

Diseño como estrategia de visibilización del patrimonio cultural de una comunidad en contexto

Felix Augusto Cardona Olaya, Gloria Irina Castañeda Gamboa

Docente coordinador del programa de Diseño Visual de la Institución Universitaria Antonio José Camacho e Investigador asociado del grupo EIDON de la Fundación Academia de Dibujo Profesional. Santiago de Cali, Valle del Cauca. facardona@admon.uniajc.edu.co

Coordinadora del PMA y líder grupo ANUDAMIENTOS de la Institución Universitaria Antonio José Camacho. Santiago de Cali, Valle del Cauca. gcastaneda@admon.uniajc.edu.co

Resumen

Desde el año 2014 se viene consolidando dentro de las líneas de investigación Diseño, cultura y sociedad del grupo de investigación EIDON de la FADP y la línea de investigación Imagen, Cultura y Territorio del grupo de investigación ANUDAMIENTOS de la UNIAJC, el proyecto: **Diseño como estrategia de Visibilización de las manifestaciones del patrimonio cultural de una comunidad en contexto**, fundamentado en la lógica del diseño como la retórica contemporánea, que ha de comprenderse como un acto mediante el cual se persuade sobre modelos de sociedad para establecer patrones de nuevas acciones, especialmente si se acoge el principio de que la tecnología es ya una práctica social que permite diseñar desde las comunidades mismas, pues todos pueden crear, consultar, utilizar y compartir información y conocimiento de sí mismos y de su contexto. Por tanto han de diseñarse artefactos con sustrato material que permitan conocer, valorar y apropiarse los sustratos inmateriales de la cultura, mediante superficies que permitan interacción entre la comunidad y sus valores sociales con el propósito de lograr modelos de desarrollo escalables y replicables que proporcionan ideas del cómo, para qué y por qué los recursos culturales de una comunidad pueden ser factores de innovación social e impulsores de innovación tecnológica y de la producción a través del prisma de la sostenibilidad en su concepción más amplia.

Palabras clave

Diseño, Retórica, Tecnología, Patrimonio, Cultura, Sostenibilidad, Sociedad

Texto

El proyecto que se presenta a continuación está siendo desarrollado mediante un trabajo colaborativo entre los grupos de investigación señalados bajo la estrategia de los semilleros de investigación, que para este proceso son: kometo (FADP) y lumen (UNIAJC), que desarrollan su proceso de investigación dentro de un enfoque metodológico cualitativo con carácter interpretativo/histórico/hermenéutico que pone especial énfasis en la valoración de lo subjetivo y en la interacción entre sujetos de la investigación (Galeano, 2012), se privilegia lo local y lo cotidiano para comprender la lógica y el significado que tienen los procesos sociales (García, 1999). La estrategia investigativa es la teoría fundada, la cual permite al mismo tiempo, estructurar técnicas que brindan información pertinente tanto para la creación de Diseños como para establecer fundamentos teóricos a partir de estos.

Esta estrategia, es estructurada desde las ciencias sociales y se cohesiona a una lógica de diseño, al concebir su práctica creativa proyectual como un acto que implica a la comunidad con actividades centradas en

los procesos y no en los objetos (Jolier, 2012) puesto que como bien señala Manzini (2009. P. 63) “los diseñadores son los detectores de señales prometedoras en medio de un contexto cuya innovación social esta desaprovechada”, por lo tanto han de diseñar servicios y productos surgidos del capital social y el patrimonio cultural de la comunidad misma.

Con el fin de encontrar formas novedosas de comunicación mediante actos que conlleven la materialización y desmaterialización de los objetos, describiendo el mundo de los actores que son objeto de estudio. De manera que se formulan conceptos y analíticamente se desarrollan, puesto que la recolección de información y su análisis son actividades simultáneas. Como sucede al momento de afrontar creativamente un proyecto de Diseño, en donde la generación de teoría se basa en comparar entre o a partir de grupos, un fenómeno que acontece entre los individuos, sus artefactos y el contexto.

El patrimonio cultural trata del conjunto de artefactos y prácticas sociales, asociadas al conjunto de estructuras morfológicas de las sociedades que están implicadas en los soportes de la acción ritual donde se encuentran sus sistemas simbólicos, mitológicos, de creencias, los universos de causalidad social, de valores, etc.(UNESCO, 1997) en la cual, todos los artefactos están impregnados de significación, lo que pone en evidencia los efectos prácticos de los mitos sobre la vida de las sociedades (reproducción, vida sexual, estética individual, etc.) (Strauss, 1996).

Prácticas que tienen una dimensión que la cultura explica y las sociedades han interiorizado como portadoras de un contenido significativo; Por lo tanto todo aquello que es portador de un contenido significativo para una sociedad determinada y que corresponde a una interpretación común y compartida, puede ser designado como patrimonio cultural.

Su historia es, en consecuencia, el resultado de un acercamiento a la comprensión empírica del intento de interpretación de esa multiplicidad de contenidos posibles y se puede analizar y describir por medio de bienes culturales, que son los artefactos materiales e inmateriales con los que las personas conviven contextualmente.

De allí que a diferentes culturas correspondan diferentes comportamientos, diferentes rasgos y también diferentes artefactos, lo que define la naturaleza tanto del ser humano, como del contexto donde vive diariamente, transformándolo a medida que se relaciona y actúa al poner en práctica sus costumbres, concepciones e ideales como *realidades sociales* (Sanín 2006).

Las cuales se ven reflejadas en los bienes que consume diariamente, razón por la cual, se convierten en “una materialización de lo que los humanos hacen para sobrevivir, no solo en un sentido funcional o pragmático sino también desde un punto de vista cognitivo, afectivo, simbólico y emotivo” (Sanín, 2006, p. 30).

Por eso, su significación, su función, sus usos, filiación e implicación en las prácticas de la vida social identifican una cultura; que a través de la historia identifica a una sociedad y esta, a través de la tradición configura una nación (Strauss, 1996).

De allí, que la comprensión del fenómeno de hibridación entre la realidad objetiva de los bienes culturales

y la dinámica con los que una sociedad determinada, los ha construido, pensado y transmitido, determina su patrimonio cultural y sus sistemas de representaciones. De ahí la importancia establecer como estos, son transmitidos como saberes y principios a través de gestos, prácticas, palabras y diseños, que son los factores en los que acontece el fenómeno de la interacción entre los diferentes contextos que gestan una cultura (García, 1999).

En los paradigmas culturales vigentes en las sociedades occidentales, hasta hace muy poco tiempo el aprecio del patrimonio cultural estaba casi exclusivamente reservado a las élites sociales cultas, que consideraban que gracias a su formación y su herencia cultural, eran capaces de experimentar las experiencias de esta hibridación (P. Amphoux, 2001 citado por Zoido, 2004).

El Diseño debe ser comprendido como la disciplina que tiene como objeto de estudio a los artefactos¹, entendidos como sistemas que han sido pensados para ser usados en procura de mejorar una situación frente a un contexto específico y en su uso se convierten en productos gracias a una tecnología existente (Bonsiepe, 1999). Algunos de estos artefactos, adquieren la categoría de patrimonio cultural² gracias a los procesos relacionados con su identificación, valoración y procesos de institucionalización, pues como bien señala García Canclini estos encarnan ideales sociales donde se observa la forma en que la cultura se pone en práctica (1999).

Se configuran como registros de las formas de mantener viva la memoria colectiva de las sociedades, de traer su pasado al presente y de proyectar su futuro, consolidando las tradiciones que permiten a las personas participar en los ritos y valores que reflejan de manera genuina su memoria popular y su identidad cultural. Brindan diferenciación social y distinción simbólica (García, 1999), como sistemas de integración y proyección de valores, al lograr la objetivación de deseos y proporcionar sentido existencial a la comunidad que representan.

Esta circunstancia implica un lenguaje comprensible, traducible y medible, cuyos flujos de información interactúan tomando como base funcional operativa tecnologías con las que todos puedan crear, consultar, utilizar y compartir información y producir conocimiento (Castells, 1996). De allí, que se debe integrar por un lado, bases de datos multimedia y la definición de métodos de navegación a través de representaciones especializadas que vinculen los intereses culturales con los individuales (Londoño, 2012). Y por otro, el diseño que representa la cultura de una comunidad específica, al otorgar identidad mediante diversas connotaciones para los contextos tecnológicos, culturales y comerciales.

Lo que conlleva una relación comunicativa en el plano social donde se deben establecer interfaces que

¹ Término que se origina de la expresión latina “*arte factus*”: **hecho con arte**.

² En Colombia el Patrimonio cultural, se reconoce por la Ley General de Cultura 397 de 1997 en su art. 4°. el cual dice que el Patrimonio Cultural de la Nación está constituido, por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y hábitos, así como el conjunto de los bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles, que posean un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular.

permitan un dialogo en términos de la distancia, el tiempo y los datos, con el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación dentro de una cultura³ para alcanzar un modelo de desarrollo equilibrado y sostenible (Buchanam, 2013) en todos los componentes que crean, avalan, reconocen y visibilizan los artefactos catalogados como patrimonio cultural.

Por todo lo anterior, el proceso de investigación más allá de diseñar elementos artefactuales, pretendió sentar fundamentos para configurar una estrategia desde una lógica del Diseño retorica (Buchanam, 2013) donde la interacción fuera una variable que conlleva a una apropiación social de la herencia patrimonial cultural adecuada frente a las dimensiones transversales que componen las tecnologías que se usan dentro del marco contextual.

Discusión.

Se parte de una lógica conceptual fundamentada en lo que Buchanam (2013) afirma es el diseño actualmente: La retórica contemporánea, en la cual se inscribe de manera más operativa la propuesta del Dr. Aurelio Horta (2011) quien dice que el diseño *“alcanza más significado que el estricto de su representación al influenciar en la actitud de quien se apropia de su materialidad e intangibilidad. En este acto se singularizan uno o varios procesos a partir de una determinada idea o concepto de intención en la ficción, el objeto o el servicio público, donde existen tanto asociaciones eidéticas como indagaciones sobre algún modelo inductivo anteriormente conocido, imaginado o proveniente de un vestigio cultural”* (P. 30).

Para integrar en una negociación lenta y flexible, las relaciones y expectativas de los usuarios mediante las cuales adquieren poder para tomar decisiones en tanto no proponen, ni han de usar una plataforma única, si no la que mejor se adapte a cada caso. Lo que conlleva a que en la práctica creativa se implique a la comunidad, como lo indica el diseñador canadiense Guy Jolier (2012) con *“actividades centradas en los procesos, y no en los objetos”*. (P. 248).

Lo que permite la proyección de sistemas que satisfagan tanto nuevas exigencias como las acostumbradas, dentro un contexto social con una connotación tal, que las comunidades denoten su contexto al *“modificar profundamente tipologías de productos de la cultura material ya establecidas desde mucho tiempo, dando vida a tipologías de productos completamente nuevas”* (Chiapponi, 1999. P. 21).

En este sentido, la producción y proyección de una estrategia para lograr visibilización de artefactos que son patrimonio cultural ha de sustentarse en un dialogo entre su contenido y su formas de expresión. Esto supone la proyección de experiencias temporales y espaciales en las que los usuarios se sumerjan de *“manera intuitiva, aunque siempre se debe estar pendiente de las barras de navegación y de las configuraciones de los programas. Los consumidores se movilizan en diferentes tipos de interacción e interpretación con los productos, servicios y*

³ Debe comprenderse este término en lo que señala Umberto Eco (1999), que considera a la cultura como un fenómeno esencialmente comunicativo y, por tanto, permite definir como signos todo aquello que la conforma, lo que establece una tipologización de los objetos de uso, debido a la presencia de un código que permite identificar una función denotada, primaria, y una función secundaria, connotada.

en diferentes escenarios” (Jolier, 2012.P. 251) mediante componentes tangibles e intangibles en relación con los elementos simbólicos que identifican a la comunidad.

Por ende, si el patrimonio cultural es comercializado de manera participativa con aquellos que lo han hecho posible, se contribuye a mantenerlo, a recuperarlo, a activarlo o incluso a reformularlo. Es más, con la recuperación del patrimonio cultural y su valoración se contribuye a concienciar y a rescatar la memoria como respuesta de la comunidad de un territorio frente a los procesos de homogeneización global (García, 1999).

En este orden de ideas, la comercialización turística del patrimonio cultural a través de participación social de las comunidades recupera la memoria colectiva y la conciencia de pertenencia en donde lo *“importante, en cualquier caso, no debiera centrarse tanto en rescatar el patrimonio supuestamente auténtico, como en el culturalmente representativo”* (Arévalo, 2011.P. 16).

Condición que se convierte en una opción productiva de los registros de memoria cuyo flujo de información permite percibir con claridad, la particularidad cualitativa que define la experiencia humana de la comunidad sobre su territorio con una interacción, que por un lado expone aspectos del pasado. Y por el otro, permita la creación dinámicas para su apropiación social manifestando sus valores, constituyendo superficies de comunicación en interacción pertinente con el contexto a nivel glocal.

Todo esto bajo el precepto de que las tecnologías como fenómeno presente en la vida cotidiana, deben ser pensadas en términos de mediación (Bonsiepe, 1998) que posibilita acciones de uso e integración del entorno social de la comunidad y su patrimonio cultural. Mediante superficies de comunicación compuestas por planos que se superponen y contraponen dentro de un proceso inmersivo, donde la imagen es ventana que permite navegar al interior de sí misma.

Puesto que en su uso no hay discusión de su materialidad, sino de su trayectoria, de su historia, de su narración, ya que como bien señala Flusser *“el diseño muestra, como toda articulación cultural, que la materia no aparece (es inaparente) a menos que se la in-forme, y que, una vez in-formada, es cuando comienza a parecer algo (se vuelve fenoménica). O sea que la materia en el diseño, como cualquier otro aspecto de la cultura, es el modo como las formas aparecen”* (1999. P. 33).

Hecho que conlleva una serie de exigencias tecnológicas y administrativas sobre su conocimiento, proyección e información que no se puede separar de las comunidades que los crean utilizan y transforman. Por esto, la lógica de diseño planteada para el desarrollo del proceso investigativo se configuró mediante la valoración, categorización y exposición de la memoria social de comunidades locales adoptando símbolos y lenguajes ya establecidos.

Que luego se trasladan a sistemas artefactuales, que como indica Buchanan *“tratan con mundos posibles y con opiniones sobre lo que deben ser las partes y el todo del medio ambiente humano”* (citado por Horta, 2012. P.33). En tanto que se *“dispone del potencial de reconfigurar la dualidad interprete/público. Los usuarios pueden tomar parte del desarrollo de la identidad y el placer estético personal, o pueden acceder a entretenimiento o*

información en formatos altamente visuales... práctica enculturada que supone una de las varias concepciones de la cultura del diseño como acción, y es quizá la que mejor refleja la aspiración a una mayor complejidad de los resultados de diseño y a la interdisciplinariedad de su práctica” (Jolier, 2012. P. 229).

Conclusiones preliminares

Todo lo anterior permitió en términos del teórico del diseño cubano Aurelio Horta “actos de diseño” (2012), que han de persuadir el actual y futuros contextos, bajo una visión de desarrollo sostenible del Patrimonio Cultural dentro de un marco derivado de circunstancias humanas, esto es, de las actitudes y valores de los usuarios potenciales y las condiciones físicas de uso real con los recursos tecnológicos pertinentes y la acción de las comunidades mediada con superficies de comunicación.

Para y en comunidades donde se promueve “*la colaboración entre actores sociales distintos (comunidades y empresas locales instituciones y centros de investigación) o participar en la consecución de objetivos comunes: combinar productos y servicios existentes para brindar apoyo a la comunidad misma*” (Manzini, 2009. P. 64). Exaltando los valores culturales, históricos, geográficos y artísticos no institucionales, sino los generados por la población misma.

Con un propósito final de establecer vínculos con personas e instituciones a nivel mundial, a partir de sus valores sociales como un patrimonio cultural con el fin de ofrecer servicios o conseguir recursos. Circunstancia que se vincula directamente con el sector turístico cultural, que supone una de tantas posibilidades dentro de un panorama social emergente, para lograr una comprensión global. Al respecto se señala la teoría emergente de la Economía Naranja⁴.

Teoría que entre otras muchas otros aportes, señala que la manera en la que se logra accesibilidad al hacer uso de las TIC dinamiza todo acto de diseño, puesto que hace más fluido su uso a partir de nuevos modelos de organización, servicios e implementación de superficies de comunicación comunes y pertinentes al contexto.

Lo que permite un uso más instantáneo del servicio o un producto más intuitivo, al involucrar de manera permanente a personas de la comunidad organizada en redes de intercambio en el mundo virtual y en el real, complementaria y sincronizadamente en ambientes propicios para establecer relaciones más allá del servicio o producto mismo a partir del patrimonio cultural.

Se pretende entonces que todo acto de diseño que siga esta lógica, desencadene patrones de relaciones sociales que regeneren tejidos sociales más allá de modelos formales de gestión y sostenibilidad de la comunidad, logrando vínculos del orden mundial que conecten diversos servicios de múltiples sectores, por encima de su funcionalidad específica.

⁴ Es una teoría económica emergente que comprende los sectores en los que el valor de los bienes y servicios se fundamenta en la propiedad intelectual. Es una nueva perspectiva de los asuntos económicos frente al desarrollo de los pueblos y es algo muy interesante para el diseño como una de las profesiones basadas específicamente en la propiedad intelectual.

Por ello, estos actos de diseño deben centrarse en darle un uso pertinente a los valores sociales, por tanto, se debe tener muy clara una posición ética al respecto, pues la experiencia cultural turística solo es grata en la medida que se conserven los valores culturales de quienes la viven. Por lo cual, se debe pensar en diseños que se ajusten a las múltiples plataformas actuales o futuras y a los contenidos en variadas formas que surjan de la sociedad misma (Vidal, 2010)

Referencias

1. Arévalo, J. *El patrimonio como representación colectiva: la intangibilidad de los bienes culturales*. Vol. 23. Disponible en http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1668-80902012000200001&lng=es&nrm=iso. Publicado el 2. dic. 2012. Consultado agosto 2013
2. Bonsiepe, G (1999) *Del objeto a la Interfase*. Mutaciones del Diseño, Infinito. Buenos Aires: Argentina
3. Buchanan, R (2013). *Declaración por Diseño: Retórica, Argumento y Demostración en la Práctica del Diseño*. Disponible en www.mexicanosdisenando.org.mx.
4. Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial*. Ed. Infinito. Buenos Aires
5. Flusser, V. (1999) *Filosofía del diseño*. Ed. Paidós. Barcelona. España
6. Galeano, E. (2012). *Estrategias de investigación social cualitativa*. Colección Ariadna. Ed. La Carreta. Medellín, Colombia.
7. García C, N. (1999) "Los usos sociales del patrimonio cultural", en *Patrimonio etnológico. Nuevas perspectivas de estudio*, Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico/Fundación Machado, Ed. Comares. pp. 16-33. Granada. España
8. Jolier, G. (2012) *La cultura del diseño*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona. España
9. Londoño, F. *Diseño de navegaciones hipermediales*, Disponible en <http://artesmediales.com.ar>. Curso online en Artes mediales, Argentina. Publicado feb – may. 2012. Consultado Agosto 2013.
10. Manzini, E & Jegou, F (2009) "Servicios Participativos". En revista Experimenta. Vol. 63. Marzo 2009. Pp. 45 -76. Ed. experimenta. Madrid: España
11. Vidal, E. (2012). *Nuevas visualidades del Diseño Industrial: superficies y crítica*. Memorias: 5o Encuentro Internacional de Investigación en Diseño 2012, 191-199. Universidad ICESI Cali. Colombia
12. Zoido F. (2004) "El paisaje. Patrimonio público y recurso para la mejora de la democracia". En revista PH, N° 50. Instituto Andaluz de Patrimonio Histórico. págs. 66-73 Universidad de Sevilla. Sevilla. España

Bibliografía

1. Berenguer, J. (2012). **Relaciones arte, ciencia y tecnología**. Disponible en <http://artesmediales.com.ar>. Curso online en Artes mediales, Argentina. Consultado diciembre 2012
2. Cano, P. (2011). *Miradas contemporáneas al patrimonio cultural bogotano: Paisajes de agua de Chapinero*. Bernal. X. Pp. 71 -112. IDRD: Bogotá
3. Gentile, B. (2009) *América Latina. Pensar desde la emergencia*. Serie Seminarios y conferencias. Vol. 2. Cerezo. México.
4. Macías Reyes, R. *Factores culturales y desarrollo cultural comunitario. Reflexiones desde la práctica*. Disponible en <http://www.eumed.net/libros-gratis/2011c/985/indice.htm>. Publicado en 2011. Consultado julio 2014.

Biografía(s) de el(los) Autor(es)

Félix Augusto Cardona Olaya.

Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia; Especialista en Ingeniería de la Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España; Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica Popular del Risaralda, Colombia. Postgrado On line en Artes mediales de la Universidad de Córdoba, Argentina. Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas, Colombia (Tesis Meritoria).

http://scienti1.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000852791

Gloria Irina Castañeda Gamboa, Psicóloga. Pontificia Universidad Javeriana Sede Cali. Especialización en Docencia Universitaria de la Universidad Cooperativa de Colombia - Sede Cali. Magister en Psicología de la Universidad del Valle

http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/visualizador/generarCurriculoCv.do?cod_rh=0000321397

Reconocimientos

La preparación de estas instrucciones y archivos de Word ha sido facilitada haciendo uso de documentos similares para aplicación a ISEA, Balance-Unbalance y el Festival Internacional de la Imagen.

Proceso de Revisión