

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Escuela Técnica Superior de Ingeniería del Diseño

UN ENFOQUE SISTÉMICO EN EL ESTUDIO PARA EL ANÁLISIS DE TIPOLOGÍAS VERNÁCULAS DEL ECUADOR

TRABAJO FINAL DEL

Máster en Ingeniería del Diseño

REALIZADO POR

Carlos Javier Vera Díaz

TUTORIZADO POR

Bernabé Hernandis Ortuño

FECHA: Valencia, julio, 2019

DEDICATORIA

Dedico este trabajo al infinito universo por encontrar las conexiones perfectas para hacer de mí un excelente ser humano y profesional.

A mi madre por apoyarme ciegamente en todas mis decisiones y acompañarme en los buenos y malos ratos.

AGRADECIMIENTOS

A mi hermana y sobrinos por la gran fe que han depositado en mí.

A mis amigos por darme ánimos y apoyo para no dejar abandonados mis sueños.

A mi tutor de TFM, por sus sabios consejos y sobre todo paciencia.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

LISTADO DE TABLAS	VI
LISTADO DE FIGURAS	VI
LISTADO DE IMÁGENES	VI
RESUMEN	VIII
ABSTRACT.....	VIII
INTRODUCCIÓN	IX
CAPÍTULO I.....	11
1.1. Planteamiento del Problema.....	11
1.2. Objetivos	12
1.2.1. General.....	12
1.2.2. Específicos	12
1.3. Hipótesis.....	12
1.4. Justificación.....	13
1.4.1. El Diseñador como actor social	13
1.4.2. El Conocimiento Vernáculo Como Generador de Desarrollo Local	13
1.4.3. La Eco Estética Como Código Cultural y Recurso Conceptual	14
CAPITULO II.....	17
2.1. Estado del Arte	17
2.1.1. La cultura Vernácula.....	17
2.1.2. El Diseño Vernáculo	18
2.1.2.1. Diferencia entre lo vernáculo, lo antiguo y lo viejo.....	20
2.1.3. Cultura Ideológica.....	24

2.1.4. Herencias Culturales	25
2.1.4.1. Características de las Herencias culturales	26
2.1.5. Indicadores de Cultura para el desarrollo en Ecuador.	27
2.1.6. Patrimonio Cultural, Clasificación.....	28
2.1.7. Políticas de conservación del patrimonio cultural en Ecuador	31
2.1.8. Plan Nacional del Buen Vivir: políticas de Estado	33
2.1.9. Marco Teórico Conceptual	34
2.1.9.1. El Diseño Industrial	34
2.1.9.1.1. Características esenciales de la actividad del diseño industrial... 34	
2.1.9.2. El Objeto de estudio del Diseño.....	37
2.1.9.3. Significado del objeto	39
2.1.9.4. Diseño y artesanía: Límites de intervención.....	40
2.1.9.5. Dimensiones de la artesanía.....	42
2.1.9.5.1. Características de la artesanía como elemento cultural	43
2.1.9.5.2. Mercado de artesanía y niveles de intervención propuestos para el diseño.....	45
2.1.9.6. Sistémica	46
2.1.9.6.1. Gráfico de Ashby.....	47
2.1.9.7. Introducción al modelado de Diseño	48
2.1.9.8. Leguajes Objetuales	50
2.1.9.8.1. Análisis sistémico de los lenguajes objetuales	51
2.1.9.8.2. Principios y comportamientos sistémicos	52
2.1.9.9. Alfabetos perceptivos (Semiótica).....	52
2.1.9.10. Propiedades Ergonómicas	54

2.1.9.10.1. Índices de adecuación ergonómica	56
CAPÍTULO III.....	58
3.1. Desarrollo Metodológico	58
3.1.1. Fase I: La fotografía como Herramienta en la Investigación Exploratoria de un Fenómeno Social (La Cultura Objetual Vernácula).....	58
3.1.2. Fase II: La entrevista como instrumento de Investigación.	73
3.1.3. Fase III: Modelado de Producto para un caso Vernáculo particular.....	87
CAPÍTULO IV.	91
4.1. Resultados	91
CAPÍTULO V.....	103
5.1. Conclusiones	103
5.2. Referencias Bibliográficas	105
5.3. Anexos.....	110

LISTADO DE TABLAS

Tabla 1. Mercado de artesanía y niveles de intervención propuesto para el Diseño	46
Tabla 2. Listado de atributos y variables de entrada a considerar para la readecuación de Objetos Vernáculos	91

LISTADO DE FIGURAS

Figura 1. Clasificación Patrimonio Cultural	29
Figura 2. Teoría General de Sistemas	48
Figura 3. Modelo de diseño concurrente para la elaboración de diseño de producto	49
Figura 4. Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)	88
Figura 5. Evolución del lenguaje objetual «Caso de estudio»	93
Figura 6. Modelo Sistémico para la readecuación del horno manabita	95
Figura 7. Objetivos funcionales para la readecuación del horno manabita	95
Figura 8. Objetivos Ergonómicos para la readecuación del horno manabita	96
Figura 9. Objetivos formales de la readecuación del horno manabita	96
Figura 10. Subsistema funcional para la readecuación del horno Manabita.....	97
Figura 11. Subsistema Ergonómico de la readecuación del Horno Manabita	98
Figura 12. Subsistema formal de la readecuación del Horno Manabita	99
Figura 13. Exploración formal	100
Figura 14. Modelos conceptuales geométricos de los subsistemas: (a) Funcional, (b) Ergonómico, (c) Formal.....	100
Figura 15. Variables de salida de la readecuación del tradicional horno Manabita	102

LISTADO DE IMÁGENES

Imagen 1. Famoso y tradicional horno de la cultura manabita ecuatoriana.....	59
Imagen 2. Tradicional fogón de la cultura montuvia manabita	59
Imagen 3. Praxis horno o fogón Manabita.....	60

Imagen 4. Esquema morfológico y material del fogón Manabita.....	60
Imagen 5. Casa vernácula de la cultura manabita, Bellavista Manabí.....	61
Imagen 6. Fogón Manabita en restaurantes populares.....	61
Imagen 7. Horno manabita de barro o más bien conocido como microondas manaba, La Pila Manabí	63
Imagen 8. Microondas manabita en aluminio y latón.....	63
Imagen 9. Utensilios del montubio ecuatoriano	65
Imagen 10. Atizando el fuego para que arda más	65
Imagen 11. Pinza vernácula para voltear alimentos que se están horneando	66
Imagen 12. Raspa coco vernáculo	66
Imagen 13. Jugando a la Pelota Nacional	67
Imagen 14. Tipologías de tablas para la pelota nacional.	67
Imagen 15. Tipologías Pelota Nacional del Ecuador.....	68
Imagen 16. Carrito de madera para competencias en Fiestas de Quito	68
Imagen 17. La Marimba afro esmeraldeña	69
Imagen 18. Mobiliario y lámparas Vernáculas	69
Imagen 19. Objetos vernáculos elaborados en fibras naturales	70
Imagen 20. Carrito de Ponche del centro histórico.....	71
Imagen 21. Tipología Vernáculas de puestos para ventas ambulantes	72

RESUMEN

Artefacto que se encuentran en la calle, Materialización de un acto en un objeto de modo espontáneo, creados por un individuo o una comunidad con la finalidad de atender necesidades básicas y concretas para la sobrevivencia, con alto valor cultural y simbólico, objetos que no necesitan ser legitimados por un sector culto o por grupos elitistas, lo académico y profesional no se encuentra presente y predomina el sentido común de la gente quien los crea, usando técnicas propias, heredadas, adaptadas y aprendidas bajo un sistema de imitación y experimentación con herramientas y materiales.

El presente trabajo intenta explorar una tipología de objetos poco estudiada y valorada dentro del que hacer del Diseño «El Objeto Vernáculo» con la finalidad de profundizar en estos saberes populares y potenciarlos desde el Diseño buscando instancias de actuación de manera que no se violente este tipo de estéticas populares.

Palabras clave: Cultura, Objeto Vernáculo, Sistémica

ABSTRACT

Object that is located on the street. Materialization of an act in a spontaneous way. Creation of an individual or a community with the purpose of serving basic and concrete needs for survival. It has a high cultural and symbolic value. This kind of objects do not need to be legitimated by a high educated sector or by elite groups. The academic and professional component is not present. The common sense of people who create their own techniques predominates. The people create these objects using different techniques: inherited techniques, adapted techniques and learned techniques; under a system of imitation and experimentation with tools and materials.

The present research tries to explore some typology of objects that have been shortly and insufficiently studied and inadequately valued as part of the process of making the design "The Vernacular Object". This study has been conducted with the determination of deepening

in popular flavors, enhancing them from the Design segment. This, using acting performances. Therefore, not damaging this kind of popular aesthetics.

Keywords: Culture, Vernacular Object, Systemic.

INTRODUCCIÓN

Los Objetos Vernáculos urbanos son aquellos artefactos de creación popular que responden a necesidades básicas y concretas en la lucha para poder sobrevivir, responden directamente a condiciones de usabilidad y una de sus características esenciales es la funcionalidad.

En el contexto ecuatoriano estas materialidades urbanas son parte de la cotidianidad de la vida de sus habitantes y representan parte de la cultura material del contexto urbano ecuatoriano.

La presente investigación pretende indagar a lo largo del documento «La cultura Vernácula» como referente cultural con la finalidad de revisar conceptos que permitan situarlo y entenderlo, En particular se analizará el capital simbólico o Vernáculo como relevante a la hora de intervenir con diseño de manera que estas estéticas populares no se vean violentadas mediante reinterpretaciones inocentes, románticas y banales.

Para llevar a cabo esta tarea se plantea un estado del arte en el capítulo dos, que reúne conceptos fundamentales sobre cultura, cultura vernácula, herencias culturales, políticas de conservación del patrimonio cultural, que permiten entenderlo como un bien material popular tangible e intangible que debería ser considerado como patrimonio.

En el mismo capítulo se habla sobre diseño industrial y sus instancias de actuación en la sociedad recalando sus características y competencias. Seguido por conceptos que permiten entender al objeto de estudio del diseño y sus significados en la triada «Objeto-Sujeto-Entorno».

Así mismo se habla sobre el Diseño en la intervención de la artesanía, considerando al objeto vernáculo como una producción popular representado por una creación artesanal.

Finalmente se cierra el estado del arte con conceptos sobre pensamiento sistémico, lenguajes objetuales e índices de adecuación ergonómica, para introducir una metodología para el análisis de tipologías Vernáculos.

El capítulo tres que vendría a ser el desarrollo metodológico se divide en tres fases para su comprensión:

La Fase uno, que mediante una metodología exploratoria a través de la fotografía pretende extraer conocimiento al igual que la fase dos centrada en entrevistas a expertos en el tema en discusión. La fase tres plantea una metodología para un caso particular de readecuación de un objeto vernáculo basada en un modelo sistémico.

En el capítulo cuatro se presentan los resultados obtenidos de las diferentes fases del desarrollo metodológico como por ejemplo un listado de variables externas que se convierten en variables de entrada esenciales para el proceso de intervención en readecuaciones de objetos vernáculos.

En el capítulo cinco se presentan las conclusiones, referencias bibliográficas y anexos de la investigación.

CAPÍTULO I.

1.1. Planteamiento del Problema

Ecuador es un país cubierto por una diversidad y riqueza cultural fruto de la fusión con otras culturas, las influencias externas conjugadas con la creatividad de nativos han logrado configurar un país extremadamente abundante en herencias culturales, patrimonio material e inmaterial que cuentan la forma de ser y pensar de sus habitantes.

En este contexto de la diversidad afloran un sinnúmero de manifestaciones materiales resultado del ingenio de la gente, mismas que resuelven problemas de la cotidianidad. los Objetos Vernáculos en el Ecuador son manifestaciones que responden a la cultura material producida por sus habitantes, son artefactos resultado de necesidades de sobrevivencia, producidos generalmente por personas que no entienden de diseño y menos aún de estética, pero que plasman o materializan objetos desde sus saberes tradicionales o populares mediante el sentido común y recurriendo a materiales y procesos de bajo costo, al alcance de sus manos y bolsillos.

Pocos son los estudios que se han hecho en el país para poder entender este tipo de artefactos y su importancia dentro de la sociedad como generadores de desarrollo local y además de identidad cultural.

En la era de la globalización que permite acceder a las culturas del mundo en cualquier parte, las herencias culturales corren riesgo de desaparecer, la globalización está borrando lo tradicional e insertando nuevas modas de consumo y esto obliga a los países a evolucionar y no permanecer estáticos frente a los nuevos avances. El problema podría formularse del siguiente modo: ¿Cómo podemos hacer frente a la globalización sin perder identidad cultural?; ¿cómo el diseño debería intervenir para mantener la identidad cultural en el país?; ¿Es pertinente la intervención del diseño?

En este contexto de la globalización el diseñador puede desempeñar un papel muy importante como mediador para rescatar lo auténtico y tradicional para adaptarlo a la vida contemporánea, recurriendo a estrategias metodológicas objetivas con el fin de no caer en reinterpretaciones románticas y banales que terminen afectando tradiciones locales.

1.2. Objetivos

1.2.1. General

- Encontrar atributos formales comunes en tipologías objetuales vernáculas del Ecuador con fines de readecuaciones funcionales, ergonómicas y formales.

1.2.2. Específicos

- Recopilar información bibliográfica con fines de situar teórica y conceptualmente al objeto Vernáculo.
- Investigar de forma exploratoria a través de la fotografía tipologías objetuales vernáculas.
- Entrevistar a especialistas: artesanos y diseñadores expertos en el tema con la finalidad de obtener información sobre las tipologías más arriba mencionadas y las instancias de intervención del Diseño en las mismas.
- Aplicar Modelo de Diseño concurrente con la finalidad de readecuar aspectos funcionales, ergonómicos y formales de un caso particular de objeto Vernáculo.

1.3. Hipótesis

«Las tipologías vernáculas poseen características particulares formales que lo definen y lo hacen común, y las mismas puedan ser usadas dentro del que hacer del Diseñador como referentes con fines de readecuación, rescate y revalorización»

1.4. Justificación

1.4.1. El Diseñador como actor social

El diseñador industrial es un mediador entre el individuo y su medio ambiente, es un actor cultural que se encarga de observar los problemas, necesidades o dificultades para proveer al ser humano y facilitar su existencia en este universo, cuidando de éste por medio de la preservación del entorno. Este tiene una importante responsabilidad en la toma de decisiones debido a que estas pueden beneficiar o perjudicar a muchos. No solo se encargan de hacer que los objetos sean más atractivos, sino que el diseño industrial va más allá de la simple estética de un producto consiguiendo crear soluciones que contribuyan al mejoramiento de la calidad de vida de los individuos. Tiene como finalidad generar un impacto positivo a través del empleo de las tecnologías y recursos que tiene a su disposición reduciendo así los efectos negativos mediante los diseños responsables que sean adaptados a las condiciones de los momentos actuales (Alonso, 2012).

La función social del diseño varía en relación con las necesidades temporales de la sociedad en la cual el individuo se desenvuelve. Pueden diseñarse proyectos cuya finalidad son de gran importancia para mejorar la calidad de vida de las personas o que sean desarrollados exclusivamente como respuesta y cobertura de las necesidades básicas humanas. El diseño influye profunda y directamente en los procesos de invención e innovación y puede fortalecer la competitividad de una nación más allá de sus límites, favoreciendo al progreso de los productos, así como su incorporación en los mercados, facilitando oportunidades de empleos a aquellos individuos que con su trabajo calificado generan un valor añadido (Gaitto, 2018).

1.4.2. El Conocimiento Vernáculo Como Generador de Desarrollo Local

Para hablar de conocimiento vernáculo debemos referirnos al descubrimiento, conocimiento, creaciones, innovaciones, prácticas, habilidades y experiencia de las

comunidades locales (expresión que se emplea para referirnos a las comunidades indígenas), debido a que son estas el referente principal y las mayores creadoras de este tipo de conocimiento. Este conocimiento vernáculo debe ser conservado y no ser extinguido, reconociendo la participación positiva, intelectual y científica de las comunidades locales, así como su contribución en los beneficios tanto económicos como no económicos, facilitando al mismo tiempo el uso científico y tecnológico de su conocimiento en beneficio de la sociedad en general (Semante Quiñonez & León Barreto, 2012).

Para Castro (2006), Desarrollo local significa echar a andar el conocimiento, la inteligencia, la creatividad local, para mejorar la calidad de vida de los habitantes de un barrio, comuna o localidad: esto significa valorar las potencialidades y las acciones de los autores locales (p. 166).

Entendido de esta forma desarrollo local es tomar recursos propios del país, saberes populares, ingenios, tecnologías y materiales vernáculos; es decir saberes y tecnologías socialmente apropiadas que resuelven problemas de la vida cotidiana.

Profundizar en la cultura vernácula de manera que se pueda potenciar al máximo la creatividad local abriéndola al cambio y a la innovación significa desarrollo local.

1.4.3. La Eco Estética Como Código Cultural y Recurso Conceptual

Son muchas las visiones dadas como estética, teniendo en cuenta que toda expresión “bella” es estética o posee capacidad estética. En diversas investigaciones realizadas se concluye que la estética es un juicio subjetivo que es intraducible como consecuencia de su valoración individual, si se considera que lo que es bello para un contexto, quizás para otro no lo sea, (Arenas, 2003).

La estética origina una reflexión de valor objetivo, es decir la belleza es un juicio valorativo que posee un condicionamiento contextual, ideológico y cultural que la postula como expresión colectiva, esta forma puede dar la

capacidad a la cultura material de actuar sobre la sensibilidad de un grupo mientras articulen los códigos estéticos de un nicho cultural determinado, siendo este concepto lo que se denomina “eco estética”: el reflejo normativo y descriptivo de la sensibilidad de un colectivo. (Arenas, 2003, pág. 92).

El reflejo es la proyección de determinada sensibilidad, para hacer referencia a toda forma que incita o causa en un colectivo respuesta de arraigo, pertenencia y afecto, las cuales darían a la expresión material un estatus simbólico que la promueve dentro de las jurisdicciones culturales del “tener” y que provoca juicios con una elevada valoración que generan relaciones de identificación.

Los científicos del pensamiento viso espacial presentan dos vertientes frente a lo estético:

1. Visión tradicional o estética inducida: necesita de análisis estéticos deducidos y los mensajes formales van encaminados a grupos culturales ajenos a nosotros. Es originada por el proyectista y se manifiesta en su diseño, tiene la finalidad de transportar al usuario por el universo de la belleza del diseñador, es subjetiva, donde sus efectos no pueden ser controlados, son basadas en el ensayo – error ya que es una auto proyección no requiere mayor complejidad que una búsqueda de coherencia o madurez normal del profesional.
2. Estética deducida o eco estética: es causada por el contexto cultural, precede al mensaje del diseñador, el cual debe examinar la sensibilidad morfológica del grupo social al que se dirige y relatar la interpretación de los hechos. Esta perspectiva requiere mayor grado de complejidad en cuanto a la actividad del diseño debido a que implica investigaciones de la cultura material del contexto cultural de aceptación (Arenas, 2003).

Para el presente trabajo se tomará como referente o Eco estética a todos los valores de uso, simbólicos y sígnicos que se ven alrededor del objeto Vernáculo con fines de readecuación de estos.

CAPITULO II.

2.1. Estado del Arte

2.1.1. La cultura Vernácula

Para el presente trabajo de investigación se hace necesario entender el origen y significado del término vernáculo y para ello recurriremos a la definición etimológica del mismo.

Según la Real Academia Española, la palabra proviene del latín *vernacŭlus*.
adj. Dicho especialmente del idioma o lengua: Doméstico, nativo, de la casa o países propios.

Por un lado, este adjetivo se refiere a algo nativo o doméstico, especialmente si se trata de un idioma o de una lengua.

Por otro lado, no podemos obviar tampoco lo que se conoce como arquitectura vernácula. Esta es la que viene a identificar a una región concreta, la que es la más tradicional y significativa del lugar y tiene la particularidad de que se origina cuando los nativos de una tierra se ven en necesidad de construir para así poder sobrevivir (Porto Pérez Julián, 2014).

En Ecuador como en otros países la arquitectura vernácula es aquella que no necesita de arquitectos es muy evidente en el campo y zonas rurales, es la forma más tradicional de construcción y se compone de un sinnúmero de técnicas que son el reflejo de una cultura muy ingeniosa, y además de años de experimentación con muchos materiales locales.

Paralelamente a la arquitectura vernácula también encontramos artefactos, hechos a mano que reflejan necesidades inmediatas de grupos humanos, objetos tradicionales que manifiestan soluciones constructivas diferentes a las pensadas en ámbitos académicos y profesionales, que evocan significados y están directamente relacionados al ambiente y a las necesidades prácticas, sociales y simbólicas de los nichos culturales que los produjo. Son creaciones objetuales anónimas, resultado de años de experiencia y basados en el

conocimiento empírico que responden a las condiciones del lugar, es decir, sin exceso y tomando lo que está a la mano. Podríamos hablar de objetos naturales o básicos que se gestaron sin la presencia del diseñador industrial.

2.1.2. El Diseño Vernáculo

El término diseño no solamente se aplica a proyectos que se desarrollan por medio del conocimiento erudito, también puede ser empleado para designar una producción artesanal o semi industrial de objetos que han sido configurados, arreglados y estructurados, para satisfacer las necesidades concretas de un individuo, grupo o comunidad (Valese, 2007).

Deny Cardoso (2000) define el diseño como:

(...) la tecnología proyectiva que objetiva el desarrollo de productos, con una configuración definida, para la producción en pequeña o gran serie, considerando cuestiones de uso, significación, desempeño, funcionamiento, costo, producción, comercialización, mercado, calidad formal y estética, impacto ambiental, urbano y ecológico. (p.34)

El término «diseño» se emplea para denominar tanto los productos pertenecientes a la categoría del diseño dicho "erudito", como para los artefactos populares, clasificados como vernáculos, Estas terminologías no tienen por objetivo ser dicotómicas, ya que no existen jerarquías entre una y otra.

El diseño vernáculo y el diseño erudito son actividades que apuntan a configurar artefactos para satisfacer las necesidades del usuario final, en el caso del diseño erudito, y del usuario / productor en el diseño vernáculo, considerando los aspectos formales, funcionales y de producción.

Como diferencias, el diseño "erudito" es realizado por profesionales liberales o autónomos, que tuvieron acceso a la formación profesional de enseñanza superior, y cuya actividad proyectada pretende atender a las necesidades de un cliente, objetivando la producción de productos a escala industrial, semi industrial o incluso artesanal. Ambas

formas de "diseño", pueden entenderse como prácticas de comunicación como formas de representación de los contextos en los que se generaron.

El diseño «vernáculo» es producido por trabajadores informales, a partir de conocimientos adquiridos de la observación de la práctica, con el propósito de atender a las necesidades concretas del usuario / productor y generar un producto adecuado a su uso y contexto (Cardoso F. , 2003).

El contacto entre diversas culturas y saberes permite la influencia y el intercambio mutuo entre lo popular y lo erudito. De esta forma, el diseño erudito se apropia del lenguaje popular, y el diseño vernáculo incorpora modos de producción provenientes de las prácticas del diseño erudito.

Jean Baudrillard realiza una clasificación y análisis de objetos dividiéndolos en “Objetos Biográficos” y “Objetos Protocolares”, (Baudrillard, 1971).

De acuerdo con Baudrillard (1971):

(...) la presencia y las funciones del objeto mecanizado moderno, llamado Protocolar, están, en efecto, regidas por los progresos científicos y culturales de un mundo en plena aceleración. (...) Antes de la era industrial, lo utilitario y lo decorativo, estaban tan íntimamente mezclados (pipa tallada, aparador labrado, armadura cincelada...) que su biografismo se daba naturalmente. (p.59).

Estas características de los objetos no excluyen la posibilidad de que los objetos que sean protocolares tengan también cualidades biográficas.

El objeto vernáculo y el biográfico son distinguidos claramente si observamos el “por qué” o al “cómo” son incorporados o creados, comercializados o utilizados. Relacionado con esto se puede decir que los objetos vernáculos nacen, sin embargo, son creados los objetos biográficos. Sobre este Bourdieu (2002) destaca la importancia que tiene la herencia en el contexto de las relaciones humanas y ésta a su vez en los objetos expresando que “(...) no

existe herencia material que no sea a la vez herencia cultural”, por consiguiente, se puede decir que un reflejo de este contexto lo constituyen tanto los objetos biográficos, como los vernáculos. Aunque en algunos casos se demuestra un determinado rechazo a esa herencia, como mecanismo de pertenencia a otro diseño de autenticaciones, esta derivación no reincide sobre el objeto vernáculo, justificadamente, al no negar su origen y apoyándose en sus principios de creación.

movimiento, con el objetivo de ofrecer servicios o productos a los clientes / consumidores.

2.1.2.1. Diferencia entre lo vernáculo, lo antiguo y lo viejo

De acuerdo con Morin (1971) plantea:

(...) lo ‘antiguo’ (distinguido) y lo ‘viejo’ (popular), no se miden tan sólo por números de años (...) ‘Lo antiguo’ tiene más precio para el modernizado que vive atento al futuro, que, para el artesano, pegado al pasado; (...) el calentador agujereado, trofeo de tantas paredes blancas, no presenta el menor interés para el miserable que sueña con tener uno nuevo. Al igual que los objetos utilitarios, los decorativos siguen a su modo al ritmo de la movilidad social (p. 190)

Relacionado a lo planteado por el autor hace referencia a que los objetos antiguos son los elementos más apreciados y distinguidos, sin embargo, con relación a lo viejo manifiesta que es lo popular sin ningún tipo de valor, ambos no solamente son medidos por los años, existiendo también los objetos aprovechados que se consideran los decorativos para la sociedad.

En palabras de Baudrillard (1971):

El objeto antiguo proviene del barroco cultural. Su valor estético es siempre un valor derivado: en el que se borran los estigmas de la producción industrial y las funciones primarias. Por todos estos motivos el gusto por lo antiguo es característico del deseo de trascender la

dimensión del éxito económico, de consagrar un signo simbólico, culturalizado y redundante, un éxito social y una posición privilegiada. Lo antiguo es, entre otras cosas, el éxito social que busca una legitimidad, una herencia, una sanción ‘noble’ (p. 60)

De acuerdo con este autor el objeto antiguo es propio de la aspiración de difundir la dimensión del triunfo económico, de darle a este un valor simbólico y una posición preferida en la sociedad. Estos se exhiben como un elemento tradicional, muchas veces se convierten en objetos valiosos y ornamentales.

En el entorno, el diseño de un objeto de uso, es uno de los elementos de mayor importancia. La dimensión tipológica, geográfica y temporal son las que instauran numerosas características de este. En Diseño concretar de dónde viene y hacia dónde va un artefacto es el fragmento más complejo. Los objetos son un reflejo del entorno al que corresponden, pues si no lo son, generan una discrepancia en el momento del empleo. Cada usuario posee su forma personal de efectuar diferentes acciones, de distinguir estímulos y de procesar órdenes, instrucciones, etc., estableciendo un sentido de pertenencia determinado (Laso, 2014).

El objeto Vernáculo corresponde a un modelo de funcionamiento único de este tipo de realidades, consecuencia de un proceso de adaptación a la vertiginosa transformación de la ciudad que los aloja. El acercamiento más próximo que se halla sobre este diseño, es la de Adriana Valese, quien, en su tesis para doctorado de Diseño Industrial en Sao Paulo, define al objeto Vernáculo como “una denominación atribuida a los artefactos populares creados por un individuo o una comunidad para atender las necesidades básicas y concretas para la sobrevivencia”. En esta tesis, se instituye que los diseños vernáculos brotan dentro del sector del comercio, en tiempos de escasez, como procedimientos rápidos y de poco presupuesto para poder desplegar actividades laborales. En la generalidad de los casos, los materiales y tecnologías empleados son los que están al alcance en un momento determinado. Esta

apropiación tiene un elevado valor funcional, y valores estéticos no pensados, productos de diseño espontáneo de sus autores.

Adriana Valese hace referencia al objeto Vernáculo desde una perspectiva diferente. Para ella, este es un aparato, consecuencia de una sucesión de apropiaciones e intercambios únicas, ya que simbolizan al universo subjetivo del productor. Éste habita dentro de un medio, donde se relaciona el pasado con la cotidianidad, formando esta objetualidad que se instaure “como un sistema de significados que se descifra por medio de la interpretación de símbolos y rituales” (González, 2005). Estos aparatos, según Valese, surgen por las necesidades de sustento y de trabajo. Para crearlos, se interrelacionan un conjunto de métodos conformes y apropiados, asimilados bajo un sistema de imitación y experimentación con materiales y herramientas. El ambiente en el cual son establecidos es el que crea los recursos y las oportunidades para que estos objetos surjan, y de la misma forma se instituye qué condiciones económicas se establecen para el manejo, empleo, y acabado del material, mas no su nivel de creatividad (Laso, 2014).

La disposición de elementos, empleo de materiales, acabados y otro tipo de detalles como ornamentos que el interesado suele adicionar como una forma de identificación del objeto vernáculo es un tipo de apropiación que corresponde a códigos albergados en conocimiento, memoria y sentimiento de sus habitantes.

Este proceso de innovaciones pertenece a un movimiento de naturaleza de nuevas identidades sociales como representación de vínculo, se encuentra influenciado por factores sociales, ambientales económicos y valores culturales. Igualmente, decreta que estos objetos se establecen en un “espacio que facilita la comunicación y la producción de nuevas informaciones, es un grupo de diferentes textos y lenguajes” y que se van transformándose al entrar en contacto unos con otros.

El diseño vernáculo es uno de los tantos indicios de una nueva cultura popular urbana que emerge en las complejas articulaciones de la dinámica de las grandes metrópolis, en la que las clases populares asimilan y reciclan lo que está a su alcance para sobrevivir física y culturalmente.

Los artefactos del diseño vernáculo son elaborados para atender funciones específicas inherentes a las necesidades de trabajo y sustento, a la necesidad de inclusión social, económica y cultural. Estos artefactos se configuran a partir de materiales y técnicas provenientes de los modos de uso y producción local, mezclados con los saberes y prácticas del cultivo de origen.

Para que podamos estudiar los artefactos del diseño vernáculo y su relación con sus agentes productores / usuarios y la ciudad, optamos por establecer diversos recortes. Primero categorizaremos los artefactos separándolos entre artefactos fijos y artefactos móviles.

Los artefactos fijos son los que se montan en un lugar donde se venden los productos. A pesar de que algunos artefactos de esa categoría poseen mecanismos de locomoción como ruedas, no se utilizan para ser locomotor en busca del cliente.

Los artefactos móviles del diseño vernáculo son confeccionados para uso en movimiento, con el objetivo de ofrecer servicios o productos a los clientes / consumidores.

También podemos identificar los cambios formales y estéticos a los artefactos de la misma función, que se encuentran en varias regiones del país. Estos cambios son acarreados por diversos factores, entre ellos la pérdida de las referencias del medio de origen, y la adquisición de nuevos vocabulario y sintaxis.

El medio ambiente y el perfil del público consumidor también son elementos que actúan significativamente en la forma, estética, función y comunicación visual del artefacto.

En su proceso migratorio para los grandes centros urbanos, los artefactos del diseño vernáculo aparecen reelaborados, pues perdieron la relación "natural" de la cultura con los

territorios geográficos y sociales, reorganizándose en otros escenarios culturales, a través de los cruces constantes de las identidades.

Al investigar los artefactos de diseño vernáculo, verificamos diferencias existentes entre aquellos que se producen en el país, en relación con otros artefactos que se producen en otros estados. Estas diferencias pueden ser percibidas en la elección del material, en los procesos de producción y acabados. Esto se debe al hecho, como mencionamos anteriormente, de que los artefactos del diseño vernáculo sufren la influencia del medio en el cual fueron generados, pues buscan atender las necesidades individuales o colectivas, y se adecuan al productor / usuario, y a los modos de producción local.

Este trabajo pretende desafiar el dilema de cómo rescatar el diseño vernáculo evadiendo la huella de la escasez: de estilo, de clase, de elegancia. Por lo que se pretende intervenir con Diseño teniendo en cuenta parámetros o límites de actuación para no caer en una representación inocente.

2.1.3. Cultura Ideológica

Según la RAE, la Cultura podría definirse por un lado como un conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico y por otro lado se podría entender como el conjunto de modos de vida y costumbres, conocimiento y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social. Así mismo define la cultura popular como el conjunto de manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo.

La Ideología según la Real Academia de la Lengua se entiende como el conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural, religioso o político.

Por lo tanto:

La cultura ideológica entendida desde el Diseño no es más que el conjunto de actuaciones, comportamientos, reglas, normas y principios que diferencian, configuran y caracterizan la identidad de un determinado colectivo. Es un universo simbólico y sígnico que puede ser interpretado, analizado y leído por el proyectista o Diseñador para percibir valores de pensamiento colectivo, roles y entidades que son capaces de transmitir valores, conductas, actitudes, cualidades de grupos de personas que pueden ser análogamente transferidos e interpretados a comportamientos objetuales (Sánchez, Tarquino, & Suárez, 2016).

El presente trabajo indagará en el universo simbólico y sígnico de la eco estética producida por los Objetos Vernáculos en el contexto cultural del Ecuador.

2.1.4. Herencias Culturales

La herencia cultural es el patrimonio inmaterial y material de un territorio, comunidad o región que ha sido delegado para ser preservado y trasferido de generación a generación. Contiene costumbres, creencias, conocimientos, expresiones artísticas, reglas, patrones, normas, valores, conductas, prácticas sociales y tradiciones, lugares, entidades, objetos y cualquier otra expresión perteneciente a la cultura. Estos elementos están personalizados también en libros, textos y otras obras literarias, herramientas musicales, vestimenta, cocina, etc. De la misma forma, constan elementos de carácter intangible, como los ritos, ceremonias, cultos, el folclor, las tradiciones, el lenguaje y el conocimiento de diferentes géneros. La herencia cultural es un bien que posee valor para las poblaciones, por este motivo es un patrimonio que se estima, conserva y trasfiere (Contreras, 2018).

El Objeto de estudio del presente trabajo se centra en una tipología de objetos muy populares dentro del contexto o nicho cultural del Ecuador, Los Objetos Vernáculos forman parte importante de la cultura material y reflejan la forma de pensar y actuar de nuestra sociedad por lo tanto esta tipología de objetos podría ser considerada herencias de saberes populares que resuelven modos de vida o necesidades inmediatas.

En palabras de Bourdieu (2002) destaca la importancia que tiene la herencia en el contexto de las relaciones humanas y ésta a su vez en los objetos expresando que “(...) no existe herencia material que no sea a la vez herencia cultural”.

De esta manera podría afirmarse que el objeto vernáculo es un bien material que responde a condiciones culturales del contexto en el que se creó por lo tanto es una herencia cultural.

2.1.4.1. Características de las Herencias culturales

- Las herencias culturales son de carácter social ya que se hace para la sociedad y es distinguida y gustada por la comunidad.
- Su importancia está en el valor histórico patrimonial que encierra por los conocimientos y técnicas que por medio de ella se transmiten.
- Manifiesta rasgos particulares de una sociedad específica.
- Posee la capacidad de transformarse a partir de sus propias características y al ritmo del desarrollo cultural de la sociedad.
- Tiene un carácter didáctico ya que la herencia cultural sirve de propósito para instruir y aprender sobre el pasado de una comunidad.
- Refuerza la identidad cultural.
- Es representativa ya que transmite de una generación a otra (Contreras, 2018)

El patrimonio comprende la herencia compartida entre individuos, de bienes materiales que pueden ser muebles e inmuebles y bienes inmateriales que pueden ser elegidos por algunas de estas dimensiones:

1. Sentido de identidad.
2. Estéticos / artísticos.
3. Etnográficos (Esmoris, 2017).

Un bien material o inmaterial con historia puede ser patrimonial, debido a que la distancia temporal es indispensable para que exista patrimonio. Se puede sustentar que el primer bien patrimonial de una sociedad ya sea mundial, nacional, regional o local, está conformado por sus relatos históricos propios. Es el paso del tiempo transformado en narraciones, lo que genera sentido patrimonial (Esmoris, 2017).

Para que un bien material o inmaterial sea considerado patrimonial debe representar dentro de alguna historia universal, territorial, nacional o local, así como narrar y evidenciar su historia: no existe patrimonio sin una historia contextualizada. Conjuntamente, debe cimentar sus valores patrimoniales por caracterizarse por:

1. Simbolizar testimonios de épocas y estilos.
2. Por excepcionalidad.
3. Por tener particularidades singulares (Esmoris, 2017).

2.1.5. Indicadores de Cultura para el desarrollo en Ecuador.

Las industrias culturales y creativas son sectores dinámicos y en rápida expansión en la economía mundial. Estas industrias contribuyen al crecimiento nacional, permitiendo la diversificación de las economías nacionales generando ingresos y creación de empleo. Además, contribuyendo a la creación, producción y transmisión de contenido simbólico, sus efectos se extienden a beneficios no económicos. Contribuyen por ejemplo a la expansión de las oportunidades de la gente en participar en la vida cultural y en la promoción de la diversidad cultural (La Unesco, 2013).

Las actividades culturales favorecieron al Producto Interior Bruto en un 4.76% en el 2010, Dejado evidenciado que la cultura es responsable de una parte importante de la producción nacional, lo cual genera ingresos y mantiene los sustentos de los ciudadanos (La Unesco, 2013).

Según la Unesco (2103), En 2010, el 2.2% de la población empleada en Ecuador tenía ocupaciones culturales (134,834 personas). Lo que quiere decir que muchos ecuatorianos se benefician de la generación de ingresos y de una mejor calidad de vida gracias a ocupaciones culturales.

(...) las ocupaciones culturales permiten la creatividad y el ejercicio de los derechos culturales, y gracias a las características únicas del sector de la cultura y de su dependencia de micro, pequeñas y medianas empresas locales, el empleo cultural también facilita la distribución de la riqueza a los más necesitados.

Las culturas e identidades se ven favorecidas como Patrimonio ya que es un importante medio para la transmisión de conocimientos entre generaciones. Por un parte proporciona inspiración para la creatividad contemporánea y promueve el acceso y disfrute de la diversidad cultural. Por otra parte, el patrimonio cultural tiene un gran potencial económico, por ejemplo, en relación con el sector turístico. Sin embargo, el patrimonio es una riqueza frágil que requiere de políticas y modelos de desarrollo que preserven y promuevan su diversidad y singularidad para un desarrollo sostenible (La Unesco, 2013).

La Dimensión del Patrimonio examina el establecimiento y la aplicación de un marco multidimensional para la protección, salvaguardia y promoción de la sostenibilidad del patrimonio (La Unesco, 2013)

2.1.6. Patrimonio Cultural, Clasificación

El patrimonio cultural es lo que heredamos de nuestros antecesores por lo que deben ser conservados y estos son transmitidos a las futuras generaciones, estos pueden ser materiales e inmateriales como se observa en la siguiente figura. Cuando se trate de bienes inmuebles se considerará que pertenece al Patrimonio Cultural del Estado el bien mismo, su entorno ambiental y paisajístico necesario para proporcionarle una visibilidad adecuada;

debiendo conservar las condiciones de ambientación e integridad en que fueron construidos.

Corresponde al Instituto de Patrimonio Cultural delimitar esta área de influencia.

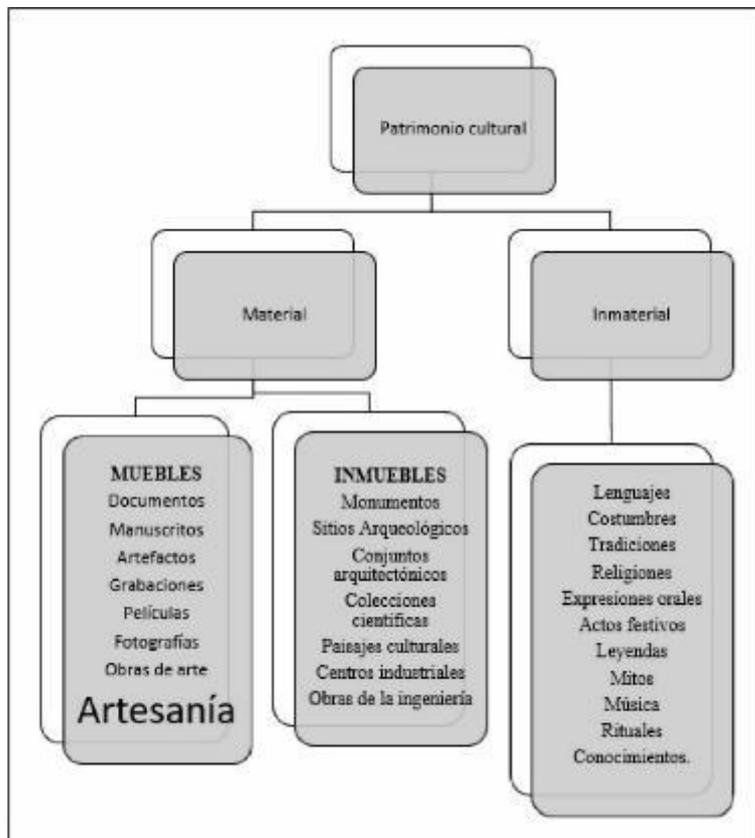


Figura 1. *Clasificación Patrimonio Cultural*

Fuente: (Chávez Martínez, 2015).

Las categorías del patrimonio cultural material consideradas por el Estado ecuatoriano, son las siguientes:

Según (Ley de Patrimonio Cultural).

Art. 7.- Declárense bienes pertenecientes al Patrimonio Cultural del Estado los comprendidos en las siguientes categorías:

- a) Los monumentos arqueológicos muebles e inmuebles, tales como: objetos de cerámica, metal, piedra o cualquier otro material perteneciente a la época prehispánica y colonial; ruinas de fortificaciones, edificaciones, cementerios y yacimientos arqueológicos en general; así como restos humanos, de la flora y de la fauna, relacionados con las mismas épocas; b)

Los templos, conventos, capillas y otros edificios que hubieren sido construidos durante la Colonia; las pinturas, esculturas, tallas, objetos de orfebrería, cerámica, etc., pertenecientes a la misma época; c) Los manuscritos antiguos e incunables, ediciones raras de libros, mapas y otros documentos importantes; d) Los objetos y documentos que pertenecieron o se relacionan con los precursores y próceres de la Independencia Nacional o de los personajes de singular relevancia en la Historia Ecuatoriana; e) Las monedas, billetes, señas, medallas y todos los demás objetos realizados dentro o fuera del País y en cualquier época de su Historia, que sean de interés numismático nacional; f) Los sellos, estampillas y todos los demás objetos de interés filatélico nacional, hayan sido producidos en el País o fuera de él y en cualquier época; g) Los objetos etnográficos que tengan valor científico, histórico o artístico, pertenecientes al Patrimonio Etnográfico; h) Los objetos o bienes culturales producidos por artistas contemporáneos laureados serán considerados bienes pertenecientes al Patrimonio Cultural del Estado a partir del momento de su defunción, y en vida, los que han sido objeto de premiación nacional; así como los que tengan treinta años o más de haber sido ejecutados; i) Las obras de la naturaleza, cuyas características o valores hayan sido resaltados por la intervención del hombre o que tengan interés científico para el estudio de la flora, la fauna y la paleontología; y, j) En general, todo objeto y producción que no conste en los literales anteriores y que sean producto del Patrimonio Cultural del Estado tanto del pasado como del presente y que por su mérito artístico, científico o histórico hayan sido declarados por el Instituto, bienes pertenecientes al Patrimonio Cultural, sea que se encuentren en el poder del Estado, de las instituciones religiosas o pertenezcan a sociedades o personas particulares.

Cuando se trate de bienes inmuebles se considerará que pertenece al Patrimonio Cultural del Estado el bien mismo, su entorno ambiental y paisajístico necesario para

proporcionarle una visibilidad adecuada; debiendo conservar las condiciones de ambientación e integridad en que fueron construidos.

Tomando en cuenta la definición más básica de Artesanía, que se refiere al arte o técnica de fabricar o elaborar objetos o productos a mano, con aparatos sencillos y de manera tradicional. El Objeto Vernáculo se posiciona como una artesanía teniendo en cuenta sus momentos y forma de creación, por lo tanto, entra en la clasificación de patrimonio cultural.

2.1.7. Políticas para el proceso de conservación del patrimonio cultural en Ecuador

El Ecuador es un país multicultural, que posee riquezas culturales invaluables, que percibe todos aquellos testimonios y expresiones de la humanidad que tienen gran relevancia en relación con la historia, la arqueología, el arte, las tradiciones, las ciencias y la cultura universal del país, manteniendo vivos los elementos determinados que diferencian sus disímiles y variados contextos culturales. De aquí la importancia para su preservación, protección, conservación, mantenimiento y transmisión a las futuras generaciones (Chávez Martínez, 2015).

El Estado ecuatoriano mediante el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, en cumplimiento de la Ley de Patrimonio Cultural posee entre sus importantes funciones, la de confeccionar el inventario de todos los bienes de este patrimonio sean propiedad pública o privada, e indagar, conservar, resguardar, reponer, presentar y promocionar el patrimonio cultural en el Ecuador (Chávez Martínez, 2015).

De acuerdo con la (Ley orgánica de Cultura, 2016) plantea:

Art. 7.- De los deberes y responsabilidades culturales. Todas las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen los siguientes deberes y responsabilidades culturales: a) Participar en la protección del patrimonio cultural y la memoria social y, en la construcción de una cultura solidaria y creativa, libre de violencia.

Art. 23.- Del Sistema Nacional de Cultura. Comprende el conjunto coordinado y correlacionado de normas, políticas, instrumentos, procesos, instituciones, entidades, organizaciones, colectivos e individuos que participan en actividades culturales, creativas, artísticas y patrimoniales para fortalecer la identidad nacional, la formación, protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales, incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios artísticos y culturales y, salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural para garantizar el ejercicio pleno de los derechos culturales.

Ecuador tiene un marco constitucional que protege la gestión, conservación, desarrollo y protección del patrimonio cultural.

La (Constitución de la República del Ecuador, 2008), hace referencia al patrimonio natural y cultural en las siguientes disposiciones:

Art. 21.- Las personas tienen derecho a construir y mantener su propia identidad cultural, a decidir sobre su pertenencia a una o varias comunidades culturales y a expresar dichas elecciones; a la libertad estética; a conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Art. 57.- Se reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

13. Mantener, recuperar, proteger, desarrollar y preservar su patrimonio cultural e histórico como parte indivisible del patrimonio del Ecuador. El Estado proveerá los recursos para el efecto.

Art. 83.- Son deberes y responsabilidades de las ecuatorianas y los ecuatorianos, sin perjuicio de otros previstos en la Constitución y la ley:

13. Conservar el patrimonio cultural y natural del país, y cuidar y mantener los bienes públicos.

Art. 276.- El régimen de desarrollo tendrá los siguientes objetivos:

7. Proteger y promover la diversidad cultural y respetar sus espacios de reproducción e intercambio; recuperar, preservar y acrecentar la memoria social y el patrimonio cultural.

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales.

2.1.8. Plan Nacional del Buen Vivir: políticas de Estado

El Estado, como entidad reguladora de estas transformaciones radicales del sector, manipula una posición clara de unión y progreso de adentro hacia afuera. El desarrollo del país en esto y diferentes aspectos se ha visto detallado dentro del Plan del Buen Vivir, el cual plantea objetivos, estrategias, propuestas, entre las que se encuentran una de las importantes metas que trata sobre la identidad latinoamericana, memorias colectivas y simbolismos y establece lo siguiente:

Revolución por la dignidad, soberanía e integración latinoamericana, para conservar una posición digna, soberana y clara en las relaciones internacionales, frente a los organismos multilaterales. Lo que facilitará adelantar hacia una verdadera integración con América Latina y el Caribe, así como insertar al país de forma estratégica en el mundo.

En el Plan del Buen Vivir se detalla en el Objetivo 8: “Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”.

2.1.9. Marco Teórico Conceptual

2.1.9.1. El Diseño Industrial

La definición de Diseño Industrial dado por (Rodríguez G. , 2016, pág. 9).

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); que se brinden como servicio; que se encuentren estandarizados, normalizados y seriados en su producción, y que traten de ser innovadores o creativos dentro del terreno tecnológico (en cuanto a funcionamiento, técnica de realización y manejo de recursos), con la pretensión de incrementar su valor de uso. 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.

2.1.9.1.1. Características esenciales de la actividad del diseño industrial

1. Actividad que satisface las necesidades de la colectividad social a través del desarrollo de productos en interacción directa con los usuarios.
2. Actividad creadora en la esfera de las disciplinas que conforman el gran campo de la proyección ambiental.
3. Actividad que trata ante todo de desarrollar el valor de empleo de los productos (función del producto y manejo por parte del consumidor).

4. Actividad que establece las propiedades formales estéticas, estructurales y funcionales de los productos.
5. Actividad que procura ser una instancia crítica en la conformación de la naturaleza de los objetos.
6. Actividad que pretende ser una herramienta para el aumento de la productividad o para el fomento de nuevas industrias.
7. Actividad coordinadora del perfeccionamiento y proyección de productos.
8. Actividad diseñada como procedimiento para aumentar el volumen de las exportaciones (Rodríguez G. , 2016).

El diseño, es la habilidad, destreza y capacidad que presenta cualquier individuo para desarrollar un artefacto u objeto. Posee la finalidad de satisfacer necesidades, que a través de operaciones pueden ser cumplidas. “El diseño es una capacidad humana única que es inalterable, sus revelaciones han sido muy transformadas en el curso de los tiempos”.

El objeto se convierte en tangible al momento de la intervención del ser humano por medio de los materiales que existen en la naturaleza dándoles la forma, brindándoles cualidades que le faciliten realizar la acción, tomando gran relevancia estas acciones a partir de que este se constituye en un territorio, dejando de ser nómada, facilitando de esta manera generar instrumentos para efectuar tareas técnicas y operativas, que, al momento de instaurarse en un lugar, le admitirían convivir con su medio (Alvarez Muñoz, 2017).

Al inicio las culturas por su esencia nómada no creaban objetos utilizables, producto a su escasa permanencia y pocos conocimientos de su entorno, lo que traía como resultado que su cultura fuera frágil debido a que frecuentemente se mutaba (Sánchez M. , 2015).

El desarrollo de estos objetos al ser nómadas, necesitaba de elementos cimentados en un aspecto de protección y portabilidad, que pudieran subsistir de acuerdo al lugar donde se encontrasen, “Sus necesidades básicas y cuya morfología aprovechaba y contendía con las

leyes y principios físicos, por ejemplo, la necesidad de portabilidad de víveres, alimento y vivienda” (Sánchez, Tarquino, & Suárez, 2016, pág. 9). De esta forma era que estos grupos al momento de instaurarse en un territorio definitivo se daban cuenta que podían interactuar con la naturaleza, por medio de la creación de nuevas herramientas.

La intervención del ser humano con el medio ambiente, la explotación y aprovechamiento de sus recursos naturales, permitieron el desarrollo y manipulación de diferentes materiales para su beneficio y satisfacción de sus necesidades, que va desde las fibras naturales, la preparación de pieles para protegerse del clima, la creación de artefactos mediante la madera o el barro, transformarían de forma drástica, el modo de la recogida y cosecha de sus alimentos, este proceso de innovación e indagación fructificaría en el transcurso del tiempo, creando y mejorando la sociedad, donde tanto las técnicas de fabricación como el desarrollo de objetos pasarían de generación en generación (Alvarez Muñoz, 2017).

El diseño constituye una materia que puede ser discutida, compartida y trabajada ya que en sí misma tiene una finalidad, esta disciplina va a tener una relación indirecta con determinadas carreras académicas, debido a que a través de los objetos que en esta se puedan implementar el diseño tiene una especial participación. De esta forma es donde el diseñador industrial contribuye en otras áreas, desarrollando los caracteres morfológicos y productivos para que al momento de intervenir en los materiales del objeto sea tangible para su uso y pueda funcionar para dicha finalidad.

El diseño es una materia progresiva, ya que se sostiene de las nuevas tecnologías, relacionando herramientas, elementos, conceptos y contenidos de otras disciplinas, facilitando de esta manera el desarrollo de objetos que posean elementos simbólicos, facilitando su funcionamiento. El empleo de estos artefactos se plantea para un medio

determinado, que, gracias a los requerimientos del usuario, se desarrollan con una específica morfología (Alvarez Muñoz, 2017).

2.1.9.2. El Objeto de estudio del Diseño

La cultura material tangible cobra importancia en este punto puesto que los contextos culturales generan leguajes objetuales tangibles que son parte esencial del sentir de un pueblo y es deber del Diseñador teorizar y profundizar sobre estos temas.

El objeto tiene una estrecha relación entre su significado y su forma, en donde como primer estado es el de pronunciar su función fundamental, y por otra parte puramente su dimensión, estos dos elementos, connotativo y denotativo, en donde se pueden tener en cuenta varios elementos comunicativos que manifiestamente el objeto presenta, forma, mensaje, referente. Sánchez, expresa estos elementos como: “El concepto significativo (mensaje), por una unidad léxica (forma) y un conjunto de objetos de la realidad (referente). (Sánchez M. , 2015, pág. 14).

Cuando se habla del objeto se refiere al significado y forma, se concibe que este es resultado del perfeccionamiento de una idea, en la que tácitamente es la de satisfacer una necesidad específica, comprobando su funcionamiento, el que puede tener variación en relación con la cultura o lugar donde fue admitido (Alvarez Muñoz, 2017).

El diseño de objetos radica en establecer una forma como transportadora de un mensaje y significado que formulan una estructura de elementos físicos, establecidos en función de una utilidad como repertorio de sucesos en un objeto, sintetizando una propuesta cultural, escogiendo un usuario (rol), auto designándose como configuración volumétrica y con la sollicitación de ser elementos de afirmación y expresión de la identidad socio – cultural en un contexto (Sánchez M. , 2015, pág. 10).

De esta forma es, cómo el ser humano se ve en la necesidad de desenvolver objetos como instrumentos para su utilización diaria, en donde estas herramientas se convierten en

intermediarios de actos e intermediarios sociales, bajo el concepto por el cual fueron creados en donde como antes ya se mencionó, estos están cargados de simbolismos y significado, referido de otra forma, por medio de las palabras de (Cardona, 2010).

El hombre cosifica su universo, proporcionando recursos a necesidades de varios tipos, esta objetualización, conlleva a respuestas visibles e invisibles, donde los objetos son originados en los procesos de cambios dados sobre la naturaleza física de la naturaleza, donde el mundo natural es concerniente por su diversidad de formas, materiales y modelos (Cardona, 2010, pág. 43).

Los objetos como instrumento admiten que el individuo asimile, aprenda, adecue, apropie, inspeccione, reconozca, conceptualice sus ideas, cree estructuras para así conformar analogías frente a otros objetos generados bajo las necesidades del hombre a lo cual cita “Instrumento, que no solo le otorga al ser humano la facilidad de interactuar sobre el mundo exterior y someterlo a sus prioridades, necesidades, intereses y beneficios, sino que le proporciona también clases de artefactos, es decir, conocimientos y conceptos, de los cuales su inteligencia sirve para aprender sobre el mundo exterior para imaginarlo (Cardona, 2010).

Los objetos son producidos y desarrollados por el ser humano, creados a través de materiales, que se pueden personalizar por el fabricante o por el usuario, que de acuerdo a quien lo apetezca se puede determinar el volumen de su producción, consintiendo de esta forma tener productos de baja producción y productos industriales de alta producción en donde estos son idénticos (Alvarez Muñoz, 2017).

El objeto de uso se conforma entre el material que se ha transformado en una “cosa que se emplea”. Son objetos que nos acompañan diariamente, en todas las actividades que ejecutamos. Éste es una de las expresiones, de las extensiones del cuerpo humano hacia las operaciones que efectúa, lo cual conlleva a consideración, cuáles son los parámetros que hacen que este objeto alcance esta posición y se distinga de los demás (Laso Bonilla, 2014).

El Diseño a partir de una visión que busca la creación de una solución acabada que toma en cuenta todos los parámetros que se necesitan. Por medio del manejo de un sistema de parámetros y conocimientos, proponiendo una solución práctica expresada materialmente en un objeto. Para conseguir esta solución “material”, el estudio tiene en cuenta tanto al diseño, como al contexto que encerrará al objeto cuando sea creado. El medio es parte intrínseca de la forma de funcionar, de observarse y de construir de un objeto bajo la premisa de que el objeto funcionará de ese modo, porque su contexto lo requiere.

El acto de diseñar como tal es un proceso mental complejo. Formado por un procedimiento que intente modular y relacionar todas las redes, entornos, conceptos, circunstancias, factores, influencias, etc., de las que se debe valer para poder crear resultados. En esencia, es un modo de pensar a partir de un grupo de parámetros (Laso Bonilla, 2014).

2.1.9.3. Significado del objeto

El objeto, desde el punto de vista de diseño, es todo elemento tangible que el ser humano puede distinguir a partir de sus sentidos, los cuales intervienen como recolector de información, facilitando que este explique, interprete, comente, razone, deduzca, interactúe y represente una imagen en su mente, resultando como algo intuitivo, en cuanto a lo que es. Cardona manifiesta “estos objetos están cargados de significación, la cual el hombre interpreta, haciendo lectura de ella, tomándola y haciéndola funcional en su medio” (Cardona, 2010).

El objeto es un componente accesible a variadas definiciones relacionadas con el usuario, su nivel cultural y ambiente que lo encierra, pero que de alguna forma su identificación es limitada por su morfología, la cual es perfeccionada por símbolos que logran ser o no mundiales, que mediante este grupo de particularidades le facilitan al individuo establecer su significado, en donde el apropiamiento del objeto hace que alcance otro valor

que solo lo percibe el usuario, vinculando a los elementos que hacen en sí al objeto, que por medio de su empleo y aplicación va a ser oportuno de modo emocional por quien lo usa.

2.1.9.4. Diseño y artesanía: Límites de intervención

Diseño es el proceso de adaptación del entorno objetual a las necesidades físicas y psíquicas de los hombres de la sociedad.

Según (Francara, 2010), plantea que el diseño es “una actividad humana volitiva, abstracta que implica programar, proyectar, coordinar factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible (comunicar). Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de instituciones educativas y toma de decisiones”.

De acuerdo con el autor el diseño es una actividad realizada por los seres humanos de una forma abstracta donde se deben realizar proyecciones y coordinaciones tanto de los factores humanos como materiales permitiendo la comunicación, donde se deben aplicar los conocimientos adquiridos y tomar las decisiones apropiadas.

Víctor Papanek en su libro “Diseñar para un Mundo Real” define el diseño como “El esfuerzo consciente para establecer un orden significativo”. Si se parte de esta definición, admitimos que la acción de diseñar sólo es factible si existe conciencia, es decir mayores o menores niveles de conocimiento de lo que se concibe y de lo que se espera conseguir. Significado, esto es una relación entre medios, objetivos y grafías para conseguir lo proyectado, lo que demanda una programación de los elementos con los que se cuenta y una sucesión de operaciones que se pueden clasificar como esfuerzo. Es decir, se trata de una actividad propia del individuo como resultado de nuestro psiquismo superior y que, quienes nos antepusieron en el tiempo, concibieron su presencia en la tierra diseñando (Malo, 2008).

De acuerdo con Malo (2008):

Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos casi siempre es diseñar, pues el diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y

normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño. Todo intento dirigido a aislar el diseño, a convertirlo en una entidad por sí misma, va en contra del valor intrínseco del diseño en cuanto a matriz primaria subyacente de la vida. Diseñar es componer un poema épico, realizar un mural, pintar una obra maestra, escribir un concierto. Pero diseñar es también limpiar y reorganizar el cajón de un escritorio, sacar una muela cariada, preparar una tarta de manzana, escoger los puestos para un partido de béisbol callejero, educar a un hijo. (p.93)

Relacionado a lo planteado por el autor podemos decir que de forma general todos los seres humanos son diseñadores ya que este constituye el fundamento de todas las actividades humanas, de igual manera todas las normas, planificaciones realizadas para cumplir con un objetivo o con una meta conforman un proceso de diseño, todo lo que el hombre es capaz de hacer en su vida diaria es un diseño.

La artesanía, como fruto folklórico, ha generado rasgos característicos de nuestra identidad, como personas y como colectivo. Ese proceso está determinado por el entorno y la realidad social, económica y cultural. Las artes, creencias, valores, habilidades, prácticas, experiencias, costumbres y tradiciones que se transfieren de generación a generación, proponen una memoria que vive el presente colocando en valor las prácticas ancestrales en la cotidianidad de su quehacer (Navarro, 2013).

De acuerdo con Malo (2008):

Las artesanías, son parte de la cultura popular, lo que se ha acentuado luego de la Revolución Industrial que radicalizó las diferencias entre lo que se produce en fábricas y la obra de arte individual, por la concepción en la elaboración de los objetos y porque, con gran frecuencia, se trata de una forma de vida diferente a la establecida por los esquemas propios de una sociedad

industrializada. El psiquismo superior desarrollado en el ser humano posibilitó la transformación de los materiales del entorno en objetos destinados a satisfacer sus necesidades o a expresar belleza de acuerdo con los propósitos, con frecuencia religiosos en los rituales y ceremoniales. En estos casos hay un predominio de la mano que convierte en realidades tangibles objetos que previamente fueron concebidos en la mente. La mayor parte de la presencia humana en la tierra se satisfizo con la provisión de artefactos mediante la actividad artesanal. (p.94)

La artesanía como parte de la cultura popular son objetos fabricados por el ser humano para satisfacer sus necesidades a partir de la transformación materiales que se encuentran en el medio, es una forma de vida que se diferencia de la que se vive en una sociedad industrializada. Por medio de estos objetos artesanales construidos se expresa la belleza de acuerdo al propósito con los que son creados.

2.1.9.5. Dimensiones de la artesanía

1. El Artesano: Como creador y constructor de la cultura.
2. La Actividad Artesanal: Como proceso en el que se aplican técnicas y prácticas artesanales y tradicionales contemporáneas y como proceso productivo que proporciona medio de vida al artesano.
3. El producto Artesanía: Expresión de identidad de y de la cultura autóctona, nacional, territorial y local (Navarro, 2014).

Las artesanías necesitan de artesanos que las trabajan con técnicas desiguales a la industria y, en la generalidad de los casos, consiguen de sus productos medios económicos para solucionar los problemas que la vida les traza, lo que envuelve un proceso variado de comercialización, de ahí que la artesanía, más allá de los objetos, es una representación de vida que difiere de las pautas determinadas por la industria que sujeta la sociedad

contemporánea. La problemática artesanal, va más allá de un estudio de la forma de producción y de su destino. El tipo de trabajo necesita de instrumentos concretos para cada clase de objeto y de instalaciones apropiadas. En ciertos casos se trata de una tarea particular.

A nivel internacional, la UNESCO 1997 citado por (Navarro, 2013), define la artesanía de la siguiente manera:

Los productos artesanales son los originados por artesanos, ya sea completamente a mano, o con la ayuda de utensilios manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más significativo del producto acabado. Se originan sin limitación por lo que refiere a la cantidad y empleando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza específica de los productos artesanales se basa en sus características propias, que pueden ser aprovechadas, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente. (p.5)

Esta definición, hace referencia a la preponderancia del trabajo realizado a mano y las diversas utilidades que puede llegar a tener un producto, sin hacer hincapié en el legado “tradicional”, lo cual admite percibir la peculiaridad de transformación y adaptación que posee el producto artesanal, pero sin comprometerse en ninguna afirmación. Relacionado con esta definición todo producto hecho en su mayor parte a mano es considerado un producto artesanal.

2.1.9.5.1. Características de la artesanía como elemento cultural

1. Son Patrimonio tangible por los objetos y el producto artesanal en sí mismo.
 - Inmutables: Al tener procesos preindustriales aún vigentes.

Simbólicos: Es testimonio de las historias locales, territoriales y nacionales, de los mitos, ritos y tradiciones, asociados al producto o a sus producciones.

Son patrimonios intangibles: por los saberes del artesano, su creatividad, destrezas y maneras de transmitir el conocimiento.

Dinámicos y evolutivos: por la creación de nuevos productos, técnicas, empleos de nuevos materiales e innovaciones desarrolladas.

Utilitario: por los diversos usos y métodos del objeto originado (Navarro, Diseño y artesanía, límites de la intervención, 2014).

Teniendo en cuenta el área de la producción, se da un progresivo protagonismo de la máquina sobre la mano del hombre. Se desarrolla cuantitativamente, de forma gigantesca, la fabricación de objetos utilitarios, se establece la fabricación en serie, siendo los objetos finales, casi textualmente iguales entre sí. La división del trabajo se realiza debiendo los trabajadores centrarse en una parte tanto del proceso general como de los objetos terminales. Su especialidad se somete a limitadas actividades y muchas veces a un pequeño espacio de la producción integral (Malo, 2008).

Constan otras temáticas, que necesitan análisis en torno a la artesanía latinoamericana, en cuanto que las transformaciones desarrolladas por la globalización son traducidas en reforma de los bienes culturales incitados por tendencias del consumo y moda. Es en este texto surge la imagen del diseñador como mediador entre los dos mundos (Navarro, Diseño y artesanía, límites de la intervención, 2014).

En el universo de la producción artesanal se originan apropiaciones en ambas direcciones desde la artesanía a la naturaleza del diseño y desde el diseño al mundo artesanal. Las tendencias imputadas estipulan al mismo espacio a productores y consumidores, ingresando en un círculo del cual es difícil salir, pero en el cual es notoria la cooperación.

Considerará que no preexistan problemas entre invención y creación como vías para el progreso, pero para el caso de la artesanía esta disertación se ve afectado por la notaria introducción de transformaciones en la producción con la finalidad de perfeccionarla y serializarla. En diversas ocasiones la unión entre diseñadores y artesanos da como consecuencia que el artesano se convierta en un manufacturero a pedido. Se libera el empleo de las metodologías, diseños, técnicas y símbolos en la búsqueda del visto bueno favoreciendo al mercado. Son nuevas las generaciones de diseñadores que se acercan al sector artesanal hallando posibilidades de ocupación, administrando a los artesanos para sus propios fines. Como consecuencia el objeto artesanal pierde identificación homogeneizándose por las tendencias del mercado (Navarro, Diseño y artesanía, límites de la intervención, 2014).

En variadas ocasiones para que el objeto artesanal permanezca comercialmente es preciso la entrada de invenciones, lo que hace que su producción seriada, haga que el artesano se convierta en diseñador. Lo que hace que el diseñador y el artesano en un universo globalizado adquieren un enlace indestructible y de auto complemento.

2.1.9.5.2. Mercado de artesanía y niveles de intervención propuestos para el diseño

La innovación o transformación de una materia prima en un objeto aprovechado y artístico pertenece a decisiones tomadas por el artesano, conformes con su oficio, pero que a su vez necesitan de una conceptualización y contextualización específica que se puede asociar con el proceso de diseño.

Tabla 1*Mercado de Artesanía y niveles de intervención propuesto para el Diseño*

Nicho de Mercado	Tipo de pieza Artesanal	Tipo de Artesano	Nivel de intervención de Diseño
Alto. Nicho de mercado reducido y de alto poder adquisitivo	Productos exclusivos, piezas únicas y de producción limitada. Productos arquetipos, que serán tomados como modelos para futuros artesanos	Artistas populares, maestros artesanos	Cuanto menor sea la influencia que el artista reciba de su entorno o del mercado, más original y única será su obra. La única intervención aceptable será en el sentido de promover, premiar o destacar. Valorar a estos artistas frente al público en general.
Medio	Artesanía contemporánea, Urbana. También conocida como artesanía de creación. Su valor comercial, está en gran medida determinada por el equilibrio entre el valor expresivo (Referentes estéticos y culturales) y el valor de uso.	Producida por individuos con una base cultural y tecnología más amplia. El artesano es un aspirante a empresario	En este nivel las intervenciones pueden ser totales y radicales, yendo de la sustitución de la materia prima, pasando por la racionalización de la producción, diseño de nuevos productos, estrategias comerciales, hasta la gestión del negocio
Bajo	Productos típicos de una determinada región, tales como: Dulces, compotas, jaleas, vinos, licores, aguardiente, frutas secas o procesadas, flores deshidratadas, esencias. Etc.	Artesanos tradicionales que producen de acuerdo a lo aprendido de generación tras generación. Producciones a pequeña escala	Propuesta de sistemas de promoción y que sumen valor agregado, incluyendo empaques, etiquetas, rótulos y campañas publicitarias, stands de ventas y todo tipo de material promocional. Optimizar los procesos de producción, incorporación de nuevas tecnologías, reduciendo etapas en el proceso, disminuyendo tiempos, y mejorando la calidad.
Muy Bajo, precios bajos, accesibles a todo el mundo	Artesanía de producción a gran escala, la industria del souvenir y recuerdos también denominada "artesanía estereotipada". En general son productos banales, de bajo costo y grandes volúmenes, que vulgarizan elementos típicos de la cultura local. Estos productos pueden producirse independientemente de su lugar de origen.	Mano de obra con baja instrucción. Muchos denominan esta producción como "Industrianía" por la introducción de principios "fordistas tayloristas" a la Producción manual.	En este nivel, el mejor apoyo es la introducción de métodos y técnicas modernas y eficientes de gestión empresarial o la propuesta de productos con un diseño de acuerdo al público consumidor.

Fuente: (Navarro, 2014)

2.1.9.6. Sistémica

La sistémica es la ciencia que se encarga del estudio de todo aquello que se presenta en la realidad a través de una Teoría General de Sistemas. Con ésta se confecciona una

estructura mental generalizada que se aplica a todos los sistemas ya sean tecnológicos, conceptuales, naturales, sociotécnicos o de cualquier tipo”. La sistémica es una ciencia transdisciplinaria, no forma un marco dogmático y cerrado, sino que constituye un sistema conceptual abierto que puede ser modificable, que integra todo nuevo conocimiento significativo (Hernandis, 2011).

El pensamiento sistémico es una herramienta apropiada para hacer frente a problemas de diferentes categorías y principalmente, a los problemas de la actualidad que son agotamiento de reservas, contaminación, hambre, desempleo y diseño industrial, debido a que la sistémica relaciona y sobrepasa los pensamientos parciales y opuestos, aparentemente, de las ciencias y de las humanidades (Hernandis, 2011).

Para el desarrollo de este proyecto se apeló al instrumento teórico de análisis empleada por Ashby en modelos jerarquizados organizacionales. Ashby desarrolló esta teoría para la optimización de los modelos en entidades con estructura jerarquizada.

2.1.9.6.1. Gráfico de Ashby

El gráfico de Ashby sigue un conjunto de pasos que contienen:

1. Planteamiento del problema.
2. Análisis teórico.
3. Clasificación de las variables.
4. Detección de desviaciones y carencias.

Este método facilita realizar un buen análisis preliminar y la facilidad de simular de forma teórica el problema y conseguir diferentes soluciones, todo ello con realimentaciones de información que acceden a la revisión periódica de los resultados alcanzados (Hernandis, 2011).

Al estudiar el caso de la organización en la cual se desea hallar metodologías que respondan a un grupo de cuestiones tales como:

- Pilotaje Deficiente.
- Carencia de Objetivos.
- Planificación Incorrecta.
- Ejecución Inadecuada.
- Desviación de los Objetivos (Hernandis, 2011).

La búsqueda de respuestas da lugar a la aparición de varias metodologías asentadas en la Teoría General de Sistemas. Estas metodologías revelan un esquema frecuente de “determinación de objetivos”, “análisis de los sistemas” y “diagnóstico”, de tal forma que el progreso de la Teoría de Sistemas y su aplicación a la organización brinda instrumentos para su análisis y control (Hernandis, 2011).

Esto queda representado en el gráfico siguiente:

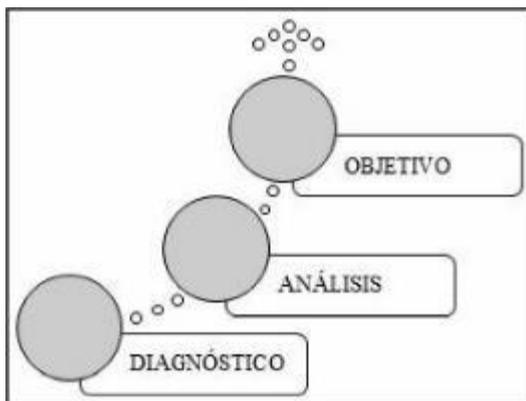


Figura 2. *Teoría General de Sistemas*

Fuente: (Hernandis, 2011)

2.1.9.7. Introducción al modelado de Diseño

Uno de los modelos teóricos iniciales, que procuraba una formalización en el perfeccionamiento metodológico instituyendo una clasificación u ordenamiento jerárquico de las partes de un problema o sistema, es el formulado por Christopher Alexander. Su importante problema consistía en la complejidad en el desglose de las partes y sus posibles interrelaciones, juntamente con la dificultad de maniobrar la información. En los años 60,

donde las computadoras como herramienta de apoyo no se habían desarrollado lo suficientemente para afrontar un problema de tales particularidades. Siendo esta la primordial dificultad para aplicar la metodología de Christopher Alexander. Se concentraba en la problemática de la forma y el contexto, representando la forma la solución para el problema de diseño, definida por el contexto, este contiene todos los requisitos que la forma ha de encontrar (Hernandis, 2011).

Con el desarrollo logrado en los últimos años en el campo informático, se abren nuevas expectativas que facilitan augurar progresos metodológicos significativos en este nuevo contexto (Hernandis, 2011).



Figura 3. Modelo de diseño concurrente para la elaboración de diseño de producto

Fuente: (Hernandis, 2011)

El Sistema Exterior, se define como la realidad que nos rodea. A su vez el Suprasistema, es un subsistema que pertenece al sistema exterior, es decir es todo aquel que se pueda emplear como base de partida para adquirir datos del exterior. A la hora de diseñar un

producto se debe recurrir a aquellas características del ambiente que intervienen en el diseño (Hernandis, 2011).

A todos estos subsistemas se denominan supra sistemas, existirán además otros sistemas con el mismo nivel jerárquico y estructura semejante que son denominados Iso sistemas que, aunque estén relacionados, no se encuentran subordinados entre sí.

El sistema exterior está formado por un conjunto de subsistemas y son denominados subsistemas fundamentales y están compuestos por subsistemas, componentes y elementos. Un Subsistemas Fundamentales son las partes primordiales en las que se divide el sistema de referencia para poder efectuar un estudio más detallado del mismo (Hernandis, 2011).

2.1.9.8. Leguajes Objetuales

En todos los grupos humanos la comunicación constituye el vínculo de conexión entre sus miembros y en herramienta de desarrollo. Dentro de este contexto el lenguaje proporciona no solo se presenta como medio eficaz de comunicación, sino también, como instrumento poderoso que obtiene el ser humano para conocer y aprehender la realidad, conducir la expresión de sus necesidades, simpatías, experiencias, afectos y costumbres, crear relaciones socio-culturales y producir creativa y coherente en el campo tecnológico, artístico y científico (Sánchez Valencia, 2015).

El objeto, que corresponde fundamentalmente al mundo de la cotidianidad, comprendido como un medio de comunicación, convirtiéndose en el mecanismo primordial de nuestro entorno social; ya que conforma un sistema de signos, idóneo de ser vehículo para transportar y trasferir mensajes, ideas y expresiones, afectar y transfigurar el medio y sistema cultural que manifiesta, y, por ende, en significativo como mediador social. Por ello, el objeto debe ser estimado como otra fuerza social la cual opera como la representación y el reflejo de un terminante contexto cultural (Sánchez Valencia, 2015).

2.1.9.8.1. Análisis sistémico de los lenguajes objetuales

Este no debe ser comprendido como un medio de expresión sino como un sistema de comunicación, determinado por un grupo de elementos morfológicos y normas de expresión configurativa que suministran una forma peculiar de designar los objetos, creando memoria y consecutivamente cultura en el contexto donde se expresa. Es un sistema de signos de características específicas y peculiares y que por tanto debe tener los comportamientos típicos de cualquier sistema, por lo cual podrá crear una coherencia formal o configuracional en la variedad objetual precisa para posicionar, este tipo de valoración viabiliza la posibilidad de comprender y manipular de forma clara a los lenguajes y su aplicación objetual (Pineda, Sanchez, & Amarilles, 2015).

Como primera instancia y para precisar la aplicación de la teoría general de sistemas a los lenguajes objetuales, serán analizados definiciones y estado de los objetos relacionado con sus calidades, accidentes y cualidades:

1. Prototipo: punto evolutivo del arquetipo y de partida hacia el tipo.
 2. Arquetipo: esquema básico del objeto. Es el atributo esencial o inherente, se refiere a la idea universal de un objeto, ejemplo cuando hablamos de la idea universal de automóvil, bicicleta, reloj, etc. Los cuales son esquemas morfológicos arquetípicos.
 3. Tipología: hace referencia a la idea específica de un sistema objetual, es la propiedad peculiar. Se hablaría entonces de una misma función, ejemplo en una variedad de bicicletas se encuentran; el todo terreno, las dedicadas al turismo, velocidad, Cross, etc.
- Desde el punto de vista del posicionamiento, el tipo es el arquetipo más la suma de las residualidades (Pineda, Sanchez, & Amarilles, 2015).

2.1.9.8.2. *Principios y comportamientos sistémicos*

- Sinergia: instaure las relaciones sintagmáticas del sistema, constituye el eje de selección, es la capacidad que presentan las partes constitutivas de un lenguaje objetual para completar y crear diferentes significados.
- Recursividad: instaure las relaciones paradigmáticas del sistema, manipula las condiciones estables y de orden, sostiene la coherencia morfológica a las tipologías y al sistema objetual intra e interfiguralmente. Capacidad de interacción en el lenguaje de los mensajes objetuales y su contexto cultural.
- Equifinalidad: establece la dirección y objetivo del sistema, definiendo los criterios de identidad del lenguaje objetual al ubicar el contexto cultural y el lugar de desplazamiento, manipula el marco de evocación, retroalimentación y seducción (Pineda, Sanchez, & Amarillos, 2015).

2.1.9.9. *Alfabetos perceptivos (Semiótica)*

De igual forma como en el lenguaje fonético hay elementos primordiales, las letras, en la comunicación abstracta de igual forma existen componentes concretos, letras viso espaciales bi y tridimensionales, dotadas de simbólicos significados que son desplazadas entre la cultura material y que constituyen los componentes básicos que conforman cualquier mensaje formal.

Las letras formales pueden contener la taxonomía siguiente:

1. Alfabeto de gestaltemas: es la cantidad mínima de información concebible y perceptible que puede ser transfigurada en tres dimensiones; línea, plano, espacio, volumen, color, luz, área, textura, etc. Por ser las letras perceptivas más básicas, son de orden mundial ya que pueden ser reconocidas por cualquier contexto cultural.

2. Alfabeto de morfemas: estas son conformadas cuando las gestaltemas son asociadas para constituir unidades de mayor complejidad, son también mundiales, legibles para cualquier nicho y de lectura inmediata para todo colectivo, estas no proporcionan gran conocimiento al contexto que lo consume, como es el caso de arquetipos universales, los paralelepípedos, las cajas negras, etc.
3. Alfabeto de formemas: constituyen unidades formales con cierto grado de análisis, representan y explican significados concretos que comúnmente se derivan de las praxis o valores semióticos. Relativamente pueden ser universales como por ejemplo el arquetipo formal de alguna joya.
4. Alfabeto de estilemas: son formas que existen en la cultura material de un determinado nicho que por su grado de sensibilidad hacia el grupo social donde se desplazan, son de apropiación rápida, de lectura fácil, elevada valoración y dotados de altos valores simbólicos, al constituir expresiones morfológicas culturales nacidas y reconocidas en ese contexto, son reconocidas por su grado de reiteración, naturaleza sensibles de su origen, permanencia, estas pueden ser formas muy simples o complejas cuando son diferentes estilemas con leyes de correlación instauradas que al estar posicionadas en este contexto son leídas culturalmente como una totalidad (Arenas, 2003).

Dentro de este grupo de alfabeto de estilemas contextualmente se encuentran:

- a) Estilemas formales: constituyen formas tangibles, reales y de carácter bi o tridimensional, los cuales son códigos que son más descriptivos que normativos y pueden ser:
 - Semánticos: cuando son formas concretas simples o complejas.
 - Sintácticos: son ordenes asociativas que por su condición sintácticas son menos tangibles, pero originan valores simbólicos.

b) Estilemas conceptuales: son criterios comportamentales de la forma, no son tangibles, son más normativos que descriptivos, para poder comprenderlos hay que recurrir a modelos, análisis y ejemplos, tales como:

- Monumentalidad: la forma tiende a ocupar más espacio del que físicamente requiere para hacer que los cuerpos tiendan a ser pesados, grandes y volumétricos.
- Alta textura: es la tendencia de la forma a saturar la superficie de elementos y crear una elevada tensión superficial, es probablemente producto de la altura constante de las montañas, las cuales son expresadas con grandes texturas.
- Virtualidad: tendencia a la transparencia y liviandad perceptiva, es el dominio del vacío significado sobre lleno que lo significa, su origen es discutible, la inseguridad, la necesidad de fluidez, facilidad en las lecturas (Arenas, 2003).

2.1.9.10. Propiedades Ergonómicas

La investigación mediante entrevistas a especialistas nos arrojó un dato importante sobre la intervención del Diseño en objetos Vernáculos, El factor humano por lo que se hizo necesario investigar sobre el tema.

El factor humano dentro de disciplinas como el Diseño de productos es de vital importancia y sin duda uno de los más importantes puesto que el ser humano es el elemento fundamental en la relación que se establece entre: Objeto – Sujeto y Entorno, sin análisis de lo humano no debería proyectarse ningún objeto.

Para entender estas relaciones la ergonomía se convierte en una pieza clave a considerar para el análisis.

La Real Academia Española entiende a la Ergonomía como el estudio de la adaptación de las máquinas, muebles y utensilios a la persona que los emplea habitualmente, para lograr una mayor comodidad y eficacia.

El término «*propiedades ergonómicas*» describe las características concretas de los elementos físicos de los objetos, de los sistemas y/o del entorno, que han sido establecidas por su adecuación a los diferentes aspectos de los factores humanos, desde el punto de vista biológico, psíquico y social (Tazzer, 2007)

Según Tazzer (2007), existen cuatro propiedades ergonómicas derivadas de índices de adecuación ergonómica.

- Facilidad de Uso, Manejo, Operación

Esta propiedad se entiende como la menor cantidad de elementos obligatorios en la relación del Hombre con el Objeto con la finalidad de realizar una actividad en el sistema involucrado. Organización lógica de la secuencia de uso, la simplicidad de sus formas, mecanismos de accionamiento y la cantidad de energía humana necesaria para su funcionamiento.

- Facilidad de Mantenimiento

Se refiere a las características que permiten conservar al Objeto – Entorno en óptimas condiciones de funcionamiento durante la vida útil de éstos.

- Facilidad de Asimilación

Cualidad que permite aprender rápidamente el uso, función y significado del objeto, incorporándolo sin esfuerzo a la vida cotidiana.

- Habitabilidad

Condiciones tanto del objeto como del entorno del sistema que posibilitan la seguridad e higiene para los usuarios. En el *objeto* el evitar extremos punzo cortantes; el uso de elementos de protección al usuario; y en el *ambiente* el control del ruido, vibración, temperatura, humedad y los niveles de iluminación apropiados para cada actividad a realizar por el hombre.

2.1.9.10.1. Índices de adecuación ergonómica

El índice ergonómico es la relación de adecuación que conviene exista entre un elemento del “Objeto” y su correspondiente “Factor Humano”. Según la complejidad de cada caso, la Ergonomicidad se logrará mediante la correspondiente adecuación de los elementos físicos del “Objeto” a las capacidades y limitaciones bio-psico-sociales de los usuarios (Tazzer, 2007)

El objeto Vernáculo, responde a valores de usabilidad, sus creadores resuelven aspectos de función usando el sentido común y estas soluciones pueden causar asombro, pero no hacen análisis ergonómicos, mucho menos entienden de factor humano.

Por este problema es necesario abordar al objeto Vernáculo desde el factor humano con la finalidad de readecuarlo para su uso en relación con el usuario partiendo de los siguientes índices de adecuación ergonómica:

- Índice Anatómico

Relación entre las formas que incluyen los objetos -mangos, asas, asientos, respaldos, pedales- y las correspondientes formas del cuerpo del usuario que entran en relación con las formas, -manos, espalda, pies- al momento de la actividad para permitir una óptima sujeción, accionamiento o recibimiento de las partes del cuerpo.

- Índice Antropométrico

Grado de adecuación entre las dimensiones físicas de un objeto -altura, anchura, profundidad- y las dimensiones estructurales o funcionales de las partes del cuerpo del usuario –alcance de brazos y piernas tanto vertical, horizontal y diagonalmente- que entran en contacto directo con ellas durante el funcionamiento del sistema.

- Índice Biomecánico

Analogía existente entre la demanda de esfuerzos que exige un sistema determinado y las capacidades de ejecución de fuerza de los usuarios sumada a sus limitaciones de seguridad y salud.

- Índice Fisiológico

Ajuste entre el gasto calórico que exigen las actividades y las capacidades y limitaciones energéticas de los usuarios, así como la protección y correcto funcionamiento de su metabolismo.

- Índice Psicológico.

Ajuste entre las salidas de información de los objetos o de los ambientes y las capacidades y limitaciones de percepción, memorización, interpretación y respuesta de los usuarios.

- Índice Sensorial

Correlación que se obliga entre el tamaño, la forma, el color, la textura, el contraste, la iluminación, la colocación espacial y el orden lógico de un dispositivo de presentación de información en un panel de controles, en un objeto o en un espacio para las características de percepción visual, auditiva y táctil de los usuarios

- Índice Socio – cultural

Grado de adecuación entre los valores semánticos, sintácticos, folklóricos, religiosos, políticos, filosóficos representados en el objeto y los de los usuarios.

- Índice de Higiene

Grado de regulación entre los objetos y el entorno en cuanto al control de tóxicos, polvos y ruidos de los objetos o máquinas con la humedad, temperatura e iluminación del ambiente (Tazzer, 2007).

CAPÍTULO III.

3.1. Desarrollo Metodológico

3.1.1. Fase I: La fotografía como Herramienta en la Investigación Exploratoria de un Fenómeno Social (La Cultura Objetual Vernácula).

Entiéndase como fenómenos sociales a personajes, hechos o situaciones que son parte de un grupo social.

Ante la necesidad de obtener información específica sobre una situación, objeto o problemática, se puede considerar el uso de la investigación de tipo exploratorio. Esta manera de investigar se entiende como la búsqueda de datos, hechos o situaciones relacionados a un caso de estudio en particular, por medio de la exploración.

La investigación exploratoria está enfocada a situaciones que existen en la actualidad. En su proceso las generalizaciones estadísticas no son a fines ya que no se trata de factores cuantitativos, sino cualitativos basados en la experiencia.

Ante la necesidad de obtener información específica sobre lo vernacular o el desarrollo de este concepto se va a considerar hacer uso de la investigación exploratoria haciendo uso de la fotografía como referencia de apoyo visual.

El tradicional y famoso horno manabita o más bien conocido por la cultura popular de la provincia de Manabí como el microondas manaba que se muestra en la **Imagen 1**, marcará el inicio para el registro fotográfico pues fue el elemento u objeto vernáculo que motivó esta investigación.

Con el interés de saber más sobre este objeto se recurrió a visitar usuarios quienes nos permitieron tomar fotos y además nos contaron un poco sobre la historia y evolución de este objeto. La Sra. Sarita cuenta que este objeto es resultado de la gastronomía manabita, una solución práctica a una necesidad inmediata que nace en el hogar montuvio con la finalidad de azar panes de yuca, plátanos ya sea verdes o maduros, tortillas de maíz, camotes, yucas,

etc. Con mucha firmeza asume que cuando llegaron las cocinas a gas, la mayoría de los objetos



Imagen 1. Famoso y tradicional horno de la cultura manabita ecuatoriana

Fuente: Autoría propia, fotografías tomadas por Javier Vera, Chone – Ecuador, (2019)

Inventados en los hogares fueron desplazados y menciona que ella aún sigue cocinando en su tradicional fogón de leña **Imagen 2** e **Imagen 3** y que difícilmente lo reemplazaría por las nuevas tecnologías y añade: Nada como una comida preparada en leña. Pero dice yo ya soy vieja, las nuevas generaciones buscan soluciones más prácticas y piensa que el microondas manabita es el resultado de no querer utilizar más la forma tradicional de preparar la comida pero al mismo tiempo mantener sus costumbres alimenticias.



Imagen 2. Tradicional fogón de la cultura montuvia manabita

Fuente: Autoría propia, fotografía tomada por Javier Vera, La Concordia – Ecuador, (2019)



Imagen 3. Praxis horno o fogón Manabita

Fuente: (Moncayo, 2009)

Para poner en contexto, la siguiente **Imagen 4** muestra un esquema de este objeto vernáculo. Básicamente es una estructura de madera muy robusta que contiene arena y en el centro una olla de barro que se entierra para dar espacio a un hueco, dentro del cual se enciende la leña para luego cocer diferentes tipos de alimentos. La superficie de la tierra es cubierta con ceniza producto de la quema de la leña de la misma actividad.

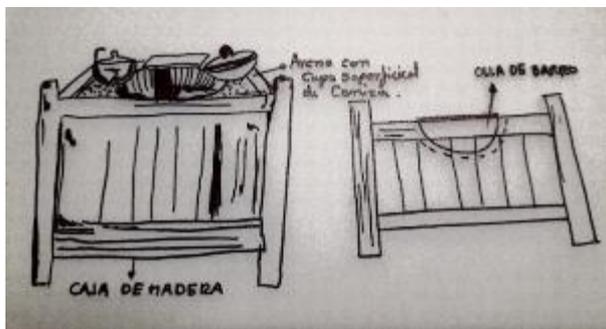


Imagen 4. Esquema morfológico y material del fogón Manabita

Fuente: Autoría propia, Javier Vera, (2019)

Estas tipologías objetuales hoy en día son un atractivo turístico, nacen en el hogar y son parte esencial de los objetos o muebles que forman parte de la casa de campo del montubio ecuatoriano **Imagen 5** y que por cierto responden a conceptos vernáculos.



Imagen 5. Casa vernácula de la cultura manabita, Bellavista Manabí

Fuente: (La Geo guía , 2015)

El nieto de la Sra. Sarita cuenta que hoy en día estas tipologías ya no son parte solo del hogar manabita, muchos comercios han florecido y si se recorre por la Provincia de Manabí puedes encontrar el fogón manabita **Imagen 6** Imagen 6. Fogón Manabita en restaurantes populares pensado para restaurantes donde turistas nacionales y extranjeros pueden degustar de la tradicional y ancestral comida montubia y añade: Ancestral porque esa forma de cocinar usando ollas de barro enterradas en la superficie para poner leña y generar fuego eran muy usadas por las culturas ancestrales.



Imagen 6. Fogón Manabita en restaurantes populares

Fuente: (EC, El Diario, 2017)

La inventiva de la cultura montubia es muy fuerte cuenta la Sra. Sarita, el montubio no se muere de hambre y se idea soluciones para sobrevivir. Antes cocinaba en ollas de barro y ahora son parte de su colección, decidió reemplazarlas por ollas de aluminio porque las de barro tienen un valor sentimental muy fuerte y no quiere que se rompan, se está perdiendo la costumbre de hacer estas ollas de barro y cada vez son más caras o por lo menos no están a su alcance. Hoy en día hay materiales nuevos que están reemplazando a los materiales naturales que se usaban, antes las cosas se resolvían con arcillas, bejucos, caña guadúa, madera, etc. Últimamente se usa mucho el aluminio y el latón para resolver necesidades en los hogares, son materiales baratos y al alcance del bolsillo de la mayoría según la Sra. Sarita.

Para regresar al asunto del microondas manabita y después de la experiencia con la Sra. Sarita que es oriunda de la ciudad de Chone-Manabí.

El microondas manabita, se podría deducir es el resultado de intentar hacer más práctica y llevadera una actividad que responde a una costumbre alimenticia. Hoy en día en la ciudad o zonas más pobladas tener un horno de leña se vuelve complicado y además caro puesto que en el campo recoges las ramas de los árboles para la leña, pero en la ciudad toca comprar y resulta más caro que el gas. Frente a estas realidades y con la finalidad de no perder la costumbre de comer un verde o maduro asado con la tradicional sal prieta de la cultura gastronómica manabita. El montubio ha ido ideando soluciones para esta actividad. El microondas manabita conforme ha ido pasando el tiempo también ha ido evolucionando, del artefacto más arriba mencionado el siguiente y con la finalidad de hacer más práctica la actividad y además ajustándolas a las nuevas tecnologías (cocina a gas), es una olla de barro tal como se muestra en la siguiente *Imagen 7*



Imagen 7. Horno manabita de barro o más bien conocido como microondas manaba, La Pila Manabí

Fuente: Autoría propia, Javier Vera, (2019)

A partir de esta configuración se han desarrollado otras propuestas para resolver la misma actividad, del microondas manabita nadie tiene patente y esa es una de las particularidades de la mayoría de los objetos Vernáculos, alguien los gestó por necesidad propia y luego se viralizó o popularizó hasta el punto de crear pequeños talleres de producción para negocios familiares pequeños.

La acogida de este objeto por el público es muy fuerte tanto así, que en Manabí podemos encontrar talleres donde se fabrican y cada taller ofrece una solución diferente.

Son recipientes **Imagen 8** de lata o aluminio, con tapa, y una parrilla en su interior, que se los coloca en la hornilla de la cocina o sobre el carbón.



Imagen 8. Microondas manabita en aluminio y latón

Fuente: Autoría propia, Por Javier Vera, (2019)

“Los microondas manabitas son quizás el producto más conocido en esta tierra después de la sal prieta. Son tan necesarios como cualquier otro artefacto en su cocina”, afirma Leonardo Palma, vendedor de los hornos (Pérez, 2002)

Indagando en sus habitantes, Hugo Pincay relata que el origen de este objeto se remonta a unos quince años atrás cuando un grupo de artesanos oriundos de Manabí por ociosidad decidió dar forma a un sobrante de hoja de zinc galvanizado. Una vez terminado decidieron probar sus bondades y decidieron cocinar un plátano obteniendo excelentes resultados, el alimento no se quemó y más bien quedó tostado de manera uniforme y con un excelente sabor.

Las amas de casa, por lo general siempre tienen uno y en estos últimos tiempos el microondas Manabita ha viajado a España y Estados Unidos debido a la emigración de Manabitas a esos Países.

Hacer un microondas manabita no lleva más de quince minutos y aproximadamente se producen tres docenas cada día (Pérez, 2002)

La Gastronomía Manabita es una de las más ricas en Ecuador y a parte de las creaciones culinarias su gente inventa artefactos que facilitan sus actividades.

Del mismo Fogón Manabita se desprende todo un sistema de objetos Vernáculos que resuelven actos muy puntuales. Para ser más precisos hablamos de utensilios del montuvio que responden a las características de un objeto vernáculo, se muestran en la **Imagen 9**.

El coso es un elemento compuesto por un palo y media corteza de calabaza o más bien conocido por los ecuatorianos como mate, este elemento se lo utiliza como cuchara y además para tomar agua, es como una especie de taza cuchara.

El rayo es de mucha utilidad para el que hacer del montuvio en la cocina, se lo utiliza para rayar yuca, maíz, verde y queso, está construido en latón y alambre galvanizado sobre una estructura de alambre.

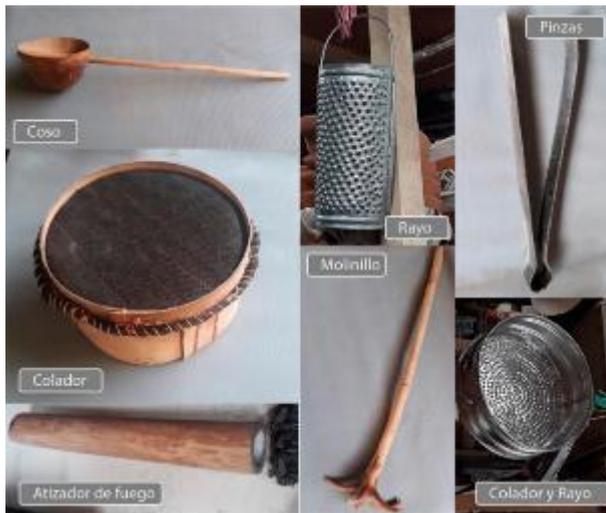


Imagen 9. Utensilios del montubio ecuatoriano

Fuente: Autoría propia, por Javier Vera, (2019)

El atizador de leña es un simple pedazo de bambú que sirve para avivar el fuego en el fogón manabita **Imagen 10**.



Imagen 10. Atizando el fuego para que arda más

Fuente: (Manabita Soy, s.f.)

El molinillo es otro de los objetos Vernáculos, Utilizado para licuar las menestras es un objeto que nace de la rama de un árbol y el artesano lo pule para ser utilizado como utensilio en la elaboración de la comida manabita.

La pinza para voltear los plátanos es un utensilio hecho con una lámina de metal, se comporta como una extensión de la mano y sirve para manipular los alimentos que se están horneando.



Imagen 11. Pinza vernácula para voltear alimentos que se están horneando

Fuente: (Manabita Soy, s.f.)

La cultura gastronómica en Ecuador genera muchos referentes objetuales vernáculos si nos vamos a la Provincia de esmeraldas podemos encontrar el «Raya coco» **Imagen 12.** Raspa coco una herramienta bastante primitiva en cuanto a su construcción, El famoso «Encocao vendría a ser su padre», pues para la preparación de este plato es necesario extraer la crema o leche de coco ya que es uno de los ingredientes principales y sus habitantes idearon este artefacto en respuesta a dicha necesidad.



Imagen 12. Raspa coco vernáculo

Fuente: (Freepik, 2018)

De la misma manera que el fogón manabita, este artefacto obedece a un sinnúmero de tipologías o lenguajes objetuales, es decir variantes con el mismo principio.

Otra de las Actividades sobre las cuales se construyen artefactos vernáculos es el Ocio. En Ecuador, la famosa y conocida como pelona nacional, pelota de tabla o de guante,

es un Juego tradicional histórico practicado en el norte Andino, generalmente se percibe en las provincias de Carchi, Pichincha, Imbabura, Tungurahua y Bolívar, donde se organizan torneos nacionales, según fuentes del Diario el Universo (2017)



Imagen 13. Jugando a la Pelota Nacional

Fuente: (Piza, 2017)

Cuenta con tres accesorios principales «Tablas de saque y de vuelta, el guante y la pelota», a continuación, mostraremos algunas tipologías:



Imagen 14. Tipologías de tablas para la pelota nacional.

Fuente: (Ecuador Informa, semanario Virtual informativo, 2015)



Imagen 15. Tipologías Pelota Nacional del Ecuador

Fuente: (La Hora, 2010)

El elemento principal de este sistema objetual vendría hacer la tabla o raqueta que se concibe en madera de laurel, pupos de caucho, una cuerda que en la actividad rodea a la mano y accesorios como tornillos para unir sus partes.

Otro objeto de ocio que se gesta a partir de una tradición en las fiestas de Quito es el carrito de madera utilizado para competencias o carreras debido a la topología del terreno en Quito que cuenta con pendientes muy elevadas.



Imagen 16. Carrito de madera para competencias en Fiestas de Quito

Fuente: (El Universo, 2018)

La música también genera artefactos vernáculos entre ellos podemos hacer referencia a la Marimba perteneciente a la cultura afro esmeraldeña.



Imagen 17. La Marimba afro esmeraldeña

Fuente: (Bonilla, 2017)

Si exploramos en el mundo vernáculo que rodea las tradiciones locales de Ecuador en el ámbito de la música podemos encontrar infinitudes de ellos, pero para el presente trabajo se mencionan a los artefactos vernáculos más populares.

Abriéndonos paso aún más en la cultura vernácula podemos mencionar aquellos mobiliarios producidos de manera primitiva, sillas, taburetes, sofás, etc. Además de objetos de decoración como lámparas **Imagen 18**.



Imagen 18. Mobiliario y lámparas Vernáculos

Fuente: Autoría propia, Javier Vera 2019

Seguidamente daremos paso a una tipología de objetos vernáculos elaborados en fibras naturales como: Carrizo de Bambú, totora, piquigua, cabuya, mimbre, mocora, toquilla, yute, rampira.



Imagen 19. Objetos vernáculos elaborados en fibras naturales

Fuente: Autoría propia, Javier Vera 2019

Son infinitos los lenguajes objetuales gestados a partir del tejido con fibras naturales, elementos que han trascendido en el tiempo y se reúsan a morir en la actualidad pues todavía existe un grupo social que gusta de ellos y que están interesados en comprarlos.

A partir de aquí indagaremos en otro tipo de objetos Vernáculos que son el resultado del afán de las personas que los crean con la finalidad de establecer negocios ambulantes.

Estamos hablando precisamente de carritos de venta ambulante que hoy en día se han convertido en parte esencial del paisaje urbano del Ecuador.

Uno en especial que llamó la atención para ser analizado en este trabajo es el famoso y tradicional carrito ambulante de Ponche **Imagen 20**, una bebida que se ha vuelto tradicional en el centro histórico de Quito, los ingredientes que se utilizan son huevos, maicena, leche,

cerveza, frutas y azúcar. La mezcla de estos ingredientes genera una sustancia espumosa que se la coloca en un vaso para su consumo con un poco de jarabe de mora.

Este oficio que lleva en el mercado casi alrededor de 20 años según cuentan sus creadores se resiste a desaparecer, hoy en día el casco histórico esta rodeado por 20 poncheros que diariamente salen para deleitar a turistas y extranjeros con esta bebida tradicional.



Imagen 20. Carrito de Ponche del centro histórico

Fuente: Autoría propia, Javier Vera 2019

Los poncheros llevan su manjar en un ransporte de una rueda con dos manubrios de madera, La estructura del cochecito es de madera con un cilindro de acero inoxidable de color blanco que se encuentra en la parte superior y es el elemento que contiene la bebida que es expulsada a presión por un grifo. El precio del cilindro es de aproximadamente 200 dólares. En la parte interior del cochecito se colocan las cucharas y vasos para todo el día de ventas. Es importante recalcar que los vendederos de ponche visten un uniforme que va de acuerdo a la misma estética del carrito.

A partir de aquí podemos desglosar un sinnúmero de objetos vernáculos que responden a una dinámica social no solo en el centro histórico de Quito sino en distintas ciudades del Ecuador, estos artefactos tanto móviles como estáticos son dinamizadores del comercio en la zona.



Imagen 21. Tipología Vernáculos de puestos para ventas ambulantes

Fuente: Autoría propia, Javier Vera 2019

3.1.2. Fase II: La entrevista como instrumento de Investigación.

Es una técnica de estudio y de recolección de información caracterizada por el diálogo entre dos personas como mínimo. Es un instrumento flexible, donde el entrevistador y el entrevistado interactúan construyendo una realidad intersubjetiva que permite reconocer los mundos e imaginarios de los agentes que participan en ella. A diferencia de la encuesta o el cuestionario, en la entrevista se tiene la oportunidad establecer una relación dialógica que permite recolectar datos de una manera más expositiva. Para esto, toda entrevista debe estar – sujeta a un plan predeterminado en el que las preguntas o temas sean cuidadosamente seleccionados y pertinentes de acuerdo con su propósito. (Calderón Noguera & Alvarado Castellanos, 2011)

De acuerdo con Acevedo Ibáñez (1996, p. 28) «existen varias clases de entrevistas, algunas de ellas son: entrevistas estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas» (Calderón Noguera & Alvarado Castellanos, 2011, p. 14)

Para el presente proyecto nos enfocaremos en entrevistas semiestructuradas que de acuerdo con Ibáñez y López (1996, p. 29) este tipo de entrevista «se caracteriza porque el entrevistador tiene trazado un plan de desarrollo, pero procede con más libertad de acción y mayor agilidad», es decir:

(...) se preparan las preguntas con anterioridad, pero hay libertad en el manejo de temas durante su desarrollo. Es una estrategia de recolección de materiales de punto medio, en la que las preguntas, planificadas con anterioridad, tienen como propósito buscar registros de actuación lingüística (datos fonético-fonológicos, discursivos, de entonación) o datos lingüísticos de manera directa tales como léxicos u otros usos lingüísticos que se pretenden comprobar desde una perspectiva deductiva. (Calderón Noguera & Alvarado Castellanos, 2011)

Para el desarrollo se hará entrevistas semiestructuradas a 6 expertos en el tema: Artesanos y diseñadores que han participado conjuntamente en proyectos de rescate y revalorización de la artesanía tanto en el Ecuador como en otros países.

En el presente experimento se recurrirá a grabar en formato de audio haciendo uso de la grabadora de voz del teléfono celular, para luego transcribir la información recogida de forma manual usando cuadros en Excel.

El enfoque de las preguntas apuntará a establecer elementos conceptuales y de configuración importantes que hacen común al objeto Vernáculo y además a socavar criterios sobre la intervención del diseñador en este tipo de estéticas populares, es decir información que nos permita entender al objeto vernáculo desde diferentes puntos de vista.

Todas las preguntas serán formuladas a partir del análisis del estado del arte y el resultado de la investigación exploratoria a través de la fotografía.

Pregunta 1: ¿Qué entiende por objeto Vernáculo?

Especialista # 1	Es un artefacto que nace en la casa de uno, es decir producto de una necesidad. Las amas de casas con su creatividad crean estos objetos, inventan con la finalidad de resolver problemas puntuales.
Especialista # 2	Solución objetual espontanea que son creadas por personas que no tienen formación en Diseño, solución a un problema concreto.
Especialista # 3	Algo propio, del lugar donde se gestó, nacido en casa que tiene aspectos culturales: formas de ser, de entender, de mirar. Sería un objeto muy propio particular que responde o

	representa las concepciones de vida y cosmovisiones del nicho cultural donde se gestan.
Especialista # 4	Es un producto que surge de los deseos y necesidades primarias, primitivas esenciales de la humanidad. Algo secular y doméstico creado por personas sin formación académica.
Especialista # 5	Para mí un objeto vernáculo es una artesanía producto del ingenio de personas que generalmente son gente del campo, yo hablaría de dos formas de objetos vernáculos, Aquellos que utilizan técnicas ancestrales con materiales locales naturales y aquellos que son productos híbridos, es decir técnicas ancestrales y materiales naturales con materiales modernos.
Especialista # 6	Una tipología que responde a la necesidad de supervivencia de los seres humanos, el ser humano siempre está ideando para sobrevivir. El objeto vernáculo es una forma de mejorar su economía, se crean para venderlos o para generar negocios.

Pregunta 2: ¿En respuesta a qué fenómeno social crees que surgen estas tipologías objetuales?

Especialista # 1	En el fenómeno de la cultura, y el fenómeno de la cultura lo que hace es que quieras construir identidad, en cada ciudad o país ves este tipo de objetos mantienen características comunes que los identifican, pero obedecen a los materiales y técnicas de cada país.
------------------	---

Especialista # 2	No creo que responda a una dinámica social específica, sino que es la necesidad más primaria o primitiva, tiene que ver con cómo mejorar su economía, sus problemas prácticos, cotidianidad, responden al hecho de que el no tener dinero te vuelve una persona creativa que propone soluciones espontáneas con pocos recursos o mejor dicho sin gastar un centavo.
Especialista # 3	Para poder realizar actividades laborales, los artefactos vernáculos surgen dentro del sector comercial, resultado de la escasez, como procedimiento rápido y de poco presupuesto. Creo son el resultado de procesos sociales que tienen que ver con el comercio.
Especialista # 4	En el fenómeno de la sobrevivencia, la falta de trabajo genera ansiedad en la gente, posiblemente esta ansiedad hace pensar a la gente en ideas para sobrevivir, y estas ideas se materializan en artefactos Vernáculos que generan el sustento diario.
Especialista # 5	La cultura, la economía.
Especialista # 6	Creo que la cultura popular genera este tipo de objetos, entonces podría ser que nacen en el fenómeno social cultural, pero me atrevo a decir que podrían ser resultado también del fenómeno social de la economía. La gente crea y se las ingenia con la finalidad de mantener una buena calidad de vida.

Pregunta 3: ¿Debería considerarse al Objeto vernáculo como un bien patrimonial, es decir convendría valorarse como parte de la cultura material tangible del País?

Especialista # 1	Claro que sí, si partimos de cultura material creo que el objeto vernáculo totalmente debería ser considerado como un bien patrimonial. Y no solo el objeto Vernáculos sino también las técnicas y materiales que los hacen posible.
Especialista # 2	Podría volverse un bien patrimonial. En si no creo que sea un bien patrimonial. No creo que el hecho de que sea vernacular lo vuelva patrimonio creo que juega un papel importante el tiempo, si ponemos como ejemplo el Carrito de Ponche o las cajoneras del centro histórico objetos populares totalmente vernáculos que considero deberían ser patrimonio por su trascendencia en el tiempo, pero si hablamos de la parrilla primitiva para azar carnes no considero debería ser un bien patrimonial.
Especialista # 3	Para mí un objeto Vernáculo posiciona un signo por medio de procesos de comunicación. Los objetos vernáculos están compuestos por valores simbólicos y también de valores funcionales y utilitarios para la humanidad. Partiendo de eso podría decir que si deberían clasificarse para catalogarse como patrimonio.
Especialista # 4	Creo que sí, la creación de objetos vernáculos implica alguna forma de creatividad y potencialmente pueden estar sujetos a algún tipo de propiedad intelectual. Pueden ir acompañados de un valor de cambio si son puestos en circulación en el

	mercado. Todo lo que sea producto de la creatividad humana debería ser un patrimonio.
Especialista # 5	Los objetos vernáculos son un tipo de artesanías y creo que el sector de las artesanías es un patrimonio colectivo que forma parte de nuestras sociedades.
Especialista # 6	Como te había hablado anteriormente, yo creo en una clasificación del objeto vernáculo. Unos pueden ser considerados como un tipo de artesanías ancestrales con saberes heredados por ejemplo el famoso sombrero de paja toquilla de Manabí. Y otros pueden ser resultado de una hibridación por ejemplo el carrito de ventas ambulantes. Si tomamos como referencia la definición de artesanía que dice que es todo lo hecho a mano con materia local al alcance yo diría que son bienes patrimoniales ya que la artesanía es cultura material tangible.

Pregunta 4: ¿Podrías hablarme de tres tipologías de objetos vernáculos que conozcas?

Especialista # 1	El carrito de ponche, las cajoneras del centro histórico y la Yunta para arar tierras, la pataconera.
Especialista # 2	La raspa coco para extracción de la leche, la raspa hielo utilizado en la venta de granizado y silla de tijeras de la cultura montubia.
Especialista # 3	Podría decir que el objeto o raqueta que se utiliza para rebote en la pelona Nacional de Ecuador, la batea y los objetos populares musicales de la Marimba afroecuatoriana.

Especialista # 4	El Pilón de Manabí usado para pilar el arroz, es decir quitar la cáscara del arroz, el microondas manabita usado para asar plátanos y el candil de la cultura montubia.
Especialista # 5	Cabresto o boyero, la chuspa para pasar café, el mortero para moler ajo.
Especialista # 6	El Petate, la estera y la majahua. Todos se utilizan para poner sobre la cama en verano debido a que son materiales de fibra que dan frescura.

Pregunta 5: Hablemos sobre la estética de estas materialidades: ¿Encuentras valores estéticos en el objeto vernáculo? Si o No: ¿Podrías profundizar sobre este punto?

Especialista # 1	Claro que sí, considero que responde a un tipo de estética que es más valorada por sectores populares, refleja algo del medio donde está y puede ser juzgada por un colectivo como bellos.
Especialista # 2	Yo tengo una definición de estética super amplia, mi definición de estética trata de ser lo más generosa posible y lo menos diseñadora posible, yo creo que el diseño le ha hecho mucho mal a la estética, es decir pensar que los diseñadores son los amos y srs. De la estética decidiendo que es lo bonito y qué es lo feo. Para mí el objeto Vernáculo responde a una estética comprendida por un grupo social que no entiende de Diseños creados por diseñadores y para diseñadores.
Especialista # 3	Creo que el objeto vernáculo es estético, pero son valores estéticos no pensados. A la gente o usuarios de estos no les interesa mucho la estética sino más bien su función.

Especialista # 4	El creador de un objeto vernáculo no busca una estética producida, es lo que sale producto del proceso, pienso que a su manera el artesano o creador intenta hacer que sea bonito, agradable para él, pero no busca reconocimiento por el aspecto de la estética, su pensamiento al respecto de si gusta a los demás es: Si le gusta bien y si no también.
Especialista # 5	Creo que es un poco subjetivo, muchos dirán que son hermosos como también feos, creo que va en la formación de las personas y el grado cultural que tenga, yo considero que responden a una estética valorada por grupos populares sin mucho bagaje cultural.
Especialista # 6	No son estéticos desde mi punto de vista.

Pregunta 6: Mas allá del plano funcional del objeto vernáculo, ¿Qué otros valores consideras esenciales y que son resultantes de los procesos en los cuales las personas entran en relación con ellos en la cotidianidad?

Especialista # 1	El aspecto simbólico que producen en un colectivo cultural o individual.
Especialista # 2	El verdadero objeto persuade y enamora, los valores emocionales que se desprenden de este tipo de objeto son importantes.
Especialista # 3	Los Valores de carácter espiritual que producen en el usuario, como ejemplo un anillo se bodas además de calzar en el dedo tiene el significado de unión, compromiso, etc.
Especialista # 4	No solamente es funcional, mi postura teórica frente al diseño es destruir la palabra funcional dentro del vocabulario del

	diseño, prefiero hablar del uso del objeto, las cosas que hacen que los objetos sean usables son aquellos valores que hacen que las personas los usen con amor y que los cuiden y valoren.
Especialista # 5	El aspecto emocional es importante, estos objetos generalmente tienen valores espirituales por como son creados y popularizados en el entorno.
Especialista # 6	Si responden a una tradición como por ejemplo la gastronomía, el aspecto simbólico y lo ritual son elementos que van más allá de lo funcional y práctico.

Pregunta 7: Según su conocimiento ¿Crees que existan características que hagan común al objeto vernáculo? Si o No: Menciónalas

Especialista # 1	La forma en la que son producidos. Formas artesanales, primitivas, sin tecnologías de punta.
Especialista # 2	El uso de materiales, generalmente al alcance, es decir fáciles de conseguir y además de bajo costo.
Especialista # 3	Su calidad burda, son objetos toscos, sin pulir podríamos decir que son diamantes en bruto.
Especialista # 4	El tipo de estética, no son objetos extremadamente bellos, yo diría desde mi punto de vista como diseñador hasta feos si me tomo de la idea de que la belleza está en ojos de quien mira.
Especialista # 5	Podría ser la informalidad con la que son creados, la gente observa, aprende y pone en práctica su intelecto y proyecto

Especialista # 6	Los materiales que utilizan y que responden totalmente a su entorno, es decir hablando de Quito te diría que un material vernáculo es el latón, la hojalata. Pero si me voy a Manabí podríamos hablar de arcillas, barro, fibras naturales, etc.
------------------	--

Pregunta 8: ¿Es el objeto vernáculo es un tipo de artesanía?

Especialista # 1	Si, pienso que hay objetos vernáculos que se vuelven tradicionales y si son tradicionales creo son artesanía.
Especialista # 2	<p>Todo depende del tiempo que estos permanecen en el mercado o nicho cultural y se posicionan como algo tradicional, creo que hay objetos vernáculos como por ejemplo el abanico manaba hecho de totora (Fibra Natural) que es una artesanía y se vende como tal, obedece a técnicas vernáculos que configuran un objeto vernáculo, quien en Ecuador no los conoce. Pero existe otro tipo de objeto vernáculo como por ejemplo el carrito ambulante para vender empanadas de plátano que utilizan tubo de metal, latón y sus procesos tienden hacer un poco más sofisticado como por ejemplo el uso de la suelda, no sé si es un tipo de artesanía, pero en Ecuador esta tipología de objetos ya son parte de la tradición y cultura cotidiana, donde quiera te encuentras uno. Lo que me cuesta es establecer si es una artesanía.</p>
Especialista # 3	Para mí más que una artesanía es un artefacto producido por culturas populares, creo podría volverse artesanía si se replica bajo las bases de la artesanía y se populariza como tal.

Especialista # 4	No creo que sea una artesanía, son artefactos que se crean de manera ingenua para suplir una necesidad que surge de la ansiedad por resolver un problema puntual, ya sea doméstico o comercial si es con miras de solventarse económicamente.
Especialista # 5	Si es un objeto tradicional creo que es una artesanía, el Objeto vernáculo no creo siempre responde a lo tradicional o posiblemente no es tradicional y se vuelva tradicional con el pasar del tiempo.
Especialista # 6	<p>Vuelvo al punto de una clasificación de los objetos Vernáculos. Hay objetos vernáculos que son para mí artesanía como por ejemplo todos aquellos elaboradas a partir de fibras (totora, Piquigua, carrizo, mimbre, etc. Para ser más exacto, el popular canasto de carrizo que utilizan las amas de casa para hacer compras. Pero hay otro tipo de objeto como por ejemplo la caja de limpiar zapatos. El primero responde a procesos vernáculos y además elaborado en un material natural sin tanta manipulación tecnológica más bien se podría decir que técnicas ancestrales heredades de generación en generación. El segundo es resultado de resolver un problema o necesidad puntual, no creo que sean elaborados con técnicas o materiales ancestrales si no que más bien responden a lo práctico y si volvemos al ejemplo de la cajita de madera para limpiar zapatos podría decir que el aspecto lo personaliza cada individuo en función de sus necesidades. Pienso que a este último le falta un poco para ser una artesanía.</p>

Pregunta 9: Tomando con referencia la *Tabla 1 Mercado de artesanías y niveles de intervención propuesto para el Diseño* Dentro de la siguiente clasificación: ¿A cuál de las siguientes definiciones se acerca más el Objeto Vernáculo?

- **Artesanía Artística**
Productos exclusivos, piezas únicas y de producción limitada.
Productos arquetipos, que serán tomados como modelos para futuros artesanos
- **Artesanía de Referencia Cultural**
Productos tradicionales, indígenas, de fuerte contenido étnico también llamada “Artesanía de referencia Cultural”. Son piezas que exigen una gran destreza y habilidad y por lo general producidas a pequeña escala.
Enseñan parte de la trayectoria del grupo social que las produce.
- **Artesanía Contemporánea Urbana**
Artesanía contemporánea, Urbana. También conocida como artesanía de creación.
Su valor comercial, está en gran medida determinada por el equilibrio entre el valor expresivo (Referentes estéticos y culturales) y el valor de uso.
- **Productos típicos de una región “Comestibles, licores, vinos, frutas, etc”**
Productos típicos de una determinada región, tales como: Dulces, compotas, jaleas, vinos, licores, aguardiente, frutas secas o procesadas, flores deshidratadas, esencias. Etc.
- **Artesanía estereotipada “Industria del Souvenir”**

Artesanía de producción a gran escala, la industria del souvenir y recuerdos también denominada “artesanía estereotipada”. En general son productos banales, de bajo costo y grandes volúmenes, que vulgarizan elementos típicos de la cultura local. Estos productos pueden producirse independientemente de su lugar de origen.

- Ninguno de los anteriores

Especialista # 1	Artesanía Contemporánea Urbana
Especialista # 2	Artesanía Contemporánea Urbana
Especialista # 3	Artesanía Contemporánea Urbana
Especialista # 4	Artesanía Contemporánea Urbana
Especialista # 5	Artesanía Contemporánea Urbana
Especialista # 6	Artesanía Contemporánea Urbana

Pregunta 10: ¿Crees pertinente la intervención del diseño en estas realidades objetuales?

Especialista # 1	Creo que la intervención del diseño siempre es pertinente mientras se respeten los derechos de intelectualidad de los autores y dueños de las ideas, entiendo que hay objetos vernáculos que son anónimos, pero se debería dar crédito al país donde se producen.
Especialista # 2	Soy de la idea de que hay elementos de la cultura que no se deben tocar por nadie, para mí lo que hace hermoso a este tipo de artefactos es justamente ese carácter primitivo con el que fueron concebidos, si se los quiere reinterpretar hay que tener mucho cuidado, creo que el aporte del diseñador debería ser del tipo que analiza y encuentra problemas que afectan al

	<p>factor humano como por ejemplo: Si es un olla de barro con vidriado de plomo la intervención sería encontrar un tipo de pasta o vidriado de arcilla local y someterla a pruebas para ver si esa pasta o vidriado son seguros para el usuario, hablamos de mejorar el factor humano.</p>
Especialista # 3	<p>Para mí cualquier objeto creado por un artesano es la materialización de un patrimonio cultural y partiendo de ahí aumenta la responsabilidad al querer intervenir sobre estos. En este caso Intervenir significa entender que el artesano es dueño de su trabajo.</p>
Especialista # 4	<p>Mientras se mejore las condiciones de vida del ser humano, cualquier tipo de intervención que apunte a ello es totalmente considerable y más aún si los que intervienen son diseñadores. Si se hacen análisis de usabilidad de estos objetos se pueden encontrar falencias con miras a ser mejorados en su función.</p>
Especialista # 5	<p>Creo que es pertinente, la globalización por medio de la moda hace que las cosas no sean estáticas si no se interviene en estas tipologías posiblemente los objetos modernos los reemplacen. Creo no queda salida o se hace algo o simplemente nos resignamos y nos dejamos adsorber por mercados internacionales.</p>
Especialista # 6	<p>Creo que el objeto vernáculo en si es producto de una hibridación de culturas, por lo tanto, de saberes aprendidos, adaptados, compartidos, etc. Todo evoluciona y porque no el</p>

	<p>objeto vernáculo. Entonces veo pertinente la intervención del Diseño para lograr mantener estos valores simbólicos dentro de la sociedad haciendo uso de sus capacidades intelectuales para mejorar las condiciones ergonómicas y de usabilidad del objeto.</p>
--	--

3.1.3. Fase III: Modelado de Producto para un caso Vernáculo particular

La investigación planteada en este TFM consistió básicamente en encontrar parámetros formales que hacen común al objeto Vernáculo. El universo cultural material tangible del contexto ecuatoriano genera una rica cultura ideológica o eco estética, tema de los cuales se habla en las páginas 8 y 28 respectivamente.

Diseñar es una actividad consciente y responsable, más aún si se trata de temas relacionados a la cultura material tangible de un nicho cultural, por lo tanto, hay que buscar metodologías con fines de hacer más objetivo el proceso de diseño y no caer en reinterpretaciones inocentes.

Considerando que el diseñador por medio de la disciplina del Diseño configura objetos de uso cotidiano y estos podrían ser entendidos como leguajes formales, la forma sería el discurso principal del diseñador, entendido así desde esta investigación.

Para analizar estos parámetros formales recurriré a un modelo sistémico de formulación por objetivos orientado a productos (Hernandis, 2011) **Figura 4** en el que los parámetros y variables del sistema son interpretados como atributos y/o variables de diseño; y en donde los subsistemas no están jerarquizados, sino que son iso sistemas de igual importancia.

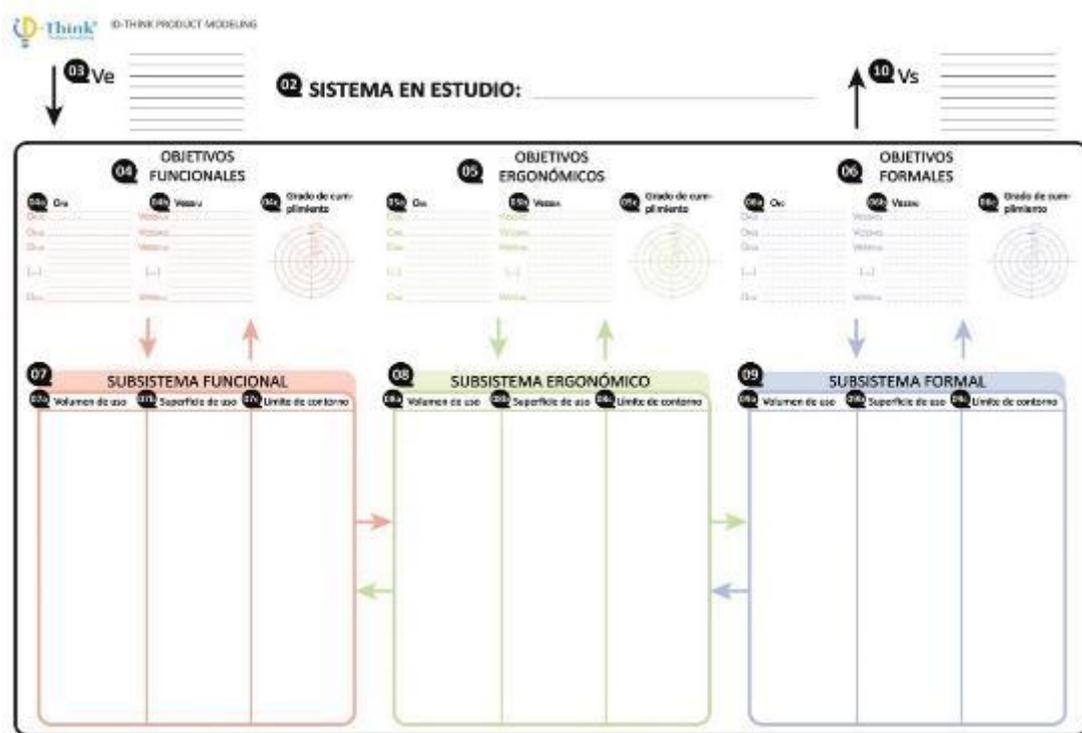


Figura 4. Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

Este modelo plantea tres Sub Sistemas fundamentales a tener en cuenta para el desarrollo de un producto, para este caso un objeto de uso cotidiano vernáculo.

1. Sub sistema funcional
2. Sub sistema ergonómico
3. Sub sistema formal

Este escenario contempla el conjunto “Universo de posibles” (U) integrado por dos sistemas fundamentales o suprasistemas: el Sistema Exterior (SE), que actúa como *entorno*; y el Sistema en estudio (SES), referido al sistema de referencia, en este caso particular un objeto vernáculo «El tradicional horno manabita mejor conocido por la cultura popular manabita ecuatoriana como el microondas Manaba».

La investigación exploratoria por literatura, fotografía y entrevistas a especialistas arrojaron conceptos y pensamientos importantes sobre los atributos y cualidades de este tipo de artefactos Vernáculos, estos conceptos y pensamientos deberían ser utilizados o

entendidos antes de arriesgarse a conceptualizar o materializar a partir de estas tipologías objetuales.

La extracción del conocimiento a través del análisis cualitativo de la información obtenida a partir de estos métodos de creatividad, se convierte en la información que viaja desde el sistema exterior al sistema en estudio constituyendo así las variables de entrada necesarias para el modelado del caso de Estudio. El sistema exterior sería todo el universo de información que rodea al sistema en estudio.

Para poner en contexto con un ejemplo y teniendo en cuenta que uno de los motivos clave de esta investigación tiene que ver con la forma y sus aspectos de expresión morfológica, de signos y significantes culturales alrededor del objeto vernáculo, una variable esencial sería la cultura ideológica que no es más que conjunto de actuaciones, comportamientos, reglas, normas y principios que diferencian, configuran y caracterizan la identidad de un determinado colectivo. Es un universo simbólico y sígnico que puede ser interpretado, analizado y leído por el proyectista o Diseñador para percibir valores de pensamiento colectivo, roles y entidades que son capaces de transmitir valores, conductas, actitudes, cualidades de grupos de personas que pueden ser análogamente transferidos e interpretados a comportamientos objetuales (Sánchez, Tarquino, & Suárez, 2016).

Y la eco estética, que consiste en examinar la sensibilidad morfológica del grupo social al que se dirige y relatar la interpretación de los hechos, implica investigaciones de la cultura material del contexto cultural.

Buscar referentes sígnicos, decodificarlos, interpretarlos y extraer conceptos significantes para el contexto en estudio a través de alfabetos perceptivos conceptuales tema de los cuales se habla en la página 55 y que son resultados de lenguajes objetuales entendidos por estos contextos. La investigación exploratoria usando la fotografía, y la investigación mediante entrevistas focalizadas a expertos y especialistas arrojaron un mundo de lenguajes

objetuales Vernáculos y de éstos se escogió como caso particular de estudio para desarrollar la metodología, El Tradicional Horno Manabita o mejor conocido por la cultura popular de la provincia de Manabí como el microondas Manaba debido a que fue el caso que generó interés para esta investigación durante el Máster en Ingeniería del Diseño.

CAPÍTULO IV.

4.1. Resultados

Los primeros resultados de la investigación fueron los listados de las variables externas extraídas de la síntesis de la información constituyente del Sistema Exterior y, posteriormente tras su procesamiento, las variables de entrada **Tabla 2**

Tabla 2

Listado de atributos y variables de entrada a considerar para la readecuación de objetos vernáculos.

Variables de entrada	Variables Externas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Actuaciones, comportamientos, reglas, normas y principios que diferencian, configuran y caracterizan la identidad de un determinado colectivo. 2. Universo simbólico y sígnico. 3. Valores estéticos de pensamiento colectivo. 	Cultura ideológica
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sensibilidad Morfológica 2. Cultura material del contexto cultural 	Eco estética
<ol style="list-style-type: none"> Prototipos, arquetipos o tipologías 	Lenguajes Objetuales del contexto cultural.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sinergia 2. Recursividad 3. Equifinalidad 	Principios y comportamientos sistémicos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gestaltemas 2. Morfemas 3. Estilemas Formales (Semánticos, sintácticos). 4. Estilemas conceptuales (Proporción, alta textura, peso y equilibrio visual). 	Alfabetos Perceptivos
<ol style="list-style-type: none"> 1. Facilidad de uso, manejo y operación 2. Facilidad de mantenimiento 	Factor Humano: Propiedades ergonómicas

<p>3. <i>Facilidad de asimilación</i></p> <p>4. <i>Habitabilidad</i></p>	
<p>1. <i>Físicos (Anatómicos, Antropométricos y biomecánicos)</i></p> <p>2. <i>Fisiológicos (Metabolismo, trabajo muscular, umbrales)</i></p> <p>3. <i>Psicológicos (Percepción, mediación, memoria, carga mental, inteligencia, aprendizaje, cognición, imaginación)</i></p> <p>4. <i>Higiénicos (Tóxicos, polvos, temperatura, humedad, ruido, vibración, iluminación)</i></p> <p><i>Socioculturales (Valores, hábitos, costumbres, estereotipos)</i></p> <p>5. <i>Psicofisiológicos.</i></p>	<p>Factor Humano: Índices de Adecuación ergonómica</p>
<p>1. <i>Materiales locales</i></p> <p>2. <i>Herramientas locales</i></p> <p>3. <i>Maquinaria local</i></p> <p>4. <i>Procesos productivos locales</i></p>	<p>Factor tecnológico</p>

La tabla anterior contempla un listado de variables de Diseño que se considerarán como elementos fundamentales para intervención del diseño en cualquier objeto de la cultura vernácula.

Como se mencionó anteriormente se tomó como caso de estudio el horno manabita por lo que se buscarán los paradigmas o arquetipos que obedecen a la evolución de este lenguaje objetual **Figura 5**. Para su posterior análisis.



Figura 5. Evolución del lenguaje objetual «Caso de estudio»

Como podemos ver en la **Figura 5**, el tradicional fogón o microondas manabita que hoy es un objeto tradicional de la cultura gastronómica de Manabí es producto de la evolución de un lenguaje objetual.

El primer artefacto que encaminó el desarrollo del microondas manaba fue el fogón de leña, un elemento compuesto por una estructura de madera que es como una especie de mesón de trabajo, con una altura del suelo a la cadera de su usuario. Esta caja de madera se llena de tierra y en el medio se cava un hueco de forma semiesférica donde se coloca un tiesto de barro con la misma forma. El funcionamiento se resume en la actividad de colocar lecha dentro del tiesto de barro para generar fuego y obtener la brasa que mantendrá caliente el mismo para la actividad de cocer alimentos, se podría decir que obedece a un concepto de versatilidad ya que con una tapa de metal colocada encima se utiliza para encerrar el calor y generar una especie de horno dentro del cual se cuecen alimentos por medio de radiación de calor. Si se colocan barillas de metal cruzadas sobre el tiesto de barro se pueden colocar ollas ya sea de barro o metálicas para cocer alimentos en medios acuosos. Una de las cualidades

más interesantes de este artefacto es el sabor del alimento, y como una desventaja podríamos mencionar su tamaño y peso que para una casa de campo va bien, pero para un departamento en la ciudad se vuelve poco práctico. Siguiendo la línea evolutiva encontramos un objeto hecho de barro que contiene elementos formales precolombinos, básicamente se inscribe en una esfera y se divide en tres partes para su función: Una base o contenedor con dos azas para sujetarlo, internamente existe una especie de reja de alambre galvanizado sobre la cual se apoyan los alimentos, también posee una tapa con asidero que mantiene la temperatura en el interior, Este objeto se coloca sobre la llama directa de hornillas de cocinas a gas y cuece los alimentos por radiación, convección y conducción de calor; su gran ventaja es que está concebido en uno de los materiales más idóneos para la cocción de los alimentos «El Barro o arcilla terracota» una desventaja es su inestabilidad ya que no tiene base y la dificulta para limpiar.

Los tres objetos siguientes son adaptaciones que buscan practicidad, materiales y procesos al alcance como el latón doblado o el aluminio fundido que le dan forma y esta obedece a la personalización, es decir la persona que lo produce pone parte de su personalidad, la transmisión rápida de calor de estos elementos es su cualidad pero al mismo tiempo funciona como una desventaja ya que los alimentos se cocinan pero suelen quemarse superficialmente, el latón sería otra desventaja puesto que se oxida y eso causa problemas con la higiene del producto, el aluminio fundido aparte de oxidarse es un material tóxico para cocer alimentos y se convierte en un riesgo para la salud. La praxis de la que se derivan estos artefactos responde a la actividad de asar plátanos ya sea verdes o maduros, panes de yuca, tortillas de maíz, entre otros que responden a un tipo de cocción en seco.

A partir de aquí y con las variables expuestas en la **Tabla 2** y los datos obtenidos del análisis del lenguaje objetual en estudio se propuso un modelo sistémico para la reinterpretación del tradicional horno Manaba.

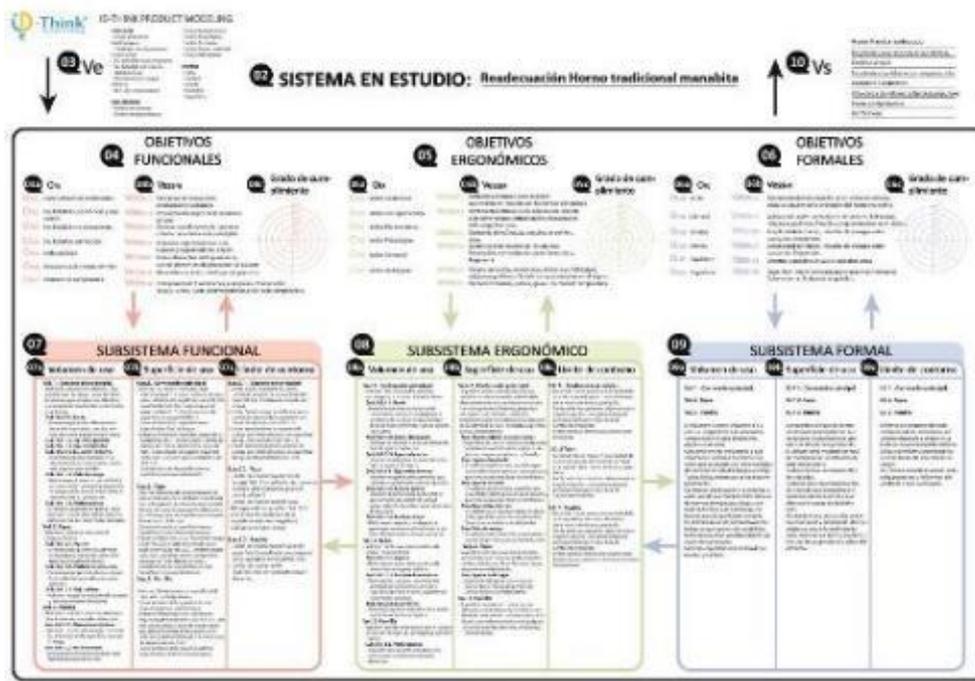


Figura 6. Modelo Sistémico para la reeducación del horno manabita

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

Para una mejor visualización de los resultados las siguientes figuras se extrajeron de

la Figura 6.



Figura 7. Objetivos funcionales para la reeducación del horno manabita

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)



Figura 8. *Objetivos Ergonómicos para la readecuación del horno manabita*

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)



Figura 9. *Objetivos formales de la readecuación del horno manabita*

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

Mediante la asignación de volúmenes, superficies y límites de contorno, se obtuvo un listado para cada subsistema, en los que se muestran cada uno de estos elementos para cada uno de los subsistemas fundamentales. Así mismo se muestran también las variables involucradas directa o indirectamente con los espacios que las representan.

07

SUBSISTEMA FUNCIONAL

07a

Volumen de uso

07b

Superficie de uso

07c

Límite de contorno

Vol. 1. Contenedor principal.

- Elemento Cerámico resistente al choque térmico. Se apoya sobre hornillas de cocina a gas o inducción, Obedece a principios de conducción, convección y radiación.

Sub. Vol.1.1. Borde

- Elemento que rodea al borde de la boca del contenedor para hacerlo más resistente a golpes imprevistos.

Sub. Vol. 1.2. Agarre izquierdo**Sub. Vol. 1.3. Agarre derecho****Sub. Vol.1.4. Bajo relieve interno**

- Volumen negativo ubicado en la parte inferior del contenedor principal, espacio para parrilla.

Sub. Vol. 1.5. Pata de apoyo

- Volumen positivo en la parte inferior del contenedor principal que permite el apoyo sobre hornos industriales al momento de su producción.

Sub. Vol. 1.6. Perforaciones

- Elementos circulares negativos que permiten la transferencia de calor a la

Sup.1. Contenedor principal

- Interna: Accidentes formales, bajo relieve(sub.vol. 1.4.) que contiene perforaciones Volúmenes negativos (sub. Vol. 1.6.) conectadas (sub. Vol. 1.6.) con pata de apoyo (sub.vol. 1.5), funciona como la superficie de apoyo del Vol. 1.

Característica de la superficie interna:

Superficie lisa fácil de limpiar.

- Externa: Accidentes formales, borde de refuerzo(sub.vol.1.1.) conectado al borde de la boca del (Vol.1.), Borde de la boca del (Vol.1.) conectado con Agarre Izquierdo (Sub. vol. 1.2.) y con agarre Derecho (sub-Vol. 1.3.)

Característica de la superficie externa:

Superficie porosa antideslizante.

Sup.2. Tapa

- Interna: Relacionada con pestaña de encastre(Sub. Vol. 2.2.). También relacionada con vol negativo, perforación que permite la fuga de vapor de agua de los alimentos en cocción y que se conectan con la super-

Lim.C.1. Contenedor principal

- Limite interior superior de la boca con limite exterior de la superficie del (Sub. Vol. 2.2.) Pestaña de encastre de la tapa.

- Limite Exterior superior de la boca con con limite interior de la superficie del borde de refuerzo (Sub. Vol. 1.1.)

- Limite exterior derecho superior de la boca con limite de contacto superficial del agarre derecho(Sub. Vol. 1.3.)

- Limite exterior izquierdo superior de la boca con limite de contacto superficial del agarre izquierdo(Sub. Vol. 1.2.)

Lim.C.2. Tapa

- Limite de contorno exterior de la tapa (Vol. 2.) con limite de contorno exterior del contenedor principal(Vol1.)

- Limite de contorno de la base del agarre de la tapa(Sub. Vol. 2.1.) con limite de contorno de la

parte interna del contenedor principal.

Vol. 2. Tapa.

- Elemento cerámico resistente al choque térmico.

Sub. Vol. 2.1. Agarre

- Elemento que permite la actividad de tapar para mantener calor y destapar para vigilar alimentos.

Sub. Vol. 2.2. Pestaña de encastre.

- Elemento que permite el encastre perfecto sobre la boca del contenedor principal.

Sub. Vol. 2.3. Bajo relieve

- Volumen negativo indicador de armado y posicionamiento del agarre.

Vol. 3. Parrilla

- Elemento cerámico resistente al choque térmico donde se apollan alimentos.

Sub. Vol. 3.1. Elemento extruidos

- Generan una especie de reja para alzar los alimentos de la superficie cercana al fuego.

Sub. Vol. 3.2. Perforaciones

- conjunto de elemento circulares que transfieren calor al interior.

ficie externa de la tapa.

Características de la superficie interna:

Superficie lisa fácil de mantenimiento.

- Externa: Relacionada con Agarre de la tapa (Sub. Vol. 2.1.) y esta relacionada con el bajo relieve (Sub Vol. 2.3.). También relacionada con superficie interior por perforación que permite la fuga de calor.

Características de la superficie externa:

Superficie porosa antideslizante.

Sup.3. Parrilla

- Interna: Relacionada con superficie del Sub. Vol. 1.4. (bajo relieve).

Características de la superficie interna:

Superficie porosa antideslizante.

- Externa: Relacionada con Volúmenes negativos perforaciones (Sub. Vol. 3.2.) que dan continuidad al paso de temperatura que proviene de las perforaciones o volúmenes negativos(Sub.Vol. 1.6.) de la pata de apoyo(sub.vol. 1.5.)

Características de la superficie externa:

Superficie lisa de fácil mantenimiento.

superficie volumen negativo(Sub.Vol.2.2.) bajo relieve.

Lim.C.3. Parrilla

- Limite de contorno inferior de la superficie 3. con limite de contorno de la superficie del (Sub.Vol. 2.3.)

- Limite de contorno del (Sub. Vol. 3.1.) en contacto con el alimento.

Figura 10. Subsistema funcional para la readecuación del horno Manabita

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

08

SUBSISTEMA ERGONÓMICO

Volumen de uso

08b

Superficie de uso

08c

Límite de contorno

Vol. 1. Contenedor principal.

- Volumen del contenedor principal con respecto a la mano (tamaño, Peso)
- Sub. Vol. 1.1. Borde**
 - Borde de contorno de la boca del contenedor principal con respecto a los dedos de la mano en la actividad de darle mantenimiento. Tipo de agarre: Fuerza fina.

Sub. Vol. 1.2. Agarre izquierdo

- tamaño en relación a la mano izquierda tipo de agarre: De fuerza

Sub. Vol. 1.3. Agarre derecho

- Tamaño en relación a la mano derecha Tipo de agarre: De fuerza

Sub. Vol. 1.4. Bajo relieve interno

- Volumen negativo que comunica que sobre esa superficie se coloca la parrilla.

Sub. Vol. 1.5. Pata de apoyo

- Volumen positivo en la parte inferior que comunica la acción de apoyar, apoyo sobre la hornilla o sobre el mesón de la cocina.

Sub. Vol. 1.6. Perforaciones

- Volúmenes negativos en la pata de apoyo que comunican transferencia de calor al interior del volumen principal.

Vol. 2. Tapa.

- Volumen de la tapa con respecto a la mano (Tamaño, Peso)

Sub. Vol. 2.1. Agarre

- Volumen de agarre con respecto a la mano, Tipo de agarre esférico

Sub. Vol. 2.2. Pestaña de encastre.

- Volumen de contacto con volumen principal que comunica calce de la tapa en Superficie interior superior del contenedor principal.

Sub. Vol. 2.3. Bajo relieve

- Volumen negativo indicador de armado y posicionamiento del agarre.

Vol. 3. Parrilla

- Volumen parrilla en contacto con los dedos de las dos manos, Agarre de pinza, tamaño y peso.

Sub. Vol. 3.2. Perforaciones

- conjunto de elemento circulares que comunican transferencia de calor al interior.

Sup. 1. Contenedor principal.

- Superficie interna del contenedor en relación con la mano en la actividad de dar mantenimiento y también en relación con la cocción de alimentos. Superficie recubierta con vidrioado traslúcido.
- Superficie externa en relación con la mano en la actividad de lavar el objeto. Superficie porosa antideslizante

Sup. Borde exterior de contenedor

- Superficie de uso en relación con la mano y dedos en la actividad de sujetar el objeto con mayor presión en el lavado.

Sup. Agarre izquierdo

- En relación con la mano, superficie porosa antideslizante para un buen agarre, y que evite calentarse. Sup interior hueca.

Sup. Agarre derecho

- En relación con la mano, superficie porosa antideslizante para un buen agarre, y que evite calentarse. Sup interior hueca.

Sup. Bajo relieve interno

- En relación con el apoyo o base de la pa-

- rilla y posible contacto con alimentos. Superficie antiadherente (Vidriado)

Sup. Pata de apoyo

- En relación con la hornilla y mesón de la cocina. Superficie porosa antideslizante.

Sup. 2. Tapa.

- Superficie exterior e interior de la tapa en contacto con la mano en la actividad de lavar. (Volumen, Peso, Tamaño). Superficie porosa antideslizante.

Sup. Agarre de la tapa

- Superficie del agarre con respecto a los dedos y manos. Superficie de contacto porosa antideslizante.

Vol. 3. Parrilla

- Superficie superior en contacto con alimentos. (antiadherente, fácil de lavar) También relacionado con mano en la actividad sacar del contenedor principal para lavar o extraer los alimentos. (Volumen, Tamaño y peso)

LC. 1. Contenedor principal.

- Recorrido con la mano en la actividad de usar el contenedor para cocer alimentos, darle mantenimiento y guardarlo. Por lo tanto los contornos deberán evitar ángulos agudos corto punzantes que provoquen riesgo en la actividad. Cantos redondeados. Evitar esquinas difíciles de acceder para la limpieza

LC. 2 Tapa.

- Recorrido con la mano en la actividad de usarla para cocer alimentos(Acto: Tapar y destapar), darle mantenimiento y guardarla. Por lo tanto los contornos deberán evitar ángulos agudos corto punzantes que provoquen riesgo en la actividad. Cantos redondeados.

LC. 3. Parrilla

- Recorrido con la mano en la actividad de

- usar la parrilla para cocer alimentos, darle mantenimiento y guardarla. Por lo tanto los contornos deberán evitar ángulos agudos corto punzantes que provoquen riesgo en la actividad. Cantos redondeados. Evitar esquinas difíciles de acceder para limpiar grasas, polvos o elementos residuos de alimentos.

Figura 11. Subsistema Ergonómico de la readecuación del Horno Manabita

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

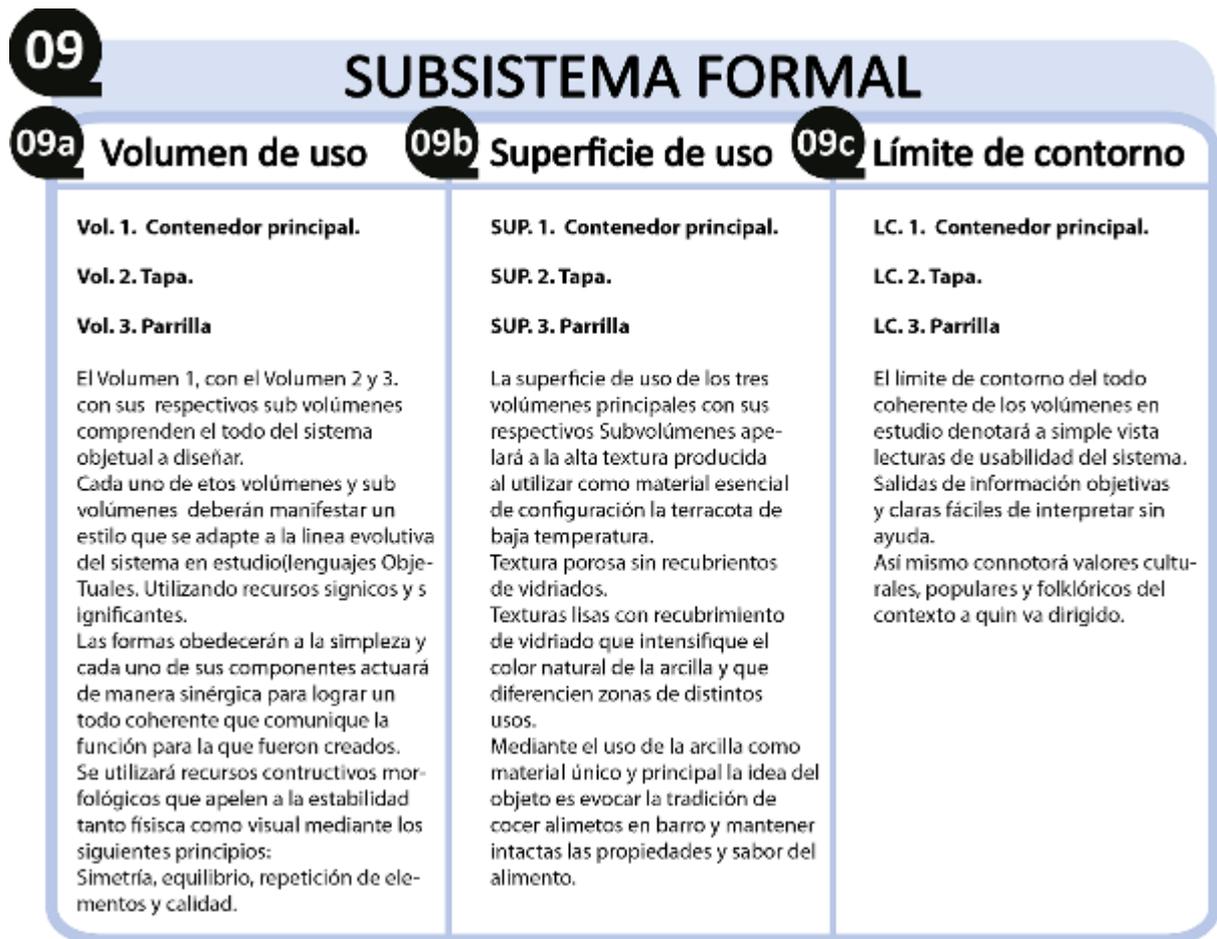


Figura 12. *Subsistema formal de la readecuación del Horno Manabita*

Fuente: Texto propio, modelo gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos. Adaptado de Hernandis (2011)

De la representación geométrica, y su ensamblaje por componentes de cada elemento resultado del listado anterior en cada Subsistema esencial, se procede a una búsqueda formal

Figura 13. para representar los modelos conceptuales «Subsistema Funcional, Subsistema Ergonómico y Subsistema Formal»

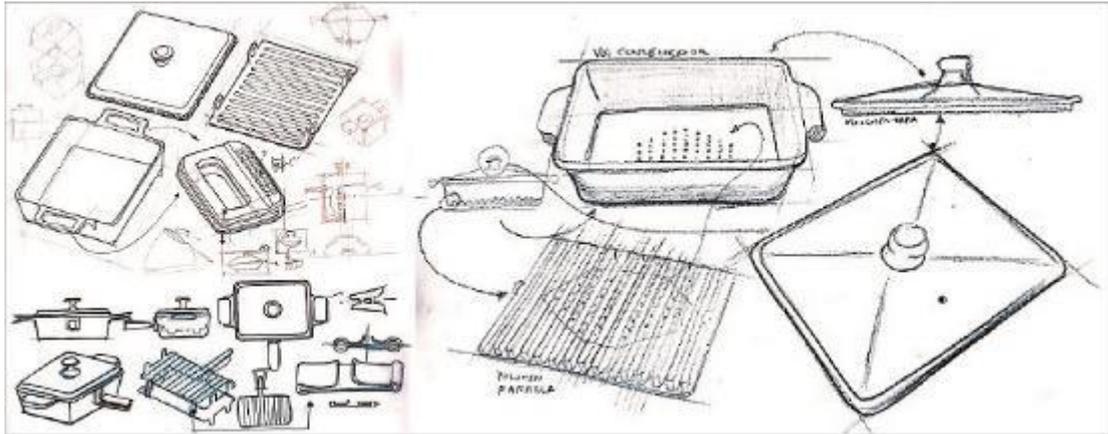


Figura 13. *Exploración formal*

Fuente: Elaboración propia

A partir de aquí, se obtuvieron los modelos conceptuales geométricos para cada subsistema fundamental. Se pueden identificar los volúmenes prismáticos generados para cada uno de ellos según los diferentes aspectos. Considerando dichos aspectos las características varían, como se puede observar en la figura **Figura 14**, de un modelo funcional puramente recto **Figura 14, (a)**, a un modelo más suavizado, consecuencia de una mayor adecuación o adaptación ergonómica, hasta el modelo formal, el cual muestra formas más orgánicas y de mayor expresión estética.

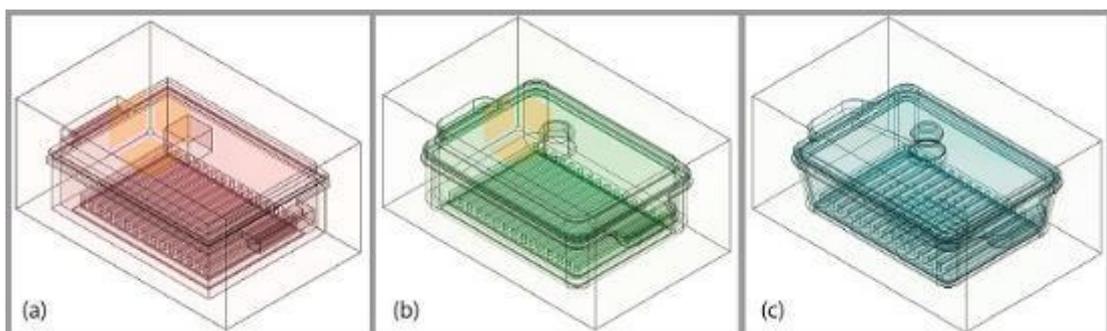


Figura 14. *Modelos conceptuales geométricos de los subsistemas: (a) Funcional, (b) Ergonómico, (c) Formal*

Fuente: Elaboración propia

El resultado final de la readecuación del Sistema en estudio «Horno Tradicional Manabita» arrojó la siguiente propuesta formal:



Para finalizar el ciclo, el Sistema en Estudio debe devolver la información adquirida de nuevo al entorno (principio homeostático), pero ésta volverá al medio procesada por el modelo como función de transformación resultando el concepto de readecuación del tradicional horno manabita, el espacio de diseño, el marco teórico que lo alberga y las

variables que lo constituyen. Esta información de salida se representa mediante las variables de salida y son el resultado de aplicar la solución de diseño al problema planteado (Hernandis, B. 2000).

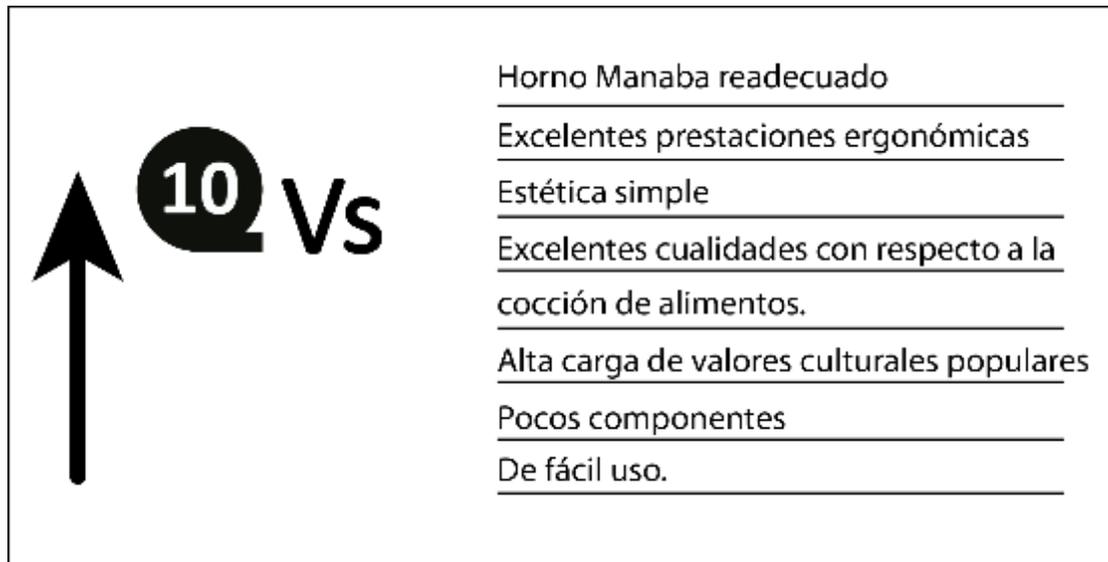


Figura 15. Variables de salida de la readecuación del tradicional horno Manabita

Fuente: Texto propio, gráfico extraído de Modelo sistémico de producto por objetivos.

Adaptado de Hernandis (2011)

CAPÍTULO V.

5.1. Conclusiones

El presente trabajo de investigación determina que la cultura o conocimiento vernáculo representado en artefactos u objetos populares que resuelven necesidades básicas de sobrevivencia, mantienen características en común que los identifica. Estas características pueden ser entendidas como atributos formales y funcionales plasmados en materialidades que se desprenden de la relación directa del hombre con la naturaleza que lo rodea.

El Objeto Vernáculo al partir de los precedentes arrojados por la investigación literaria, es fácilmente distinguible por el «Qué y Cómo» son incorporados y creados, comercializados y utilizados.

Por un lado, se lo puede entender como un artefacto popular creado por trabajadores informales con conocimientos adquiridos de la observación, es decir observan, copian o replican impregnando su huella de personalidad, brotan dentro del sector del comercio para desplegar actividades laborales, responden a condiciones del lugar tomando lo que está a la mano, pueden ser productos naturales o industrializados, para este caso podríamos mencionar los carritos de venta ambulante.

Por otro lado, se puede entender al objeto vernáculo como un artefacto creado por comunidades indígenas con alta carga cultural, saberes transmitidos de generación en generación que se plasman en objetos vernáculos recurriendo a técnicas vernáculas, es decir técnicas vernáculas generan objetos vernáculos utilizando materiales que provienen de la naturaleza, es decir materiales no procesados industrialmente, para este caso podríamos hablar de cestería, alfarería tradicional, etc.

Ambos son resultado de hibridaciones culturales consecuencia de un proceso de adaptación a la acelerada evolución de las ciudades que los albergan, son producciones anónimas con valores estéticos no pensados producto de la experimentación con materiales y

herramientas. Son parte importante del universo cultural material tangible del país, unos representan tradiciones y se crean a partir de ahí, otros nacen espontáneamente y podrían con el tiempo convertirse en tradición como el carrito de ponche **Imagen 20** que tiene veinte años y ya cuenta una historia.

Al ser considerados como artefactos o artesanías entran en la clasificación de Patrimonio cultural **Figura 1**.

La **Tabla 1**. Nos habla sobre los niveles de intervención propuestos para el Diseño en la artesanía y tomando en cuenta la investigación exploratoria a expertos quienes concordaron que el objeto Vernáculo se acerca más a una artesanía urbana contemporánea, por lo tanto el diseñador podría intervenir total o radicalmente, siempre y cuando se respete la tradición de la que se desprenden.

Mediante la intervención del diseño usando estrategias metodológicas esta investigación demostró que es posible intervenir de forma cociente en artefactos vernáculos mediante readecuaciones en el aspecto formal, funcional y ergonómico, de tal manera que se puedan tener mejores prestaciones, sin perder identidad cultural.

De esta manera se puede considerar la hipótesis planteada ya que es totalmente cierto que el objeto de estudio en cuestión responde a instancias y formas de creación que lo identifican como tal y que además se puede intervenir con diseño para mejorar la calidad de vida de quienes lo consumen.

5.2. Referencias Bibliográficas

- Alonso, M. A. (2012). *El rol del diseñador industrial en la implementación de soluciones para generar diseños responsables*. España: Universidad de Palermo.
- Alvarez Muñoz, J. A. (2017). *Diseño Industrial, herramienta para un cambio social*. España: Universidad de Palermo.
- Arenas, E. (2003). *Vigencia de la belleza*. Bogotá: ISSN 0123-2843.
- Baudrillard, J. (1971). *El Sistema de Objetos*. París: Gallimard.
- Bonilla, M. (23 de Agosto de 2017). *El Comercio*. Obtenido de El Comercio:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/clarinete-folclor-afrodescendientes-musica-marimba.html>
- Calderón Noguera, D. F., & Alvarado Castellanos, J. (2011). El papel de la entrevista en la investigación sociolingüística. *Cuadernos de Lingüística Hispánica*, 11-24.
- Cardona, C. (2010). *El diseño, el objeto y la comunicación*. Venezuela: Universidad Pontificia Bolivariana.
- Cardoso, F. (2003). *Design Gráfico Vernacular - A Arte dos Letristas*. Rio de Janeiro: Pontificia Universidade Católica do Rio de Janeiro.
- Chávez Martínez, V. S. (2015). *LINEAMIENTOS METODOLÓGICOS Y OPERATIVOS PARA FACILITAR LA INSERCIÓN Y GESTIÓN DE LA COMPETENCIA DE PATRIMONIO CULTURAL Y ARQUITECTÓNICO EN LOS GOBIERNOS AUTÓNOMOS DESCENTRALIZADOS MUNICIPALES DEL ECUADOR*. QUITO: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.
- Constitución de la República del Ecuador. (20 de Octubre de 2008). Constitución de la República del Ecuador 2008. Quito, Ecuador:
https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf.
- Contreras, S. (2018). Herencia Cultural: Definición, Características y Ejemplos. *Cultura*, 10.

EC, El Diario. (8 de Noviembre de 2017). Obtenido de EC, El Diario:

<http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/453661-hablan-de-cocina-prehispanica/>

Ecuador Informa, semanario Virtual informativo. (22 de Febrero de 2015). Obtenido de La pelota Nacional, deporte inolvidable:

<http://ecuadorinforma2013.blogspot.com/2015/02/la-pelota-nacional-deporte-inolvidable.html>

El Universo. (15 de Noviembre de 2018). Obtenido de Quito revivirá las tradicionales competencias de coches de madera:

<https://www.eluniverso.com/noticias/2018/11/15/nota/7050210/quito-revivira-tradicionales-competencias-coches-madera>

Esmoris, M. (2017). El patrimonio y las Tradiciones Culturales. *Cultura*, 3.

Francara, A. (2010). *Diseño*. Buenos Aires: Nobuko.

Freepik. (2018). Obtenido de Freepik:

<https://www.freepik.es/search?dates=any&format=search&page=1&query=scraping%20coconut>

Gaitto, J. (2018). *La función social del diseño o el diseño al servicio social*. Argentina: ISSN: 1668-0227.

González, C. (2005). *"La cuestión de la Identidad", Las Rutas del Diseño*,. Buenos Aires: Nobuko.

Hernandis, B. (2011). *Modelización de Sistemas*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

La Geo guía . (4 de Marzo de 2015). Obtenido de La Geo guía :

<http://www.lageoguia.org/2015/03/04/#16/-1.1329/-80.2484>

La Hora. (14 de Febrero de 2010). Obtenido de La pelota Nacional Sobrevive en Quito:

<https://lahora.com.ec/noticia/996097/noticia>

La Unesco. (2013). *Diversidad de las expresiones culturales*. Obtenido de Indicadores de

Cultura para el desarrollo, Resumen anaítico Ecuador:

<https://es.unesco.org/creativity/cdis/profiles/ecuador-0>

Laso Bonilla, M. E. (2014). *Desarrollo de una herramienta de análisis y evaluación de objetos dentro de su entorno inmediato para aplicar el diseño*. Quito: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.

Laso, M. E. (2014). *Desarrollo de una herramienta de análisis y evaluación de objetos dentro de su entorno inmediato para aplicar el diseño*. Quito: PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR.

Ley de Patrimonio Cultural. (s.f.). Quito, Ecuador:

http://www.patrimonio.quito.gob.ec/images/lotaip2015/enero/ley_patrimonio_cultural.pdf.

Ley orgánica de Cultura. (30 de Diciembre de 2016). Ley orgánica de Cultura. Quito,

Ecuador: <http://www.lexis.com.ec/wp-content/uploads/2018/07/LI-LEY-ORGANICA-DE-CULTURA.pdf>.

Malo, C. (2008). *Artesanías, lo útil y lo bello*. Cuenca: Cidap.

Manabita Soy. (s.f.). Obtenido de Manabita Soy:

<http://actividadesculturalesmanabi.blogspot.com/2015/01/la-olla-de-barro-y-su-nexo-con-la-sazon.html>

Moncayo, M. B. (9 de Octubre de 2009). *Comidas que curan*. Obtenido de Comidas que

curan: <http://comidasquecuran.com.ec/tortillas-de-yuca/>

Navarro, S. (2013). *LA ARTESANÍA COMO INDUSTRIA CULTURAL: DESAFÍOS Y OPORTUNIDADES*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.

Navarro, S. (2014). Diseño y artesanía, límites de la intervención. *Consultoría, Investigación y Proyectos Estratégicos*, 34.

Pérez, M. (19 de Octubre de 2002). *El Universo*. Obtenido de El Universo:
<https://www.eluniverso.com/2002/10/19/0001/12/0162DF95D56943C49CF15C47D9805491.html>

Pineda, E., Sanchez, M., & Amarilles, D. (2015). *LENGUAJES OBJETUALES Y POSICIONAMIENTO*. Bogotá: UJTL.

Piza, M. A. (11 de Febrero de 2017). *El telégrafo*. Obtenido de La pelota Nacional es un deporte que afianza la identidad local:
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/179/11/la-pelota-nacional-es-un-deporte-que-afianza-la-identidad-local>

Porto Pérez Julián, M. M. (2014). *definicion.de*. Obtenido de definicion.de:
<https://definicion.de/vernaculo/>

Rodríguez, G. (2016). *Manual de Diseño Industrial*. México: Gili.

Sánchez Valencia, M. (2015). *LENGUAJES OBJETUALES Y POSICIONAMIENTO*. Bogotá: Etnika.

Sánchez, M. (2015). *Morfogénesis del objeto de uso*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Sánchez, M., Tarquino, G., & Suárez, J. (2016). *Pensamiento Analógico por Modelos*. Bogotá: Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.

Semanate Quiñonez, H. A., & León Barreto, F. A. (2012). El conocimiento vernáculo como generador de desarrollo local. *Perspectiva Geográfica*, 259.

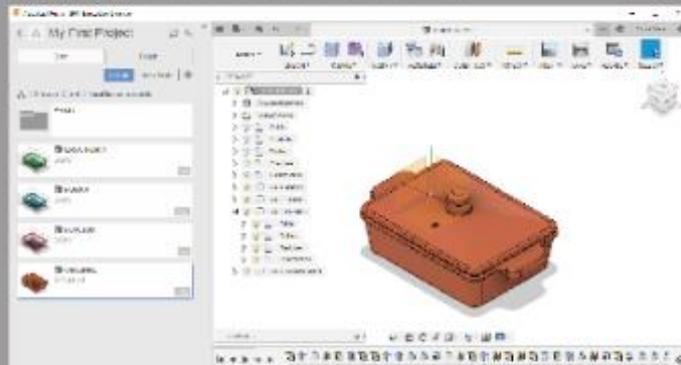
Tazzer, M. M. (Mayo de 2007). Análisis de la actividad humana. *Revista interior gráfico de la división de arquitectura, arte y diseño de la universidad de Guanajuato, tercera*. (D. C. Oviedo, Ed.) Guanajuato, México. Recuperado el 16 de Junio de 2019, de

<https://www.interiorgrafico.com/edicion/tercera-edicion-mayo-2007/analisis-de-la-actividad-humana>

Valese, A. (2007). *DESIGN VERNACULAR URBANO: A PRODUÇÃO DE ARTEFATOS POPULARES EM SÃO PAULO COMO ESTRATÉGIA DE COMUNICAÇÃO E INSERÇÃO SOCIAL*. Brasil: Universidade Católica de São Paulo.

5.3. Anexos

Modelado en Fusion 360
Software de modelado paramétrico.



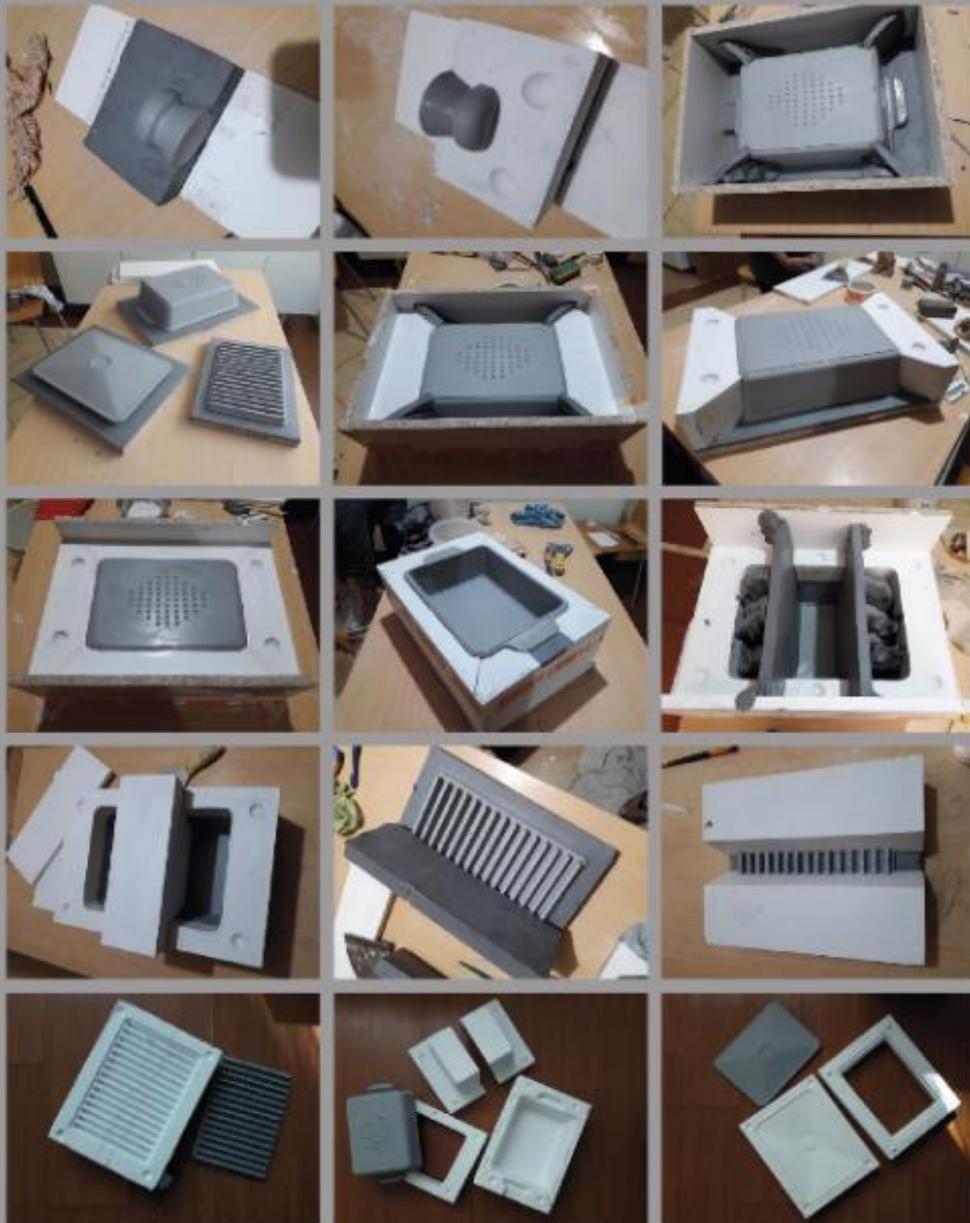
Impresión tres D con PLA



Masillado, fondo y pulido al positivo



Elaboración de molde a partir del modelo impreso en PLA.



Colado de Piezas



Pulido de piezas luego de la extracción del molde



Secado y Quema



Evaluación del producto

