivencia y como experiencia.

La experiencia y la apropiación del conocimiento permite crear un nuevo valor agregado de la fotografía tradicional, cuando se genera toda una construcción de autoaprendizaje con el conocimiento en ese ensayo y error en la experiencia con los materiales y los diversos resultados; la historicidad permite crear todo un lenguaje plástico y visual, mediante el cual se espera que el estudiante en la exploración identifique técnicas tradicionales. En el estudio se identificó que los estudiantes han venido manifestando su interés por estas técnicas tradicionales y un tanto artesanales en el hacer, dada esta condición, para ellos es novedoso ver una fotografía de características particulares.

La cátedra no solo se trata de una clase magistral o de actividades sometidas a un procedimiento específico, un primer inicio es el aprendizaje de las técnicas tradicionales, en las cuales el estudiante se enfrenta a los emulsionantes fotosensibles, a estar en un laboratorio de mediados de siglo. El estudiante comprende elementos de la fotografía tradicional teniendo en cuenta las transformaciones y tendencias de la imagen publicitaria.

En este estudio se buscó evidenciar el uso de técnicas tradicionales de la fotografía como registro artístico y visual, además de indagar en los estudiantes y en el interior de la práctica docente la posibilidad estética de un lenguaje visual. Mediante la apropiación del conocimiento fotográfico el estudiante crea un valor emocional y creativo sobre la imagen generada, así como la posibilidad estética, técnica y artística que dan pie a la forma, al color y al concepto de blanco y negro en el interior de la academia universitaria mediado en la experiencia.

Es importante que el estudiante descubra la necesidad por el rescate de técnicas como la “goma bicromatada”, en el registro de imágenes; teniendo en cuenta la apropiación de la fotografía en el aprendizaje y en la formación profesional. El registro del diario de campo, permitió un acercamiento a la apropiación de la fotografía del lenguaje visual en el diseño gráfico, así como la visión individual de cada estudiante frente a la imagen latente; por otra parte, la calidad de la experiencia en el registro fotográfico. Mediante la clase de fotografía se buscó generar un interés por el desarrollo de competencias en el saber hacer y saber saber en la resignificación de la fotografía tradicional en la implementación de estrategias, recursos, técnicas y estudio documental.

En el trabajo que se ha venido adelantado dentro las clases de fotografía análoga y digital, analizaron experiencias de aula en las que se aborda la práctica docente mediada por enseñanza de la imagen fija en el proceso de la fotografía tradicional, contribuyendo a que el futuro diseñador desarrolle un aprendizaje sobre la luz y

sus propiedades. La experiencia de aula, evidenció la necesidad de buscar espacios en los cuales se propicie la enseñanza de estas técnicas, favoreciendo actividades didácticas, que permitan generar espacios de aprendizaje dinámicos en relación a la fotografía, en el uso de emulsionantes fotosensibles antiguos y modernos.

De esta forma, se sistematiza la práctica pedagógica, dado que en la educación actual se busca rescatar estas experiencias mediante el desarrollo de estrategias didácticas, en las cuales el estudiante construye un aprendizaje de manera autónoma en la experiencia con el conocimiento de la fotografía tradicional. En el análisis, se encontró que la fotografía tradicional en el currículo de Diseño Gráfico es vital, dado que permite potenciar elementos de la fotografía digital y con ello potenciar las técnicas ya olvidadas y potenciarlas en la academia.

Referencias

Berger, J. (1989). *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

Fontcuberta, J. (1994). *Fotografía: conceptos y procedimientos. Una propuesta fotográfica*. México: Editorial Gustavo Gili, S.A.

Jackson, P. W. (1992). *La vida en las aulas*. Madrid: Ediciones Morata, S.A.

Lara, E. L. (2005). *La fotografía como documento histórico-artístico y etnográfico: una epistemología*. *Revista de Antropología Experimental*, 5, 1-28. Recuperado de <http://www.bio-design.com.ar/2-UNLa/historia2/libros/fotog%20documento.pdf>

Rojas, G., Salas, R., & Jiménez, C. (2006). *Estilos de aprendizaje y estilos de pensamiento entre los estudiantes universitarios*. *Estudios Pedagógicos*, 32(1), 49-75.

Suárez, E. M. (2012). *Interacción de la creatividad con los estilos de aprendizaje en los estudiantes universitarios de pedagogía de Galicia*. REICE, 10(2), 180-200.

Cómo citar este artículo:

Chaparro, S. Y. (2015). Una mirada en blanco y negro: resignificación de la fotografía. *Revista Kepes*, 11, 163-175.

La gestión del diseño en la empresa: el caso de la micro, pequeña y mediana empresa manufacturera de la región de Valparaíso (Chile)

Resumen

¿Qué factores se asocian al nivel de integración del diseño en la gestión de la micro, mediana y pequeña empresa?, es la pregunta básica que intenta responder el artículo, que presenta los resultados más significativos del estudio sobre la gestión del diseño en las Mipymes manufactureras de la región de Valparaíso (Chile). Se diseñó una entrevista semiestructurada, la que fue aplicada, cara a cara, a una muestra estructural de dueños y/o altos directivos de Mipymes, en función de los distintos tamaños económicos y los subsectores de actividad en que se desenvuelven. El estudio concluye que tres son los factores explicativos del nivel de integración del diseño en la gestión de la micro, mediana y pequeña empresa de la región de Valparaíso, a saber: 1) la existencia de gestión estratégica en la empresa, 2) el nivel de conocimiento y valoración del diseño por parte de la alta dirigencia corporativa y 3) el tamaño económico de las empresas.

Rossana Bastías Castillo.
Directora del Centro de Investigación en Gestión del Diseño en la Escuela de Diseño de la Universidad de Valparaíso-Chile.
Correo electrónico: rossana.bastias@uv.cl

Recibido: Septiembre 2014

Aprobado: Abril 2015

Palabras clave:
Conocimiento, valoración, gestión del diseño, empresa manufacturera, región de Valparaíso (Chile).



Design management in the enterprise: the case of micro, small and medium manufacturing enterprises in the region of Valparaiso (Chile)

Abstract

Which factors are associated to the level of design integration in the management of micro, medium and small Enterprise? This is the basic question that the present article tries to answer by presenting the most meaningful results of the study on design management in the manufacturing Mipymes of the Valparaiso region (Chile). A semi-structured interview was applied face to face to a structural sample of owners and/or senior managers of Mipymes, in function of the different economical sizes and subsectors of activity in which they develop. The study concludes that there are three explicative factors of the integration level of design in the micro, medium and small enterprise in the region of Valparaiso: 1) the existence of strategic management in the enterprise; 2) the level of knowledge and assessment of design by the top corporate leadership; and 3) the economic size of the enterprises.

Key words:

Knowledge, appraisal, design management, manufacturing company, Valparaiso Region-Chile.

Introducción

La gestión del diseño en la micro, pequeña y mediana empresa –Mipyme–, se postula desde la literatura especializada y la experiencia de los países de economías más avanzadas como un factor sustantivo de la sustentabilidad de su desarrollo en el escenario de competitividad global actual. Sin embargo, en Chile, la gestión del diseño en la empresa, en particular en las de menor tamaño económico, es aún deficitaria.

Es recurrente entre los diseñadores de Chile argüir, como antecedentes explicativos de este precario nivel de gestión del diseño en la empresa, el desconocimiento de los alcances de esta disciplina y profesión en general y de su potencial aporte a la generación de valor a los productos y los servicios de las Mipymes en particular.

Para distinguir el desafío que implica la gestión del diseño en las Mipymes industriales de la región de Valparaíso (Chile), el conocimiento tanto de la extensa y densa investigación producida en los países más desarrollados en torno a la gestión del diseño en las industrias como de los modelos propuestos y experimentados, en especial en Europa, es una trayectoria apropiada pero no suficiente.

El proceso de innovación que implica y demanda la gestión del diseño en las empresas de la región de Valparaíso exige la adaptación de estos modelos a sus circunstancias y a sus características, no su simple y acrítica réplica.

La investigación realizada aporta en este sentido: i) analizando críticamente los modelos más representativos, propuestos en Europa, de gestión del diseño en las empresas y ii) diagnosticando el estado del arte de la gestión del diseño en las Mipymes manufactureras de la región de Valparaíso (Chile).

En el contenido del diagnóstico, las referencias consultadas y adoptadas, teóricas y empíricas, llevaron a definir tres grandes áreas de preocupación al momento de distinguir la situación actual de la gestión del diseño en las Mipymes industriales de la región de Valparaíso en Chile, a saber: i) la existencia y tipo de gestión estratégica corporativa en las Mipymes, ii) el nivel y características de la gestión del diseño en las Mipymes y iii) el conocimiento y la valoración del diseño por parte de los altos directivos de las Mipymes.

Tres preguntas orientaron la investigación, a saber: ¿Se integra el diseño a la gestión de las empresas industriales de la región de Valparaíso?; ¿el nivel de gestión del diseño, es diferenciada en función del tamaño económico de las empresas y/o del subsector manufacturero al que pertenecen? y, ¿qué factores se asocian al nivel de gestión estratégica de diseño en las Mipymes manufactureras de la región de Valparaíso?

La gestión del diseño en la empresa

Es el despliegue del diseño en la empresa para ayudarla a construir su estrategia. Ello implica: i) la gestión de la integración del diseño en la empresa a nivel operativo del proyecto, organizativo de la función o estratégico de la misión; ii) la gestión del sistema diseño de la empresa. Las creaciones de los diseñadores son las formas materiales: documentos, espacios, productos, servicios que tienen una estética propia. La empresa tiene un sistema diseño que debe administrar. Y iii) esta definición tiene la ventaja de englobar el doble carácter del diseño (designio y dibujo): 1) Proceso de concepción (designio): el diseño pertenece a los procesos de la empresa y a los paradigmas de la gestión; es el aspecto inmaterial o intangible del diseño. 2) Realización, creación (dibujo): el diseño pertenece al supra-sistema de las formas en la sociedad y a los paradigmas del diseño; es el aspecto material o tangible del diseño (Oakley citado por Borja, 2002).

En el nivel estratégico de la gestión del diseño, se busca sobre todo crear el vínculo entre diseño, identidad y cultura de la organización. El objetivo de la gestión en este nivel es administrar la coherencia del diseño con la organización y de infundir el diseño en el proceso de formulación estratégica: gestión de la identidad, competencia para generar una visión, gestión del conocimiento y construcción de la realidad (Borja, 2002).

Los autores analizados coinciden acerca de la relación productiva entre estrategia corporativa, cultura corporativa y estrategia de diseño en la empresa (Lecuona, 1998, 2009; Bruce y Bessant, 2002; Finizio, 2002; Montaña y Moll, 2003, 2007a, 2007b). En este nivel, el diseño debe integrarse plenamente en los valores de la empresa. Se habla de una empresa “basada en el diseño” (Montaña y Moll, 2003, 2007a). La estrategia de diseño debe ser desarrollada como una herramienta de competitividad. Cada uno de los autores hace referencia explícita o implícita al modelo elaborado por Michael Porter (1996) sobre la estrategia competitiva. A las tres estrategias genéricas de Porter (liderazgo de costes, nichos de mercado y diferenciación), se asocian tres estrategias de diseño y tres posicionamientos estéticos diferenciales: la estrategia de diseño-coste, la estrategia de diseño-imagen y la estrategia de diseño-marca (Borja, 2002). Bruce y Bessant (2002) postulan que la diferenciación, el liderazgo de coste y el enfoque son un método para la estrategia promovida por Michael Porter (1996). Distinguen cuatro enfoques fundamentales, a saber: *positioning*, *momentum*, *agile* y *me too* (Mintzberg, 1998 citado por Bruce y Bessant, 2002).

El diseño, en esta línea argumental, es una herramienta eficaz para la exploración de nuevas tecnologías (Finizio, 2002) y para la transferencia de ésta, desde I+D al mercado, a través de la aplicación de la creatividad a la generación de nuevos productos utilizables (Bruce y Bessant, 2002). Ello implica, introducir cambios empresariales con efectos económicos reales (Lecuona, 1998). Montaña y Moll (2007a), por su parte, sostienen que el diseño puede ser un factor articulador entre

I+D, dirección de procesos y *marketing*.

La clave del éxito de la gestión de la innovación se basa en el desarrollo del producto centrado en el consumidor (Borja, 2002), para ello, es condición *sine qua non* realizar procesos analíticos del entorno, de públicos, de necesidades, de consumidores, entre otros (Lecuona, 1998).

Otro componente, igualmente importante, lo constituye la incorporación del diseño a la planificación estratégica de la empresa y, en esta tarea, el rol de la alta dirección es clave (Montaña y Moll, 2007a). La planificación del diseño, expresado en políticas, programas y proyectos (Lecuona, 1998), debe estar coordinado y enriquecer el proceso de planificación estratégica de la empresa (Bruce y Bessant, 2002). Entre los dispositivos metodológicos que se postulan utilizar en este nivel estratégico de gestión, se relevan la auditoría, la prospectiva y los estudios de mercado, que aportan a identificar, anticipar y capturar necesidades sobre la empresa, los consumidores y el mercado (Lecuona, 1998; Borja, 2002; Bruce y Bessant, 2002; Finizio, 2002; Montaña y Moll, 2007a; Portales, 2000).

En términos de la posición del diseño en la estructura organizacional, se postula su representación en la alta dirección como una instancia asesora en la definición e implementación de la estrategia corporativa en general y de la estrategia de diseño en particular (Borja, 2002). La forma mixta de integrar los servicios de diseño en la empresa, a través de la conformación de un departamento interno y de la contratación de servicios externos, aparece como una trayectoria deseable (Lecuona, 1998; Finizio, 2002).

Métodos y Técnicas

Las decisiones metodológicas más significativas adoptadas en el estudio tienen relación con: i) la unidad de análisis y la fuente de información, ii) el diseño de la

muestra y iii) el diseño del instrumento de recolección de datos.

La unidad de análisis definida en el estudio son Mipymes industriales de la región de Valparaíso. Se decidió que la fuente de información, en relación a la incorporación de la disciplina del diseño en la gestión estratégica de las empresas de la región de Valparaíso, serían los altos directivos de éstas. Esta decisión se fundamentó en el manejo de datos e información que éstos poseen en relación a las definiciones tanto estratégicas como funcionales y operativas de la empresa, lo que asegura acceder de manera más fidedigna a las características de la integración o no del diseño en su gestión.

El diseño de la muestra, asumió un carácter estructural, definiendo dos criterios básicos de selección estratificada de empresas: el tamaño y el subsector económico. En cuanto al tamaño de la empresa, se ha utilizado como referencia las subcategorías de CORFO-Chile asociadas al nivel de facturación anual, micro, pequeña y mediana. En cuanto al subsector económico, se buscaba que estuvieran representados los subsectores más relevantes en que se desenvuelven las Mipymes industriales de la región de Valparaíso. Se contactó a altos directivos de 214 industrias de la región, 76 de las cuales aceptaron participar en el estudio y se constituyen en la muestra estructural de las empresas, cuyo detalle se presenta en la Tabla 1.

Subsectores	Micro	Pequeña	Mediana	Total MIPYME
Productos alimenticios, bebidas y tabacos	5	11	4	20
Textil y cueros	14	5	7	26
Maderas y papel	5	9	2	16
Químicos, petróleo, caucho y metales	3	1	5	9
Máquinas e instrumentos	1	2	2	5

Fuente: elaboración propia.

En cuanto al instrumento de recolección de datos, se diseñó una entrevista semiestructurada, que se aplicó cara a cara por la investigadora responsable a los dueños y/o altos directivos de las empresas. Las preguntas y respuestas se estructuran en cuatro secciones básicas. En la primera sección, a modo de fase introductoria, se incluyeron preguntas y alternativas de respuestas que permitieran circunscribir a las empresas en categorías estructurales: tamaño económico, tamaño social, actividad económica, formalización, organización, antigüedad, entre las más relevantes. En la segunda sección, se incluyeron preguntas y alternativas de respuestas relacionadas con la caracterización estratégica de la empresa; se orienta a obtener una visión global del desenvolvimiento de la empresa a la luz de los contenidos privilegiados en el estudio. La tercera sección de la entrevista se orienta a obtener datos en relación a las características de la incorporación del diseño en la gestión estratégica de la empresa. La cuarta sección de la entrevista se orienta a indagar en el conocimiento y en la valoración del diseño, en el contexto de la gestión estratégica corporativa, por parte de los altos directivos de las empresas.

Resultados

A continuación se presenta una síntesis de los resultados más relevantes del estudio, ordenados en función de la intencionalidad del estudio, a saber: el nivel de integración del diseño en la empresa manufacturera de la región de Valparaíso, y el nivel de conocimiento y valoración del diseño por parte de los dueños y altos directivos de éstas. Distinguiendo en función del tamaño económico, factor que reveló diferencias significativas entre las empresas estudiadas.

Tipo de inserción del diseño

El 75% de las Mipymes industriales de la región de Valparaíso encuestadas afirman contratar diseño. La forma predominante de integrar el diseño a la gestión de la empresa es por la vía de la contratación de servicios externos.

Inversión en diseño

El 80,3% de las empresas analizadas o no han invertido o han invertido menos de 15 mil dólares anuales en diseño, lo que es una cifra extremadamente magra para el mercado profesional chileno. Las diferencias más significativas se dan entre las medianas empresas y el grupo de micros y pequeñas empresas. Si bien, en el caso de las microempresas, uno podría asociar este bajo nivel de inversión a sus condiciones de existencia (el límite de 15 mil dólares representa aproximadamente el 18% de sus ingresos promedios), en el caso de las pequeñas y de las medianas empresas, esta escuálida inversión puede corresponderse con un desconocimiento de

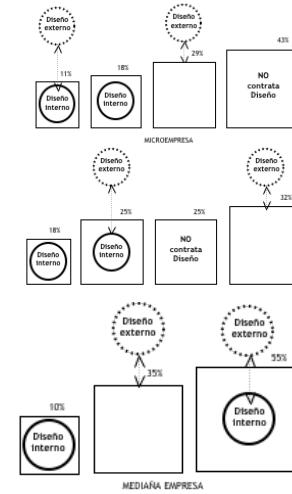


Figura 1. Tipos de inserción del diseño en la empresa. Fuente: elaboración propia.

su aporte potencial a la gestión estratégica de las empresas y su limitación a aspectos operativos y coyunturales de lo que informaban las referencias consultadas.

Perfil del diseño contratado por la empresa

En cuanto al perfil profesional del diseño contratado, se observan significativas diferencias según sea diseño internalizado en la empresa o diseño contratado externamente. En general, sin diferencias significativas entre empresas según su tamaño económico, las especialidades que se contratan externamente se orientan al campo tradicional de la mención gráfica del diseño industrial.



Figura 2. Especialidades de diseño contratadas externamente.
Fuente: elaboración propia.

Mientras que el diseño internalizado se distribuye entre las subdisciplinas de diseño de productos, gráfico, textil y de espacios.

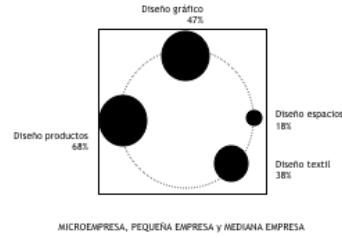


Figura 3. Especialidades de diseño internalizadas.
Fuente: elaboración propia.

Prácticas asociadas al desarrollo de la estrategia de diseño

Entre las prácticas que asocian los entrevistados al desarrollo de la estrategia de diseño, destaca la convivencia entre aproximaciones racionales y aproximaciones intuitivas.

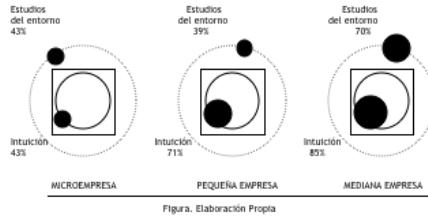


Figura 4. Prácticas asociadas al desarrollo de la estrategia de diseño. Fuente: elaboración propia.

Responsables de la gestión del diseño en la empresa

En general, se distingue como responsable del diseño a las más altas autoridades de las Mipymes industriales estudiadas. Las variaciones se producen, según el tamaño económico de las empresas si formalmente recae en un alto directivo profesional o en el propio empresario.

El conocimiento del diseño por parte de los altos directivos

Las Mipymes industriales, en general, concuerdan en concebir al diseño como una herramienta para mejorar la imagen externa de la empresa, una herramienta que mejora la competitividad de la empresa y un recurso para incrementar las ventas.

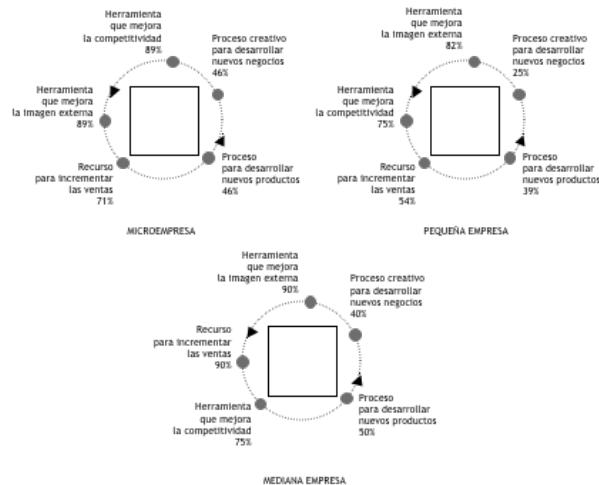


Figura 5. Conocimiento del diseño por parte de los directivos. Fuente: elaboración propia.

En el campo de las funciones del diseño lo que revelan transversalmente los altos directivos de las Mipymes industriales de la región de Valparaíso tiene relación con la identidad y la imagen de los productos y de la empresa.

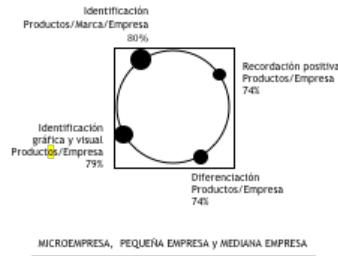


Figura 6. Prácticas asociadas al desarrollo de la estrategia de diseño. Fuente: elaboración propia.

Nivel de satisfacción con el diseño contratado

Si bien el promedio de satisfacción es común entre los altos directivos y/o empresarios que contratan diseño, 5,5 en una escala de 1 a 7, su distribución en la gradiente es diferenciada tanto dependiendo del tamaño económico de las Mipymes como del carácter externo o interno de la contratación.

188

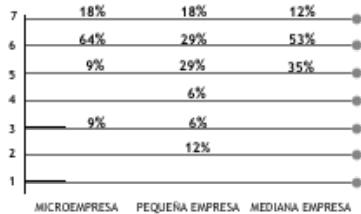


Figura 7. Nivel de satisfacción con el diseño externo. Fuente: elaboración propia.

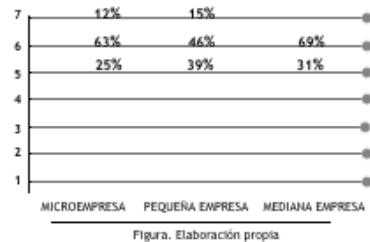


Figura 8. Prácticas asociadas al desarrollo de la estrategia de diseño. Fuente: elaboración propia.

Las distribuciones en comento, grafican la brecha posible aún de cerrar con una agenda de gestión del diseño en las Mipymes industriales de la región de Valparaíso.

Valoración del impacto del diseño en la empresa

Complementariamente, estos mismos altos directivos y/o empresarios que han contratado diseño (75% de las Mipymes encuestadas) valoran positivamente su impacto en la gestión de las empresas (4,4 en una escala de 1 a 5). Los contenidos más recurrentes que asocian a este impacto positivo tienen relación con la imagen (el 90% declara que mejora la imagen de la empresa), la diferenciación (el 86% declara que aporta a diferenciarse de la competencia), la comunicación (el 72% declara que mejora la comunicación de los productos), las ventas (el 70% declara que mejora las ventas) y la oportunidad de nuevos negocios (el 65% declara que aporta a la apertura de nuevos negocios y/o mercados).

Conclusiones

Tres temas se distinguen como crítico e interconectados para el desarrollo de la gestión estratégica del diseño en las Mipymes manufactureras de la región de Valparaíso, a saber: i) la gestión estratégica corporativa de las Mipymes industriales, ii) el nivel de integración actual del diseño en las Mipymes industriales y iii) el conocimiento y la valoración del diseño por parte de los altos directivos de las Mipymes industriales.

La hipótesis de base del estudio, que esperaba encontrar en las Mipymes industriales de la región de Valparaíso un bajo nivel de gestión estratégica corporativa, un bajo nivel de integración del diseño y un bajo nivel de conocimiento del diseño por parte de sus altos directivos, se corroboró en el trabajo de campo implementado. En el contexto de un escenario deficitario, se corroboró diferencias significativas en la cristalización de los temas críticos distinguidos, principalmente en función del

tamaño económico de las Mipymes. En el caso de las ramas de actividad económica y de la experiencia de diseño no se encontró un patrón tan nítido de diferencias.

El déficit de gestión estratégica de las empresas manufactureras de la región de Valparaíso, que se acredita en las referencias consultadas y se ratifica en el trabajo de campo realizado, impacta significativamente en el nivel de la integración del diseño en la empresa.

El aporte del diseño a la gestión de las Mipymes aún se limita, cuando se dispone de él, a un nivel funcional y operativo. La ampliación de la cobertura y del nivel de gestión (estratégico), debe constituirse en una de las primeras prioridades de la agenda disciplinaria y profesional de la gestión del diseño en las Mipymes manufactureras de la región de Valparaíso.

El rol fundamental de los altos directivos y/o de los empresarios en el rumbo y contenido de la trayectoria de las Mipymes, permite prever que la incorporación del diseño y el nivel de ésta, dependerán significativamente del conocimiento y de la valoración que éstos tengan de la disciplina. Ello sostiene la relevancia de la decisión asumida en el presente estudio de abordar estas dimensiones.

La valoración del aporte del diseño a la gestión de las Mipymes industriales de la región de Valparaíso por parte de los altos directivos y/o empresarios, es positiva, pero posible y necesaria de optimizar. En el estudio, nos encontramos con una valoración explícita y otra implícita. En el ámbito de lo explícito, al consultar a los altos directivos sobre su valoración del diseño contratado, ésta, en promedio, fue *notable*. Pero, en el ámbito de lo implícito (contrata o no diseño, nivel de inversión en diseño, criterios de selección, entre otros indicadores), la valoración explícita positiva se pone en cuestión.

El dato que registra la alta y transversal satisfacción con el diseño, que manifiestan los altos directivos y dueños de las empresas que lo han contratado, interna y/o externamente, si bien es importante de considerar, como un capital significativo, en las definiciones de cualquier agenda de gestión del diseño en las Mipymes industriales de la región de Valparaíso que se quiera proponer, para evitar equívocos en su interpretación hay que remirarlo críticamente, a la luz de otros datos complementarios que informan de lo limitado del campo disciplinario considerado en la valoración de la satisfacción y de las prácticas empresariales si no reñidas al menos limitantes de la plena expansión del diseño en la gestión de la empresa.

Agradecimientos

La autora agradece a la Comisión Nacional de Investigación Científica y Tecnológica, CONICYT_FONDECYT, proyecto código 11110129, por el apoyo para realzar esta investigación.

Referencias

- Borja, B. (2002). *Design management*. Paris, Francia: Éditions d' Organisation.
- Bruce, M., & Bessant, J. (2002). *Design in Business: Strategic Innovation Through Design*. England: Harlow Financial Times Prentice Hall, cop.
- Lecuona, M. (1998). *Conceptos básicos en la Gestión del diseño en la PYMES*. Valencia, España: Universidad Politécnica de Valencia.
- Lecuona, M. (2009). *Diseño estratégico: Guía metodológica*. Asturias, España. Fundación Prodintec.

Montaña, J., & Moll, I. (2003). *Guies de gestió de la innovació, Desenvolupament de producte: la gestió del disseny*. Barcelona, España: CIDEM.

_____. (2007a). *Diseño e innovación. La gestión del diseño en la empresa*. Madrid, España: Fundación COTEC.

_____. (2007b). *El diseño en la empresa, Antares, Gandía Blasco, Sanico, Viccarbe casos de éxito*. Valencia, España: Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana.

Finizio, G. (2002). *Design & management gestire l'idea*. Milano, Italia.

Porter, M. (1996). *Estrategia competitiva*. México: Compañía Editorial Continental.

Portales, M. (2000). *Nuevas metodologías de diseño para el desarrollo creativo de nuevos productos*. Temes de disseny, ISSN 0213-6023, 17, pág. 7.

Cómo citar este artículo:

Bastías, R. (2015). La gestión del diseño en la empresa: el caso de la micro, pequeña y mediana empresa manufacturera de la región de Valparaíso (Chile). *Revista Kepes*, 11, 177-192.

Debt, Marketing Communication, and The City: Designed Social Control*

Abstract

This paper theorizes debt and communication marketing as social control instruments. It is argued that these elements reinforce and support each other and work together to govern and design us through 'psychopower'. Together, they create a new type of worker, abuse the idea of freedom, and destroy attention. The 2011/12 Occupy Wall Street protests that emerged all over the world proved the importance of the city as a political public space. Although research shows that energy is generated in the digital, virtual, and networked space, and physical space is still crucial to challenge dominant power relations. However, debt and marketing-based communication start power up simultaneously both on the physical and the digital levels. The question is, how can this specific dynamic be challenged?

Oliver Vodeb.
Swinburne University of Technology.
Researcher, Lecturer Communication Design.
Melbourne, Australia.
Correo electrónico:
oliver@memefest.org

Recibido: Julio 2014

Aprobado: Abril 2015

Key words:

Debt, design, marketing communication, networks, care, socially responsive communication, the city, dialogue.



Deuda, marketing y comunicación, y la ciudad: diseñando el control social

Resumen

En este trabajo se teoriza la deuda y la comercialización de comunicación como instrumentos de control social. Se argumenta que estos elementos se refuerzan y se apoyan mutuamente, trabajan juntos para gobernar y nos diseñan a través de “psychopower”. Juntos, crean un nuevo tipo de trabajador, abusan de la idea de libertad y destruyen la atención. La 2011/12 Occupy Wall Street protestas que surgieron en todo el mundo demostró la importancia de la ciudad como espacio público político. Aunque la investigación muestra que la energía se genera en el espacio digital, virtual y en red, el espacio físico sigue siendo decisivo para impugnar las relaciones de poder dominantes. Sin embargo, la deuda y el trabajo de comunicación basada en el marketing, pone en marcha el poder de forma simultánea tanto en el físico como en los escenarios digitales. La pregunta es, ¿cómo podemos impugnar esta dinámica específica?

Palabras clave:

Deuda, diseño, marketing y comunicación, las redes, la atención, la comunicación socialmente responsivo, la ciudad, el diálogo.

The City



Figure 1. Manizales, Colombia, April 2013. *Photo: Oliver Vodeb.*

Increasingly, the city has become people's primary habitat. Its economic power creates flows of millions of rural inhabitants who move to the city, while its cultural nature creates an environment that seems to fulfil the most passionate of human desires. It shapes our social ties and lifestyles, our relationship to nature, technologies, and our desired aesthetic values (Harvey, 2008). In this light, it is also the medium for the capitalist accumulation of power.

Habermas (1989) sees the city as a vital centre of the public sphere. True political activities –action and speaking– cannot take place without the presence of others, i.e., without the public, and without the city and its public spaces.

The city plays a significant role in social change; in relation to debt, the city has become a crucial medium, through which capital is invested in real estate under the conditions of the ruling class. An interesting relation can be seen between the city and the profit dynamics of the debt industry. As seen in most cities, it is the low-income-earning, mostly precarious –temporary employed, contract–based workers along with the creative workers, artists and designers –the ‘cognitariat’– who cause with their daily activities the real-estate market to rise. However, the physical representation of these classes, and the movement of their bodies, is strictly regulated and channelled so that they do not interfere with the mechanisms of capitalisation that the city carefully implements under the rule of those in power. Workers work in the city, contribute to the daily economy and then move out to other areas, where they live. Creative workers stay in cool gentrified suburbs, moving elsewhere when rents are getting to high as they have made the area cool enough for richer people to move in.

Through its strategies of urbanisation, the city channels the regimes of capitalisation into its centres. Meanwhile, in the suburbs, the social and political dimensions of urbanisation are intriguing. Suburbs are being made through private debt, and a fascinating dimension of social control is involved in this. It is a fact that indebted homeowners typically don't go on strike. It is also a fact that the biggest debt-related profits are being made through the poorest people who don't live in the urban centres or gentrified suburbs.

Urbanisation strategies are intertwined with macro-economic strategies and corporate business strategies. Capital needs to control urbanisation, since urbanisation is the result of class power in action (Harvey, 2008).

David Harvey convincingly argues that the right to the city “is a right to change ourselves by changing the city”. It is “moreover, a common rather than an individual

right since this transformation inevitably depends upon the exercise of a collective power to reshape the processes of urbanization” (Harvey, 2008).

The Occupy Wall Street movement, which started in late 2011 in New York and spread throughout the globe, revealed the power of the city. The movement protested against the growing power of the ruling 1percent and the rule of money over life. In essence, the movement’s message is “we want to be heard”. For years, activists, intellectuals, and engaged citizens have been expressing their outrage against the growing powers of the corrupt financial capitalist system via the Internet and the media. But until a physical occupation took place in the heart of the world’s financial centre, such critique was tolerated. As the movement has spread, more and more cities have seen occupations, which introduced a particular horizontal dynamic of communication –a true public sphere, a genuine dialogue, and engaged participation. Debt was one of the main themes under discussion, with the movement bringing this urgent issue to the streets, into the media, into the realm of public consciousness, into schools, universities, professional locations, homes, and intimate discussions and relationships. The importance of debt for the Occupy Wall Street movement is exemplified by the fact that anarchist anthropologist David Graeber’s book *Debt* (2012) became the movement’s manifesto. After a bit less than two months of the movement’s global public presence, the New York police finally cleaned up the occupied Zuccotti Park with brute force, and other cities followed suit.

The occupation started as a response to an email sent out by the Canadian organisation Adbusters, which is known for its critique of advertising and the broader media industry. “Occupy Wall Street, bring tent”, it said. The right to transform the city, the right to change ourselves was executed and the city, with its streets, buildings, and trees, made the digital protest so much more powerful.

The City: Beyond



Figure 2. Manizales. Source: Google Street view.

Soon after Occupy Wall Street started, Dutch media theorist Geert Lovink and Italian philosopher Franco 'Bifo' Berardi published "A Call to the Army of Love and to the Army of Software" (2011). A manifesto-like text, it argued that the protests and occupations would not change anything:

198

Resistance will not resist, and our fight will not stop the legal crimes. Let's be frank, we will not persuade our enemies to end their predatory attacks ("let's make even more profit from the next downfall") for the simple reason that our enemies are not human beings. They are machines. [...] Bankers and investors are not the real decision-makers, they are participants in an economy of gestural confusion. The real process of predatory power has become automated. The transfer of resources and wealth from those who produce to those who do nothing except oversee the abstract patterns of financial transactions is embedded in the machine, in the software that governs the machine.

Protests are short-term interventions while occupations are here to stay. Once occupations start to spread in the physical city, they become a serious threat to dominant powers. The virtualisation of human relationships has co-created an

extreme level of individualism, now even more easily exploited by machines, software, and algorithms.

With the rise of the so-called 'network society', spatial relations have changed and have become mediated, virtualised, and organised into networks and digital experiences –into what Manuel Castells labels “the informational city”. Castells observes that “[...] people still live in places. But because function and power in our societies are organized in the space of flows (the digital, networked and mediated space), the structural domination of its logic essentially alters the meaning and dynamics of places” (Castells, 2000, p. 174). Physical and digital experiences are disconnected; the space of 'flows' and the space of place are separate entities, with power mainly organised in the space of flows, as Castell argues. As this trend continues, social experiences become further disconnected thus creating significant problems in constructing sustainable communities.

From the creative city concepts and manifestations of gentrification to advertising's natural tendency to use the public cityscape as a private billboard, physical space is transformed into a commercial interface. The digital use of physical space paired with mobile technologies uses the city as a commercial amusement park. Physical waiting rooms become opportunities to log in, connect, and become part of the virtual machine. The physical experience is increasingly shaped by digital commercial preferences. Still, the city as a public space remains powerful in its potentials. The processes of marketing colonisation, debt, and privatisation in the city seem unstoppable. The question is, can we use the power of the space of flows and the potentials of the space of place to connect them in a different way?

Marketing Communication and Debt: Designed Social Control

Returning to the topic of debt, capitalist domination does not derive only from “buying power” but from the possibilities of reconfiguring relations of domination

and subjectification (Lazzarato, 2012, p. 93). In order to think about possible interventions that would bridge the space of flows and space of place, we need to consider two things: a) the new type of worker; b) the new type of marketing-based communication.

Italian philosopher Maurizio Lazzarato offers a compelling and useful analysis in his book *The Making of the Indebted Man* (2012); he writes about conditions where the 'laws' of market competition are extended to all areas of social life. Health and education, for example, become investments made by the individual in their individual capital. The worker is no longer only labour power; they are reconceived as personal capital, making business choices through good or bad 'investment' decisions as they move from one professional position to another. These strategies increase or decrease their capital value. This reconceptualisation of the individual as an "entrepreneur-of-the-self" teaches us about a significant shift in the nature of governance of capitalism (Lazzarato 2012).

- submission through a specific authority, which is paradoxically linked to freedom, coming;
- through destruction of attention and therefore destruction of care.

200

In *The Indebted Man*, Lazzarato is interested in particular subjectivities the "indebted man" develops. He links these subjectivities to the associated right to evaluation, moralisation, and temporalities. Debt is a moral burden a moral obligation that is socially and culturally reinforced even if most of the debt is not legitimate in the first place. The indebted subject is associated with two kinds of work; salaried labour and work upon the self (i.e., he is working on himself - making changes in his life, etc.). This work is needed to produce a subject that is willing to give promises and to repay the debt. This subject must also be ready to assume their guilt for being an indebted subject. Moreover, a specific set of temporalities is produced with indebtedness. The indebted man/woman must be able to repay (to remember one's

promise). In this process, one has to make one's behaviour predictable, structured, regular, and calculating. Lazzarato argues that such temporalities directly negatively influence future resistance, as there has to be a reproduction of a situation where one reinforces one's own capacity to repay. Because the indebted man/woman is an entrepreneur-of-the-self, all social networks and situations, private or public, are here to be used for the entrepreneurial life project.

French social psychologist Jean Leon Beauvois's (Beauvois 2000) analysis of several social-psychological experiments demonstrated that an individual, when put into a certain situation and addressed by authority, will submit to this authority and do what they are asked to do. Beauvois discovered that an individual who has been granted freedom will normally rationalize their subordination and change their beliefs.

This relates to the logic of submission. Debt, especially in the early stage, is strongly associated with freedom as it gives an individual the opportunity to deal with capital that enhances their living standard and options. More importantly, it is associated with freedom as it enables the individual to take part in the consumerist race, which is highly supported by the audio-visual industries that itself is grounded on the notion of freedom –freedom to consume, freedom to buy, freedom to conform, freedom to submit, and freedom to design one's individual brand as the entrepreneur-of-the-self with the freedom to be creative while doing it. The moral obligation to repay debt, the self-disciplining mode of the indebted entrepreneur-of-the-self, therefore, becomes value.

Attention is another important dimension related to this dynamic. Marketing-based communication works within the political economy of attention. Over the decades, the audio-visual industries have learned how to capture our attention in order to capitalise on it. From the perspective of advertising, attention equals capital and profit; from a social and personal perspective, attention is related to care.

French philosopher Bernard Stiegler showed that destruction of attention through cultural industries is directly related to the destruction of care. Stiegler extends on Michel Foucault's concept of 'biopower' by proposing his concept of 'psychopower' as the next stage of governance. While 'biopower' is a form of care imposed by the state –even for disciplinary purposes– the new governance of 'psychopower' is based on a state of care-less-ness that controls hegemonically through psychotechnologies (Stiegler, 2012). The purpose of this power is to control and produce consumers (Stiegler, 2012, p. 42).

The objective of these operations is to gain control over social networks, that is, the digital networks where new models for the capture and formation of psychic attention as well as collective attention are revealed. This process constitutes a new stage of what Stiegler (2012) describes as a process of grammatization. Through this process, individuation becomes formalised, and reproducible. Therefore, it becomes calculable and automatable:

The gigantic financial crisis sending tremors all over the world is the disastrous result of the hegemony of the short term of which the destruction of attention is at once effect and cause. ... marketing, from the emergence of the programme industries, transforms the psychotechniques of the self and of psychic individuation into industrial psychotechnologies of transindividuation, that is, into psychotechnologies threaded by networks. (Stiegler & Rogoff, 2010)

202

Through the process of grammatization, these digital networks systematise, calculate, and organise data in order to find new ways of surveillance, predict behavior patterns, and oversee capitalisation. These digital networks, such as Facebook, capture attention and channel it in a way that destroys attention.

The ways of capturing and formatting psychic attention are inherently related with the social situation of the precarious (digital) labourer. The user's attention is formatted to work towards self-promotion. This again on the second level is formatted to

generate direct financial profit for the network technology owner. The social relation is formatted to act reciprocal in the sense of automating this business transaction.

To conclude this section, social relations are shaped according to the instruments that control them. Debt and marketing-based communication work in the realm of care-less-ness. The level of abstraction with the underlying ideology of profit tied to the actions of the entrepreneur-of-the-self imposed on social relations destroys care. This has broader social implications because it works towards un-sustainment of the economy, ecology, and society, but also because it affects our capability to critically act, think, and relate to the world in an engaged way.

The City, Cultural Sustainment and Socially Responsive Interspatial Counter Practice

*“The only real form of deep attention is dialogue”
(Plato)*

Key parts of cultural sustainment are relations between communities and distributed economies that enhance viable social ecologies. By ‘distributed economies’, I mean economies of collaboration, sharing, participation and bottom-up innovation. Power relations in distributed economies work within cognitive capitalism’s logic only to a certain extent. Information and communication technologies, knowledge, and innovation are highly important. However, valorisation happens differently and under the logic of the commons, which means that any capital produced should be accessible to the wider society.

Distributed economies include peer-to-peer, open source, gift economies, and crowd-driven (crowd sourcing, crowd funding) economies. Distributed economies are mainly based on the logic of: a) decentralised power; b) the notion that sharing benefits the person who shares as well as the broader community; c) collective self-governance; and in many cases, d) a common/shared property (Bauwens, 2005,

2006; Johansson, Kisch & Mirata, 2005). This logic fundamentally shifts the precarious position of the worker and it creates an ethic that works in opposition to the enforced individualism of the entrepreneur-of-the-self that is enforced through debt.

Urban space is fundamentally connected with local economies. We should examine the relation between communities, the relation of 'space of place' versus the 'space of flows', and how it can be mediated through communication that does not work on the same principles as marketing-based communication.

An important step towards empowering communities of sustainment and countering the coordinated effects of debt and marketing-based communication is that the approach to communication and representation does not deploy only the symbolic image of the community but is focused on its operative dimension. *It is about the visualisation of citizenship* (Cruz, 2012). Things become visible not mainly through the image but through communicative inter-action and response-ability.

At the level of institutions of representation, I am referring to socially responsive communication and art. Crucially, this type of communication and art create different power relations –more evenly distributed– than marketing-based communication as they fundamentally question the dominance of instrumental marketing and social marketing, but at the same time does not completely exclude commercial value creation. These approaches create dialogue and/or conditions for dialogue in a public sphere that is colonised by instrumental commercial communication (Vodeb, 2008, Vodeb, Janovic, 2011).

Socially responsive communication works mostly on the level of conflict, as conditions for dialogue generally do not exist. For example, the dynamic created by debt together with marketing-based communication is highly anti-dialogic and hierarchical. Communicative conflict opens space and makes the invisible visible. Socially responsive communication distributes power and as such is a counter-

practice. It can be, as in the case of Occupy Wall Street, be used for amorphous movements (Lichty, 2013), as well as non-institutionalised initiatives and institutions (commercial and non-commercial) that work towards a culture of sustainment.

Instead of a debt-driven economy fuelled by cognitive capitalism's excess of anti-dialogic marketing communication, distributed economies have to be driven by dialogue and collaborative communities. The connection between the digital and physical that works on the symbolic level, but also integrates structural politics, is crucial in order to establish an communication/social ecology of cultural sustainment. A coordinated relationship between socially responsive interspatial communication and art and distributed economies that bridge the 'space of place' and 'space of flows' in the city is key to fight the predatory logic of debt and marketing-based communication.

References



Figure 3. Memefest poster campaign against debt, Brisbane 2012. Photo: Oliver Vodeb.

Bauwens, M. (2005). *The Political Economy of Peer Production*. Kroker A. & M. (Eds.). Retrieved from <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=499>

_____. (2006). *The Political Economy of Peer Production*. *Post-autistic economics review*, 37, 33-44. Retrieved from <http://www.paecon.net/PAERReview/issue37/Bauwens37.htm>

Beauvois, J., L. (2000). *The Treatise on Liberal Slavery: Analysis of Subordination* Krt, Ljubljana

Castells, M. (2000). *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society, and Culture* Volume I (Information Age Series). Malden: Blackwell.

Cruz, T. (2012). *Mapping Non-Conformity: Post-Bubble Urban Strategies*. In: Mirzoeff, N. (Ed.), *Visual Culture Reader*. Third ed. Routledge.

Graeber, D. (2012). *Debt: The First 5000 Years*. Melville House.

Habermas, J. (1989). *The Structural Transformation of the Public Sphere*. Cambridge: MIT Press.

Harvey, D. (2008). *The Right to the City*. *New Left Review*, 53. Retrieved from <http://newleftreview.org/II/53/david-harvey-the-right-to-the-city>

Johansson, A., Kisch, P., & Mirata, M. (2005). *Distributed economies - A new engine for innovation*. *Journal of Cleaner Production*, 13(10-11), 971-9. Elsevier.

Lazzarato, M. (2012). *The Making of the Indebted Man: An Essay on the Neoliberal*

Condition. Semiotext(e).

Lichty, P. (2013). *Variant Analyses: Interrogations of New Media Art and Culture*. Institute for Network Cultures.

Lovink, G., & Berardi, F. (2011). *A Call to the Army of Love and to the Army of Software*. Retrieved from <http://interactivist.autonomea.org/node/32852>

Stiegler, B. (2012). Care. In: Cohen, T. (Ed.), *Telemorphosis. Theory in the Era of Climate Change*. Open Humanities Press.

Stiegler, B., & Rogoff, I. (2010). *Transindividuation*. Retrieved from <http://www.e-flux.com/journal/transindividuation/>

Vodeb, O. (2008). *Socially Responsive Communication*. Ljubljana: Faculty for Social Sciences.

Vodeb, O., & Janovič, N. (2011). *Demonstrating Relevance: Response-Ability. Theory, practice and Imagination of Socially Responsive Communication*. Ljubljana: Fakulteta za družbene vede.

Cómo citar este artículo:

Vodeb, O. (2015). Debt, Marketing Communication, and The City: Designed Social Control. *Revista Kepes*, 11, 193-207.

Orientación editorial

La Revista Kepes. Grupo de estudios en Diseño Visual (ISSN 1794-7111) es una publicación del Departamento de Diseño Visual de la Universidad de Caldas. Este proyecto editorial tuvo su origen en los resultados reflexivos e investigativos aportados por los docentes del departamento quienes, reunidos en el “Grupo de estudios en Diseño Visual”, dieron forma a la publicación. La denominación, *KEPES*, obedece a la intención de reconocer los aportes de uno de los actores más sobresalientes en el campo de la investigación en diseño, la imagen y la percepción, a saber, el húngaro György Kepes (1906-2001).

La inquietud manifiesta de confrontar los conceptos del diseño, la imagen, la comunicación y la creación con los logros alcanzados en el contexto, ha llevado a considerar la necesidad de generar comunidades académicas estables que permitan el intercambio de ideas para encarar, de manera responsable, los retos de la disciplina. En ese sentido la *Revista KEPES* se propone en el escenario, enmarcado en los lineamientos de la cientificidad, la divulgación de investigaciones y reflexiones que se adelantan en diversas instituciones académicas nacionales e internacionales.

Desde su primera edición, en el año 2004, la *Revista KEPES* ha propendido por la transmisión de los resultados obtenidos por el Departamento de Diseño Visual en las áreas de docencia, investigación y proyección universitaria. Entre los objetivos propuestos, desde su aparición, se encuentran:

- . Difundir resultados de investigación relacionados con la historia, la teoría y las visiones contemporáneas del diseño, la imagen, la creación y la comunicación. Presentar un panorama crítico sobre las dinámicas del diseño tanto en el ámbito nacional como internacional.
- . Publicar artículos originales e inéditos de reflexión, investigación y revisión que hayan surtido el proceso de evaluación por pares doble ciego, el cual garantiza la calidad de las postulaciones. Brindar a la comunidad académica del diseño una publicación comprometida con los estándares de cientificidad que exige la investigación.

La *Revista KEPES*, tiene como principio compartir y divulgar conocimiento generado en torno a la disciplina del diseño y áreas afines, por ello de forma paralela a la distribución de su versión impresa proporciona acceso a sus contenidos a través del sitio Web: <http://kepes.ucaldas.edu.co>.

Contacto: Calle 65 No. 26-10. Departamento de Diseño Visual. Edificio Orlando Sierra. Cuarto Piso. Universidad de Caldas. Manizales Colombia Teléfono 57 (6) 8781544 Correo electrónico: revistakepes@ucaldas.edu.co.

Política editorial de la publicación

La *Revista KEPES*, es un proyecto editorial de periodicidad semestral, publicada principalmente en español e inglés. Recibe postulaciones permanentes, lo cual significa que los contenidos e índices se establecen a partir de las fechas de recepción y revisión de los documentos postulados. La Revista recibe artículos originales e inéditos que correspondan a las categorías nacional e internacionalmente aceptadas como productos de investigación: artículos de investigación científica y tecnológica, artículos de reflexión y artículos de revisión. También admite postulaciones de otro tipo como, por ejemplo: artículos cortos, reporte de caso, revisión de tema y artículos de reflexión no derivados de investigación.

Para autores

La Revista se reserva los derechos de impresión, reproducción total o parcial del material, así como el derecho de aceptar o rechazar las postulaciones y de realizar cualquier modificación que estime conveniente. En todos los casos, los autores recibirán información sobre las determinaciones y sugerencias de los evaluadores.

Al postular los artículos, los autores reconocen y aceptan las normas que rigen la publicación.

Todos los artículos postulados serán sometidos inicialmente a estudio por parte del Comité Editorial, con la finalidad de determinar si la temática del mismo aplica a la Revista y si cumple con los requisitos mínimos indispensables para su evaluación por pares: originalidad, completitud, actualidad. Los integrantes del Comité Editorial no conocerán los nombres de los autores del artículo. Luego de esta primera evaluación, el artículo será sometido a evaluación por parte de dos evaluadores cualificados para tal propósito. Para garantizar la objetividad y confidencialidad entre autores y revisores se empleará la modalidad 'doble ciego'.

Para la postulación de sus trabajos los autores deben adjuntar al artículo: una carta, en soporte digital, dirigida al Editor de la Revista; su hoja de vida y el formato de autorización de publicación correctamente diligenciado y firmado.

En el formato de Autorización de publicación se dejará constancia, entre otros aspectos, de que el artículo no ha sido presentado a otras revistas u órganos de difusión; que el autor o autores, adquieren el compromiso de ceder los derechos patrimoniales de comunicación y distribución del texto y material visual del artículo a la Universidad de Caldas, para el fascículo en el que será publicado; además, se adquiere el compromiso de reconocer los créditos de publicación a la Revista, al hacer uso posterior del material publicado.

En la lista de autores firmantes deben figurar únicamente aquellas personas que han contribuido intelectualmente al desarrollo del trabajo. Haber ayudado en la colección de datos o haber participado en alguna técnica no son, por sí mismos, criterios suficientes para figurar como autor.

La Revista declina cualquier responsabilidad sobre posibles conflictos derivados de la autoría de los trabajos que se publican.

La Revista se adhiere a los lineamientos del COPE: Code of Conduct (http://publicationethics.org/files/Code_of_conduct_for_journal_editors_Mar11.pdf).

Conflicto de intereses

La Revista espera que los autores declaren cualquier asociación comercial que pueda suponer un conflicto de intereses en conexión con el artículo remitido.

Evaluación por pares

El resultado del estudio del Comité Editorial será informado a los articulistas, en él se especificará si la postulación es concordante con la naturaleza de la Revista.

El resultado de la evaluación realizada por los pares evaluadores se dará a conocer a los autores, bien como postulación rechazada, aceptada con sugerencias o aceptada sin sugerencias. En los casos de

aprobación con sugerencias, el autor deberá manifestar expresamente su voluntad de continuar con el proceso, lo que implica que deberá ajustarse al tiempo específico para la publicación del mismo.

En los casos en los que se presenten, en el proceso de evaluación de un mismo artículo, resultados contradictorios, se remitirá el documento a un tercer evaluador o a uno de los integrantes del Comité Editorial. Sus consideraciones evaluativas ayudarán a determinar si el artículo es publicado o no.

La estructura sugerida para la presentación de artículos es:

Título. En dos idiomas.

Autor (es). Se recomienda que el número de autores sea máximo de tres. Escribir su escolaridad, filiación institucional, ciudad (o Estado), país, correo electrónico (en lo posible institucional).

Resumen: Máximo 300 palabras. Debe ser analítico en todos los artículos de investigación e innovación, los cuales incluirán los objetivos principales de la investigación, alcance, metodología empleada, principales resultados y conclusiones. Deben ser claros, coherentes y sucintos, para lo cual se sugiere revisar y verificar datos, sintaxis, ortografía, no caer en erratas y no incluir referencias bibliográficas. Los resúmenes se presentarán en dos idiomas.

Palabras clave. 5 palabras ordenadas alfabéticamente. Deben presentarse en dos idiomas.

Introducción.

Método (instrumentos).

Resultados o Hallazgos o Discusiones.

Conclusiones.

Referencias. Son referencias solo las citadas de forma textual o contextual al interior del texto.

Los artículos deben estar digitados a espacio y medio, letra Arial o Times New Roman, 12 puntos, en formatos Word o RTF. Podrán tener una extensión mínima de 4000 y máxima de 8000 palabras. Se recomienda, para su redacción, seguir las normas de publicación señaladas por la Asociación Americana de Psicología (APA 6ª edición).

Las imágenes, fotografías y tablas deberán ser anexadas en archivo aparte con una resolución mínima de 300 dpi, en formato jpg. En los gráficos en general se debe indicar el lugar que ocupan en el texto. Todos estos recursos deben estar enumerados consecutivamente, tener título o comentario explicativo, además de reconocer con claridad la autoría y procedencia. Los autores son los

únicos responsables de adquirir las autorizaciones o derechos de reproducción de material tomado de otras fuentes; asimismo, de los aportes generados por personas no presentadas como autores.

Los autores, cuyas postulaciones sean aprobadas, recibirán al final del proceso editorial dos ejemplares impresos de la revista, las cuales serán remitidas por correo certificado a la dirección postal que haya sido proporcionada.

Manejo de la información y privacidad

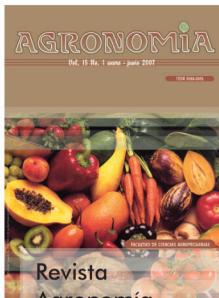
“El Director de la Revista KEPES, de la Universidad de Caldas, como responsable del tratamiento de mis datos personales ha puesto el correo electrónico revistakepes@ucaldas.edu.co, para la atención de requerimientos relacionados con el tratamiento de mis datos personales y el ejercicio de los derechos mencionados en esta autorización. Mis derechos como titular del dato son los previstos en la Constitución y la ley, especialmente el derecho a conocer, actualizar, rectificar y suprimir mi información personal.

Teniendo en cuenta lo anterior, autorizo de manera voluntaria, previa, explícita, informada e inequívoca al director de la Revista KEPES de la Universidad de Caldas para el contacto a través de medios telefónicos, electrónicos (SMS, chat, correo electrónico y demás medios considerados electrónicos) físicos y/o personales”.

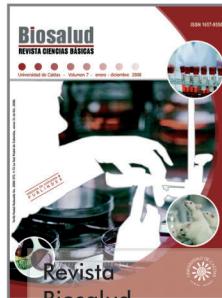
Política de acceso abierto

Esta revista provee acceso libre a su contenido a través de su página Web (<http://kepes.ucaldas.edu.co/>) bajo el principio de que hacer disponible gratuitamente investigación al público apoya a un mayor intercambio de conocimiento global. KEPES es una publicación anual que se nutre de colaboraciones nacionales e internacionales, procurando mantener un lazo estrecho con el trabajo en diseño visual y áreas afines desarrollado en Latinoamérica y el mundo.

Como autor, usted recibirá el libre acceso a su artículo. Usted podrá ver, leer y descargar los artículos publicados a partir del portal Web de la Revista. Nos comprometemos a promover y aumentar la visibilidad del artículo. También se da de forma rápida y fácil el acceso libre a cualquier persona a la versión electrónica del artículo.



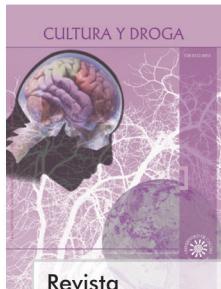
Revista
Agronomía
Publindex Categoría B
CAB Abstract
EBSCOhost



Revista
Biosalud
Indexada en:
Publindex Categoría A2
Lilacs - SciELO -EBSCOhost



Revista
Boletín Científico
Museo de Historia Natural
Indexada en:
Publindex Categoría A2
Zoological Record
SciELO - Scopus -EBSCOhost



Revista
Cultura y Droga



Revista
Discusiones Filosóficas
Indexada en:
Publindex Categoría A2
Philosopher's Index
EBSCOhost - SciELO - MLA
ISI - Scopus



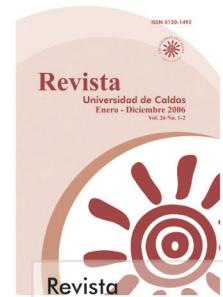
Revista
Hacia la promoción
de la Salud
Indexada en
Publindex Categoría A2
Lilacs - EBSCOhost
RedAlyc - SciELO



Revista Latinoamericana
de Estudios Educativos
Indexada en:
Publindex Categoría B
EBSCOhost - RedAlyc



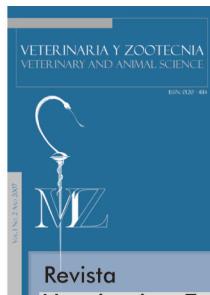
Revista
Luna Azul (On Line)
<http://lunazul.ucaldas.edu.co>
Indexada en:
Publindex Categoría A2
Index Copernicus, DOAJ
EBSCOhost - RedAlyc - SciELO



Revista
Universidad de Caldas



Revista Colombiana de las Artes Escénicas
Publindex Categoría B
EBSCOhost



Revista Veterinaria y Zootecnia (On Line)
<http://vetzootec.ucaldas.edu.co>
Indexada en:
Publindex Categoría B
EBSCOhost - CAB Abstract



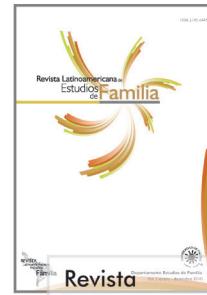
Revista Eleuthera
Publindex Categoría B
EBSCOhost



Revista Jurídicas
Indexada en:
Publindex Categoría C
EBSCOhost - DialNet -vLex
Scopus



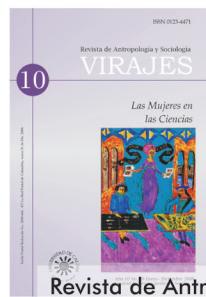
Revista KEPES
Indexada en:
Publindex Categoría B
EBSCOhost - Scopus



Revista Latinoamericana de Estudios de Familia
Publindex Categoría B
EBSCOhost



Revista VECTOR
Indexada en: EBSCOhost



Revista de Antropología y Sociología (VIRAJES)
Indexada en:
Publindex Categoría B
EBSCOhost



Ventas, suscripciones y canjes
Vicerrectoría de Investigaciones y Postgrados
Universidad de Caldas
Sede Central
Calle 65 No. 26 - 10
A.A. 275
Teléfonos: (+6) 8781500
ext. 11222
e-mail: revistakepes@ucaldas.edu.co
revistascientificas@ucaldas.edu.co
Manizales - Colombia

Esta revista se terminó de imprimir en Matiz Taller Editorial, en Junio de 2015. Se utilizó la fuente optima para el cuerpo de texto y la fuente helvetica neue regular para títulos. Papel propalcote de 115 gr.