

EXPLORACIÓN DE LA ESCENA DEL USUARIO CONSTRUCTOR COMO ELEMENTO
DE INSPIRACIÓN PARA EL DISEÑADOR CONSCIENTE

Por:

ANA MARÍA CORREA GÓMEZ

Asesora:

Diomar Elena Calderón Riaño

UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA

FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS

BELLO – ANTIOQUIA

2015

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN	03
EPISODIO 1: PRELUDIO	04
1.1. Antecedentes	04
1.2. Definición del problema de investigación	06
1.3. Objetivos	06
1.3.1. Objetivo general	06
1.3.2. Objetivos específicos	07
1.4. Justificación	07
EPISODIO 2: DEFINIENDO CONCEPTOS	08
2.1 Usuario Constructor	08
2.2 Diseñador Consciente	12
EPISODIO 3: PLANEANDO LA EXPLORACIÓN	14
3.1 Tipo de investigación	14
3.2 Actividades	14
EPISODIO 4: DISEÑO	28
4.1 Selección de contexto, sujeto y objeto	30
4.2 Definición de las variables a observar	30
4.3 Propuesta de diseño del instrumento de recolección	32
EPISODIO 5: ENCONTRANDO RELACIONES	34
5.1 Análisis e interpretación	34
5.2 Análisis según variables	36

	3
EPISODIO 6: CIERRE	39
7. BIBLIOGRAFÍA	43
8. LISTA DE ILUSTRACIONES, TABLAS Y DIAGRAMAS	46

1. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto está enmarcado dentro de la línea de investigación “Memoria, identidad y cultura material” desarrollada por la Universidad de San Buenaventura para los programas de Arquitectura y Diseño Industrial.

Para el proyecto, la elección de esta línea es pertinente ya que la manera de analizar al Usuario Constructor se fundamentó principalmente en entender la forma en la que éste hace, sabe, piensa, y crea. (Sanín, 2012) y sus puestas en práctica dentro del proceso de construcción de formas y el posterior uso de las mismas, dentro de un contexto industrial y comercial en la ciudad de Medellín.

“ El objeto como hecho cultural, es una manifestación de la cultura material en el sentido de su generación, su desarrollo y su permanencia en el tiempo” (Cardona, 2010)

EPISODIO 1: PRELUDIO

1.1. Antecedentes

“Han especulado acerca del ser, de la conciencia, de la esencia de las cosas, de la naturaleza última del hombre, pero casi nunca tuvieron en cuenta que una buena parte de esa naturaleza está en su carácter de Homo faber: su capacidad para crear artefactos, de modificar el mundo en su provecho. Lo artificial siempre actuó como un telón de fondo , casi invisible por lo obvio de su existencia...la existencia de objetos artificiales es la huella característica, mas importante y evidente del ser del hombre sobre la tierra” (Buch, 1999)

Aparte de la conciencia, lo que ha diferenciado al hombre de los animales ha sido su capacidad para crear artefactos. “La existencia de objetos artificiales es la huella característica, mas importante y evidente del ser hombre sobre la tierra”. (Buch, 1999). El hombre antes de ser un ser racional, fue primero *Homo Faber*, un hacedor de cosas. (Cano, 2009)

Desde el comienzo de la vida humana, él ha tratado de modificar el mundo en su provecho, siempre ha tenido la necesidad transformar la naturaleza para conformar su mundo artificial, y a partir de eso ha desarrollado técnicas para dominarla y aprovecharla.

La conciencia de sus problemas y limitaciones, lo llevó a desarrollar herramientas, para superar sus restricciones biológicas, valiéndose de los objetos naturales, modificando su

entorno natural en función de sus propias necesidades. Es así como el ser humano “inventa lo artificial: la acción y la reflexión sobre la acción”. (Buch, 1999)

Su capacidad para re significar los objetos naturales, es decir para convertirlos en herramientas, le permitió desarrollar la tecnología, con el fin manipular, modificar y fabricar objetos a la medida de sus necesidades. “De este modo, la cultura y la tecnología, pueden ser vistas como el –nido- que el hombre construye en la naturaleza para refugiarse en él” (Buch, 1999)

Como se puede ver, el hombre siempre ha tratado de adaptarse al mundo por medio de la construcción de objetos materiales a partir de objetos naturales. Aunque en la actualidad ya exista una disciplina, un conocimiento técnico y organizado que se preocupe por estas inquietudes, el diseño; existen personas que, todavía utilizan sus conocimientos y habilidades para dar solución a sus necesidades materiales sin acudir a un diseñador, o de buscar la solución en un objeto que ya haya sido desarrollado hacia esa función.

Esta situación se presenta muy claramente en el contexto Colombiano, específicamente en la ciudad de Medellín, donde la recursividad es una de las cualidades principales de sus habitantes, y tal vez por esta misma cualidad, es que el diseño industrial todavía no se considere una disciplina necesaria para el desarrollo de la ciudad.

Todavía, se puede observar, en el sector comercial o en el ámbito doméstico, que hay personas que desde su capacidad creativa, solucionan sus problemas cotidianos de unas maneras particulares, con los recursos que tengan disponibles en el momento, sin pensar que

la solución está en un objeto que se puede encontrar en el mercado, y que ya ha sido diseñado para ese fin.

“Cuando hablamos de diseño, el objeto real de la discusión no es solo la forma sino el conjunto que comprende la forma y su contexto” (Alexander, 1976)

1.2. Definición del problema de investigación

¿Qué características de la escena del usuario constructor, relacionadas con el diseño y fabricación de los objetos utilizados por ellos mismos en escenarios de transformación, exhibición y venta, de los principales sectores industriales y comerciales, de la ciudad de Medellín pueden ser elementos inspiradores para la actividad proyectual del diseñador consciente?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

Identificar las principales características de la escena del Usuario Constructor, relacionadas con el diseño y fabricación de los objetos utilizados por ellos mismos en escenarios de transformación, exhibición y venta, de los principales sectores industriales y comerciales, de la ciudad de Medellín como elementos inspiradores para la actividad proyectual del diseñador consciente.

1.3.2. Objetivos específicos

- Describir las características generales del usuario constructor y del diseñador consciente
- Diseñar un instrumento para caracterizar y analizar el proceso que el usuario constructor lleva a cabo para realizar sus objetos.
- Identificar las relaciones entre sujeto-objeto- contexto en la escena del usuario constructor.
- Formular/determinar/ las premisas para los elementos del usuario constructor que pueden inspirar los procesos del ejercicio proyectual del diseñador consciente.

1.4. Justificación

Puede considerarse que la satisfacción de las necesidades ha sido la motivación primaria de la actuación del hombre y es indiscutible que dentro de las funciones del diseñador consciente esté la de producir ideas, de recoger información y trabajar con ella para dar respuesta a una necesidad específica. (Lóbach, 1981), desde una formación académica y técnica.

Según Christopher Alexander (1979), el proceso de diseño consciente está distante de este conjunto (contexto y necesidad), por lo tanto la forma no es modelada mediante la interacción entre las exigencias del contexto y del usuario real sino mediante una interacción conceptual entre la imagen conceptual del contexto que el diseñador ha aprendido por una parte y diagramas y dibujos que corresponden a las formas, por la otra.

“Parece que el diseño se quedó en los postulados y conceptos teóricos que constituyen las profesiones a nivel general; y no se ubica en el desarrollo local de las culturas en las que se encuentra inmerso, pues son los sujetos de esta cultura los que permiten que la materialización conceptual del diseño se lleve a cabo ya que en todas las facetas del proceso de diseño está implícita la comunidad.” (Alvis, 2007)

Adicionalmente, pareciera que el diseño industrial en Latinoamérica no está dando un real aporte a la construcción de identidad local, “pues siempre está referenciado en el simulacro percibido de culturas foráneas”, por lo tanto no ha logrado ser un aporte considerable en la construcción cultural (Alvis, 2007)

Para finalizar, es necesario cambiar el paradigma sobre el diseño industrial latinoamericano, que es la debilidad de su discurso. La falta de distinciones conceptuales es una razón por la cual la profesión está desvalorizada dentro de los círculos académicos. Según Bonsiepe (2004). “La lectura de textos parece distante de la formación de diseño. Pero ella es imprescindible para contrarrestar la tendencia hacia la afasia y la falta de competencia de articulación de los estudiantes de diseño.

EPISODIO 2: DEFINIR CONCEPTOS

En este momento se definen los conceptos fundamentales para el desarrollo del proyecto.

Para facilitar la definición de estos conceptos, se partió de la construcción de mapas mentales, donde, por medio de palabras claves, colores, líneas continuas y punteadas se relacionó la información extraída de los textos revisados para así obtener unos conceptos mas completos y sólidos.

Estos mapas mentales facilitaron la clasificación y comprensión de la información que se fue recopilando en los textos, así como la relación entre conceptos.

El primero y el más importante es el Usuario Constructor, ya que es el foco de análisis de este trabajo:

2.1 USUARIO CONSTRUCTOR

En esta imagen se observa el mapa mental que sirvió como base para la construcción del concepto. Se puede ver que las definiciones que brindan los dos autores consultados están distinguidas por colores y las relaciones a nivel de objeto, sujeto y contexto están indicadas por medio de líneas punteadas y también de colores.

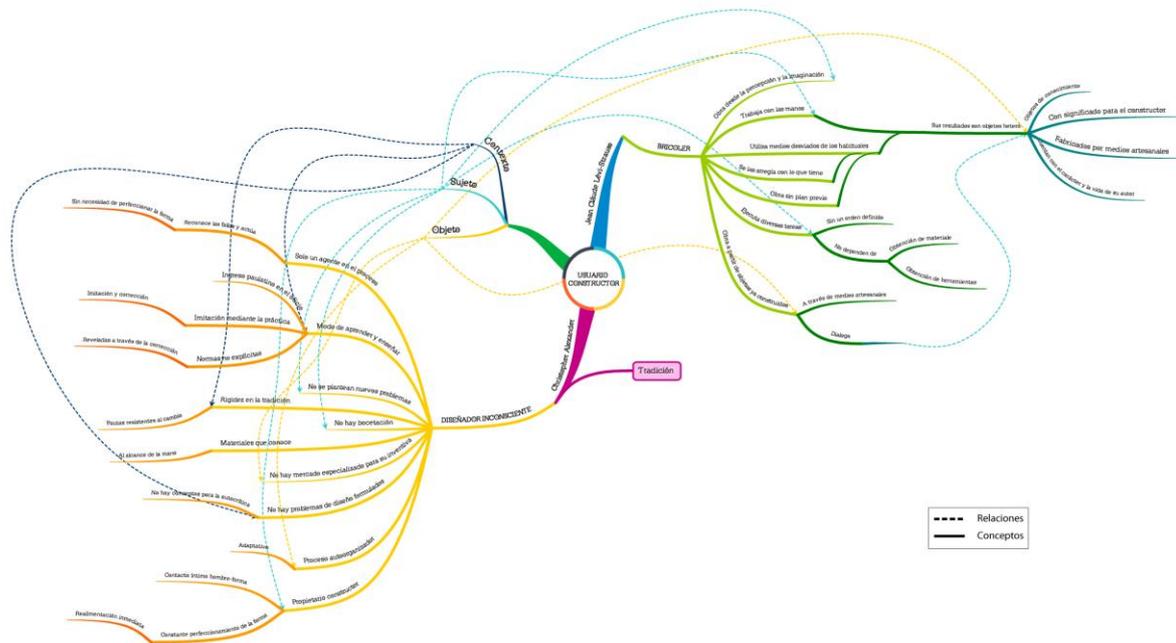


Ilustración 1 Mapa mental usuario constructor

Es un término que se configura a partir de los conceptos de diseñador inconsciente y bricoler, que dan dos autores sobre éste personaje. La primera definición dada por el arquitecto austriaco Christopher Alexander en su libro, Ensayo sobre la Síntesis de la forma. Aquí, se habla de un diseñador inconsciente, propietario y usuario de los objetos que construye, cuyo proceso de creación de formas está regido principalmente por la

tradición. Por lo tanto no se atiene a normas de diseño formuladas sino las que la rigidez de la tradición trae implícitamente: “Hay un modo de hacer las cosas y un modo de no hacerlas”. (Alexander, 1976). Estas normas implícitas son aprendidas informalmente por medio del ingreso progresivo del constructor al oficio, es una imitación mediante la práctica que se corrige a través del ensayo y el error.

Así, construir y reparar van de la mano, generando un proceso de auto adaptación en el que el objeto está siendo constantemente probado por el usuario, que en este caso es su constructor, y simultáneamente está siendo perfeccionado las veces que sea necesario, para proporcionarle un mejor ajuste, haciendo uso de “materiales que conoce de punta a cabo y los tiene siempre al alcance de la mano” (Alexander, 1976). Por lo tanto el hombre y la forma están íntimamente relacionados, poniendo al diseñador inconsciente y su contexto en el centro del proceso.

En este proceso, “El hombre que hace la forma es simplemente un agente y muy poco es lo que se exige de él durante el desarrollo de la forma...Es particularmente importante que el agente en un proceso de esta naturaleza no requiere fuerza creadora” (Alexander, 1976). En este proceso, el diseñador inconsciente no está expuesto a nuevos problemas de diseño, ni está sujeto a un mercado especializado, ni siquiera tiene la necesidad de llevar a cabo un proceso de bocetación y exploración de técnicas, materiales, formas, etc. “En pocas palabras, sus acciones están regidas por el hábito” (Alexander, 1976).

Entonces, el diseñador inconsciente, usuario de las formas que construye, está sujeto a la tradición, obra desde unas normas implícitas que han sido implantadas en él, por el contexto y la cultura en los que se desarrolla y conoce profundamente los materiales que usa y que, generalmente tiene a la mano. Su técnica se ha perfeccionado, laboriosamente, mediante la experiencia y el ensayo y error, y su proceso constante de retroalimentación de la forma lo acercan íntimamente a su obra, dando inicio al proceso de auto adaptación.

La segunda definición consultada para dar forma al término de Usuario Constructor, es la que propone el antropólogo francés, Claude Lévi-Straus, en su libro “El pensamiento salvaje” donde, se vale de una descripción técnica de un término, para explicar un modo de pensamiento científico. Así aparece **El bricoleur**, término francés cuya traducción literal al español es “manitas”, que según el diccionario de la Real Academia de la lengua española significa “tener gran habilidad para una actividad u oficio”. (diccionario de la RAE)

“ En su sentido antiguo, el bricoleur se aplica al juego de pelota y de billar, a la caza y a la equitación, pero siempre para evocar un movimiento incidente: el de la pelota que rebota, el del perro que divaga, el del caballo que se aparta de la línea recta para evitar un obstáculo. Y, en nuestros días, el bricoleur es el que trabaja con sus manos, utilizando medios desviados por comparación con los del hombre de arte”. (Lévi-Strauss, 1997)

Entonces, el bricoleur, es el que obra sin plan previo, apartado de los procedimientos normales, haciendo uso de fragmentos de obras ya elaboradas y materiales que están a su alcance para dar forma a un objeto “cuya composición es heteróclita” (Lévi-strauss), es

decir, que se aparta de lo regular. Tiene la capacidad de llevar a cabo un gran número de tareas, sin un orden definido y sin depender de las materias primas o herramientas específicas, “la regla de su juego es siempre la de arreglárselas con “lo que uno tenga””. (Lévi-Strauss, 1997)

Es así como comienza el diálogo del hombre con la forma, que “con medios artesanales, confecciona un objeto material que es al mismo tiempo objeto de conocimiento” (Lévi-Strauss, 1997). El autor, aparte de dialogar con su objeto, habla por medio de él, cuenta algo de su vida, de su forma de pensar, del contexto donde se desarrolla y de la técnica que maneja.

CONTEXTO:

El contexto en el que se desarrolla el U.C es el del conocimiento empírico, donde el proceso de aprendizaje se da mediante la imitación. No existen maestros ni academias, el oficio es perfeccionado en la práctica, en el ensayo y el error y la tradición es el factor determinante en este proceso. Los materiales que utiliza están a su alcance y los conoce bien, conoce las técnicas básicas de transformación y posee algún tipo de herramienta que le facilite su tarea.

El U.C no se enfrenta a problemas de diseño formulados, no responde a una lista específica de requerimientos y no tiene un plan definido para llevar a cabo el diseño y la fabricación de su objeto. Tampoco existe un cliente al que le deba responder, pues él mismo es el

usuario de sus creaciones, él es el que pone a prueba sus objetos y el que hace las correcciones, si es necesario.

SUJETO:

El U.C obra desde lo que percibe e imagina y desde la información que el contexto y la cultura han ido implantando en él. Es una persona que trabaja con las manos, que por medio de procesos artesanales fabrica los objetos.

OBJETO:

Según Lévi-Strauss (1997) los objetos que fabrica este U.C son objetos de conocimiento, cuentan la vida de su autor, el modo de pensar y tienen algo del contexto y la cultura impregnado en ellos. Son objetos heteróclitos, es decir, que su forma está fuera de los estándares estéticos de la sociedad.

El objeto es un elemento de la cultura, es un factor de identidad. Establece patrones que se traducen en habilidades y destrezas peculiares de cada comunidad, de cada situación, de cada contexto. Es un medio de contacto entre los hombres. Son dispositivos en los que descansa la memoria colectiva, el pasado vivido y experimentado. Es una pieza biográfica que puede contar la historia de su propietario. Su uso es intuitivo, requieren de un conocimiento básico para su utilización.

2.2. DISEÑADOR CONSCIENTE

En esta imagen también se observa que las definiciones consultadas están distinguidas por diferentes colores, así mismo las relaciones a nivel de objeto, sujeto y contexto que a su vez están indicadas por medio de líneas punteadas.

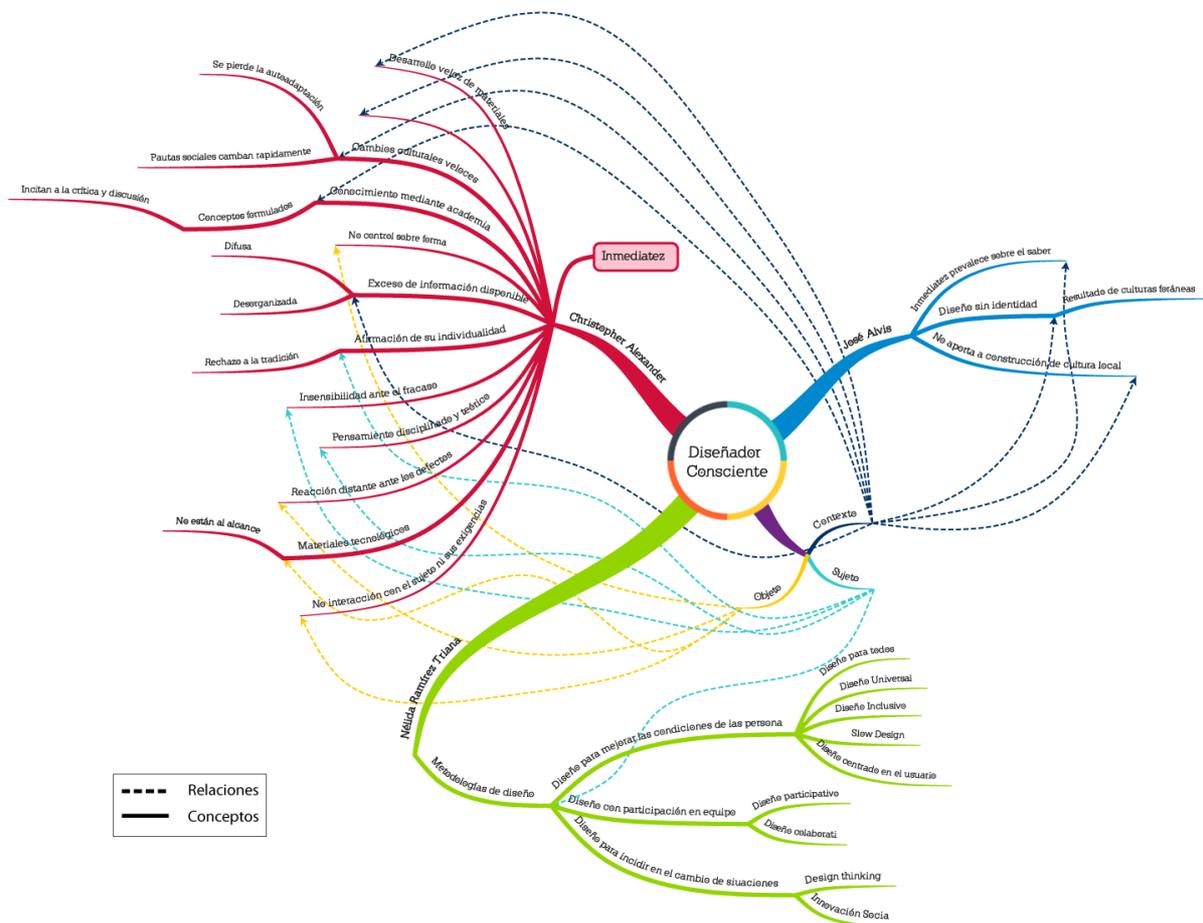


Ilustración 2 Mapa mental diseñador consciente

En oposición al diseñador inconsciente, Christopher Alexander, conceptualiza a través de la descripción, a un diseñador consciente, cuyo proceso de aprendizaje se ha desarrollado

en la academia, mediante reglas explícitas “sobre la base de -principios generales-”. (Alexander, 1976). La enseñanza se vuelve institucional y “se basa en una instrucción y en maestros que adiestran a sus alumnos” (Alexander, 1976).

El desarrollo de objetos gira en torno a las dinámicas económicas y políticas de su comunidad. “Donde la inmediatez del hacer prevalece sobre el saber, y el discurso académico se construye desde la ventana postmoderna, donde evidentemente no se encuentra la comunidad local a la que pertenecen estos profesionales.” (Alvis, 2007). La velocidad a la que se está presentando la información y los cambios en la cultura se ha convertido en un nuevo reto para los diseñadores conscientes que ha sido difícil de superar.

A este nivel, se puede encontrar una relación directa entre el diseñador consciente y el diseñador industrial, donde prácticamente las definiciones se mezclan, siendo el diseño industrial una disciplina académica que ha sido difícil de definir ya que su significado cambia según quien la utilice, el profesor Rodríguez construye una definición que complementa el concepto que se está desarrollando:

“ El diseño industrial es una disciplina proyectual, tecnológica y creativa, que se ocupa tanto de la proyección de productos aislados o sistemas de productos, como del estudio de las interacciones inmediatas que tienen los mismos con el hombre y con su modo particular de producción y distribución; todo ello con la finalidad de colaborar en la optimización de los recursos de una empresa, en función de sus procesos de fabricación y comercialización (entendiéndose por empresa cualquier asociación con fines productivos). Se trata, pues, de proyectar productos o sistemas de productos que tengan una interacción directa con el usuario (pudiendo ser bienes de consumo, de

capital. o de uso público) ... Estos productos y sistemas de productos deben ser concebidos a través de un proceso metodológico interdisciplinario y un modo de producción de acuerdo con la complejidad estructural y funcional que los distingue y los convierte en unidades coherentes.” (Rodríguez, 1985)

Se puede notar que en este concepto, palabras como disciplina proyectual, tecnología, innovación, optimización de recursos, producción masiva, etc., son características fundamentales para definir la profesión, lo cual evidencia la labor de la academia en el proceso de formación de profesionales en esta área.

Como complemento a esta introducción, se quiere resaltar una situación que se puede ver en el contexto latinoamericano del diseñador, “el diseño industrial no se ubica en la construcción de identidad local, pues siempre está referenciado en el simulacro percibido de culturas foráneas o culturas antepasadas, de manera que no ha podido consolidar un aporte considerable en la construcción cultural,” (Alvis, 2007) .

CONTEXTO:

Al ser un contexto académico, las exigencias del medio cambian. Todo el tiempo se están presentando nuevos objetivos y nuevos retos de diseño. Surgen requisitos que es necesario satisfacer. El diseñador consciente se enfrenta constantemente a los cambios veloces de la cultura y de las pautas sociales. Además, “Hay un conjunto creciente de información y

experiencia especializada y esta información resulta de difícil manejo: es difusa, está desorganizada” (Alexander, 1976).

La tradición y la intuición se quedan a un lado para darle paso a los procesos sistemáticos de diseño, conocidos como metodologías de diseño, que organizan el proceso proyectual y tratan de abarcar la mayor cantidad de variables posibles del problema para ofrecer soluciones mas completas.

Con el desarrollo de la tecnología, comienza el uso de programas de diseño por computación para facilitar la tarea del diseñador, asimismo aparecen las herramientas de control numérico que extienden los alcances del diseño a un plano mas elevado.

SUJETO:

Al ser el diseño, una disciplina consciente de si misma, el individualismo comienza a aparecer como un rasgo importante de la autoconciencia. Es decir, la formación de una reputación como diseñador y la necesidad de diferenciación, se hacen indispensable para subsistir en el medio, aquí es cuando “la actividad adquiere por primera vez la madurez necesaria para ser sometida a un pensamiento disciplinado y teórico” (Alexander, 1976). El conocimiento técnico cada vez se hace mas necesario y la especialización indispensable.

Desde 1964, Christopher Alexander comenzó a inquietarse por la necesidad de orden en la actividad proyectual del diseñador, debido a que las dificultades que comenzaron a surgir en torno a un proyecto se estaban volviendo demasiado complejas para enfrentarlas de un modo intuitivo (Alexander, 1976), la creciente complejidad de los encargos profesionales, el creciente número de problemas proyectuales, generó la necesidad de dotar de método al proceso proyectual.

Actualmente, no se puede concebir un proyecto de sin haber determinado una metodología para llevarlo a cabo, ya sea para diseñar un objeto, un sistema, un servicio. Ya no es posible hablar de diseño sin un método que lo respalde. Según el enfoque conceptual del diseñador es la elección de la metodología a desarrollar.

Teniendo en cuenta las ideas que se han ido desarrollando en este proyecto, se pueden reconocer procesos sistemáticos de diseño consciente o metodologías de diseño que tratan de abarcar las variables con las que se encuentra el Usuario Constructor en su proceso de exploración y construcción de formas. Variables que están mas ligadas al proceso inconsciente y que estrechan la brecha entre el diseñador, el usuario y el objeto. Donde se plantean que el diseñador debe estar inmerso en las situaciones, donde aprender del otro es un punto clave para entender las verdaderas necesidades de los usuarios, donde la relación del diseño con el contexto es como una amistad, recíproca y el usuario es el centro del proceso, “...donde la relación diseño-sociedad debería ser natural, habitual y necesaria...” (Triana, 2012)

Según Triana, en estas dos últimas décadas se encuentran metodologías que abordan específicamente estos puntos de encuentro. A continuación, partiendo de los gráficos que propuso Triana en su artículo, se construyó una tabla donde se hace un acercamiento a las metodologías que pertenecen a la línea del diseño social, que tienen una estrecha relación con los usuarios y sus contextos:

	Diseño Para todos	Diseño Inclusivo	DCU Diseño centrado en el usuario	Slow Design	Diseño Participativo
Concepto	Igualdad de oportunidades y participación	Uso de tantas personas como sea posible	Centrado en las necesidades e intereses del usuario	Impactar positivamente en los seres humanos y en la naturaleza	Colaboración entre productores, diseñadores y usuarios finales
Escenario	<ul style="list-style-type: none"> - Entorno - Objetos - Servicios - Cultura - Información 	<ul style="list-style-type: none"> - Productos convencionales y/o servicios 	<ul style="list-style-type: none"> - Productos 	<ul style="list-style-type: none"> - Productos - Entornos - Sistemas 	<ul style="list-style-type: none"> - Productos - Servicios - Espacios - Sistemas
Características	<ul style="list-style-type: none"> - Accesible - Útil 	<ul style="list-style-type: none"> - Accesibles - Utilizables sin adaptación ni diseño especializado 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizables - Comprensibles 	<ul style="list-style-type: none"> - Local - Diversidad Cultural - Redes - Intercambio de ideas - Innovación 	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollo de sesiones de colaboración - Creación de modelos en conjunto - Investigación contextual
Principios	<ul style="list-style-type: none"> - Respetuoso - Seguro - Saludable - Funcional - Estético 	<ul style="list-style-type: none"> - Funcional - Útil - Deseable - Viable 	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar el conocimiento - Simplificar las tareas - Realizar bien las topografías - Explotar las limitaciones - Diseñar dejando margen al error 	<ul style="list-style-type: none"> - Reposicionar el diseño - Diseñar para la diversidad y el pluralismo - Diseñar para una visión a largo plazo - Diseño para el presente continuo - Diseño, contrapeso a la velocidad 	<ul style="list-style-type: none"> - Ideas en grupo - Comunicación - Colaboración

Ilustración 3 Tabla de metodologías

OBJETO:

“Los “objetos” son parte del resultado material de la sociedad y, al mismo tiempo, la razón de ser del diseño industrial” (Triana, 2012)

Las exigencias del medio para los objetos que salen al mercado actualmente son muy altas, se debe tener en cuenta, que a diferencia de los objetos del Usuario Constructor, que tienen impregnada la firma de su hacedor, el usuario de estos objetos está totalmente alejado de los procesos de diseño y fabricación de los mismos.

Las variables de diseño que debe suplir un objeto hoy en día son mucho más complejas, técnicas y con altos estándares de calidad y de productividad.

Adicionalmente, el diseñador consciente, se enfrenta a un reto en el campo de los materiales, ya que cada vez más, su desarrollo es más veloz y complejo. Ahora se habla de materiales tecnológicos que requieren un conocimiento técnico para entenderlos y saber utilizarlos.

Los objetos nuevos poseen un alto grado de complejidad y se hace necesario tener un control de todas las variables para poderlos utilizar adecuadamente. En la sociedad actual, los objetos, aun los más simples, por su densidad técnica e informacional, requieren de un discurso que

revele su funcionalidad, que traduzca su utilidad, su forma de empleo, sus posibilidades...
(Cano, 2009)

En el contexto del diseño consciente, los objetos dejaron de ser símbolos de la tradición y pasaron a ser objetos de consumo. “Para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo, es decir, exterior, de alguna manera, a una relación que no hace mas que significar” (Baudillard, 1969)

La relación humana e íntima que existía entre el hombre con el objeto, es ahora una relación de consumo. “La relación ya no es vivida: se abstrae y se aniquila en un objeto que se consume” (Baudillard, 1969). Se convierten en objetos de consumo

EPISODIO 3: PLANEAR –SALIDAS A ESCENARIOS

3.1.Tipo de investigación

El proyecto está enmarcado dentro de la investigación social cualitativa, que tiene por objetivo no solamente aproximarse a las realidades sociales, sino también conocer al sujeto, en sus contextos particulares, con sus singularidades culturales y las distintas formas de vivir y de hacer las cosas. Así los sujetos, individuales o colectivos, con sus prácticas sociales, sus palabras y discursos, sus memorias y sus olvidos, sus propósitos de cambio, resistencia o sometimiento (Galeano, 2009) son el objeto de conocimiento principal para la investigación.



Ilustración 4 Diagrama proceso de investigación

El diagrama que se ve en la imagen anterior está basado en el propuesto por Penélope Rodríguez y Elsy Bonilla en el libro, “Mas allá del dilema de los métodos”, donde se ilustra el proceso de la investigación social cualitativa.

Se inició el proceso haciendo una investigación cualitativa secundaria, donde se hizo un rastreo bibliográfico del tema en libros y artículos de revistas indexadas, para definir los conceptos fundamentales sobre los que se desarrolla este proyecto y posteriormente se procedió a hacer la planeación de las salidas de campo para confrontarlas con los conceptos definidos anteriormente en la investigación secundaria

Para el momento de las salidas de campo, se puso especial atención en la valoración de lo subjetivo y lo vivencial, los escenarios, los contextos, los objetos, los recursos, los materiales, las técnicas y los saberes; lo cotidiano y lo cultural, para comprender los procesos y el significado que tienen para los propios actores y así reconocer en ellos características principales que puedan nutrir los procesos proyectuales del diseñador industrial.

En esta fase del proyecto, el registro fotográfico toma un papel fundamental pues adquiere la función de documento ya que es un registro visual de las técnicas, formas de uso y funciones del objeto en relación con el contexto y el usuario constructor. Sin embargo no es la fotografía sola, debe ir acompañada de la entrevista no estructurada, pues el diálogo con el sujeto se convierte en una fuente de conocimiento que complementa

la información captada en la imagen, ya que permite recolectar información desde la subjetividad del sujeto, que aporta a la comprensión de la situación o del objeto de estudio. (Galeano, 2009)

3.2.Actividades de la investigación

FASE 1: Definición conceptos

A continuación se nombrarán las actividades que se llevaron a cabo para la definición de las bases sobre las cuales se desarrolló el proyecto:

- Selección de la temática
- Rastreo bibliográfico, investigación cualitativa secundaria
- Planteamiento de la situación-problema

FASE 2: Planeación de las salidas de campo

A continuación se nombrarán las actividades que se llevaron a cabo en la planeación de las salidas de campo y posteriormente durante las mismas, teniendo en cuenta que el instrumento de recolección de la información debió ser reconfigurado debido a las exigencias del proyecto.

- Selección del contexto, los sujetos y los objetos
- Definición de las variables a observar

- Propuesta de diseño del instrumento de recolección y análisis de la información para las salidas de campo
- Entrevistas no estructuradas, mas observación y registro fotográfico.
- Primera etapa de salidas de campo /Aplicación del instrumento
- Reconfiguración del instrumento con base análisis de la primera salida de campo.
- Segunda etapa de salidas de campo con el instrumento reconfigurado.

FASE 3: Identificación de características

- Análisis e interpretación de la información con base a los datos obtenidos en las salidas de campo.

EPISODIO 4: DISEÑO

4.1. Selección del contexto, los sujetos y los objetos

Es necesario aclarar que el trabajo de campo fue realizado para recolectar información sobre los Usuarios Constructores en escenarios de transformación, exhibición y venta, de los principales sectores industriales y comerciales, de la ciudad de Medellín.

Contexto del usuario constructor: Cada sujeto de estudio fue observado en un determinado contexto, en el caso del Usuario Constructor fue elegido su contexto laboral, el cual pertenece al sector industrial de la ciudad de Medellín, específicamente se observaron los escenarios de transformación, exhibición y venta de materiales relacionados con el sector de la decoración, la madera y los metales.

Estos lugares, por estar ubicados en un estrato socio económico medio, medio bajo (La América, Belén, Plaza Minorista, Cisneros y la Placita de flores) de sectores comerciales e industriales, carecen de recursos para adquirir la implementación básica, mucho menos para contratar un profesional que los asesore en esta tarea, para equipar su espacio y ofrecer apropiadamente sus servicios o productos.

Sujeto: Partiendo de la definición previamente realizada del Usuario Constructor, se eligió a los sujetos de acuerdo con las siguientes características:

- Que el constructor sea el mismo usuario
- Que pertenezca al contexto descrito anteriormente
- Que lleve a cabo proceso de construcción de formas artesanales, principalmente con recursos reciclados y reutilizados y llevados a cabo mediante herramientas simples, en su mayoría mecánicas a las cuales sea fácil de acceder en caso de que no se posean.

Objeto: Los objetos que se observen deben ser de fabricación artesanal, bien sea con productos reciclados, reutilizados o nuevos. Deben ser claramente usados por su constructor y cumplir una función dentro del establecimiento comercial.

Además deben poder ser analizados a la luz de las siguientes variables de valoración, propuestas por la Universidad Pontificia Bolivariana para el programa de Diseño Industrial:

- Análisis estético comunicativo: En él se analiza la claridad del producto y su forma, la estética y la transmisión de la información en sus componentes. También la legibilidad de uso
- Análisis morfo productivos: Se evalúan aspectos de producción del producto, características formales y materiales aplicados

- Análisis funcional operativos: Claridad del objeto con la necesidad, funcionalidad y durabilidad de los productos y de sus materiales, desempeño del objeto en el espacio y con respecto a la necesidad
- Análisis de uso: Relación objeto-sujeto-usuario, consideraciones de ergonomía, manipulación, agarres.

4.2.Planeación

Definición de las variables a observar

Para las salidas de campo, se identificaron tres elementos a observar, en la imagen se pueden diferenciar con tres colores diferentes, con sus respectivas variables y relaciones. Se puede ver que hay variables que se relacionan con dos elementos y están indicadas con los dos colores respectivamente. De esta manera se tuvo mayor claridad a la hora de hacer planear los temas de conversación y la valoración de los resultados obtenidos en dichas salidas.

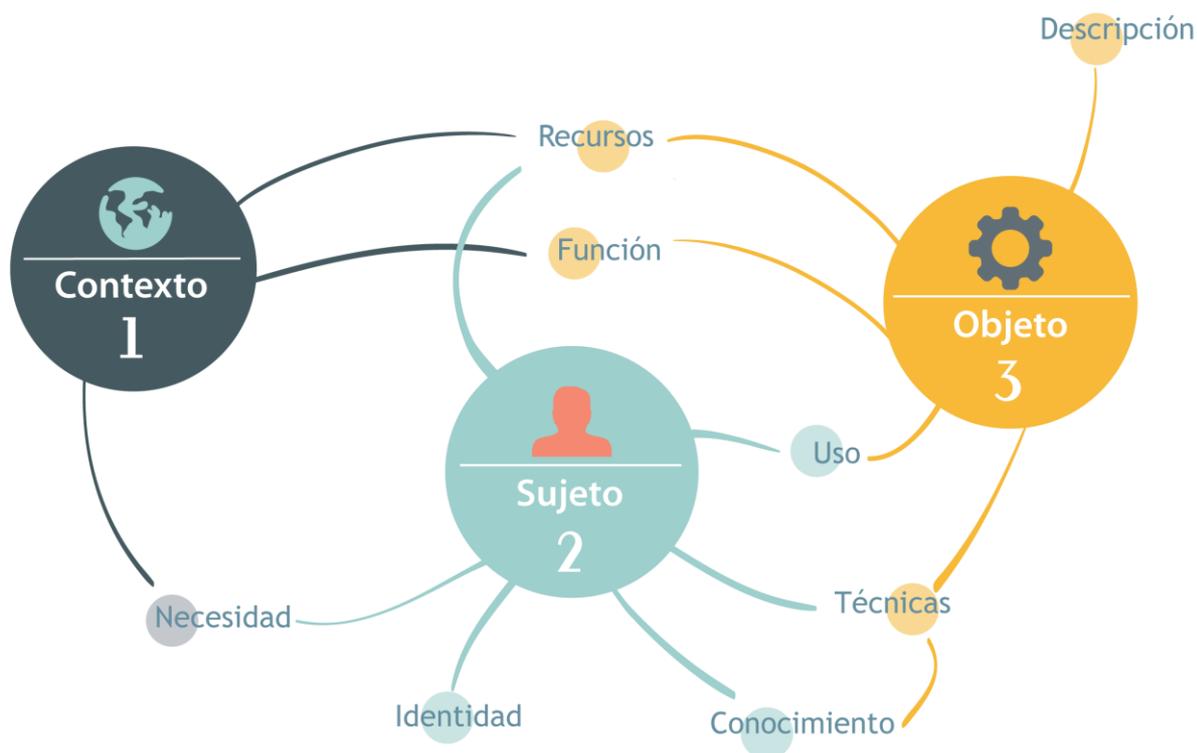


Ilustración 5 Diagrama de variables

Momento de valoración

“Los objetos presentan elementos que los definen y por ende los significan y particularizan pudiendo ser clasificados.” (Cardona, 2010)

Para entender mejor los objetos observados en el momento de valoración, se formuló la tabla de análisis basada en los elementos que propone la Universidad Pontificia Bolivariana para el programa de Diseño Industrial para dicho objetivo.

“...Dichas características generan señales, las cuales transmiten información y esta es interpretada por el ser humano.” (Cardona, 2010)



Ilustración 6 Tabla para análisis de objetos

4.3. Propuesta de diseño del instrumento de recolección y análisis de la información para las salidas de campo

El diagrama muestra un instrumento de recolección y análisis de información, dividido en secciones para el Usuario Constructor y el Diseñador Consciente.

USUARIO CONSTRUCTOR

01 CONTEXTO

Escenario: Descripción del escenario

Mapa

00 DATOS

Fecha de elaboración: UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA
Elaborado por: FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS # 01

03 OBJETO

Descripción del objeto

Foto General

Det. 5 Necesidad:

Det. 4 ¿Por qué lo construyó en vez de comprarlo?

Det. 1 Det. 2 Det. 3 Proceso

Técnicas:

Recursos:

02 SUJETO

Nombre: Oficio / ocupación: Técnicas: Conocimiento:

Foto Usuario Constructor

Breve descripción del usuario constructor

INTERPRETACIÓN

04 ESTÉTICO - COMUNICATIVO

05 FUNCIONAL - OPERATIVO

06 MORFO - PRODUCTIVO

07 USO

DISEÑADOR CONSCIENTE

Ilustración 7 Modelo explicativo del instrumento, no diligenciado

Esta ficha se desarrolló con el objetivo de facilitar la recopilación de la información, pues como se puede observar en ella convergen muchos tipos de datos como imágenes, testimonios, mapas, referencias, etc.

En el primer bloque está indicada la sección a la que pertenecen las variables del objeto que se analizan desde el punto de vista del Usuario Constructor y en el segundo bloque, en la parte inferior, está el análisis que se hace del objeto observado desde el punto de vista del Diseñador consciente, donde entran como filtro los elementos explicados en la imagen anterior.

La información se recopiló por medio de entrevistas no estructuradas, una manera de tener una conversación guiada con un personaje que no es muy hábil en su discurso y de cierta manera se intimida al tener que responder cuestionamientos sobre sus creaciones. También se hizo un registro fotográfico de los objetos analizados, des de varios puntos de vista, además del contexto y del sujeto. Adicionalmente se tomó nota de particularidades observadas durante la visita.

EPISODIO 5: ENCONTRANDO RELACIONES

5. 1. Análisis e interpretación

A continuación se observa un modelo del instrumento diligenciado con toda la información del Usuario Constructor y el respectivo análisis desde los dos puntos de vista para luego pasar a sacar conclusiones.

01 CONTEXTO		00 DATOS	
<p>Escenario: Artesanías y antigüedades "El Aquejarre"</p> <p>Belén es un barrio tradicional de la ciudad de Medellín, pertenece a un estrato socioeconómico 3 (medio-bajo). Alrededor del parque se encuentra el sector comercial e industrial del barrio.</p> 	<p>Fecha de elaboración: 14 de Diciembre de 2014</p> <p>Elaborado por: Ana María Correa Gómez</p>	<p>UNIVERSIDAD DE SAN BUENAVENTURA FACULTAD DE ARTES INTEGRADAS</p>	# 01
02 SUJETO		03 OBJETO	
<p>Nombre: Álvaro Posada</p> <p>Oficio / ocupación: Artesano</p> <p>Técnicas: Metalurgia y Carpintería liviana</p> <p>Conocimiento: Empírico</p> <p>Don Álvaro dice que aprendió lo que sabe viendo a otras personas hacerlo. Además ha sido autodidacta pues dice que también ha aprendido de los libros de mecánica. En su taller lleva a cabo proceso de corte, rolado, soldado y doblado de piezas metálicas y calado de piezas de madera.</p> 	<p>Descripción del objeto Máquina roladora de tubería metálica y dobladora de lámina metálica. Fabricada con piezas de otras máquinas y soportada en un banco de madera.</p> <p>Necesidad: Máquina para agilizar y precisar el proceso de fabricación de las piezas de un triciclo, pues las estaba haciendo a mano y le estaba tomando mucho tiempo hacerlas, además le estaban quedando muy imprecisas e irregulares</p> <p>¿Por qué lo construyó en vez de comprarlo? Porque las opciones que buscó en el mercado eran muy grandes y de muy alto costo</p> <p>Proceso Antes de comenzar a fabricar el objeto, el constructor hace unos dibujos para aclarar las ideas, sin embargo no son en los que se basa para la construcción</p> <p>Técnicas: Corte y soldadura y torneado de piezas metálicas. Las uniones de la máquina al banco están hechas con tornillos.</p> <p>Recursos: Banco de madera, rueda de carreta, plato de bicicleta, cadena de bicicleta, disco de pesa de gimnasio, polea, biela modificada y armazón de máquina roladora antigua.</p> 		
INTERPRETACIÓN			
<p>14 ESTÉTICO - COMUNICATIVO</p> <p>Se puede observar que las piezas de la máquina conservan su pintura original, que no está en muy buenas condiciones. Se puede ver que su tamaño es proporcional al banco sobre el que está puesto, también se ve que es un objeto de bastante uso en el taller. Las piezas de la máquina manejan una proporción funcional y estética. El acabado del banco de madera es pulido.</p>	<p>15 FUNCIONAL - OPERATIVO</p> <p>El objeto fue construido para una necesidad muy específica, es por esto que cumple a cabalidad su función. El banco de madera es lo suficientemente fuerte y estable para soportar el peso de la máquina y el movimiento de la misma mientras está en funcionamiento</p>	<p>16 MORFO - PRODUCTIVO</p> <p>Para la producción de este objeto fue necesario un conocimiento más o menos técnico y unas herramientas especializadas como el torno y el soldador eléctrico. A pesar de ser un objeto fabricado a partir de piezas que pertenecieron a otras máquinas, el constructor logró un ajuste preciso entre ellas</p>	<p>17 USO</p> <p>La máquina está diseñada para que pueda ser operada de pie o sentado. Se requieren las dos manos para utilizarla.</p>

Ilustración 8 Modelo del instrumento, diligenciado

Después de haber diligenciado las fichas, y haber hecho un primer análisis de la información recopilada durante todo el proceso de investigación, se construyeron unos gráficos comparativos que ilustran de manera simple el proceso de generación de formas desarrollado por cada uno de los personajes analizados (Diseñador Consciente y Usuario Constructor), donde se puede ver la complejidad o simplicidad de cada proceso.

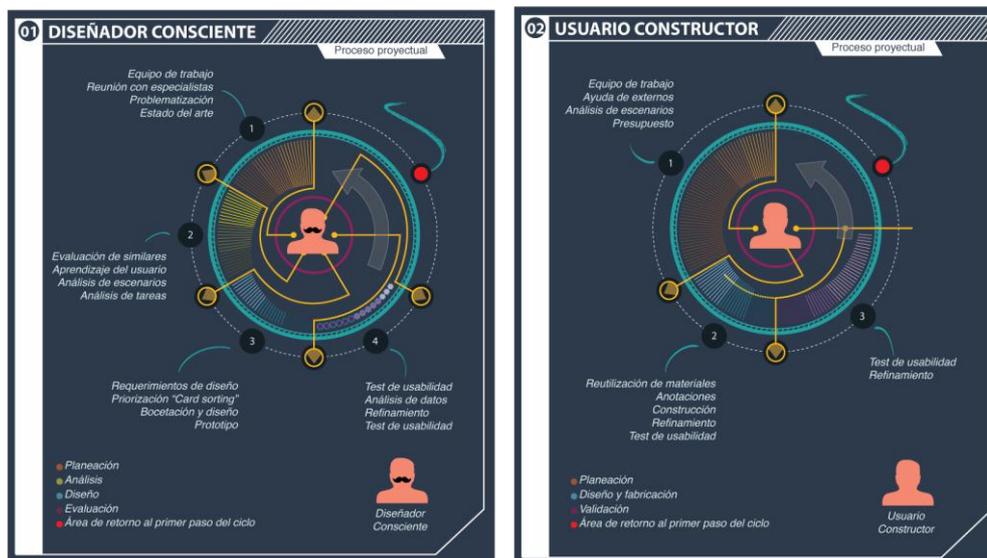


Ilustración 9 Gráficos comparativos del proceso proyectual del diseñador consciente y el usuario constructor

5.2. Análisis según variables

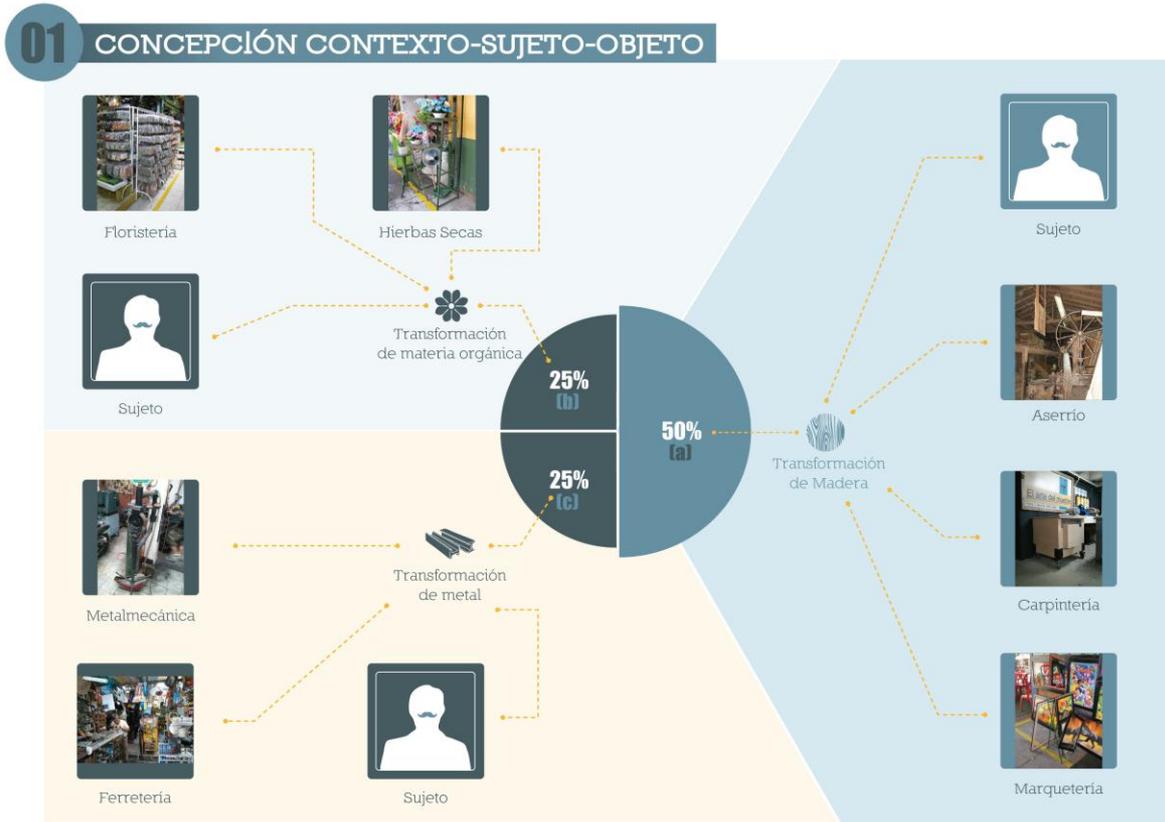


Ilustración 10 Concepción contexto, sujeto, objeto

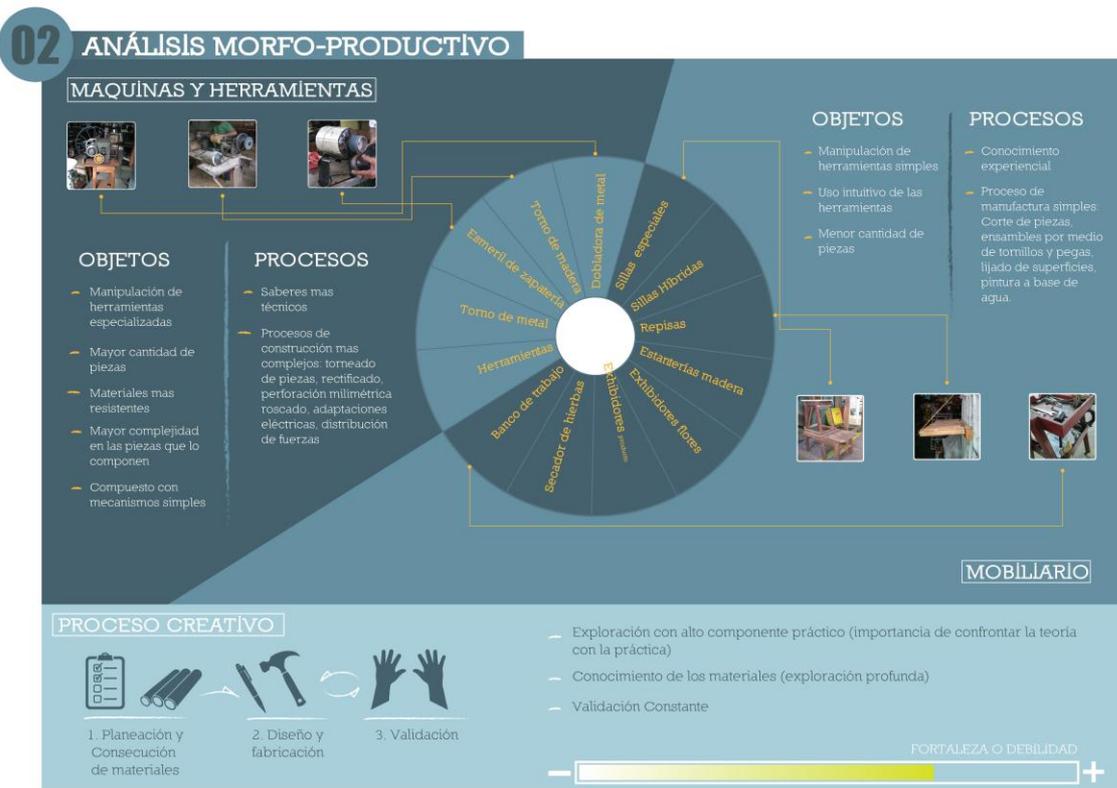


Ilustración 11 Análisis morfo-productivo

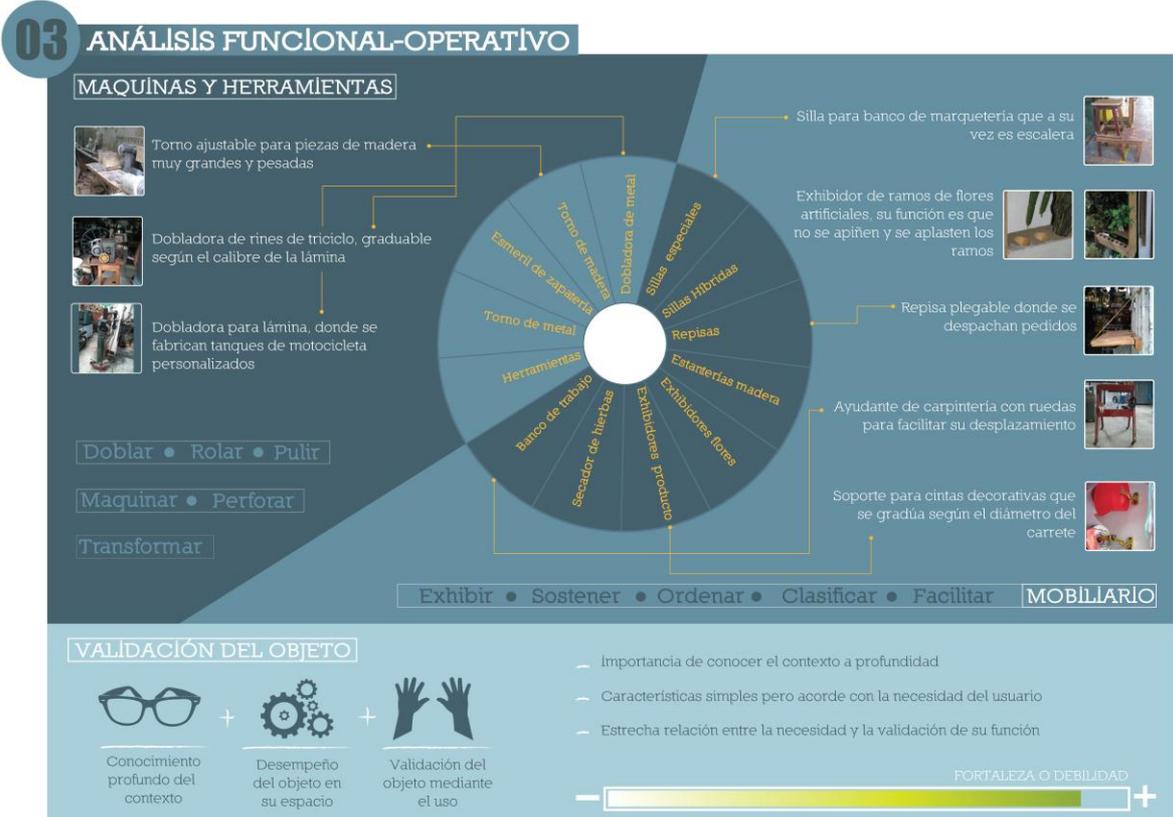


Ilustración 12 Análisis funcional-operativo



Ilustración 13 Análisis estético-comunicativo



Ilustración 14 Análisis de uso

EPISODIO 6: CIERRE

6.1. Esquemas de relaciones y proporciones

A continuación están los cuadros de relaciones y proporciones que se construyeron con base a la información arrojada después de haber hecho los análisis de las tablas anteriores.

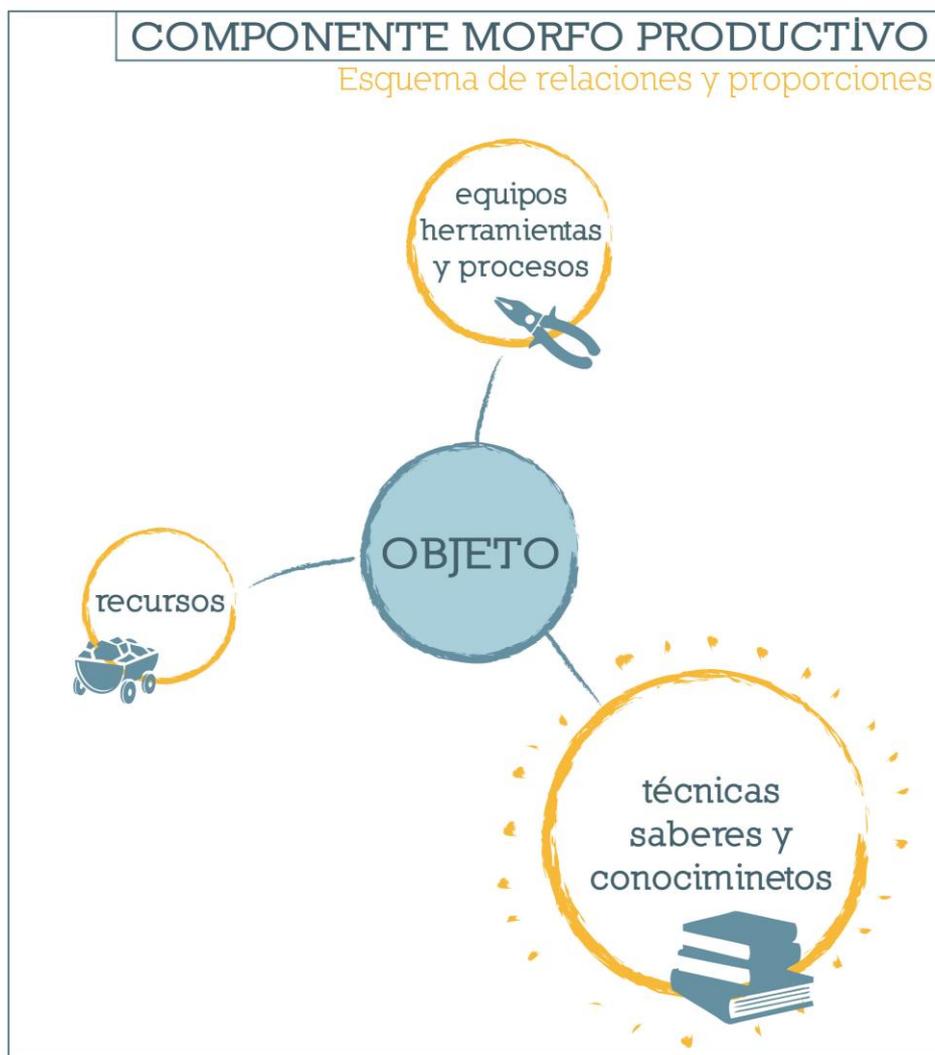


Ilustración 15 Componente morfo-productivo



Ilustración 16 Componente funcional-operativo

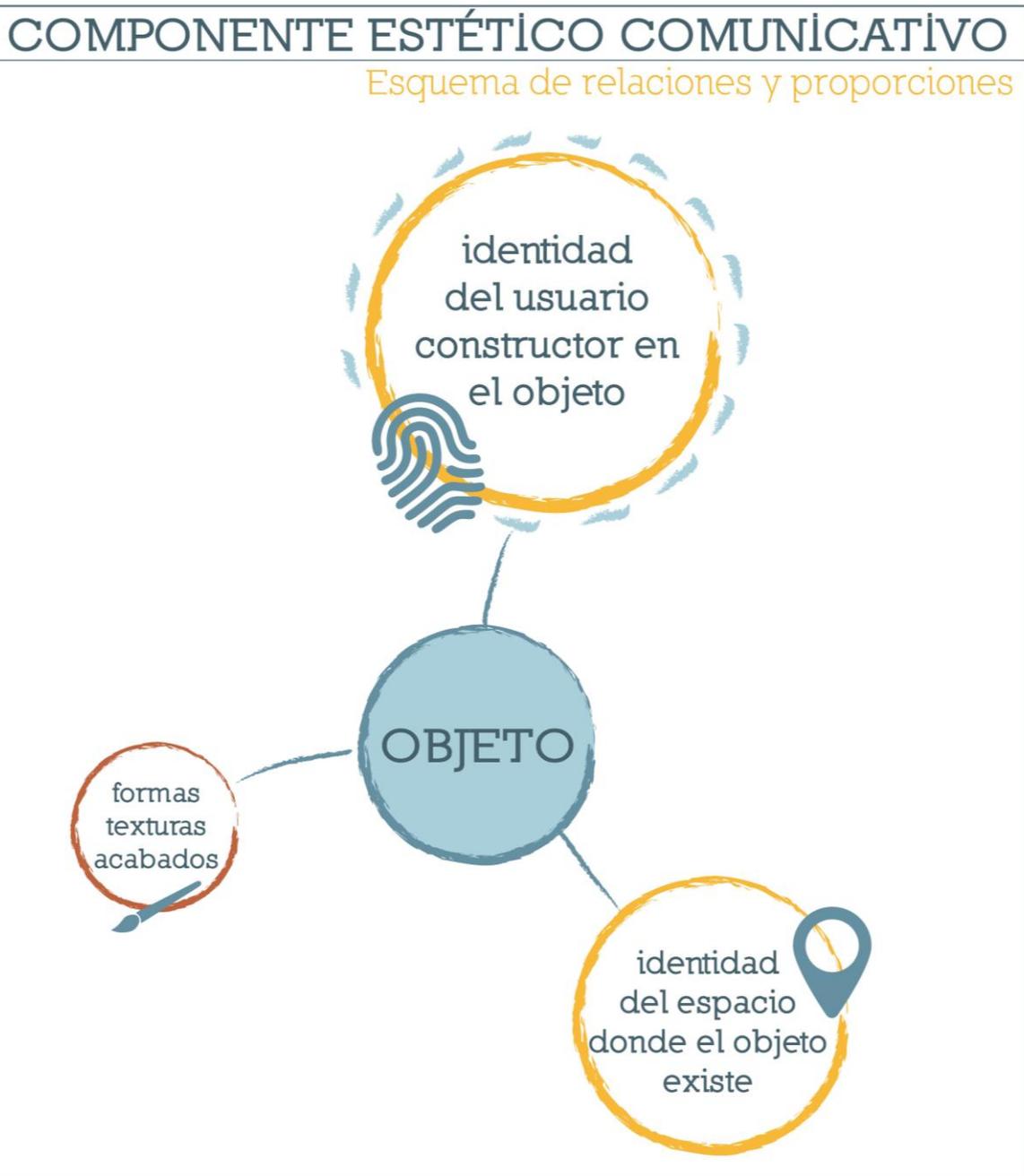


Ilustración 17 Componente estético-comunicativo

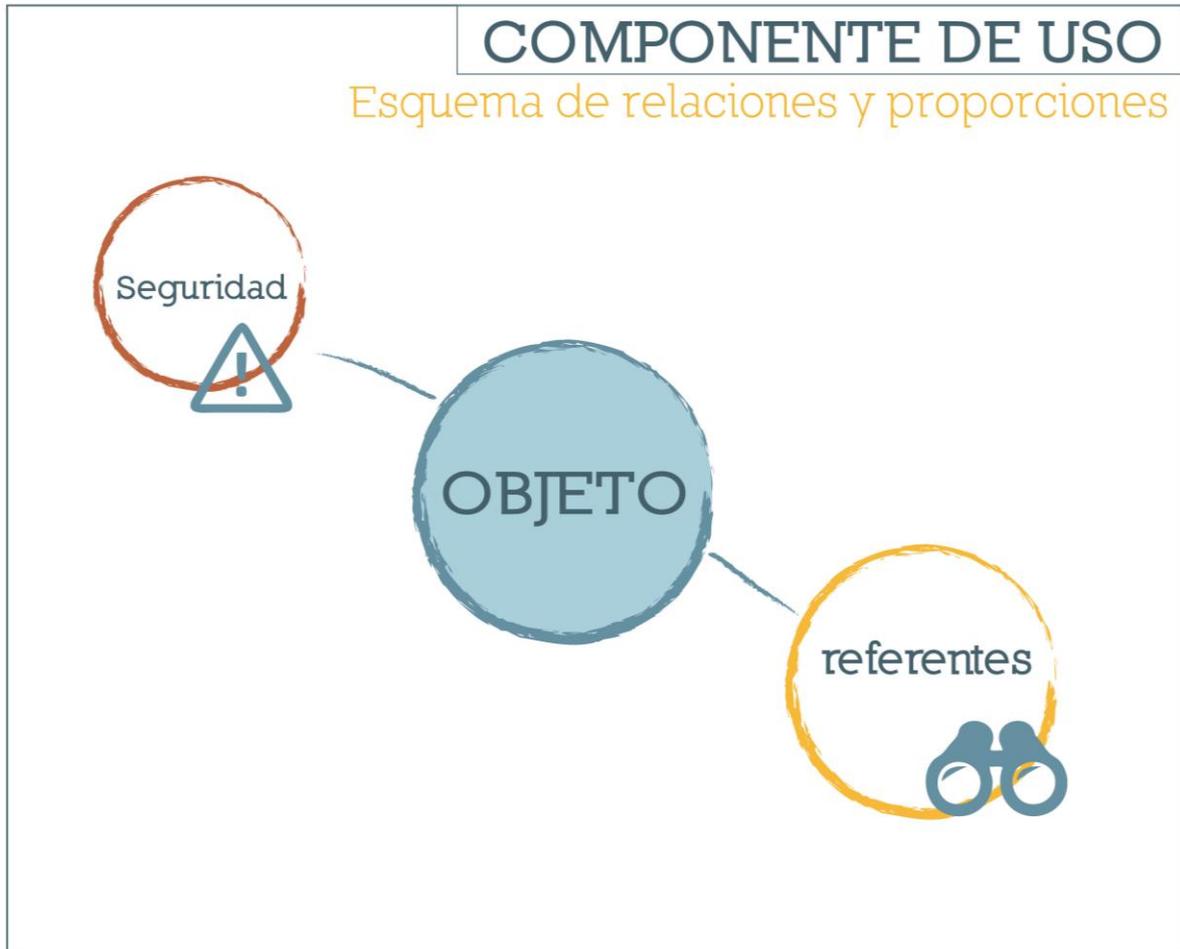


Ilustración 18 Componente de uso

7. BIBLIOGRAFÍA

Sanín, J. D. (2012). Apropiações del espacio público y cultura material callejera. *Iconofacto* , 17.

Taylor, S. J., & R. Bogdan. (1987). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.

Alexander, C. (1976). *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Lévi-Strauss, C. (1997). *El pensamiento salvaje*. Bogotá, Cundinamarca, Colombia: Fondo de Cultura Económica.

Murillo, J., & Martínez, C. (2014). Investigación Etnográfica. Métodos de Investigación Educativa. Ed. Especial. In J. Murillo, & C. Martínez, *Investigación Etnográfica. Métodos de Investigación Educativa. Ed. Especial*. Medellín, Antioquia, Colombia.

Christopher R. Wilkinson, A. D. (Junio de 2014). Applying user centred and participatory design approaches to commercial product development . *Design Studies* , 0142-694X (35), pp. 614-631 .

Rodea, A., & Mercado, L. (2012). A methodology for connecting User Centered Design (UCD) with Eco-design. The possibility of migration of products to services based on the user acceptance. *IOS Press* , 1051-9815 (12), 1004-1007.

Muñoz, A. M. (2003). Diseño centrado en el usuario. *El profesional de la información* , 12 (1), 53-53.

Caprece, S. (2010). El diseño centrado en el usuario: principios y nuevos escenarios para el producto inclusivo. *I+D: Revista internacional de investigación, innovación y desarrollo en diseño* , 2 (2), 77-84.

Merino, G. S., Teixeira, C. S., Schoenardie, R. P., Merino, E. A., & Gontijo, L. A. (2012). Usability in Product Design - The importance and need for systematic assessment models in product development – Usa-Design Model. *IOS Press* , 1045-1052.

Eijk, D. v., Kuijk, J. v., Hoolhorst, F., Kim, C., Harkema, C., & Dorrestijn, S. (2012). Design for Usability; practice-oriented research for user-centered product design . *IOS Press* , 1008-1015.

Grau, J. (2007). Pensando en el usuario: la usabilidad . *Anuario ThinkEPI* , 172-177.

Catalunya, U. O. (n.d.). Retrieved 08 de 11 de 2014 from www.uoc.edu

Buch, T. (1999). *Sistemas tecnológicos. Contribuciones a una teoría general de la artificialidad*. Buenos Aires: Aique editores.

Montero, Y. H., & Santamaría, S. O. (2009). *Informe APEI sobre usabilidad*.

Domingo, M. G., & Pera, E. M. (2010). *Diseño centrado en el usuario*.

Cano, F. M. (2009). *La mirada semiótica. La huella del hombre en los objetos*. Medellín, Antioquia, Colombia: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

Muñoz, H., Lemes, L., & Franco, J. E. (2007). La creatividad, un espacio necesario en el diseño industrial. *Encuentro Latinoamericano de diseño en Palermo* (p. 1). Buenos Aires: Universidad de Palermo.

- Lóbach, B. (1981). *Diseño Industrial*. Barcelona, España: GG Diseño.
- Alvis, J. M. (2007). El diseño industrial como constructo social. *Encuentro Latinoamericano de diseño en Palermo* (pp. 189-191). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Bonsiepe, G., & Maldonado, T. (2004). *2 textos recientes*. La Plata, Argentina: NODAL.
- Baudillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México: Letra e.
- Bürdek, B. E. (1994). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. España: GG Diseño.
- Triana, N. R. (2012). Diseño y bienestar humano. Punto de encuentro a partir de metodologías de diseño. *ICONOFACTO* , 8 (10), 98-114.
- Galeano, M. E. (2009). *Estrategias de investigación social cualitativa. El gira de la mirada*. Medellín, Antioquia, Colombia: La Carreta Editores.
- Rodríguez, G. (1985). *Manual de Diseño Industrial*. México: Ediciones G. Gili, S.A. de C.V.

8. LISTA DE ILUSTRACIONES, TABLAS Y DIAGRAMAS

6.1. ILUSTRACIÓN 1: Mapa mental usuario constructor	14
6.1. ILUSTRACIÓN 2: Mapa mental diseñador consciente	16
6.3. ILUSTRACIÓN 3: Tabla de metodologías	21
6.4. ILUSTRACIÓN 4: Diagrama proceso de investigación	24
6.5. ILUSTRACIÓN 5: Diagrama de variables	30
6.6. ILUSTRACIÓN 6: Tabla para análisis de objetos	31
6.7. ILUSTRACIÓN 7: Modelo explicativo del instrumento, no diligenciado	32
6.8. ILUSTRACIÓN 8: Modelo del instrumento, diligenciado	34
6.9. ILUSTRACION 9: Gráficos comparativos del proceso proyectual del diseñador consciente y del usuario constructor	35
7.1. ILUSTRACIÓN 10: Concepción contexto, sujeto objeto	36
7.2. ILUSTRACIÓN 11: Análisis morfo-productivo	36
7.3. ILUSTRACIÓN 12: Análisis funcional-operativo	37
7.4. ILUSTRACIÓN 13: Análisis estético-comunicativo	37
7.5. ILUSTRACIÓN 14: Análisis de uso	38
7.6. ILUSTRACIÓN 15: Componente morfo-productivo	39
7.7. ILUSTRACIÓN 16: Componente funcional-operativo	40
7.8. ILUSTRACIÓN 17: Componente estético-comunicativo	41
7.9. ILUSTRACIÓN 18: Componente de uso	

