

Recepción de original: 2 de septiembre 2020 | Aceptación: 6 de octubre 2020.

Chimento, F. (2020). "Tamiz Cultural. Herramienta para la producción y la enseñanza del Diseño con bases en la Cultura". *Revista i+a, investigación más acción*, N° 22, p. 44-63.

TAMIZ CULTURAL. HERRAMIENTA PARA LA PRODUCCIÓN Y LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO CON BASES EN LA CULTURA

Franco Chimento

RESUMEN

Este trabajo aborda la aplicación de un modelo teórico-práctico original, para la producción de diseño con bases en la cultura como método para la enseñanza en la disciplina. Se realizó un estudio comparativo de diferentes modelos teóricos y sus intersecciones con la disciplina que sirvieron como base para el planteo de nuevas aproximaciones.

Este nuevo modelo se puso en práctica en el marco de un trabajo realizado por los estudiantes del Diseño Textil Nivel III durante el ciclo lectivo 2019. Los aportes de la herramienta en su aplicación pedagógica permitieron registrar una mejora en la capacidad analítica de los estudiantes, sus propuestas creativas y fundamentos conceptuales.

En función de los resultados obtenidos consideramos fundamental para la enseñanza del diseño, el desarrollo de nuevas estrategias debido a la ausencia de metodologías específicas de base cultural-territorial y la necesidad de aportar formas de producción creativa e innovadora.

PALABRAS CLAVE

Cultura | Habitabilidad | Paisaje | Tecnología | Territorio |

AGRADECIMIENTOS

El presente modelo metodológico fue abordado en el marco del Nivel III del Taller Vertical de Diseño Textil de la carrera de grado de Diseño industrial de la FAUD UNMDP, a cargo de la Profesora esp. Beatriz S. Martinez. En este sentido agradezco a la docente-investigadora mencionada, como así también a los demás integrantes de la cátedra el haberme permitido poner a prueba con los estudiantes mi modelo.

DATOS DE LOS AUTORES

Chimento Franco. Diseñador Industrial (2016, FAUD UNMDP), Doctorando en Artes (UNLP), Maestrando en Diseño Orientado a la Estrategia y Gestión de la Innovación (UNNOBA), Becario de Investigación UNMDP, Adscripto en la Cátedra de Proyecto de Graduación Textil (FAUD UNMDP), Voluntario en Fundación IDA (Investigación en Diseño Argentino).

Cultural Sieve. Tool for the production and teaching of Design based on Culture

ABSTRACT

This work addresses the application of an original theoretical-practical model for the production of design based on culture as a method for teaching in the discipline. A comparative study of different theoretical models and their intersections with the discipline was carried out, which served as a basis for proposing new approaches.

This new model was put into practice within the framework of a work carried out by the students of Textile Design Level III during the 2019 school year. The contributions of the tool in its pedagogical application allowed to register an improvement in the analytical capacity of the students, their creative proposals and conceptual foundations.

Based on the results obtained, we consider it essential for the teaching of design, the development of new strategies due to the absence of methodologies specific cultural territorial base and the need to provide creative and innovative forms of production.

KEYWORDS

Culture | Territory | Tools | Model | Tools |

Peneira Cultural. Ferramenta para a produção e ensino do Design baseado na Cultura.

RESUMO

Este trabalho aborda a aplicação de um modelo teórico-prático original para a produção de design baseado na cultura como método de ensino na disciplina. Foi realizado um estudo comparativo de diferentes modelos teóricos e seus cruzamentos com a disciplina, que serviu de base para a proposição de novas abordagens.

Este novo modelo foi posto em prática no âmbito de um trabalho realizado pelos alunos de Design Têxtil Nível III durante o ano letivo de 2019. Os contributos da ferramenta na sua aplicação pedagógica permitiram registar uma melhoria na capacidade analítica dos alunos, os seus propostas criativas e fundamentos conceituais.

Com base nos resultados obtidos, consideramos fundamental para o ensino do design, o desenvolvimento de novas estratégias devido à ausência de metodologías e base cultural-territoria específica à necessidade de disponibilizar formas de produção criativas e inovadoras.

PALAVRAS-CHAVE

Cultura | Territory | Ferramentas | Modelo | Ferramentas

PLANTEO DE LA TEMÁTICA

La capacidad creativa del diseño como extensión del hacer humano, desde y para el medio en el cual se encuentra inserto, nos lleva a pensar la noción de territorio y su relación con la cultura. El territorio en tanto marco contextual indivisible de la producción humana, actúa como contenedor y contenido (Boisier, 2006), campo de posibilidad, en donde las preocupaciones del grupo humano que lo habita se manifiestan a través de los objetos.

Desde el diseño se hace efectiva la producción de objetos que se nutren de estas expresiones para la construcción de un valor distintivo, que les da sentido de ser por encima de otras cualidades funcionales y discursivas. Es así que en el universo de la cultura material en la que nos insertamos, se diseñan objetos intencionalmente producidos y referenciados en la cultura. Sin embargo, el diseño desde la cultura se presenta como un campo de complejo abordaje sin clara orientación, capaz de recaer en la literalidad y la copia. Dichos objetos de diseño encuentran en diversas expresiones culturales, sus fundamentos conceptuales, constituyéndose como una fuente rica para la construcción simbólica. Pero, existe a la fecha, una falta de comprensión sobre cómo es que surge y se desarrolla este enfoque. Ante este hecho: ¿Cómo hacemos para incluir estas prácticas en la formación de los nuevos diseñadores? ¿Cómo pueden los nuevos diseñadores ampliar la mirada ante este camino? ¿Cómo implementar estrategias de enseñanza válidas para este nuevo enfoque?

Es desde esta mirada que entendemos que se hace necesaria una comprensión y visibilización de la cultura por parte de los diseñadores para aproximarnos a estos proyectos. Así también, como una forma de interpretar las relaciones que se establecen entre los distintos elementos compositivos de la cultura. Y creemos que es en la formación de los diseñadores donde hay que experimentar el cambio.

La noción de territorio y su aporte en la producción

Con el objetivo de explorar nuevas orientaciones pedagógicas, para la incorporación en la enseñanza del diseño, hemos testeado con los estudiantes de diseño un modelo compuesto por dos herramientas prácticas que trabajan de manera conjunta al cual denominamos "Tamiz Cultural". Esta propuesta experimental se realizó a partir del análisis comparativo de distintas fuentes y el estudio de caso. En el presente trabajo se presentan los avances en las herramientas y se exponen los resultados

obtenidos de la aplicación de las mismas por parte de los estudiantes.

Es un modelo que nos permite interpretar el territorio para la producción de diseño y a la vez otorgarles a los estudiantes herramientas para que lo pongan en práctica.

El concepto de territorio ligado estrechamente a este modelo que queremos plantear, ha suscitado diversas acepciones, desde sus usos vinculados a la geografía política, hasta los relacionados a las construcciones del imaginario y la acción social. En el marco argentino, las nociones de diseño en torno al territorio, la cultura y la identidad, se han encontrado en los últimos años principalmente ligadas a sus implicancias en el marco del "desarrollo endógeno". Es decir referidas a las relaciones de diseño e identidad como motor social del territorio.

En el marco de la disciplina, Porrúa (2014) comprende al territorio como unidad de espacio geográfico autónomo de construcción de identidad social y colectiva para el desarrollo y la mejora. Y por su parte Galán, como uno de los principales referentes, adjudica una visión de territorio como variable estratégica para las actividades productivas, en relación con el proyecto, la tecnología y el patrimonio, entendiéndolo como contenedor de un conjunto de conocimientos originados a partir del desarrollo de una cultura local. El territorio actúa en cierta forma como marco posibilitante de la producción, por lo cual Álvarez Muñarriz (2011), incorpora la noción de "paisaje cultural" en tanto elaboración de un determinado territorio como espacios transformados y construidos por comunidades humanas.

Hay entonces "territorio" en cuanto hay hombre, ya que el territorio es aquello producido de la interpretación y acción humana en el espacio geográfico.

Estas reflexiones derivan en pensar **cómo el diseño desde un enfoque cultural, posibilita nuevas formas de pensar la producción de objetos desde el territorio**. Y afirmamos que es necesario implementar estrategias de análisis y producción de objetos en este camino para la formación de diseñadores con una mirada más amplia e interdisciplinaria.

Nuestro enfoque responde a la observación de las formas de producción propias del territorio por sobre una aproximación morfológica hacia la producción de diseño, en donde priman cualidades como color, organización espacial, patrones y textura (Leong y Clark, 2003; Lin, 2007). El hombre en su hacer siempre ha trabajado desde los materiales disponibles a su alrededor y ha creado procesos a fin de transformarlos, constituyendo así las expresiones propias de la cultura material de los territorios. Al

proponer diseñar desde esta aproximación, lo que intentamos es acercarnos a prácticas más auténticas y menos abstractas. De esta forma el material responde a aquellas fuentes de recursos físicos disponibles en relación a las maneras de producir propias del medio. Esto se evidencia en considerable parte de la producción de diseño de los últimos años, tanto en Argentina con diseñadores como Cristián Mohaded y Agostina Branchi, como en el mercado latinoamericano con Christian Vivanco (México), Carylin de la Vega (Cuba), Sergio Matos (Brasil) y por supuesto el Estudio Campana (Brasil) entre otros.

Hacia la construcción de un modelo de diseño basado en el territorio

Es importante aclarar que el modelo que planteamos no está pensado desde la idea de construcción de “objetos con identidad” u “objetos identitarios”, sino que el objetivo es más amplio, ya que a partir de éste, propone que el estudiante o diseñador puede nutrirse de la cultura de un determinado territorio para producir objetos de diseño. Estos objetos harán referencia a la cultura de la cual nacen, pero no serán necesariamente reconocidos como “con identidad” de ese territorio. Esto se debe a que la identidad se construye no sólo a través de la mirada de los sujetos de una cultura, sino también de las percepciones externas, y se conjugan de esta forma en una identidad mixta y variable. Así no todos los objetos que parten de elementos de la cultura serán necesariamente reconocidos como identitarios.

CONSTRUCCIÓN DEL MODELO

En primera instancia se realizó un análisis comparativo de las distintas categorías utilizadas por los diversos autores para el reconocimiento de patrones y la revisión teórica. Debido a la escasez de desarrollo en el campo específico de la disciplina de diseño en relación a la producción conceptual desde el territorio, nos valimos de modelos teóricos de los estudios de la cultura y en algunos casos sus aplicaciones y adaptaciones en el campo del diseño de objetos. Posteriormente elaboramos un conjunto de categorías cruzando diferentes aspectos desde una perspectiva de diseño. Como es de nuestro interés no solo la comprensión analítica de los proyectos de diseño de base cultural, sino también la utilización de los instrumentos para la producción de diseño, y la factibilidad de aplicarse en entornos de enseñanza, se construyó una herramienta a la que

denominamos: “Tamiz Cultural”. Esta está compuesta por dos matrices: el “Tamiz del Territorio” y el “Tamiz Persona”. Si bien se utilizan con objetivos particulares estas actúan de forma conjunta.

Abordaje de la herramienta Tamiz de Territorio

La herramienta busca ayudar a comprender la cultura del territorio entendiéndolo como una serie de cuatro niveles, organizados en relación a lo tangible de sus componentes (Figura 1). Éstos proponen una mirada integral de las distintas dimensiones materiales y simbólicas de una cultura, a fin de comprender mejor como su producción material posibilita la expresión de los valores e ideologías presentes, para articular luego sus interrelaciones y detectar puntos de oportunidad que posibiliten proyectar.

Los niveles se ordenan según cuan tangibles son sus componentes o, de forma práctica, la capacidad de ser observados. En los primeros dos niveles los elementos estudiados poseen la característica de tener una capacidad de observación directa, pudiendo ser vistos tal como son en mundo real. Esto corresponde al grupo de objetos y acciones que suceden en el mundo físico. En los dos restantes en cambio, los elementos solo se pueden percibir de forma indirecta es decir, a partir de las proyecciones de estos en los primeros dos niveles.

Teniendo esto en cuenta, a continuación se presentan las cuatro dimensiones propias del Tamiz del Territorio, para la interpretación de la cultura.

Nivel 1. Dimensión de lo Material.

En primer lugar se encuentra el Nivel Material. Este nivel agrupa el conjunto de expresiones propias de las cosas en el mundo físico. Estas determinarán las particularidades o “diferencias culturales situadas” de una cultura (Dhadphale, 2017) a partir de reconocer aquellas que son particularmente distinguibles de otras. Se puede entender “lo material” como lo más fácilmente reconocible de una cultura o territorio.

Este punto de análisis corresponde a lo que se entiende como “cultura material” y por ende es en donde se ubica la expresión física del diseño de objetos, es decir el objeto en sí mismo desde sus cualidades morfológicas.

Los aspectos referentes a lo material son abordados por Trompenars y Hampden – Turner (1997) ubicando en la primera capa de su modelo a la que denominan “cultura explícita” o la realidad observable del lenguaje. En esta capa incluyen

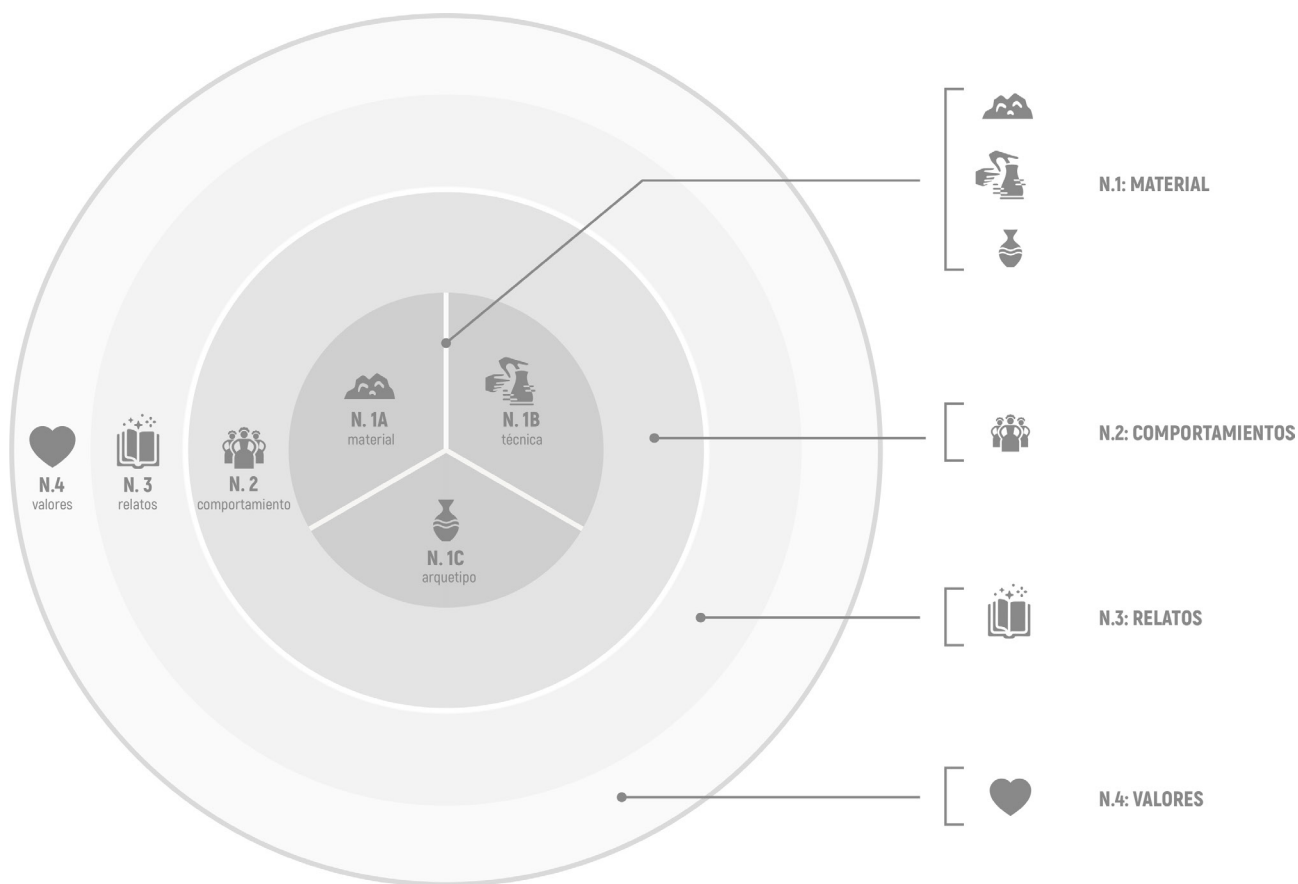


Figura 1. Chimento F. Matriz "Tamiz del Territorio". Elaboración propia, 2020.

entonces comida, edificios, casas, monumentos, agricultura, altares, mercados, modas y arte en general. Como se puede observar, los ejemplos no parecen obedecer al mismo orden de nivel para cada cosa, en donde una casa, un objeto físico, es puesto en el mismo lugar que la moda, una convención o práctica social. Por lo cual, esta categoría resulta algo difusa, y se vuelve difícil de comprender cuál es la naturaleza de aquello que incluye y, por tanto, dificulta su observación en el mundo.

Por su parte Hofstede (2001, 2010) ubica en el primer nivel de su modelo de la cebolla lo que denomina como "símbolos", en donde incluye palabras, gestos, imágenes u objetos que tienen un significado particular y que son reconocidos como tales solo por los integrantes de una cultura determinada. Según Hofstede un símbolo puede ser la forma en que las personas visten, su idioma, bandera o similares y explica que estos varían con el tiempo, pueden reemplazarse por otros nuevos y también son copiados entre culturas. Como se puede observar, tanto Trompenars y Hampden – Turner como Hofstede ubican en el mismo lugar, aunque sin

hacer una distinción, objetos y comportamientos, es decir cosas físicas y prácticas sociales.

Schein (2010) en cambio propone en su primer nivel sólo lo perteneciente a artefactos y creaciones, y corresponden según él a la parte más visible de la cultura. De forma similar Spencer-Oatey (2004) ubica en su primer nivel nuevamente a los artefactos.

En nuestro caso, entendemos esta primera capa de lo material a las expresiones físicas que cobran sentido en el marco de una cultura. De esta manera y en vista de que nuestro interés sigue siendo el de interpretar la cultura como modo de aportar formas para producir nuevos objetos, realizamos una primera distinción.

En el nivel de lo material ubicamos las cosas físicas del mundo pero las desagregamos en tres subcategorías: materiales, técnicas y arquetipos.

Esta deconstrucción de los objetos físicos cumple dos propósitos, por un lado facilitar la distinción de aquellos elementos que los componen, de forma que en el momento del análisis de objetos

se pueden rastrear los porqués de como esos objetos se han creado. Por otro lado, simplificar la práctica propositiva al abordar la producción de diseño desde estas categorías. Teniendo en cuenta estas características generales, a continuación se presentan las subcategorías del Nivel Material.

Materiales concretos

Dentro del Nivel Material podemos discriminar lo correspondiente a los materiales concretos o los materiales en sí mismos. La utilización de determinados materiales implican una carga de sentidos asociados, ya sea por su territorio de origen o sus tratamientos primarios. En este sentido, se pueden mencionar determinados tipos de fibras de animales autóctonos, arcillas de características propias de un determinado monte o maderas típicas de una zona. Un ejemplo es la arcilla utilizada en las piezas de cerámica de la empresa de vajilla Colbo, que es extraída de monte y tiene una impronta claramente andina. Pero también se incluyen objetos que sólo se valen del material y no aportan mayor cualidad diferencial. Para agregar un mayor grado de pertenencia esos materiales han de ser transformados.

Técnicas

En segundo lugar tenemos las técnicas, que si bien pueden tomarse como prácticas o costumbres, las abordamos desde el sentido de formas de transformación de la materia. Determinadas técnicas también marcan el origen y actúan como diferencias situadas. La platería criolla por ejemplo, técnica tradicional argentina, se vale de un material no necesariamente considerado típico, pero en cuya técnica se ubica una forma de hacer particular que transforma la materia, constituyendo así un objeto cuya cualidad lo vuelve propio de un lugar.

Arquetipos:

Por último, separados de técnicas y materiales, podemos tener en cuenta a los arquetipos. En este caso tomamos el concepto de arquetipo como el conjunto de imágenes mentales de objetos, es decir los ideales tipológicos. Estos son patrones universales reconocidos en el marco cultural de los sujetos. Podemos entender a los arquetipos como unidades compuestas de distintos elementos que cobran sentido en su articulación, conformando así un lenguaje particular. En este punto podemos

buscar aquellos arquetipos propios del territorio abordado como referencia.

Estos son más que formas o pictogramas y representan los modelos perfectos de objetos del mundo físico instaurados en una cultura. Tienen un grado de reconocimiento social y abarcan tipologías, estructuras formales, patrones y objetos icónicos. De esta forma encontramos entre los arquetipos, objetos como las boleadoras en Argentina o el molcajete en México y se constituyen como típicos de un determinado lugar. El reconocimiento de arquetipos nos permite no solo actuar desde ejercicios de mimesis, sino también, jugar a partir de la alteración y la ruptura de los mismos.

Nivel 2. Dimensión del comportamiento

El segundo nivel entendido como el comportamiento, es el que refiere al conjunto de acciones humanas propias de una determinada cultura, es decir, a aquellas prácticas que realizan los individuos que son características de una zona.

Al abordar las prácticas desde la construcción de modelos culturales, autores como Hofstede (2001) ubican estas en el mismo nivel que los objetos físicos. Eso es, debido a su cualidad de “ser visibles”. Sin embargo consideramos que existe una clara diferencia en la naturaleza de estas dos dimensiones.

El mismo Hofstede plantea en su segundo nivel lo que denomina “héroes y rituales”. El autor entiende a los rituales como aquellas actividades colectivas técnicamente superfluas para alcanzar los fines deseados pero que dentro de una cultura se consideran socialmente esenciales. Por su parte los héroes son personas vivas o muertas, reales o imaginarias que se consideran socialmente esenciales. Según Hofstede héroes y rituales son sólo visibles a través de las “prácticas”, es decir que no se las comprende como acciones del mundo físico.

Spencer-Oatey por su parte ubica los rituales en el marco del primer nivel junto a los productos y Trompenaars y Hampden-Turner proponen un enfoque similar. Rousseau (1995) también denomina su segundo nivel como patrones de comportamiento o lo que podemos entender como prácticas por separado de los artefactos.

Comprendemos el nivel de “comportamiento” como el conjunto de prácticas que las personas realizan dentro de una cultura incluyendo tradiciones, rituales y expresiones artísticas. Estas prácticas poseen un conjunto de significados asociados con la cultura y que se ubican en los niveles siguientes.

Las interacciones cotidianas entre los productos y las personas promueven la creación de estos significados (Grant y Fox, 1992). Investigadores como Victor Margolin (2005), Jules Prown (1993) y Appadurai (1996) han reafirmado que estos significados son el resultado de las interacciones humanas. El significado se construye, a través de estas formas de relación social; y por tanto no se encuentra simplemente en objetos (du Gay et. al 1997, p14).

Tradiciones

Son las formas de hacer heredadas y sus pautas de convivencia. Patrones de acción de la vida cotidiana en general y las formas de realizar las tareas. Desde una perspectiva del accionar, se superponen en este punto las técnicas descritas anteriormente ya que éstas, son de hecho tradiciones, sin embargo, como mencionamos, abordamos a las mismas como los métodos de transformación del mundo físico en tanto resultados que logran sobre la materia.

Rituales

Son conjuntos de acciones realizadas principalmente por su valor simbólico y que por lo tanto se encuentran vinculadas al pensamiento mágico o religioso, pero también a las ideologías y supersticiones. Los rituales son entonces prácticas colectivas compartidas con un significado dentro del grupo.

Expresiones artísticas

Es decir, distintas manifestaciones típicas como géneros teatrales, musicales y corporales.

Nivel 3. Dimensión de los relatos

El tercer nivel es el que corresponde a los “relatos”. Se incluyen de esta forma el conjunto de creencias, ideologías, figuras y otros textos que constituyen los discursos de una sociedad. Se manifiesta en las acciones diarias y rituales, pero no son estas actividades en sí mismas sino el conjunto de creencias que les otorgan sentido. El nivel de los relatos no es observable en sí mismo sino que sólo es capaz de determinarse a través de la interpretación de las actividades humanas y la materialización en distintos medios y prácticas. Podemos entenderlo también entonces como el conjunto de motivaciones de dichas acciones. En muchas ocasiones los relatos originan determinadas acciones y responden a los

porqués de ciertas formas de actuar.

En su introducción al *Análisis estructural del relato*, Roland Barthes (1974) explica la universalidad de los mismos y la transversalidad de los medios en los cuales los relatos se manifiestan:

“El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta” (Barthes, 1974)

Las creencias como tal, forman parte importante de cualquier cultura, en el caso de Schein (2010) ubica en el segundo nivel de su modelo, luego de los artefactos y las creaciones, a lo que entiende como creencias y valores manifiestos, en donde incluye metas, ideales, aspiraciones, ideologías y racionalizaciones. Es importante entender que el enfoque de Schein está centrado en la cultura organizacional y no la cultura en sentido amplio. Sin embargo pueden realizarse analogías en otros tipos de estructuras sociales.

Marina Porrúa (2014), también aborda los relatos en relación a la producción de diseño, cultura y territorio. Según Porrúa, los relatos permiten visibilizar lo que ella entiende por “identidades productivas locales” como una parte importante de la identidad cultural. Si bien la mirada de Porrúa está centrada en el relato de los sujetos, o los “relatos de vida” como aquello que estos cuentan y dicen de su medio, sin duda esta percepción del medio constituye también un conjunto de relatos en el sentido que son las percepciones de los sujetos del mundo que los rodea.

En este modelo, entendemos que la dimensión de los relatos se constituye como el conjunto de discursos propios de una cultura determinada a través de los cuales la misma se expresa. Por ello hemos planteado una serie de ejes guía en donde se ubican las percepciones, las creencias y las figuras:

Creencias:

Es el sistema de creencias e ideas que motivan las prácticas propias del grupo. Se compone de los distintos relatos que guían la vida de las personas, integrando: mitología, leyendas, supersticiones y religión en general.

Percepciones de los sujetos del contexto

Este eje refiere a como los sujetos interpretan el mundo que los rodea, cómo contemplan su espacio vivido. Se centra en las estructuras simbólicas propias de la construcción del mundo. Ejemplos claros son las percepciones en relación a la naturaleza, el paisaje y el espacio que los rodea en general.

Las Figuras:

Los Personajes socialmente constituidos. Similar a los *héroes* de Hofstede (2001), las figuras incluyen personalidades socialmente comprendidas e identificadas que habitan el imaginario de los sujetos pudiendo ser históricas, ficticias o míticas. En este lugar encontramos figuras del mundo real como próceres, jugadores de fútbol y artistas reconocidos. Figuras propias de la ficción como el Martín Fierro, propias de creencias como los santos o el Gauchito Gil. Estas son figuras que han pasado a formar parte del canon de un pueblo. Y que, a su vez, representan un conjunto de valores, positivos o negativos de la sociedad pero que son comúnmente comprendidos. De esta forma no sólo se incluyen figuras humanas sino que pueden incluirse animales u otros seres reconocidos o representativos. Son en este sentido personificaciones particulares reconocidas por la sociedad. En su carácter de personajes, estas figuras poseen relatos asociados y se entrelazan con otros discursos propios de la cultura en donde se insertan.

Nivel 4. Dimensión de los valores.

Por último el cuarto nivel propuesto es el correspondiente a los *“valores”*. En este punto varios autores realizan distinciones entre lo que se consideran valores propiamente dichos y concepciones básicas de la existencia humana tratándolos como grupos separados.

Si bien Schein (2010) trabaja sobre la noción de cultura organizacional, el mismo hace una distinción entre valores manifiestos equiparándolos con las creencias y valores dados por sentados, es decir aquellos no expresamente verbalizados.

Por su parte Trompenaars y Hampden – Turner (1997) ubican en un segundo nivel las normas y valores. Las normas pueden desarrollarse en un nivel formal como leyes escritas, y en un nivel informal como control social. Los valores determinan la definición de lo *“bueno y lo malo”* y, por lo tanto, están estrechamente relacionados con los ideales compartidos por un grupo. Mientras que las

normas, consciente o inconscientemente, nos dan la sensación de *“así es como debería comportarme normalmente”*, los valores nos dan la sensación de *“así es como aspiro o deseo comportarme”*. Un valor sirve como criterio para determinar una elección entre las alternativas existentes. Es el concepto que tiene un individuo o grupo respecto a lo deseable.

Por otro lado y en lo que entienden como un nivel más profundo, Trompenaars y Hampden – Turner ubican lo que entienden como suposiciones básicas, siendo este el núcleo de la existencia humana en relación al territorio mismo, particularmente lo relacionado a las formas de supervivencia y la relación de estas formas de supervivencia ante diferentes climas y contextos naturales determinados.

Por su parte Hofstede (2001) entiende que son los valores los que constituyen en el núcleo de la cultura en sí misma y son entonces de alguna forma las mismas estructuras básicas que Trompenaars y Hampden – Turner diferencian (1997). De forma similar a estos, Hofstede entiende a los valores también como concepciones con cargas negativas y positivas, tendencias amplias para las preferencias respecto al estado que pueden asumir las cosas (bien-mal, correcto-incorreto, natural-antinatural).

Podemos pensar en los valores como formas de determinar el comportamiento, guías más o menos conscientes de una cultura y que podríamos establecer como las determinaciones especificables del inconsciente colectivo. De esta forma los valores guían el comportamiento de los sujetos. Estos son capaces de tener un gran impacto no sólo en el análisis y la proyección de objetos de diseño, sino también en la aceptación de los mismos por parte de sus futuros usuarios. En los objetos materiales, los valores se manifiestan en la aceptación, la incorporación y las formas en que se interactúa con los mismos. Para determinados grupos sociales, la conciencia ambiental es cada día más presente. En consecuencia aquellos productos que atentan contra un valor de responsabilidad ambiental, son percibidos negativamente mientras que productos que son conscientes con el entorno, son percibidos positivamente. Esta es una simplificación extrema y trillada, pero que busca simplemente poner de manifiesto que los valores tienen un claro impacto en los objetos diseñados. Es por esta relación valorativa que gran parte de la relación entre objetos y los valores se genera desde lo emocional por sobre lo racional, ya que apela directamente a su constitución como sujetos y a cómo se sienten.

Desde nuestra perspectiva consideramos el nivel de los valores como la matriz inconsciente y basal que *“cose”* las estructuras simbólicas de una comunidad

o cultura determinada. Es el nivel más gutural de las relaciones humanas e influye directamente en la forma en que las personas actúan y las estructuras sociales que conforman. Se establecen entonces relaciones estructurales ¿Es una sociedad estructuralmente patriarcal o matriarcal, ¿privilegia la individualidad o la colectividad?, ¿privilegia la familia o el trabajo? Estas relaciones no son a simple vista aparentes para los sujetos que las habitan actuando en ocasiones como un “porqué” indirecto de las mismas construcciones ideológicas.

Esas relaciones estructurales a su vez poseen una carga valorativa. Los valores actúan como los estados de las cosas, las acciones y las creencias en el mundo en términos de positividad, negatividad y deseo. Para la comprensión de los valores debemos buscar entonces aquello que se considera bueno, aquello que se considera malo y aquello que se desea más allá de los dos anteriores. A su vez, la capacidad de observar dichos valores nos permite distinguir como ejes orientativos por un lado valores manifiestos y por otro valores básicos.

Valores manifiestos

Estos son los valores que la gente puede verbalizar o que se encuentran normados y escritos por la sociedad en leyes o reglas de convivencia. Estos valores son expresos y se verbalizan fácilmente. Si bien son similares a las normas de Trompenaars y Hampden-Turner (1997) no se limitan a las reglas, pueden ubicarse también percepciones de valoración de la experiencia humana en general, pero que se encuentran en plena conciencia.

Valores básicos

Los valores básicos representan las estructuras socialmente establecidas que han alcanzado un alto grado inconsciencia y que son enteramente no aparentes y no verbales. Solo pueden percibirse a través de la interpretación de los hechos y resultan estructurales. Estos los podemos intuir al observar a las personas o al hacer preguntas del orden ¿Es esto bueno, es esto malo? ¿ O se puede definir como deseable? Solo pueden detectarse de forma indirecta a través de preguntas que cuestionen el comportamiento. Si por ejemplo a un sujeto se le pregunta si es racista, es poco probable que este responda que sí, por este motivo debemos indagar en las formas en que este se comporta.

Como explica Hofstede (2001) muchos valores permanecen inconscientes para quienes los

mantienen y por lo tanto a menudo no pueden verbalizarse ni pueden ser observados directamente por otros. Es así que los valores solo pueden inferirse de la forma en que las personas actúan en diferentes circunstancias.

Abordaje de la herramienta Tamiz Persona

En forma paralela al Tamiz del Territorio tenemos el Tamiz Persona (Figura 2), esta es una herramienta que se utiliza para construir un perfil del usuario de forma que podamos establecer ciertos lineamientos básicos de acción al momento de proyectar. La inquietud por la construcción de esta herramienta se basó en la necesidad de incluir una forma de contemplar la dimensión del individuo en relación al objeto y su lugar en la cultura.

La dimensión “individual” de la cultura es abordada por Erez y Gati (2004) en su modelo de 5 niveles, partiendo desde la comprensión de que la cultura posee un nivel en el individuo, el cual es de auto-representación. Con esto Erez y Gati refieren a que toda cultura posee su reflejo en los individuos, el cual traduce y perpetúa características de los niveles superiores. Este es un modelo que, a diferencia de otros mencionados, no trabaja sobre los distintos elementos de la cultura, sino sobre los distintos estratos de la misma. En este marco cada uno de los estratos abarca al anterior siendo estos: la cultura individual, la cultura grupal, la cultura organizacional, la cultura nacional y por último la cultura global.

A su vez la cultura se expresa de forma particular en cada sujeto, pero se reconoce en estos rasgos de similitud no especificable. Trompenaars y Hampden-Turner abordan esta cuestión en lo que denominan como “distribución normal”, o la variación dentro de la normalidad.

El concepto de distribución normal expone como en una misma cultura no todos los sujetos comparten conjuntos idénticos de artefactos, normas, valores o creencias pero que sin embargo existe un patrón promedio. La variación en torno a este patrón o norma es lo que se entiende por “distribución normal”. Este concepto nos es útil para entender como diseñadores, como pueden vincularse las expresiones culturales con los sujetos. Al mismo tiempo, existen distintos grados de relación entre un aspecto de la cultura y sus integrantes. De esta forma la cultura actúa de forma dinámica tanto en los mismos sujetos, como en los distintos recortes de observación. Según Erez y Gati (2004) la característica dinámica de la cultura está representada por dos procesos: procesos de arriba hacia abajo y de abajo

hacia arriba. La cultura global influye a través de procesos de arriba hacia abajo en el comportamiento de individuos de diferentes culturas. A la inversa, cuando el comportamiento de los individuos sufre cambios, estos conducen a transformaciones en las normas y los valores, que se aceptan a nivel macro. Por estos motivos nos interesa ahora entender cómo esa dimensión individual se relaciona con los distintos niveles de la cultura anteriormente trabajados.

El Tamiz Persona es una herramienta de análisis que permite reconocer y comprender, de forma homóloga, distintos niveles en los que la persona acciona en el marco individual y social y sus interacciones dentro del territorio observado. Esta tiene como objetivo acercarse de forma sencilla a comprender las cualidades complejas del individuo.

Nivel 1: acción

En este nivel encontramos todas las acciones claves que realiza el sujeto. Busca comprender cómo se desempeña en el mundo, quién es y qué hace. Este

nivel incluye la relación del sujeto con los objetos que lo rodean. Leong y Clark (2003) trabajan en la capa media de su modelo la idea de la relación del usuario a partir de la performance, el uso, la función. Por su parte Lin (2007) detalla la función, la operabilidad, la facilidad de uso, la seguridad y sus asociaciones. Sin embargo, estas acciones están orientadas únicamente a la relación con el objeto y no nos proporcionan una mirada completa de las acciones del sujeto. Se deben incluir además aquellas que constituyen la vida del sujeto en general y las tareas que realiza.

Nivel 2: Interacción

El nivel de interacción responde a relaciones que la persona posee con otros miembros de la sociedad a fin de comprender como se inserta en su comunidad como sujeto. Esto involucra por un lado las relaciones de pertenencia a fin de comprender de que grupos, prácticas y costumbres forma parte. Que actividades realiza con otros sujetos, qué tradiciones sostiene y qué rituales realiza.

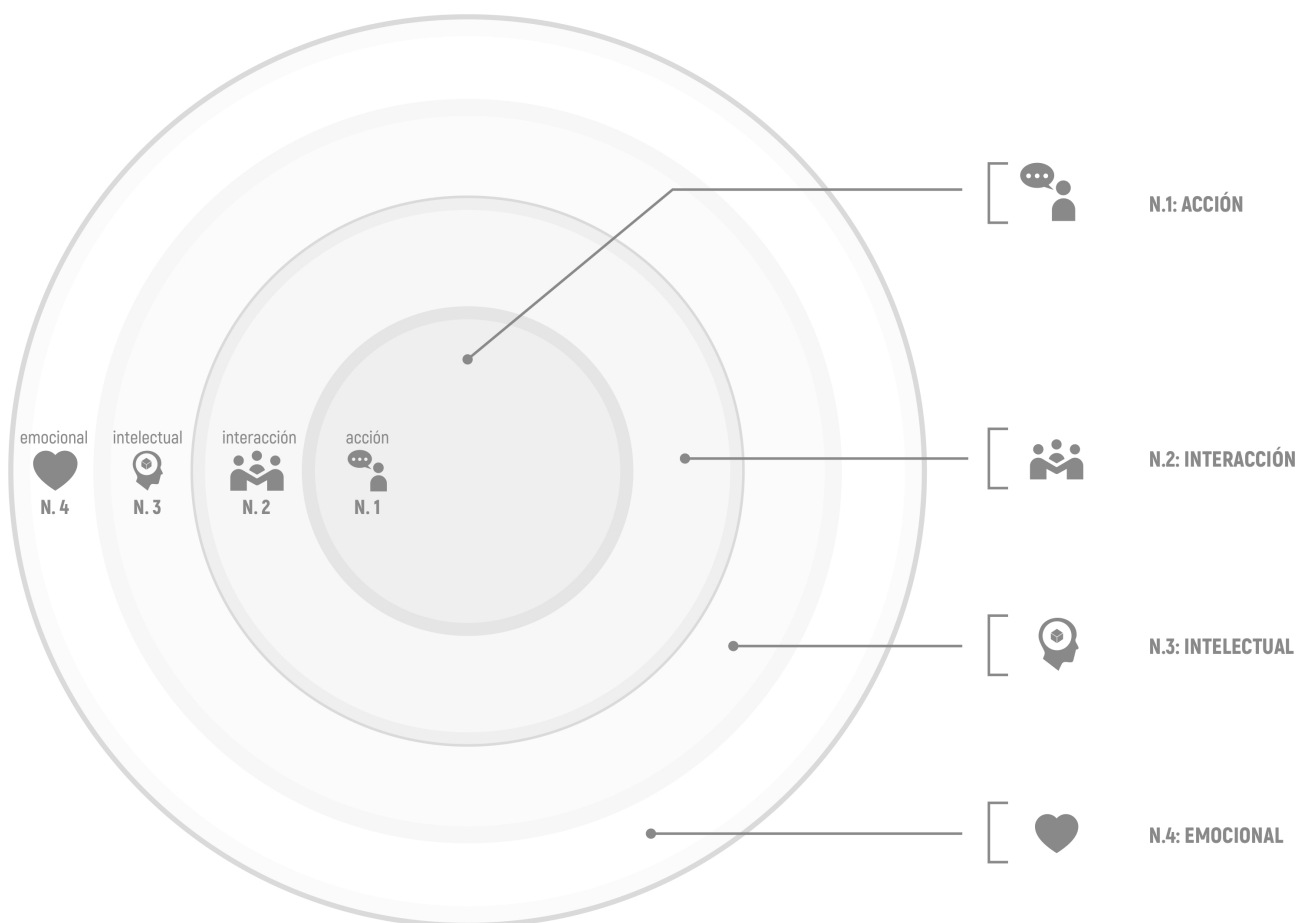


Figura 2. Chimento F. Matriz "Tamiz Persona". Elaboración propia, 2020.

Nivel 3: Intelectual

Este nivel responde a aquellas cosas que el sujeto sabe o cree. Lin (2007) nuevamente aborda al sujeto desde la relación con el objeto en el nivel interno o psicológico teniendo en cuenta: el significado especial del producto, historia del producto, sentimiento del producto y características culturales del producto. El nivel intelectual en este caso busca determinar el marco de referencia desde el cual comprendemos al sujeto más allá del objeto, que temas conoce o maneja, y cual es su marco de referencia general.

Nivel 4: Emocional

Este nivel involucra lo relativo a sensaciones, emociones y elementos cognoscitivos. En el caso de Leong y Clark (2003) los autores abordan estos aspectos con lo que denomina capa interior, en lo relativo a las construcciones cognitivas acumuladas a lo largo del tiempo asociados a un producto cultural. En nuestro caso buscamos comprender la dimensión emocional del sujeto desde sus deseos y valores. En el nivel emocional indagaremos sobre como se siente respecto a ciertos temas, que cuestiones valora, que objetivos posee y que desea en general.

CASO DE APLICACIÓN: DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD PEDAGÓGICA

A fin de probar la pertinencia del modelo metodológico, así como las primeras articulaciones entre los distintos componentes iniciales del modelo, se llevó a cabo una experiencia en el Nivel III de Diseño textil. La misma se utilizó para la investigación y el abordaje conceptual dentro del trabajo “Serie Fusión: articulación de lenguajes del tejido plano con tejido de punto” durante el ciclo lectivo 2019.

El propósito fue proyectar el diseño textil desde su materialidad; sus posibilidades productivas y sus limitaciones tecnológicas, así como indagar en la identidad del territorio y su lenguaje artesanal. Se incorporó para ello la herramienta del “Tamiz Cultural” de manera que los estudiantes alcanzaran una mayor profundidad de análisis respecto a los componentes simbólicos propios de una cultura productiva elegida y las posibles vinculaciones entre esta y la persona destino. Como actividad principal se trabajó el diseño de una serie formal de paños de tejido de punto. Esto se realizó a partir de la interpretación y transferencia del lenguaje del tejido plano y de los rasgos culturales de una comunidad originaria específica del territorio nacional.

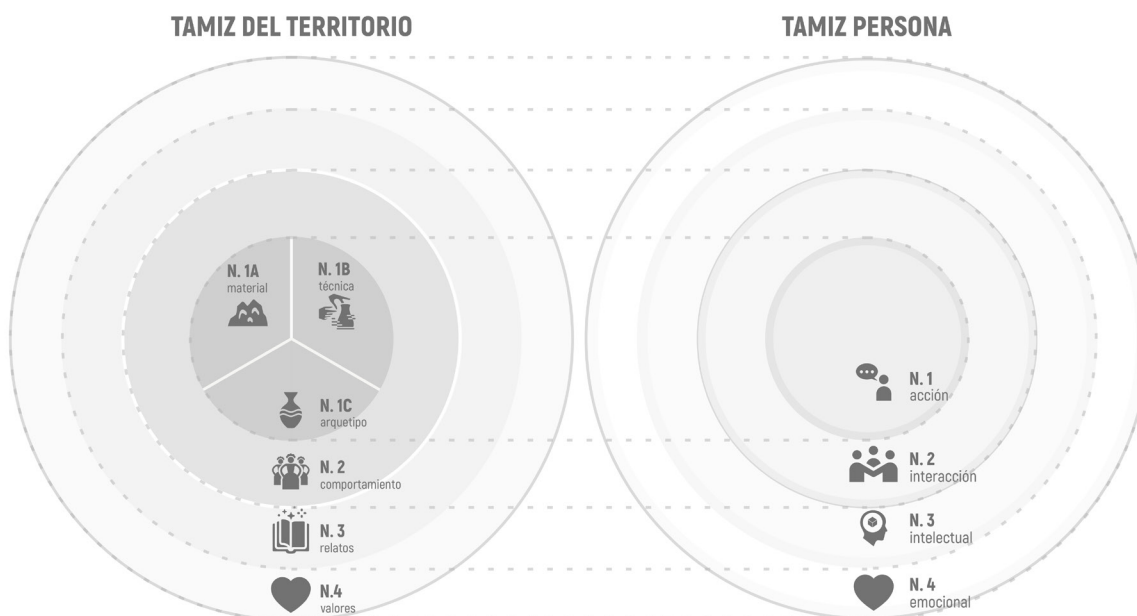


Figura 3. Chimento F. Matriz “Tamiz Persona”. Elaboración propia, 2020.

El objetivo principal de esta aplicación desde el eje didáctico se centró en brindar a los estudiantes herramientas que les permitieran adquirir una mayor claridad respecto a las comunidades culturales con las que estos trabajarían.

La actividad se documentó a través de relevamiento fotográfico, grabaciones de las presentaciones de los estudiantes y notas de voz. Además, los estudiantes generaron sus propias plantillas durante el desarrollo de la actividad. Posteriormente se analizó la documentación producida.

A continuación la describimos, a fin de poner en contexto la utilización de la herramienta.

La actividad se inscribe en el marco de tres etapas dentro del trabajo práctico:

- Etapa de reconocimiento
- Etapa de procesamiento
- Etapa propositiva

La utilización de la herramienta se incorporó con mayor relevancia dentro de la etapa de procesamiento, pero describiremos brevemente las etapas de reconocimiento y proposición a modo de presentación y conclusión de los resultados.

Etapa de reconocimiento

El abordaje de la actividad comenzó por poner a los estudiantes en estado de situación a través de una puesta en común. En ella se comentaron las relaciones de la producción artesanal con el universo del diseño textil y los efectos de la cultura en los diseños de las piezas.

Como primera consigna se les pidió a los estudiantes que realizaran una investigación preliminar sobre una comunidad autóctona argentina que tuviese algún grado de producción textil para establecerlo como contexto regional. Para esto se asignaron grupos de dos y tres personas respecto a distintas regiones del país.

La actividad grupal se propuso estratégicamente como una modalidad para el debate y la reflexión desde distintos puntos de vista.

Introducción al reconocimiento de rasgos territoriales

En esta primera etapa los estudiantes realizaron una búsqueda inicial de material respecto a las

características identitarias del territorio nacional, distintos tipos de producciones culturales, materiales del territorio, así como comunidades y grupos sociales. Se les pidió que eligieran distintas regiones del país y que investigaran las prácticas y costumbres de forma general. Luego los estudiantes eligieron un grupo poseedor de una tradición textil del tejido plano como primer foco de análisis.

Reconocimiento de los lenguajes del tejido

Los estudiantes accedieron a los distintos lenguajes del tejido plano artesanal, sus características y medios de producción específicos, a fin de poder empezar a realizar comparaciones con el lenguaje de tejido de punto. Se los introdujo así en posibles reinterpretaciones del lenguaje a través de la forma de trabajar los tejidos. También se les pidió que observaran la huella cultural que aparecía en los textiles en relación con los hábitos de la técnica textil autóctona precolombina.

En la siguiente clase, ya con el material inicial recabado por ellos, se presentó la pauta para una primera etapa de trabajo grupal. Se les otorgó la herramienta de “Tamiz Cultural” para el análisis de la información que estos habían relevado.

ETAPA DE PROCESAMIENTO. TAMIZ DEL TERRITORIO.

En esta etapa los estudiantes comenzaron el trabajo con el “Tamiz del Territorio”, para determinar los distintos componentes culturales de una cultura productiva, característica de los territorios observados, así como las comunidades que dieron formas a esos lenguajes.

Una vez conformados los grupos, se les acercaron una serie de plantillas con la herramienta de “Tamiz del Territorio” y una serie de post-its que utilizarían en su construcción.

La clase se organizó luego en cuatro etapas, una por cada anillo de la matriz. En cada etapa se introdujo el concepto de cada anillo desde adentro hacia afuera, partiendo desde las expresiones materiales visibles, siendo estas las más reconocibles a simple vista, para abordar consecuentemente el nivel comportamental, luego el nivel de los relatos, y por último, el núcleo de valores de la comunidad abordada. Cada uno de estos abordajes iría creciendo en complejidad debido a que cada nivel es más abstracto que el anterior.

Dado el tiempo disponible y el cronograma del trabajo práctico, esta actividad tenía como objetivo concluir en el período de una clase de taller de cuatro horas, otorgándose tiempos de treinta a cuarenta minutos por cada nivel.

Durante el avance de la experiencia los docentes pasaron por los grupos comentando parte del trabajo y despejando las dudas que surgieron. Al finalizar cada etapa, se realizó una pequeña puesta en común de cada grupo con la presentación de los avances en cada nivel para luego abordar el nivel siguiente (Figura 4).

Una vez finalizados todos los niveles, se dio por finalizada la etapa grupal. Posteriormente estos pasaron a replicar de forma individual la construcción

del Tamiz del Territorio para los marcos culturales específicos seleccionados por cada uno.

Todo esto explica la utilización de la primera parte de la matriz que denominamos Tamiz del Territorio y cuya construcción y desarrollo se presenta a continuación abordando cada nivel.

Nivel 1

El nivel de lo material fue inicialmente abordado únicamente con las categorías de técnica y material. Debido a esto los estudiantes encontraron confusa la inclusión de características y rasgos del lenguaje propios de los tejidos. Esto llevó a notar que, si bien las cualidades del lenguaje material se encuentran

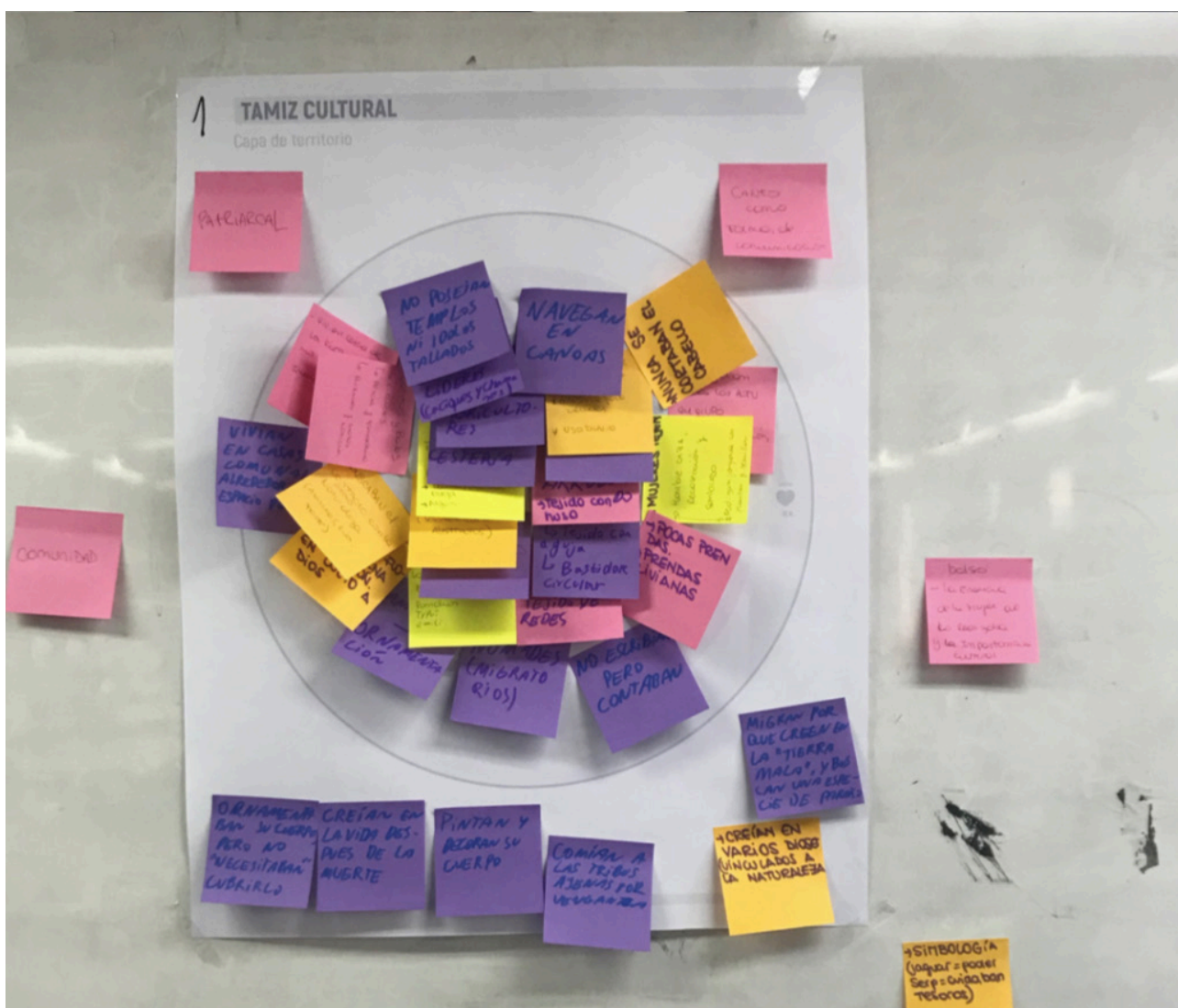


Figura 4. Trabajo con la matriz "Tamiz del Territorio". Autoría: Estudiantes Martina Rugo y Macarena Fariña, 2019.

derivadas de las combinaciones entre técnica y material, y de las concepciones presentes en los niveles siguientes, era necesaria una distinción extra. Por este motivo se incluyó para la versión aquí presentada la categoría de arquetipos descripta.

Nivel 2

En el abordaje con los estudiantes del nivel de Tradiciones, partimos de una noción general sin subejos ni distinciones. Como resultado se pudo detectar que si bien la utilización de esta dimensión fue sumamente fructífera, en muchos los estudiantes obviaban algunos puntos que podían ser sumamente valiosos para el desarrollo de las posteriores propuestas. En algunos casos se concentraban solo en las costumbres, en otros solo en los rituales y en otros solo en las expresiones artísticas etc, o daban mayor importancia a una categoría que a otra. Por este motivo hemos planteado para esta versión presentada una serie de ejes guía, en donde se ubican las tradiciones, los rituales y las expresiones artísticas para su reconocimiento.

Nivel 3

En un primer momento abordamos esta dimensión con los estudiantes con el título de “Ideologías”, incluyendo en este nivel ideas y creencias en general. Sin embargo, esta distinción resultó ser confusa y difícil de distinguir del nivel siguiente, al cual entendemos como el sistema de valores. A su vez esta concepción dejaba por fuera varios aspectos como la percepción del contexto y el paisaje en general. Por estos motivos reconfiguramos esta dimensión como lo correspondiente a los relatos como una dimensión más amplia de los discursos culturales y presentamos también la serie de subniveles que ya hemos mencionado como Creencias, Percepciones y Figuras en función de la comparación entre el modelo y los puntos detectados por los estudiantes. Este nivel junto con el nivel de los valores resultó ser el más enriquecedor, ya que en la aproximación al diseño desde la cultura, el entendimiento parece ser superficial y referenciado solo en sus cualidades más tangibles. Abordar este nivel colaboró en una visión más completa de la realidad cultural que los estudiantes incluyeron en sus proyectos.

Nivel 4

La mayor complejidad a la hora de pensar en los valores de una cultura y como estos se relacionan

con la producción de diseño de manera práctica, es sin duda, la más compleja de todas y por tanto, es de forma general obviada.

Al abordar este nivel con los estudiantes, la observación en este nivel les produjo muchas dificultades al momento de detectar de forma clara los valores propios de la cultura a analizar. Sin embargo con el trabajo conjunto se pudieron detectar algunos valores centrales como los relacionados a las relaciones con lo natural, lo familiar, el género y el rol social entre otros. En función de estas dificultades desarrollamos dos categorías concretas que ayudaran a precisar su abordaje que presentamos como Valores Básicos y Valores Manifiestos.

Durante este proceso se guió a los estudiantes para que comenzaran a establecer nodos de información con el Tamiz Territorio, escogiendo un determinando tipo de lenguaje de tejido plano y sus técnicas de construcción a partir de las distintas capas culturales que lo conforman.

En este caso se les pidió a los estudiantes que incluyeran dentro de la herramienta imágenes u otros recursos gráficos que considerasen necesarios para sostener las conclusiones obtenidas.

Una vez construida la matriz a la que denominamos Tamiz del Territorio y en donde los estudiantes realizaron la investigación acorde a las distintas dimensiones, se pasó a utilizar la herramienta que denominamos “Tamiz Persona.”

ETAPA DE PROCESAMIENTO. TAMIZ PERSONA.

Dentro del marco del trabajo práctico se les solicitó a los estudiantes la elaboración del perfil del usuario, al cual destinarían el producto diseñado. Para su elaboración se propuso el anclaje en una persona real, que empatizase con los lenguajes artesanales.

Los estudiantes, tuvieron que definir las cualidades de dicha persona realizando una serie de entrevistas a fin de establecer sus características emocionales, ideológicas y comportamentales: Cuáles eran sus sueños, gustos, motivaciones y cómo se vinculaban con su entorno.

Para la construcción de este perfil se le presentó a los estudiantes la herramienta de “Tamiz Persona”. De forma similar a como se abordaron los niveles en el caso del Tamiz del Territorio, se elaboró con los estudiantes cada uno de los niveles del usuario elegido. Se trabajó desde el abordaje de un usuario real, es decir buscando un referente posible y concreto.



Figura 5. Desglose de relevamiento para el "Tamiz del Territorio" Autoría: estudiante Leiza Burchel, 2019.

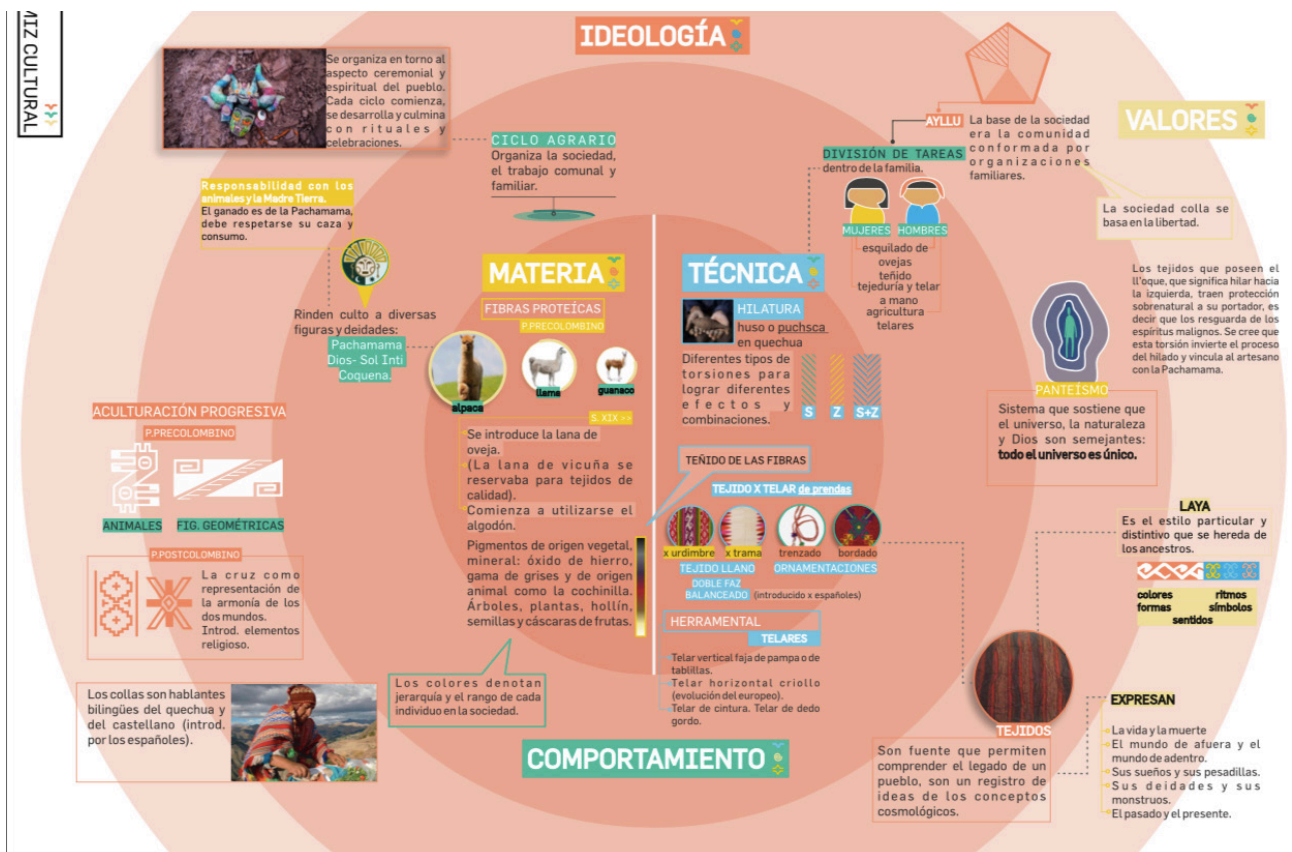


Figura 6. Armado final del "Tamiz del Territorio" sobre la cultura colla. Autoría: estudiante Sofia Costales Aros, 2019.

Por esto este instrumento es incorporado en una etapa de prototipo, a modo de testear también su capacidad de aplicación, versatilidad y utilidad.

Los 4 cuadrantes existen sólo para impulsar nuestro conocimiento sobre los usuarios y para garantizar que no omitamos ninguna dimensión importante. Constituyen integrados un perfil de persona que le permiten al diseñador pensar en un individuo en mayor complejidad. Cada uno de los niveles se presentó con una serie de preguntas guía para aproximarse a los mismos.

Nivel 1:

- ¿Qué dice? ¿De qué habla?
- ¿Qué hace? ¿Qué tareas realiza?
- ¿Qué usa? ¿Con que objetos interactúa?
- ¿Cuáles son sus objetivos?
- ¿Qué quiere lograr?

Nivel 2:

- ¿Qué escucha?
- ¿De qué participa?
- ¿De qué forma parte?
- ¿Con quién interactúa?

Nivel 3:

- ¿Qué sabe? ¿Qué temas conoce?
- ¿Qué percibe?
- ¿Qué piensa?
- ¿En qué cree?

Nivel 4:

- ¿Qué siente?
- ¿Qué sueña?
- ¿Qué valora?
- ¿Qué desea?
- ¿Qué considera bueno o malo?

El Tamiz Persona está especialmente pensado para articularse con el Tamiz del Territorio, a fin de que en su conjunto, se pueda comprender la interacción entre las personas y la dimensión cultural. De esta forma cada nivel del Tamiz Persona se condice con uno de los niveles del Tamiz Territorio comprendiendo las relaciones:

- Material – Acción
- Comportamental – Interacción
- Relatos – Intelectual

- Valores – Emocional

Estas etapas ayudaron a los estudiantes a detectar, ordenar y vincular aspectos intangibles del territorio con valores y emociones de la persona para conformar el discurso de lo material.

RESULTADOS OBTENIDOS: PROYECTAR - ETAPA PROPOSITIVA

Una vez construidos ambos tamices, los estudiantes comenzaron a realizar distintos grados de relación entre las distintas capas, superponiendo y comparando los distintos niveles de ambos tamices. Algunos estudiantes optaron por recomponer los datos en tamices nuevos, otros unificaron ambos tamices en uno solo, y otros, utilizaron transparencias y los superpusieron (Figura 7).

Luego se les pidió que generasen líneas de vinculación entre los distintos niveles para construir un entramado de relaciones. Posteriormente, comenzaron a cruzar los datos obtenidos en cada una de las herramientas para obtener conclusiones generales entre ambas (Figura 8). Del entramado y las conclusiones los estudiantes elaboraron cinco premisas para el abordaje del proyecto de diseño. A partir de estas premisas, se propuso diseñar una colección de 3 objetos/paños tejidos de punto en formato de serie. Los objetos debían estar orientados al hábitat de la persona a partir de la generación de un repertorio derivado de la conceptualización y el análisis de las características interpretadas.

Durante esta etapa comenzaron a explorar diferentes formas de construir y transmitir el lenguaje reconocido, así como los distintos componentes analizados a fin transformarlo al lenguaje del tejido de punto.

Se requirió que los diseños se presentaran en instancia de prototipos. La muestra debería ser de tamaño mínimo A4, con la aplicación de una única paleta de color diseñada en función de los requisitos establecidos en la etapa anterior.

El trabajo culminó en el prototipado de estos objetos, los cuales se presentaron junto a un acompañamiento comunicacional del proyecto, una serie de fichas técnicas, las dos herramientas que componen al Tamiz Cultural y su vinculación con el repertorio generado (Figura 9).

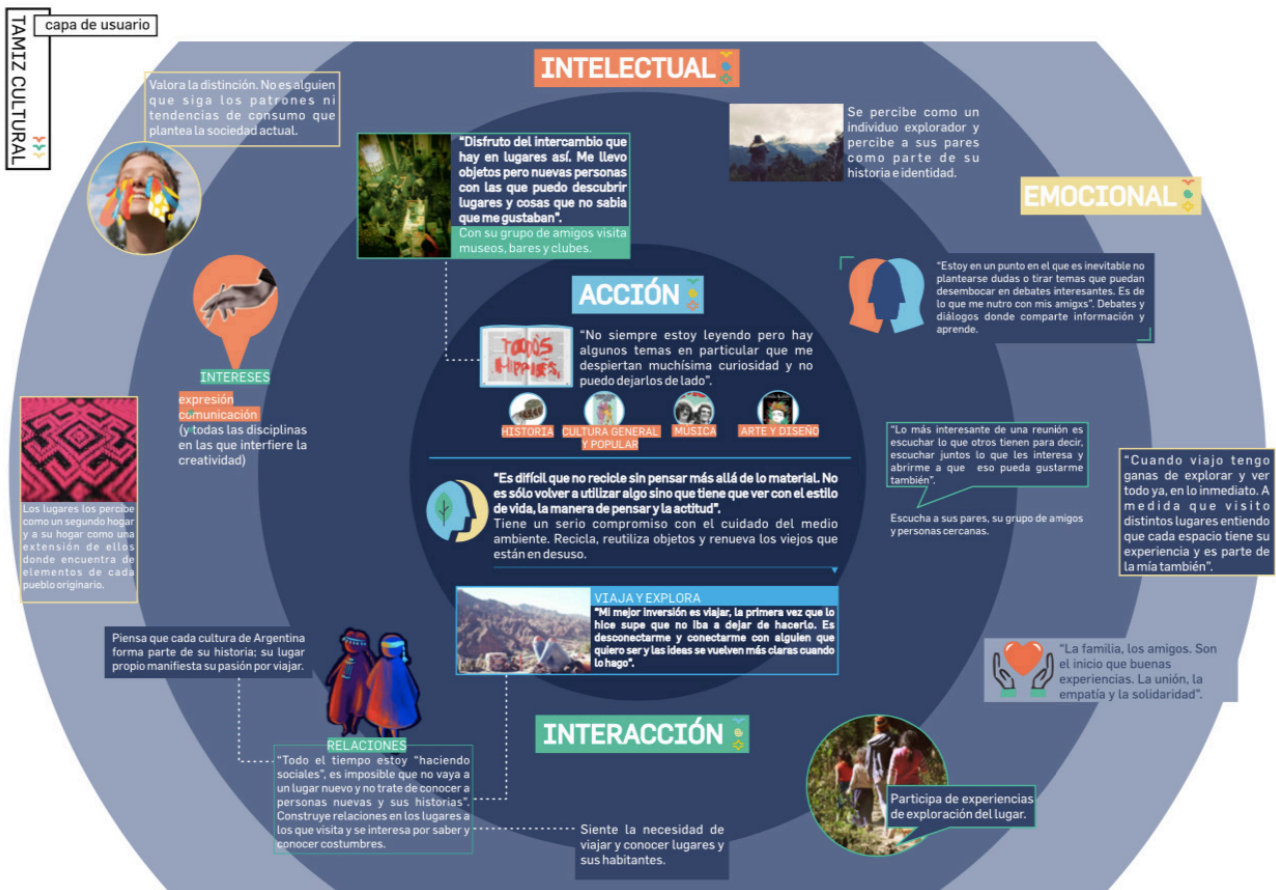


Figura 7. Armado final del "Tamiz Persona" sobre el usuario. Autoría: estudiante Sofía Costales Aros, 2019

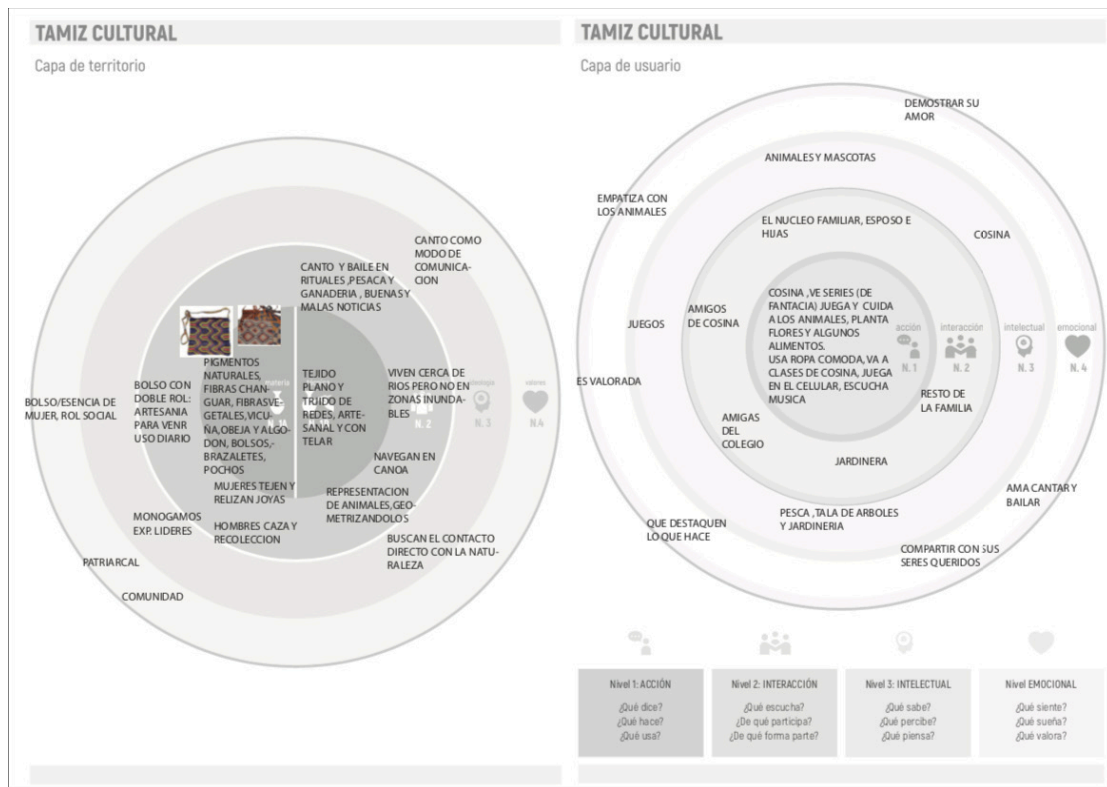


Figura 8. Proceso de armado de matrices en paralelo. Autoría: estudiante Macarena Fariña, 2019.



Figura 9. Serie de paños tejidos.

Autoría: (arriba) estudiante Sofía Costales Aros, 2019; (abajo) estudiante Leiza Burchel, 2019.



CONCLUSIONES

Una de las finalidades de este trabajo fue explorar las relaciones entre diseño y cultura, a fin de desarrollar formas de abordaje metodológico y promover la capacidad de utilización de las herramientas elaboradas en el ámbito académico. Pudimos comprobar de manera exitosa la eficacia de las mismas, por lo cual han sido incorporadas pedagógicamente por la cátedra de Diseño Textil Nivel III, nuevamente en este ciclo lectivo.

A partir del análisis comparativo de los modelos de comprensión de la cultura, se realizó la construcción de un modelo experimental propio de diseño de base cultural. La experiencia de elaboración del modelo permitió explorar aspectos no revisados de manera habitual en la disciplina, sobre todo lo referente a la incorporación de aspectos pedagógicos, instrumentales y metodológicos en la formación de los diseñadores/as industriales.

Por su parte, el diseño de base cultural resultó de amplio interés en la mayoría de los estudiantes y se vio reflejado en sus producciones. Se pudo percibir una gran motivación y compromiso por parte de los mismos con el trabajo, desde el primer momento del ejercicio grupal. La actividad en equipo fomentó una interacción que enriqueció la producción conjunta de forma dinámica y lúdica, motivando a los estudiantes y fomentando la reflexión.

A partir de la aplicación de las herramientas del “Tamiz Territorial” y “Tamiz Persona”, se pudo observar como éstos les permitieron a los estudiantes una mayor comprensión del trabajo y les posibilitó una mirada más comprensiva tanto del territorio, como de las personas.

A su vez, los estudiantes se apropiaron de la herramienta y la transformaron según sus necesidades, demostrando que es un instrumento que posibilita la apertura a experiencias creativas en lugar de obturar o cerrar el espectro. Se evidencia entonces que, otorgarles herramientas concretas promueve la confianza, el pensamiento creativo y la producción original e innovadora. Esto les permitió abordar la producción y la experimentación de forma más autónoma, así como, desarrollar conceptos más profundos y mejor sustentados. A la vez que posibilitó el objetivo de ampliar la capacidad de observación de los estudiantes y su forma de interpretar el marco del trabajo.

Se demuestra que esta experiencia ha sido exitosa a partir de los resultados obtenidos por los estudiantes. En términos específicos de la producción de diseño, el trabajo cumplió las expectativas produciendo piezas sumamente originales.

La aplicación de estas herramientas ha despertado el interés en la profundización y construcción de esta y nuevas acciones metodológicas para la incorporación en la enseñanza del diseño.

Es fundamental para la formación de los diseñadores industriales la construcción de herramientas pedagógicas y estrategias de producción para promover el avance del área. El diseño es una disciplina por naturaleza transdisciplinar que se nutre de toda la complejidad de la experiencia humana. Por ello, es interesante abreviar en metodologías de otras ciencias como la antropología, la sociología, la psicología y la filosofía. De estas interacciones se enriquecerá la didáctica de la enseñanza del diseño.

Finalmente, se considera relevante desarrollar otros métodos con el objetivo de interpretar y proyectar condiciones de enseñanza vinculadas a distintos contextos socioculturales y ambientales.

BIBLIOGRAFÍA

- Álvarez Muñarriz L., (2011) La categoría de Paisaje Cultural. AIBR Revista de Antropología Iberoamericana, (en línea) vol6.num 1 pp 57-80.
- Appadurai, A. (1996). *Modernity at Large: Cultural Dimension of Globalization*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Barthes, R. (1974): «Introducción al análisis estructural de relatos», *Tiempo Contemporáneo*, Buenos Aires.
- Boisier, S. (2006) “Imágenes en el espejo. Aportes a la discusión sobre crecimiento y desarrollo económico) Ed. Puerto de Palos. Santiago de Chile, 2006.
- Dhal, S. (1999). *Intercultural Skills for Business*. London, ECE Publishing
- Dhadphale T. (2017) *Situated Cultural Differences: A Tool for Analyzing Cross-Cultural Co- Creation*. Iowa State University, Ames, USA, tejas@iastate.edu
- Du Gay, P., Hall, S., Madsen, A. K., Mackay, H., & Negus, K. (1997). *Doing cultural studies: The story of the Sony Walkman*. Sage.
- Erez, M., Gati, E., 2004. A dynamic, multi-level model of culture: from the micro level of the individual to the macro level of a global culture. *Applied Psychology*, 53(4), pp. 583-598.
- Erickson, P. A., & Murphy, L. D. (2006). *Readings for a History of Anthropological Theory* (Second edition ed.). Orchard Park, NY: Broadview Press.
- Grant, J., & Fox, F. (1992). Understanding the role of designers in society. *Journal of Art and Design Education*, 11(1), 77-88.
- Hofstede, G. (2010). *Cultures and Organizations*:
- Hofstede, G. H. (1980). *Culture's Consequences, International Differences in Work-Related Values*. Beverly Hills, Sage Publications.
- Hofstede, G. H. (1991). *Cultures and Organizations : Software of the Mind*. London ; New York, McGraw-Hill.
- Hofstede, G. H. (1998). *Masculinity and Femininity : The Taboo Dimension of National Cultures*. Thousand Oaks, Calif., Sage Publications.
- Hofstede, G., (2001). *Culture's consequences: Comparing values, behaviors, institutions and organizations across nations*. Sage publications.
- Hofstede, G., Hofstede, G.J., Minkov, M., 2010. *Cultures and Organizations: Software of the Mind*. Revised and expanded 3rd Edition. N.-Y: McGraw-Hill.
- Hsu, C. H., Lin, C. L., & Lin, R. (2011). A study of framework and process development for cultural product design. *International Conference on Internationalization, Design and Global Development*, 55-64.
- Leong, D. & Clark, H. (2003). Culture-based knowledge: Towards new design thinking and practice - A dialogue. *Design Issues*, 19 (3), 48-58.
- Lin, R., Sun, M. X., Chang, Y. P., Chan, Y. C., Hsieh, Y. C., & Huang, Y. C. (2007). Designing “culture” into modern product: A case study of cultural product design. *International Conference on Usability and Internationalization*, 146-153.
- Margolin V., (2005) *Las políticas de lo Artificial*. Editorial Designio. México.
- Porrúa, M. (2014) *Diseño con identidad local. Territorio y cultura, como eje para el desarrollo y la sustentabilidad*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Buenos Aires pp 125-140 ISSN 1668-5229
- Prow, J. (1993) *Historia de las cosas: ensayos sobre cultura material*. S Lubar, W David Kingey. Londres.
- Rousseau, D., 1995. *Psychological contracts in organizations: Understanding written and unwritten agreements*. Sage publications.
- Schein, E., 1992. *Organizational culture and leadership*. Jossey-Bass Publishers
- Schein, E.H., 2010. *Organizational culture and leadership*. John Wiley & Sons.
- Spencer-Oatey, H. (2004). *Culturally Speaking : Managing Rapport through Talk across Cultures*. London, Continuum.
- Spencer-Oatey, H., Franklin, P., 2012. *What is culture. A compilation of quotations. Global Core Concepts*, pp. 1-21.
- Trompenars, F., Hampden-Turner, C., 1997. *Riding the waves of culture: Understanding cultural diversity in business*. Nicholas Brealey.