

Inclusión progresiva del consumidor en la lectura del diseño y su funcionalidad. Proyecto AMarrarSE

Carolina Vázquez Córdova^(*)

Resumen: Este trabajo explora la importancia de educar al usuario en la difusión del diseño, buscando sincronizar de manera novedosa el objeto de diseño con el usuario. Destaca la influencia de la crianza y la educación en la adquisición de gustos estéticos, enfatizando la interacción inclusiva entre estética y diseño. La inclusión de materiales textiles reciclados se destaca como una técnica que fomenta la autosuficiencia del usuario. Se abordan desafíos relacionados con la funcionalidad del diseño, instando al usuario a desempeñar un papel activo en su creación y uso. La interacción entre objetos, sujetos y la producción del conocimiento se explora desde una perspectiva morfológica, evidenciando el poder creativo del usuario en la interpretación y aplicación del diseño. Se concluye enfocándose en la apreciación estética, la inclusión del usuario en el proceso creativo y la importancia de la educación para impulsar el diseño.

Palabras clave: Diseño de autor - Educación del usuario - Morfología del diseño - Textiles reciclados - Participación del usuario - Estética y funcionalidad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 297]

^(*) Magister en Educación Artística y Cultural y Diseñadora Textil y de Modas. Universidad de Cuenca

Introducción

La educación del usuario es fundamental en la difusión del diseño desde el orden generativo de ideas. Partir de un diseño puro es casi imposible, pero sí es factible y real empezar a proponer nuevas sincronías entre el objeto diseño y el usuario. Se despierta algo que puede ser la parte creativa que se tiene, algo que permite singularizar cada accesorio y hacerlo auténtico a favor del propio estilo. Entonces se trata de la combinación de las prendas, la búsqueda de un estilo identificador que va mutando, pero mantiene el mismo agente.

Un agente que eleva el objeto a un artículo, un accesorio. Será usado y llevado en el cuerpo, será movilizado y creará un vínculo de apreciación y favoritismo.

La educación puede empezar desde la crianza, en casa, y continuar a través de la escuela, influenciada por las tendencias y gustos adquiridos. Este gusto adquirido puede depender de la apertura mental y la sensibilidad a nuevas propuestas estéticas, donde la estética y el diseño interactúan de manera inclusiva con el usuario. Este puede usar el accesorio con un toque único para que resalte su influencia en ese diseño.

De manera menos compleja, se ha retomado el uso de materiales textiles reciclados, los cuales expresan combinaciones a partir de texturas y colores, guiando la técnica y estética de la propuesta. Esta también incluye la acción de utilizar el accesorio, fomentando la autosuficiencia al crear formas e ideas para atarlo, amarrarlo o sostenerlo en el cuello o muñeca.

Los desafíos son parte de la solución del problema; en este caso, la discusión sobre si el artículo es funcional o no depende de las habilidades, pero sobre todo de la iniciativa y persistencia del usuario. El desenlace, evidentemente, es un breve momento entre el objeto y el usuario, con la intermediación del diseñador. Es en este momento donde la satisfacción es autónoma y los resultados son funcionales y estéticos, generando diferentes efectos.

Morfología en lectura del material

La morfología en la lectura del material implica la representación de la producción simbólica dentro del proyecto propuesto. Ésta representa una simple reproducción de las perspectivas que un diseñador con entendimiento en la estética, desde una posición modesta, puede sugerir en la aplicación de técnicas y sus propias conceptualizaciones de funcionalidad, ofreciendo un diseño simple cuyo principal objetivo es permitir una lectura funcional de la elasticidad y dimensiones del material. Para culminar, se busca realizar una lectura morfológica de la propuesta, prototipo o producto.

Construir una morfología proviene de las lecturas estéticas tanto anteriores como posteriores a la visibilización del producto. Esta es responsabilidad del usuario, quien puede carecer de la formación teórica del diseñador pero poseer una capacitación técnica. La técnica es inherente al usuario en su condición humana, permitiéndole interferir en el mensaje del diseño y, al ser receptor, cumplir la función de proponerse como creativo para solucionar, dar función y canalizar estéticamente el material del producto. Asimismo, puede sugerir combinaciones únicas con materiales adicionales.

La existencia de diversas soluciones de diseño conlleva la aparición o renovación de otras. Esta problematización fomenta la creatividad, la innovación y propuestas para soluciones más inmediatas, cargadas de autenticidad y singularidad. Estos dos aspectos son de gran importancia estética para el usuario, ya que aseguran la particularidad del objeto adquirido en comparación con otros. Esto sigue una lógica en la que los ajustes a los gustos individuales y la diferenciación se convierten en factores fundamentales dentro de un ejercicio de lógica subjetiva.

Desde la perspectiva de Richard (1980) y la crítica, los juicios válidos deben ser lógicos. En términos simples y comprensibles, la lógica subjetiva se basa en el juicio del sujeto,

en este caso, el usuario hacia el objeto adquirido, es decir, el diseño. Este juicio se une a través de un proceso silogístico. Es decir, esta lectura morfológica por parte del usuario, que comprende desde sus posibilidades el diseño, puede crear en paralelo al diseñador el complemento del objeto diseñado; puede idear la solución funcional al *Amarrarse*, basándose en su conocimiento natural y en sus herramientas conectadas intrínsecamente a sus conjeturas lógicas.

Concepto

Se pueden destacar tres puntos principales en la conformación, presencia y espacio de un objeto de diseño como un producto libremente adquirible. La forma se relaciona con la apreciación de este objeto; anteriormente se había mencionado la morfología en la lectura del material, donde cumple el papel de ser un determinante estético. Sin embargo, la forma final también depende de la participación e inclusión del usuario, quien ha sido brevemente capacitado con ideas para crear un AMarrarSE. Se ha motivado y apelado a sus capacidades en la resolución de problemas, lo que, en términos menos alarmantes, ha estimulado su creatividad para la finalización del producto.

Así, la apreciación es libre y lo estético representa un nuevo concepto en las percepciones individuales, siendo la capacidad o habilidad de observar y hacer algo de acuerdo al gusto personal.

En cuanto a si el producto sigue estándares o tendencias, la única seguida es la de reciclaje y valoración de un producto hecho a mano, el *handcraft* propuesto como motivo que ha surgido de un concepto que se basa en la formatividad del material. De esta manera, se han concentrado las justificaciones en la inclusión del usuario en el diseño como un agente que habita el espacio y conforma la cultura, el conocimiento construido y el conocimiento empírico.

Sin embargo, el tercer punto aborda el favoritismo y la construcción de la presencia. Si un objeto depende del favor de quien lo observa, la conclusión del diseñador intermedio como mediador con responsabilidades humanas, sintagmáticas y de reproducción es esencial. Estos son, básicamente, los objetivos fundamentales de la relación creada, aspectos que solamente el diseñador, con su bagaje académico, puede estudiar y mejorar en la generación del diseño.

El favor o favoritismo se va transformando con el diseño a modo de un *follow blank*, donde el diseño ya no cumple con los estándares industrializados de calidad y durabilidad. Al presentarse este producto dentro de las definiciones del *handcraft*, donde la participación de las soluciones manuales es el principal objetivo de su funcionalidad, ¿puede este producto ser un favorito para los fines que propone desde su diseño y su sistema de cierre? La respuesta sería negativa, ya que el *handcraft* ha pasado a representar una artesanía de altos valores relacionados con la técnica, el material, el tiempo y la historicidad. Pero también ha llegado a representar algo descartable y de uso cotidiano, sin perder su categoría de cumplir una función específica.

Entonces, la especificidad de la presencia, en lugar del favoritismo de un artículo o accesorio sin repetición ni reproducción, se reduciría simplemente a la aplicación de la técnica priorizando la idea de incluir al usuario en el proceso creativo del diseño. Algo que también se puede ver en un diseño personalizado, aunque en este caso, el usuario está ligado únicamente a una serie de aprobaciones o desaprobaciones de la propuesta de diseño.

En Pierce (citado por González Echeverría, 1987), la creatividad desde el “embarrado” (*embarrassment*) marca lo que resulta de la confusión entretejida de conceptos, lo caótico como método, por ejemplo. Entonces, el embarrado que se visibiliza del caos es lo que descubrimos y nos aporta algo más: la capacidad de proponer, mostrar recursividad y mejorar resultados; dado que no todo está investigado y pocos se aventuran a aprender, enseñar e investigar desde el *embarrassment* de la diversidad, donde en la contemporaneidad se vuelve hacia lo recursivo y la calidad se refleja en lo funcional y comprensible, enseñable y entendible.

Inclusión

“Podemos escribir la historia cultural empezando con objetos culturales, textos, imágenes, prácticas: ese es el método Chartier. Siguiendo esa pista es claro que Chartier tiene razón al decir que no podremos asociar ciertas imágenes o textos con ciertos grupos sociales, hay una migración de objetos, por lo que es siempre importante distinguir los usos. Pero hay otro punto de vista que empieza por los grupos sociales, preguntándose sobre la lógica de la apropiación, la lógica subyaciendo los usos. Desde mi punto de vista, la estratificación cultural cambia; Chartier tiene razón acerca de la no estratificación social de los objetos culturales, pero tendría que tener en cuenta la estratificación de los usos culturales”. (Entrevista, Peter Burke a Claudia Möller, 1996).

La lógica que subyace al uso y la distinción de usos es fundamental en la propuesta del proyecto AMarrarSE. En esta inclusión de usos, las juntas, uniones o amarres representan la comprensión y apropiación del objeto en uso, con la intención de llegar a la comercialización a nivel artesanal.

Incluir la educación del usuario se convierte en una forma de promover el ejercicio del diseño. En el caso del proyecto AMarrarSE, el diseño adquiere una significación primordial en la difusión y en llegar a un usuario que pueda y esté dispuesto a involucrarse en el concepto de conocimiento construido y conocimiento empírico.

Abordaje- Trabajo de campo

Para optimizar la lectura de la morfología y evitar recurrir a la ansiada comercialización de un objeto de diseño, se decidió eliminar la palabra *emprendimiento*, ya que es frecuentemente utilizada en contextos comerciales. No obstante, no se elimina la idea de emprender en estadios de conocimiento y métodos que permitan impulsar ese conocimiento del diseño

para manifestarse como tal, ofreciendo una propuesta y promoviendo perspectivas que puedan explorar lo experimental para luego funcionar en un ámbito más amplio y funcional. En la práctica, la situación de diseño de autor debería cumplir, entre otras cosas, con la tan ansiada dinámica económica. Para lograrlo, en el campo del conocimiento o en el estudio de mercado, se decidió emprender esta propuesta simple pero innovadora, que recuerda las formas de atado o amarrado de cintas, cordones y manillas. Esto cumple con la inclusión del usuario, al ser parte del proceso creativo con intervenciones manuales.

En sociología, educar al consumidor o al usuario se convierte en una tarea complicada que puede llegar a complejizar un ejercicio que en realidad era simple. Los agregados de valor, pagados por el usuario, han transformado este ejercicio en algo que, como todo en la esfera de la moda y la tendencia, se convierte en una competencia que cumple con estándares industriales, pero no fomenta la creatividad individual.

Según lo planteado en *Dinámicas de la Cultura Popular* por Garella (1996), el sociólogo Bourdieu sostiene que la cultura genera una jerarquía entre lo que está dentro y fuera a través de sus procesos simbólicos. Basándose en los efectos acumulados de la transmisión cultural garantizada por la familia y la escuela, la cultura etiqueta a los individuos como pertenecientes o no a una determinada clase social. El autor entiende que las diferencias económicas y materiales no son suficientes para explicar la dinámica social, ya que el orden social tiende a reproducirse y perpetuarse a través de la hegemonía y el poder cultural y simbólico.

Por otro lado, en *Dinámicas de la Cultura Popular*, Sarlo (1987) opina que “La fusión de arte y vida se produce hoy mediante el fortalecimiento de las instituciones críticas, museológicas y de mercado, que asignan lugares y precios”. Argumenta que un clero artístico, agnóstico y no dogmático, regula una diversidad de creencias definidas en su relación con el mundo. Hablamos, entonces, de colectivos o subdivisiones de mercados, donde el espacio debe ser similar al producto. Sin embargo, el desinterés por lo artesanal es cada vez más evidente. Sarlo (1987) propone las segmentaciones como colectivos, como sectas no dogmáticas, que regulan qué consumir en relación con el mundo, es decir, las tendencias del diseño o las modas. Estas se vuelven más fuertes debido a la segmentación del mercado y a los colectivos o grupos que entran en un sistema de intercambio de complacencias más que de aplicaciones conceptuales, cada uno complejizando su contexto individual.

La fusión de arte y vida no permite una vida de libertades de demanda; la demanda parece ser negada al arte, y la vida del arte depende de la trascendencia de las técnicas desde y para el arte. Por lo tanto, el alivio se encuentra en exposiciones y algún postor por el arte interesado en su totalidad, no solo en su forma, figura y color.

La simple artesanía, que representa un aporte a la técnica y una propuesta para su perfeccionamiento, es el sentido común puesto en práctica y proyectado hacia la innovación del conocimiento. Sin embargo, se enfrenta a la abarrotada competencia de los objetos utilitarios y decorativos. Elegir es nuestro poder, pero no demandar nuevos estados para estas elecciones. ¿Quiénes están tras las tendencias del mercado? Posiblemente la mayoría, pero ¿estos ‘clérigos’ artísticos se convierten en tendencias al igual que las industriales: pasajeras? Y esto, ¿es conveniente para los ‘clérigos’ artísticos?

Conclusiones

Después del ejercicio creativo con el proyecto AMarrarSE y la gestión de diseño de la proyección inicial llamada Cañí Calé en 2017, se destaca la espontaneidad de la creación y la experimentación de los materiales. La técnica y el material otorgan significado a la propuesta, permitiéndole cobrar vida, aunque no necesariamente fusionándose con el arte y la vida. No se pretende llevar únicamente a la contemplación exclusiva o restringida a quienes tienen un conocimiento específico de diseño conceptual.

La propuesta va dirigida a aquellos con paciencia y curiosidad para mantener propuestas de diseño, ya sea por su técnica, por sus ideas innovadoras, por poner a prueba sus capacidades creativas o por contribuir al cierre del proceso de creación de diseño. En este punto, se pueden recordar las estampitas o *stickers* que se incluyen en cada compra, a partir de las prácticas en acuarela. Pareciera que el color atrae al observador, quien pregunta sobre su uso, y estos se entregan de manera gratuita.

Al concluir este ejercicio, es inevitable contemplar las contribuciones de la reconceptualización del proyecto AMarrarSE:

El conocimiento surge de saberes cotidianos y hábitos monitoreados por el individuo; se entiende que, gracias al saber y al pensamiento recurrente, organizado y visionario, el conocimiento alcanza la proyectualidad. Es decir, tiene la habilidad, expresada en términos generales y sujetos al error, de proyectarse, anticipar las interacciones de los objetos y su sinergia, esa relación correspondiente entre los sujetos y los objetos.

Si existe sinergia entre los objetos, entre los sujetos y entre sujetos y objetos, la producción del conocimiento no es más que la complejidad de las interacciones naturales y artificiales, orgánicas en ambos casos de estas tres variables que lógicamente se establecen en $O=O$, $S=S$, $O=S$ como $S=O$, en una relación de correspondencia centrada en lo real y lo objetivo. De igual manera, las relaciones necesarias para la producción de conocimiento a partir de la ciencia, la técnica, el arte y el diseño son las interacciones que parten de la observación y el uso, que derivan de la semiótica. Esto transforma lo analógico en creatividad virtualizada, lo virtual o imaginado en un objeto positivista, real y tácito. La crítica interviene en la corrección del error, donde el silogismo, supuestamente entendido, no ha sido completamente comprendido o no ha despertado el interés de otras lecturas morfológicas del objeto diseñado; el paralelismo y las herramientas lógicas no son relevantes.

Considerando una nueva percepción, donde lo innato es el factor que despierta el interés en la auto validación como usuario y consumidor, sin tratar de invalidar las razones económicas por las cuales el objeto no es adquirido.

El error es inherente a la producción del conocimiento; el sujeto no prescinde del error. El conocimiento de la forma es el retorno al saber, que queda libre y disponible para la ingenuidad y la inocencia. Esta inocuidad nos devuelve concéntricamente a un sistema cronológico inevitable: el realismo intelectual, es decir, la capacidad inherente del *sapiens-sapiens* para interpretar, deducir, crear y tener una capacidad de creación.

Si existiera otra articulación, además de la co-creación entre diseñadores, entre usuarios y diseñadores, esta tendría un giro inmaterial, donde se asignan rasgos fundamentales al producto; la co-creación se describe como esencial para finalizar el diseño generado y se

simplifica en el ejercicio de sustracción y adición de materiales para el AMarrarSE en la construcción de reflexiones dimensionales.

Bibliografía

- González Echeverría, G. (1987). Reflexiones sobre el Espejo de Paciencia. *Revista de Filología Hispánica*, 35(2), 20.
- Gorki Richard Vallejo. (1980). Congreso internacional de escritores. *Revista Crítica Literaria Latinoamericana*.
- Garella, L. (2011). *Dinámicas de la Cultura Popular: Cultura de Elite y Sociedad de Masas en la producción Visual*. Instituto Universitario Nacional de Arte.
- Möller, C. (Entrevistador) & Burke, P. (Entrevistado). (1996, diciembre). Entrevista concedida por Peter Burke a Claudia Möller en ocasión de su primera visita a la Argentina, como historiador, invitado por el *Programa de Maestría en Historia de la Facultad de Humanidades*, de la Universidad Nacional de Mar del Plata.

Abstract: This paper delves into the significance of user education in design diffusion, aiming to forge new synchronicities between design objects and users. It highlights the impact of upbringing and education in shaping aesthetic preferences, emphasizing an inclusive interaction between aesthetics and design. The utilization of recycled textile materials stands out as a technique fostering user self-sufficiency. Challenges regarding design functionality are addressed, urging users to play an active role in both creation and usage. The interaction among objects, subjects, and knowledge production is explored through a morphological lens, showcasing the user's creative power in interpreting and applying design. The conclusion emphasizes aesthetic appreciation, user involvement in the creative process, and the crucial role of education in driving design.

Key Words: Author design - User education - Design morphology - Recycled textiles - User involvement - Aesthetics and functionality

Resumo: Este trabalho explora a importância da educação do usuário na difusão do design, buscando sincronizar de maneira inovadora o objeto de design com o usuário. Destaca a influência da criação e educação na aquisição de gostos estéticos, enfatizando a interação inclusiva entre estética e design. A inclusão de materiais têxteis reciclados é destacada como uma técnica que fomenta a autossuficiência do usuário. São abordados desafios relacionados à funcionalidade do design, instando o usuário a desempenhar um papel ativo na sua criação e uso. A interação entre objetos, sujeitos e a produção do conhecimento é explorada a partir de uma perspectiva morfológica, evidenciando o poder criativo do usuário na interpretação e aplicação do design. A conclusão enfatiza a

apreciação estética, o envolvimento do usuário no processo criativo e a importância da educação para impulsionar o design.

Palavras chave: Design autoral - Educação do usuário - Morfologia do design - Textos reciclados - Participação do usuário - Estética e funcionalidade

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
