

nam preferências e afinidades com determinadas fibras, que inspiram diferentes estruturas nos objetos. São estas leituras visuais que dão suporte e repertório para o designer nas suas ações. Desta forma, pode-se observar que às relações com o mundo em volta implicam escolhas. A percepção pode estar consciente para esta busca, o que significa que pode ser trabalhada. Para se perceber, é preciso vivenciar e experienciar a visibilidade. E como resultado, as imagens, objetos e textos visuais criados são as expressões dessas emoções e sensações. Assim sendo, o designer somente percebe e reconhece o que está vendo, pensando e sentindo se for aberto ao mundo. Só gera significações quando expressa suas experiências de visibilidade reconhecendo que o verdadeiro sentido do texto visual resulta da manipulação, articulação e da relação dos elementos constitutivos que o compõe, juntamente, com a aplicação e uso do seu aprendizado acumulado. Assim, o designer adquire condições de construir novas formas, imagens e objetos dotados de sentido. E sem dúvida, neste caso, estas novas imagens e objetos, se tornarão meios de percepção e leituras por agregarem expressões e significações.

Referências bibliográficas

- Alves, O.M. A. C. Lisibilidade da imagem. São Paulo: Revista da Fundarte. Ano I nº 01. Vol 1 janeiro/junho 2001.

- Chauí, M. Convite à Filosofia. São Paulo: Ática, 1997.
- Gomes, L. V. N. Criatividade. Santa Maria: Biblioteca Central da UFSM, 2001.
- Gomes Filho, J, F. Design do Objeto. Bases Conceituais. Design de Produtos/Design Gráfico/Design de Moda/Design de Ambientes/Design Conceitual. São Paulo: Escrituras, 2006.
- Dondis, D. Sintaxe da Linguagem Visual. São Paulo: Martins Fontes, 1991.
- Massironi, M. Ver pelo desenho: aspectos técnicos, cognitivos, comunicativos. Lisboa: Edição 70, 1982.
- Merleau-Ponty, M. A Fenomenologia da Percepção. São Paulo: Martins Fontes. 1994.
- _____. O Olho e o Espírito. São Paulo: Abril, 1975.
- _____. O Visível e o Invisível. São Paulo: Perspectiva, 1964.
- _____. O Primado da Percepção e suas Conseqüências Filosóficas. São Paulo: Papirus, 1990.
- Nojima, V. et al. Formas do Design - por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.
- Ramalho, S. R. O. Moda também é texto. São Paulo: Edições Rosari, 2007.
- Quintás, A. L. Estética. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1992.
- Silva, U. R. E Loreto, M. S. Elementos de Estética. Pelotas: EDCAT, 1995.

Lourdes Maria Puls. Prof^a de Desenho de Moda, no Curso de Moda Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC – SC. Doutoranda do Programa do Pós-Graduação em Design PUC-RIO.

Áreas de pautas. Un acuerdo cultural para la morfogénesis del producto

Edgar Saavedra Torres

De la cultura

La cultura se puede definir como:

El conjunto de todas las formas de vida y expresiones de una sociedad determinada. Como tal incluye costumbres, prácticas, códigos, normas y reglas de la manera de ser, vestirse, religión, rituales, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista podríamos decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano. El concepto de cultura es fundamental para las disciplinas que se encargan del estudio de la sociedad, en especial para la antropología y la sociología (Cultura, 2008).

Si se tiene en cuenta que la tecnología se define como: “El conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto” (Real Academia Española [RAE], 2001) y que todo esto es producto de la información y habilidades que posee el ser humano; el conocimiento tecnológico es parte inherente de la cultura. Es por esto necesario para el diseño establecer cuál

es el lenguaje tecnológico propio y por ende cuál debe ser la influencia de la cultura en el diseñador.

Como declara la UNESCO (1982 citado en Cultura, 2008): ...la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos e éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

Así el objeto que trasciende al autor y no por el autor, debe ser el resultado de la correlación de múltiples variables, entre ellas: la organización social, religión, economía, la herencia, el ambiente, los hábitos e impulsos tanto individuales como de masa, los símbolos. Lo anterior no es más que lo tópico, histórico, mental, estructural y simbólico (Cultura, 2008) de la cultura, que como información está patente, manifiesta, visible en el objeto.

Entonces, ¿qué disciplina, que parte del currículo o qué asignatura nos ayuda a preparar mentalmente al futuro profesional para abordar la cultura en sus múltiples facetas?

De la morfología

El logos, entendido como “discurso que da razón de las cosas, razón, principio racional del universo” (RAE,

2001), es el compañero y apellido inseparable de múltiples disciplinas que buscan explicar o hacer comprensible lo que nos rodea; por ejemplo, la cosmología se preocupa por el origen y evolución del universo, en este estudio se involucra la física, la astronomía, la filosofía, el esoterismo y la religión. Según lo anterior: ¿qué estudio el origen y evolución de los objetos?

La arqueología es una “ciencia que estudia lo que se refiere a las artes, a los monumentos y a los objetos de la antigüedad, especialmente a través de sus restos” (RAE, 2001), pero lo social, lo reciente y lo contemporáneo quedarían fuera de sus alcances. La sociología estudia “la estructura y funcionamiento de las sociedades” (RAE), lo que deja por fuera al objeto. La antropología es el “estudio de la realidad humana” (RAE) y si se complementa con sus objetivos: “explorar lo que vincula lo humano con el objeto y deducir cuáles y cómo son las pautas frecuentes y aquellas extraordinarias, entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño hasta su olvido” (Martin Juez, 2002, pp. 29-30) vincula en un sentido más amplio al ser y al objeto, pero se deja a un lado la sociedad.

Lo que es común a todas estas disciplinas, incluyendo al diseño, es que se basan en el análisis de signos (semiología); analógicamente el médico estudia los síntomas y signos manifiestos para realizar el diagnóstico, esto es denominado semiología médica.

La semiología tampoco responde al origen y evolución de los objetos, es en conjunto con la antropología, la sociología y la arqueología las que constituyen un discurso mayor: la morfología. Etimológicamente: morfos (forma) + logos; tiene como objetivo el estudio del origen y evolución de los objetos.

Puede ser que se plantee la idea de la “morfogonía” (morfos = forma, gonía = nacimiento), es decir como aconteció el nacimiento del objeto; pero al igual que sucedió con la cosmogonía pierde relevancia por centrarse en la parte mítica, en los orígenes, alejándose de lo racional y científico; es la morfología la llamada a tomar protagonismo como nominación, según esto ¿cuál ha sido la característica del origen y evolución de los objetos?

De la morfogénesis

La gestación, la creación de un ser o cosa, remite a la idea de un creador o creadores, siendo el más famoso, por así decirlo en el mundo occidental, Dios; lo que se rescata de este acontecimiento y proceder, explicado con mayor detalle en el libro del Génesis, son factores inherentes en la creación como el tiempo, el proceso y la relación causa-efecto para que en el sexto día pudiera existir el hombre.

Ese don creador siempre ha tenido algo de mágico y sobrenatural. Los implicados con este estereotipo han sido, en primer lugar, los magos por hacer aparecer cosas de la nada; más tarde, con el siempre citado Leonardo Da Vinci, se incorporó la idea de arte, ciencia y técnica en lo creativo, pero me acojo a la idea de que los protagonistas son los “autores anónimos”, los que han sido conscientes de la capacidad de observación, de racionalizar y de modificar técnicamente lo que los rodea para solucionar las situaciones problemáticas, con artefactos (herramientas en primera medida), que han

y siguen moviendo al mundo. Como dice Claude Lévi-Strauss (citado por Ricard, 2000) “cada progreso depara una nueva esperanza suspendida a la solución de una nueva dificultad. El expediente jamás se cierra”; así, lo antropógeno, lo de factura humana, “esas cosas han sido, en cierta medida, el factor causal de la propia hominización” (Lévi-Strauss, citado por Ricard) “en este proceso de autoconocimiento y autotransformación, las herramientas, en su sentido estricto, sirvieron más bien como instrumentos subsidiarios, pero no como el principal agente del desarrollo humano; es que la técnica nunca se ha disociado, ni en nuestra época, de ese todo cultural más amplio, en el que el hombre ha funcionado como un ser humano”. (Munford, 1968).

Es ineludible la influencia de la técnica y la tecnología en la cultura, como también las construcciones simbólicas de las diferentes etnias, imperios y naciones, que van desde lo cosmocéntrico, antropocéntrico, hasta lo tecnocéntrico; los signos y códigos generados por estos puntos de vista han sido el “maquillaje” en los objetos, que recrean constantemente los arquetipos, “los modelos primarios de un arte o una cosa, las imágenes o esquemas congénitos con valor simbólico que forman parte del inconsciente colectivo”. (RAE, 2001).

Estos modelos primarios pueden ser de tres tipos: primero, arquetipos naturales, los que por adaptación, de cualquier elemento de la naturaleza dan origen a un artefacto; segundo, arquetipos técnicos, los que por, abstracción, geometrización o emulación de cualquier elemento de la naturaleza dan origen a un artefacto, no percibiéndose directamente en este la referencia natural, son vistos como exógenos (de otro mundo) por ejemplo un *mouse*, una sonda espacial; tercero, los arquetipos culturales, que se componen de las producciones anteriores con la diferencia que tienen características particulares, modeladas o pautadas a partir de las costumbres, comportamientos, metáforas, mitos, de su cultura alrededor de una misma función en cada país o región, por ejemplo la diferencia existente tanto en la configuración y en el uso para comer, entre los cubiertos chinos (palillos) y los cubiertos occidentales (tenedor, cuchara).

Retomando lo referente a la gestación y los “autores anónimos” en general existe un acuerdo para definir a los creadores y su relación con el resultado maestroobra, artesano-artesanía y el diseñador-producto. Hay que tener en cuenta que en la artesanía se ha propuesto clasificarla (Quiñones, 2003) como indígena, tradicional y contemporánea, esta última directamente relacionada con el diseñador industrial, ya que es la consecuencia del trabajo en equipo con el artesano por tener como objetivo común fabricar “objetos de uso doméstico imprimiéndoles un sello personal” (RAE, 2001); las áreas de pautas, los acuerdos de trabajo entre estos dos actores son el aprendizaje de la técnica (patrimonio inmaterial), la diversificación de sus usos para la configuración de nuevos objetos (artesanía contemporánea) y la comercialización posterior de estos como producto, para responder a las expectativas del mercado ya sean de tipo “viscerales, conductuales o reflexivas” (Norman, 1998), o de fluctuación entre los valores de cambio y de uso. En este punto la pregunta es ¿si solo a esto se limitan las áreas de pautas? y ¿qué le exige al diseñador?

De las áreas de pauta

Para dar un soporte pertinente al respecto de este término es necesario tomar la definición del proponente Martín Juez (2002), que dice:

El objeto es un espacio cualificado. Esta caracterización considera a un diseño cualquiera como una entidad discernible, cargada de atributos, relativa y vinculada externa e internamente, a través de sus partes o componentes, a otros objetos y eventos. A las agrupaciones funcionales de estos componentes que ocupan un espacio de límites dinámicos, las llamo áreas de pautas del objeto. El término área se entiende aquí como el ámbito considerado de manera unitaria por ser el escenario de un mismo suceso; una región organizada y delimitada por un contorno donde reside una configuración de relaciones ordenadas, pautadas (pauta, del latín *pacta*: ajuste, convenio).

En la academia, la teoría y práctica alrededor de la forma y sus funciones tiene como base el racionalismo de la escuela alemana¹, lo que lleva a tomar el factor formal solamente como un hecho técnico, cuando la tarea del diseñador consiste en determinar el conjunto de variables, de por sí complejas, para la satisfacción de las necesidades y como ente verificador el producto, no cualquier persona lo puede realizar, en el sentido de la comprensión de los factores culturales para su morfogénesis:

No debe tener dificultad en imaginar una serie larga de acontecimientos sucesivos que conciernen a un objeto diseñado. Su trabajo es de visionario: revelar en lo posible, la cadena de sucesos que un propósito implica. El profesional debe ser capaz de entender, de advertir los diversos caminos que puede tomar una solución cuando se le marca un rumbo, y prever las consecuencias de la combinación de elementos tecnológicos con seres humanos heterogéneos, en un ambiente natural susceptible y un sistema cultural peculiar (...) (Martín Juez, 2002, pp. 31-32).

Por esto es necesario tener claro no solo lo técnico, sino lo que respecta a la responsabilidad social y los impactos derivados de esta actividad de privilegiados y “dioses egoístas”.

Ahora, no siempre ha existido un sujeto titulado que “ejerza la morfogénesis”, los artesanos cumplían esta misión creadora, pero lo más importante eran los significados impresos en las formas resultantes junto a la atmósfera de creación. ¿Por qué designar (dar significados) se ha vuelto una tarea sin alma, tecnocéntrica y a la vez sin consenso?, ¿por qué los objetos carecen de alma?, ¿por qué el artesano es “una especie” en vía de extinción?, ¿por qué, por qué, por qué...? Seguirán los cuestionamientos y nos quedaremos en discusiones bizantinas sobre la pertinencia e importancia del artesano, de la influencia del diseñador, de sus roles, del sistema productivo operante y cuál es la lógica de nuestra cultura material.

Es necesario observar los orígenes, retomar la senda natural del sello que ha dejado el hombre a lo largo de su existencia (cultura material): la comunión entre “el eidos y el ethos” (Martín Juez, 2002, p.59), la información de-

positada en el objeto acerca de las costumbres, modos de hacer, necesidades, deseos, habilidades y destrezas de los habitantes de un país, de una región; los acuerdos, significados, metáforas, la diversidad de arquetipos con sus respectivas novedades e innovaciones, constituyen una fuente invaluable de información para los diseñadores, fuente que se sigue construyendo a través del diálogo de modelos mentales-conceptuales (Norman, 1998) del usuario y de las formas con los objetos (artesanía-producto) evidenciados en las “áreas de pauta”; el objeto como espacio cualificado, portador de connotaciones y denotaciones, forma y función, que en resumen comunica, que es cultura, necesita de la ponderación, demarcación de los elementos que indiquen, ¿cuál es su misión?, ¿cómo es su contexto?, en este punto es que mayor atención debe prestarse para que las “prótesis” sirvan, se usen.

¿Cuáles y cómo deben ser las áreas pautas? La respuesta, es aparentemente simple, establecer los códigos formales, funcionales, simbólicos y de uso, de acuerdo al contexto, país o región. En términos generales, si en un diseño la función es de carácter universal, por ejemplo una silla, su arquetipo tiene una sintaxis (conformación y configuración), que es conocida aquí y en Cafarnaum, lo que cambia es la interpretación, aplicación y usos de los signos y símbolos de acuerdo al contexto, a los convenios de la estructura social, a la cultura.

Para concluir, el producto es el acuerdo cultural local o global, por el cual el objeto (prótesis), previo análisis morfológico, contribuye a la solución de situaciones problemáticas, donde el creador o proyectista demuestra las habilidades y destrezas para hacer una correcta simbiosis entre el modelo mental y conceptual, el usuario, las metáforas, la tecnología, la ecoeficiencia, el devenir de los deseos y emociones asociadas, dándole al artefacto la posibilidad de establecer nuevas significaciones y trascender, ser un acuerdo cultural en su morfogénesis, ser áreas de pautas.

Notas

1. No quiero decir que esta sea una influencia negativa, lo que se censura es la aplicación, como “una receta de cocina”.

Referencias bibliográficas

- Cultura. (2008). Wikipedia, la enciclopedia libre. Fecha de consulta: marzo 29, 2008, de <http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Cultura&oldid=16123755>.
- Martín Juez, F. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Barcelona: Gedisa editorial.
- Mumford, L. (1968). Arte y técnica. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Norman, D. (1998). Psicología de los objetos cotidianos. Madrid: Editorial Nerea.
- Quiñones, A. (2003). Reflexiones en torno a la artesanía y diseño en Colombia. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Ricard, A. (2000). La aventura creativa: las raíces del diseño. Barcelona: Ariel.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22a. ed). México: Espasa Calpe.

Edgar Saavedra Torres. Ms. D. I. Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia.