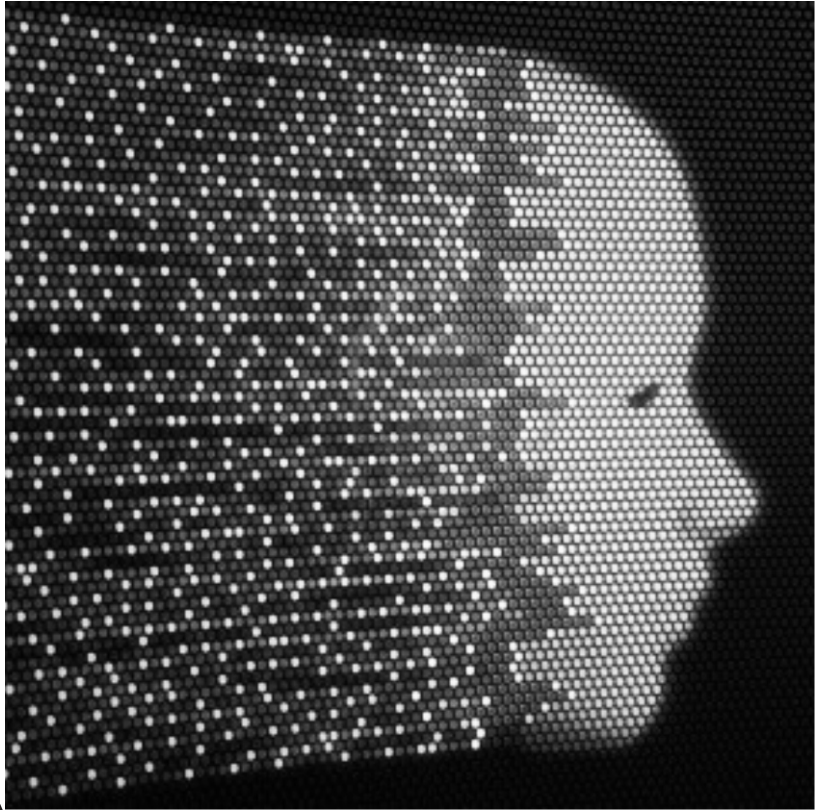


Félix Augusto Cardona Olaya

augusto.olaya@gmail.com.



D

iseño participativo de un sistema interactivo para la apropiación social del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano

Participative design of an interactive system for the social appropriation of the Cultural Landscape Colombian Coffee grower

Primera versión recibida el 10 de Agosto de 2012,
versión final aprobada 30 de septiembre del 2012.

Resumen.

Este texto pretende sentar algunos fundamentos de Diseño desde su perspectiva participativa, para la creación de un marco referencial que permita la proyección de un sistema interactivo, donde la información, comunicación e interacción sean variables que conlleven apropiación social de la herencia patrimonial cultural por parte de los habitantes de un territorio, lo que implica definir, o al menos poner en discusión, nuevas y mejores formas del Diseño de estos sistemas, frente a las dimensiones transversales que los componen, enmarcados en las sensibilidades contextuales posibles.

Palabras claves:

Diseño participativo, sistema interactivo, Paisaje Cultural Cafetero, TIC.

Abstract.

The following text aims to lay some foundations of participatory design, to create a framework that allows the projection of interactive systems, where information, communication and interaction, are variables involving social appropriation of cultural heritage the inhabitants of a territory, which involves defining, or at least put under discussion, new and better ways of design of these systems, compared to the transverse dimensions that compose framed in possible contextual sensitivities.

Keywords:

Participatory design, interactive, interactor, territory, heritage, culture, ICT

Para citar este artículo: (Cardona 2012). “Diseño participativo de un sistema interactivo para la apropiación social del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano”. En: Revista Académica e Institucional, Arquetipo de la UCP, 5: Páginas xx.

Para citar este artículo: (Cardona 2012). “Diseño participativo de un sistema interactivo para la apropiación social del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano”. En: Revista Académica e Institucional, Arquetipo de la UCP, 5: Páginas 85-94

Diseño participativo de un sistema interactivo para la apropiación social del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano*

Participative design of an interactive system for the social appropriation of the Cultural Landscape Colombian Coffee grower

Félix Augusto Cardona Olaya**
augusto.olaya@gmail.com.

87

Arquetipo

Sabemos que ninguna teoría, incluso las científicas, puede tratar de modo exhaustivo la realidad ni encerrar su objeto de estudio en paradigmas esquemáticos. Toda teoría está condenada a permanecer abierta, es decir, inacabada, insuficiente, suspendida en un principio de incertidumbre y desconocimiento, pero a través de esta brecha, que al mismo tiempo es su boca hambrienta, proseguirá la investigación". (E. Morín, 1974:72)

Preámbulo conceptual.

En el contexto actual, somos testigos y actores de transformaciones de los modos de producción de conocimiento en todos los campos del saber, dentro de las sociedades que nos cobijan como individuos con facetas políticas, sociales, creativas y trascendentales, las cuales componen la cosmovisión cultural heredada y aceptada, así como la tecnología, creada y adaptada.

Todos hacemos parte de un mundo que cambia velozmente sus soportes del saber, donde ya no hay paradigmas absolutos y las tecnologías tradicionales se ven rebasadas por la utilización renovada y re-imaginada de sí mismas, y en este sentido, se hace urgente reflexionar sobre el papel que juegan los campos del conocimiento en disciplinas que las usan, desde un punto de vista creativo, como el Diseño y sus múltiples dominios, que definen

* Artículo resultado de investigación denominado "Interface social tecnológica para el patrimonio cultural del Paisaje Cultural Cafetero". Como tesis de maestría en Diseño y creación interactiva de la Universidad de Caldas. Manizales. 2013 en desarrollo.

** Diseñador Industrial de la Universidad Nacional de Colombia. Especialista en Ingeniería de Organización Industrial de la Universidad de Zaragoza, España. Especialista en Pedagogía y Desarrollo Humano de la Universidad Católica de Pereira. Postgrado en Artes Mediales de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina. Actualmente tesis en la Maestría en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Catedrático en universidades de Pereira, Palmira, Cali y Bogotá (Colombia) y del diplomado en Ergonomía de la Sociedad Colombiana de Ergonomía. Con artículos y ponencias, publicados en diversas revistas y eventos de carácter académico a nivel nacional e internacional. Consultor y asesor de empresas de metalmecánica, muebles de madera y artesanías. Investigador registrado en COLCIENCIAS CVLAC: <http://201.234.78.173:8081/cvlab>.



como su objeto de estudio a los artefactos (Flusser, 1999).

Estos últimos deben ser comprendidos como sistemas que han sido pensados para ser usados en procura de mejorar una situación frente a un contexto específico, en tanto que “diseña todo aquel que desarrolla un curso de acción destinado a transformar una situación existente en una situación preferible” (Krippendorff, 2006:56). Así, todo individuo puede diseñar en términos generales; sin embargo, solo los diseñadores proyectan artefactos que permiten que los mundos natural y artificial sean asequibles en términos culturales, más allá de lo tangible que puedan llegar a ser por medio de las sensaciones corporales (Flusser, 1999), al ser usados por medio de las interfaces que los configuran morfológicamente.

De manera que el Diseño puede constituirse en una tercera área del conocimiento cuyo campo de estudio se amplía sobre las posibilidades de las interfaces que configuran posibles usos en una situación real dada (Archer, 2005), y no solo a los artefactos que se convierten en productos con una tecnología existente dentro de un contexto específico. Esto cambia la mirada que muchos diseñadores tienen sobre los artefactos, especialmente en

aquellos que representan valores de un grupo social y que permiten participar dentro de sus ritos y tradiciones al vincular el pasado con las formas de vida en el presente, reflejando de manera genuina y tácita su memoria popular e identidad cultural.

Adquieren, así, la categoría de patrimonio cultural¹⁹, gracias a los procesos relacionados con su identificación, valoración e institucionalización (Sanín, 2009), y por tanto, su apropiación, ya que no solo encarnan ideales, sino también prácticas sociales, donde se observa la forma en que la cultura se pone en práctica, y de este modo se comprenden los procesos de consolidación de las tradiciones.

Por lo anterior, los artefactos de uso cotidiano se convierten en el registro de las múltiples formas en que una sociedad mantiene viva su memoria colectiva, al traer su pasado al presente y de esta manera proyectar un futuro, consolidando un patrimonio cultural que brinda diferenciación social y distinción simbólica (García Canclini, 1995); a la vez, se configuran como sistema de integración de los grupos sociales, al lograr la objetivación de sus deseos y proporcionarles un sentido existencial frente a su contexto.

Sin embargo, actualmente y respondiendo a lógicas del modelo económico imperante, el patrimonio cultural se ve abocado a una peligrosa tendencia a la homogeneidad en sus formas de expresión, proyección y comunicación a través de acciones mercantiles, donde solo los procesos de compra, uso y eliminación (García Canclini, 1995) dan forma a la cultura mediante una serie de pautas de comportamiento que se

¹⁹ En Colombia, el patrimonio cultural, se reconoce por la Ley General de Cultura 397 de 1997, en su art. 4º, el cual establece que el Patrimonio Cultural de la Nación está constituido, por todos los bienes y valores culturales que son expresión de la nacionalidad colombiana, tales como la tradición, las costumbres y hábitos, así como el conjunto de los bienes inmateriales y materiales, muebles e inmuebles que posean un especial interés histórico, artístico, estético, plástico, arquitectónico, urbano, arqueológico, ambiental, ecológico, lingüístico, sonoro, musical, audiovisual, fílmico, científico, testimonial, documental, literario, bibliográfico, museológico, antropológico, y las manifestaciones, los productos y las representaciones de la cultura popular.

materializan en diferentes artefactos para consumo. En este sentido, el Diseño desde la cosmovisión de la complejidad (Maldonado, 1999), debe legitimar la existencia de diferentes tipos de cultura, por medio de los microrrelatos existentes en cada artefacto, buscando actualizar sus posibilidades de conocimiento y auto-fundación (Lyotard, 1991).

El objetivo es evitar que solo el consumo sea lo que permita ser o estar en sociedad, configurando nuevas perspectivas desde la

“Inconmensurabilidad entre la pragmática narrativa popular, que es desde luego legitimante, y ese juego de lenguaje conocido en Occidente que es la cuestión de la legitimidad, o mejor aún, la legitimidad como referente del juego interrogativo. Los relatos, se ha visto, determinan criterios de competencia y/o ilustran la aplicación. Definen así lo que tiene derecho a decirse y a hacerse en la cultura” (Lyotard, 1991:22).

Con ello se logran “procesos de constitución de nuevos sujetos políticos” (Gentile, 2009:65), desde una visión retórica del Diseño (Buchanam, 2012), redefiniendo los valores que constituyen la significación de los artefactos pertenecientes a los grupos sociales, hacia la creación de inagotables mejoras de las formas de hacer, pensar y actuar el Diseño de aquellos catalogados como patrimonio cultural. Todo lo cual debe propender al desarrollo de nuevas formas de uso de las tecnologías, para aportar avances en las posibilidades de interacción dentro de un contexto donde el diseñador desarrolla sus proyectos y dentro de sistemas que no controla totalmente (Margolin, 2006), puesto que los parámetros son determinados por otros muchos individuos, entre los que están los usuarios mismos.

Esta situación obliga a la creación de un marco que permita al Diseño la proyección de sistemas interactivos donde la información, comunicación e interacción sean dimensiones que conlleven una apropiación social del patrimonio cultural por parte de un territorio, para una acertada y pertinente participación en la construcción de modos de vida de las comunidades que lo habitan. De manera que los procesos que crean, redefinen y conforman sus valores sociales, deben ser referencia obligada para la lógica del Diseño de las interfaces que componen artefactos, las cuales deben relacionar las características de comunidades habitantes de un territorio con su patrimonio cultural y las tecnologías que lo hacen posible.

“La interfaz humano-máquina marca un cambio cualitativo de las formas de comunicación mediante el empleo de los medios tecnológicos” (Giannetti, 2009:3), cuyo desarrollo influye decididamente en la noción de la sociedad actual y en la manera de identificarse como individuo dentro de ella, puesto que “crea y usa para ello la tecnología que encuentra a su alcance, a veces incluso como una caja negra, sin comprenderla verdaderamente” (Berenguer, 2012:4), pero sintiendo sus efectos de integración, interconexión y conformación de flujos constantes en diversos canales de información, comunicación e interacción.



De allí que se necesiten procesos de Diseño para todos los componentes posibles que surgen gracias a estos efectos, ya que van desapareciendo las funciones de un autor reconocido y un observador caracterizado, por el de un individuo que “deja de ser el operador que controla consciente e íntegramente la herramienta” (Giannetti, 2004:4) y se convierte en parte constitutiva de la interacción, en la medida en que adquiere independencia en su funcionamiento; de ahí surge el concepto del interactor (Giannetti, 2009), lo que implica el desarrollo de un lenguaje comprensible, traducible y medible (Londoño, 2012; Berenguer, 2012) que debe y busca responder a las variables culturales del contexto donde se da la interacción, entre los interactores posibles y el sistema interactivo.

Se tienen en cuenta dos perspectivas: la primera, como medios estáticos con atributos dinámicos de interacción, cuyos flujos de información se dan en un espacio que toman como base funcional operativa las herramientas tecnológicas y teleoperativas (Londoño, 2012), como las que ofrecen las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) bajo el concepto de Cibercultura (Castells, 1997), facilitando la creación, distribución y manipulación de la información con un rol preponderante de las actividades sociales, culturales y económicas, en las que todo individuo que conforman los grupos sociales de una sociedad

puede crear, consultar, utilizar, compartir y producir conocimiento, por lo cual el Diseño de los sistemas interactivos que soporten estas interfaces debe definir un enfoque que integre, por un lado, bases de datos multimedia y la definición de métodos de navegación a través de representaciones especializadas, que vinculen los intereses colectivos de carácter cultural con los individuales (Giannetti, 2004); y por otro, la dimensión ética del diseño que se enseña, se ejerce y se proyecta, y que representa una cultura y al mismo tiempo le otorga identidad, a partir de diversas condiciones referentes a sus connotaciones en los contextos tecnológico, cultural y comercial.

Lo anterior implica, dentro de plano social del Diseño (Bonsiepe, 1999), el estudio de la relación comunicativa que se establece entre las interfaces como puntos de intersección entre su función específica y su materialidad con el diálogo que se establece en términos de la distancia, el tiempo y los datos del sistema interactivo, subordinado a las acciones/reacciones del interactor, sean estas visuales, sonoras, táctiles, gestuales, motoras, energéticas o corporales (Giannetti, 2009), sobre las cuales el Diseño conforma materialidad, pues poseen al menos un significado y responden a una taxonomía que toda sociedad impone, para un uso cotidiano y su consumo (Barthes, 1966), para definir un marco referencial que permita la proyección sistemas interactivos diferenciados, sobre lo tecnológico-mediático-comunicativo-semiótico-filosófico-estético-ético-social (Shultz, 2009), con un común denominador que focaliza el medio sobre el que se pretende el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) dentro de una cultura, lo que permite definir como signos todo aquello que la conforma.

Frente a este proceso, las sociedades entran a convertirse en mediadores entre lo que su

institucionalización decide y lo que la sociedad puede pensar ante ello, creando una tipologización de los artefactos debido a la presencia de un código que permite identificar su función denotada, primaria, y su función secundaria, connotada (Eco, 1999).

Por lo tanto, el diseño de un sistema interactivo para la apropiación social del patrimonio de un territorio debe ser flexible, circunstancial, hipermedial y multidisciplinar, dentro de las dimensiones cognitiva, intuitiva, sensorial y sensomotora, involucradas en todos los niveles sociales comunitarios, tanto en plataformas *on-line* como *off-line*, como objetos propios de la cibercultura en su soporte distintivo de circulación: la Red. De allí que si se toma como referencia el territorio del Paisaje Cultural Cafetero Colombiano y la necesidad de la comunidad habitante, es necesario definir requerimientos de diseño que rebasen los criterios tecnológicos y hagan más énfasis en lo sociocultural.

El sistema interactivo para la apropiación social del territorio del PCC.

El diseño de sistemas interactivos para la apropiación social de un territorio a través del uso de TIC que proyecten la memoria popular, debe configurarse mediante procesos participativos que tengan como objetivo primordial alcanzar un modelo de desarrollo equilibrado en todos los componentes que lo avalan, lo cual incluye los artefactos catalogados como patrimonio, a partir de la eco-e?ciencia tecnológica que posibilita su incidencia en los estilos de vida, con la finalidad de alcanzar una ecoe?ciencia social, en un territorio habitado (Manzini, 2005).

Por tanto, si el territorio es pensado como proyecto (Gómez, 2010) y ciñéndonos al Diseño como retórica que trasciende un objetivo netamente objetual, se propone que desde un patrimonio cultural como se define a la fotografía sistematizada en los álbumes de familia (Silva, 1999), los habitantes del territorio del Paisaje Cafetero Colombiano empiecen a entender que son ellos los gestores de su territorio por medio de su patrimonio familiar gráfico (Álbumes de familia), ya que guardan a través de su visión subjetiva, los signos, mensajes, conocimientos, ideas, imágenes e información de los elementos que lo catalogaron como Patrimonio Cultural de la Humanidad, por parte de la UNESCO²⁰.

Se debe fomentar la idea de que son los habitantes los principales recursos del paisaje cultural cafetero (Figura 1), pues “son ellos, a partir de sus expectativas y de su fuerza creadora, los que transforman un proyecto en realidades mediante sus acciones” (Gómez, 2010:103); de allí la necesidad de diseñar sistemas de interacción, donde sus proyectos de vida sean proyectados y dispuestos a una interacción donde el uso de sus propios recursos culturales sean las herramientas destinadas para alcanzar un desarrollo sostenible, dentro de los diversos ámbitos en los que se debe dar.

²⁰ El Paisaje Cafetero Colombiano fue declarado patrimonio cultural de la humanidad durante la 35ª sesión del Comité de Patrimonio Mundial de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Tecnología (UNESCO), el 23 de junio de 2011.

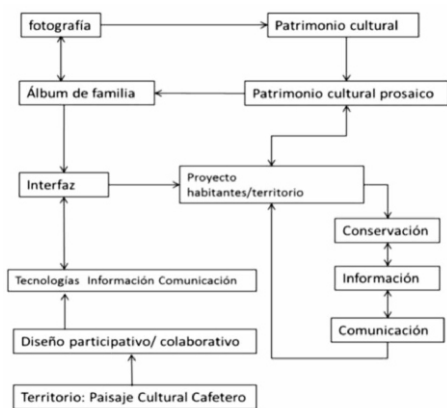


Figura 1.
Mapa conceptual del sistema interactivo para el PCC.
Fuente: Propia.

Un medio para alcanzar este desarrollo y que permite la interacción de los habitantes, como interactores dentro de un sistema que resalte sus aspectos socioculturales expresados en sus fotografías sistematizadas en los álbumes de familia, son las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que con sentido de pertenencia, modelos de proyección, aspectos de conservación y pensamiento de sostenibilidad, produzcan contenidos en diversos canales dentro de la red, con interfaces diseñadas en múltiples configuraciones formales que contengan la responsabilidad de representar un futuro, de actuar en nombre y por cuenta de la comunidad que lo conforma, para proyectar y solventar el patrimonio generado por ellos mismos, de manera que sean ellos conservadores y proyectistas de su territorio.

De esta manera se enaltece el paisaje cultural como una unidad cultural, geográfica, económica y paisajística, única dentro del panorama mundial, donde el cultivo y consumo de café han articulado grandes transformaciones históricas y ambientales que generaron un modelo de acción colectiva de desarrollo del capital social con valores excepcionales, de integridad y autenticidad, relacionados íntimamente con su entorno natural (Osorio, 2008). De allí que la definición de proyectos de diseño de sistemas interactivos sea imprescindible para lograr su apropiación social.

Algunas conclusiones.

El sistema interactivo debe exponer al mundo lo que los pueblos son como comunidad y lo que la sociedad colombiana en general les reconoce como cultura y como territorio, involucrando en la medida de lo posible cada relato individual, cada historia familiar, y por tanto, el trasegar histórico y vivencial comunitario hecho como un artefacto que puede ser proyectado a través de sistemas interactivos comunes, transmisibles, enseñables y contextuales.

En este sentido, el diseño debe procurar exponer la memoria popular de esta sociedad y su territorio, a veces tan cuestionada por los procesos relacionados con su identificación, valoración e institucionalización (Sanín, 2009), y abordarla desde nuevas perspectivas, donde su relación debería darse de forma natural, habitual y necesaria (Bonsiepe, 1999), consolidando procesos culturales, materiales y tecnológicos contextualizados en territorios como el PCC.

La interacción lograda dentro del sistema, debe evitar que las expresiones únicas culturales y sociales, por las cuales el territorio fue declarado patrimonio de la

humanidad, sean entregadas a sistemas políticos, económicos y sociales desde una visión meramente mercantil, sin darle la oportunidad y los medios a quienes subsisten en él, de contribuir en la construcción de su realidad y que se encuentren con sistemas y artefactos diseñados, completamente ajenos a ellos mismos y a sus formas de vida.

Finalmente, se espera crear una base de estudio bajo la perspectiva del diseño participativo, que conlleve el desarrollo de un sistema interactivo donde la información, comunicación e interacción permita la identificación entre la población habitante de este territorio como interactores de su herencia cultural, con sostenibilidad de la apropiación social de su patrimonio cultural,

reflejado en sus álbumes de familia.

El diseño de un sistema interactivo debe permitir seleccionar, transformar e incluso construir nuevas propuestas no previstas, donde los habitantes del territorio como interactores de narrativas no lineales, expresen y creen ficciones que exploren conjuntamente relatos colectivos como patrimonio institucional, sin ningún tipo de intencionalidad, adquiriendo un sentido autónomo de vigencia sobre el cual el mismo sistema defina su duración y nivel de complejidad.

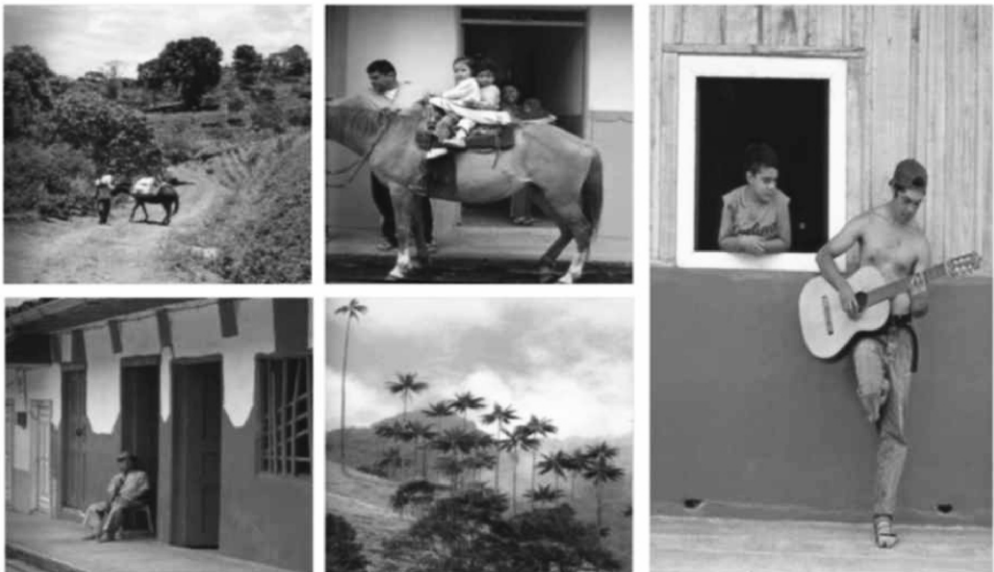


Figura 2.
Fotografías de habitantes
del territorio del PCC.
Fuente: Jordán, 2012.



Referencias Bibliográficas.

- Archer, B. (2005). "The Three Rs", *A Framework for Design and Design Education*. DATA: Loughborough University. Disponible en <http://www.data.org.uk/generaldocs/dater/Framework%20for%20Design.pdf>
- Barthes, R. (1966). Semántica del objeto. En: *Arte e Cultura nella civiltà Contemporánea*, Vol 2. Italia: Firenze.
- Bonsiepe, G. (1999). *Del objeto a la Interfase. Mutaciones del Diseño*. Buenos Aires: Infinito.
- Buchanam, R. (1989). Declaración por Diseño: Retórica, Argumento y Demostración en la Práctica del Diseño. *Design Issues*, 2. Disponible en <http://www.iaa.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/2012/09>
- Castells, M. (1997). *La era de la Información en Nuestro mundo y nuestras vidas*, vol. II. Economía sociedad y cultura. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Chiapponi, M. (1999). *Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial*. Buenos Aires: Infinito.
- Eco, U. (1995). *Tratado de Semiótica General* (5ª edición). Madrid: Blume.
- Flusser, V. (1999). *Filosofía del diseño*. Madrid: Síntesis.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos: Conflictos multiculturales de la globalización*. México: Grijalbo.
- Gómez, A. (2010). El paisaje como patrimonio cultural, ambiental y productivo. Análisis e intervención para su sostenibilidad. *Revista KEPES Institucional del programa de Diseño Visual de la Universidad de Caldas*. Año 7 No. 6, enero-diciembre de 2010, págs. 91-106.
- Jordan, O. (2012). *Colombia, paisajes del café*. Colombia: Somos Editores.
- Krippendorff, K. (2006). An Exploration of Artificiality. *Artifact*, 1(1), 17–22. Disponible en: <http://dx.doi.org/10.1080/17493460600610848>
- Londoño, F. (2012). *Diseño de navegaciones hipermediales*. Disponible en <http://artesmediales.com.ar>
- Lyotard, J. (1991). *La condición Postmoderna* (2ª Ed.). Buenos Aires: R.E.I.
- Manzini, E. (2005). *La ecología del ambiente artificial como valorización sostenible de los recursos locales*. Entrevista a E. Manzini, en París, (director), 30-60, *Arquitectura y Medio Ambiente*, I Cuaderno latinoamericano de *Arquitectura*, Córdoba, 2005.
- Maldonado, C. (1999). *Visiones sobre la complejidad* (2ª Ed.). Bogotá: Colección "Filosofía y Ciencia" N°1.
- Morín, É. (1974). *El paradigma perdido: El paraíso olvidado*. Barcelona: Kairós.
- Osorio, J. y Acevedo, Á. (2008). *Paisaje cultural cafetero*. Disponible en <http://www.almamater.edu.co/sitio/Archivos/Documentos/Documentos/00000066.pdf>
- Sanín, J. (2009). *Patrimonio cultural prosaico*. Disponible en <http://www.DisenoLA.org>
- Silva, A. (1999). *Álbum de familia, la imagen de nosotros mismos*. Norma: Bogotá.
- Schultz, M. (2012). *Creatividad y Cibercultura*. Disponible en <http://artesmediales.com.ar>