

Elementos de la omnijetividad no antropocéntrica en la interacción con los objetos de uso cotidiano y su posible incidencia en el diseño. Acercamiento desde los elementos que definen la cultura material.

Elements of non-anthropocentric omnijetivity in interaction with objects of everyday use and their possible impact on design. Approach from the elements that define material culture

Recibido: 27/07/2016 - Aprobado: 28/09/2016

ICONOFACTO VOL. 13 N° 20 / PÁGINAS 51 - 66

DOI: <http://dx.doi.org/10.18566/iconofact.v13.n20.a03>

Autores:

Andrés Felipe Hernández Gómez

orcid.org/0000-0003-3870-8576

Diseñador Visual

lineacruz@gmail.com

Juan Alejandro López Carmona

Docente investigador Diseño Visual

Candidato a Magister – Maestría en diseño y creación interactiva

orcid.org/0000-0003-0024-9036

lejandrolopez@gmail.com

Fundación Universitaria Bellas Artes

Resumen: Los procesos de interacción entre humanos y objetos están caracterizados por el constante intercambio de acciones destinadas a alcanzar unas metas

de diversa naturaleza, sin embargo, esta situación requiere de un análisis que tenga en cuenta la voluntad de varios agentes en diferentes niveles de jerarquía; es decir, no se trata de la simple acción de un cuerpo sobre una herramienta, es necesario tener en cuenta la influencia de imaginarios, voluntades, emociones, trazas simbólicas y valores de signo, en muchos casos determinados por proyectos sociales.

En este orden de ideas, es pertinente acotar una noción de la objetividad específicamente para el diseño, que se basa en interpretar las necesidades de los usuarios y fundamentar la funcionalidad en el éxito en el cumplimiento de las metas. Por tanto, se exploran distintos tipos de relación entre personas, objetos y su entorno desde la perspectiva *de la omnijetividad no antropocéntrica*, para el caso entendida como el uso de la razón en la vida cotidiana, de igual modo cómo se relacionan los individuos, los objetos y su entorno desde esta perspectiva.

Es necesario entonces entender tres tipos de sujeto planteados por Adolfo Izquierdo Uribe, arquitecto y filósofo colombiano, *Sujeto absoluto, sujeto relativo y sujeto reflexivo* (1998). En este sentido, el omnijeto es un campo relacional donde el objeto media con los múltiples sujetos, al analizar esta relación es posible entender la intencionalidad comunicativa de los sujetos y su exterioridad como evidencia de identidad. Así pues, identidad y objeto se relacionan de manera circunstancial (Izquierdo, 1998, p 242).

Palabras clave: diseño, objeto, sujeto, omnijeto, tradición.

Abstract: The processes of interaction between humans and objects are characterized by the constant exchange of actions aimed at achieving goals of a different nature. However, this situation requires an analysis to take into account the will of several agents at different levels of hierarchy; i.e., it is not the simple action of a body on a tool, it is necessary to take into account the influence of imaginaries, wills, emotions, symbolic trace and values of sign, often determined by social projects.

In this spirit, it is pertinent to specifically define a notion of objectivity for design, one which is based on interpreting the needs of users and sustains its functionality on success in meeting the goals. Therefore, different types of relationships between people, objects and their environment are explored from the perspective of the non-anthropocentric omnijetivity, for that matter, understood as the use of reason in everyday life, just as how individuals, objects and their environment relate from this perspective.

Thus, it is necessary to understand three types of subject raised by Adolfo Izquierdo Uribe, a Colombian architect and philosopher: Absolute subject, relative subject and reflective subject (1998). In this sense, the omnijet is a relational field where the object mediates with multiple subjects. After analyzing this relationship,

it is possible to understand the communicative intention of the subjects and their externality as evidence of identity. Thus, identity and object are related in a circumstantial way (Izquierdo, 1998, p. 242).

Keywords: design, object, subject, omnijet, tradition.

Introducción

Las relaciones humanas, en tanto acciones de carácter tangible, han tenido una reciprocidad inseparable con el desarrollo de objetos y herramientas de diferentes tipos, estos han fungido como mediadores de carácter funcional, emocional, estético y cultural. Por esta razón es fundamental abordar la manera como se dan las relaciones entre los individuos y los objetos en el desarrollo humano.

En este sentido, se puede inferir que las relaciones entre objetos y humanos están matizadas por una serie de fenómenos complejos que van más allá de los simples resultados materiales y que posiblemente afectan las estructuras de la conciencia. Este es un fenómeno que ha sido abordado desde diferentes disciplinas con objetos de estudio o intereses diversos, ciencias cognitivas, sociales y hasta el diseño en su preocupación epistemológica se ha centrado en la comprensión de las interacciones de manera holística. Conviene revisar, entonces, algunas de estas posiciones, con el fin de ajustar la noción planteada por Izquierdo.

En primer lugar es pertinente revisar la posición planteada por *Ángeles Mendieta Alatorre*, en un texto titulado: *La creación artística*, publicado en la *Revista Mexicana de Sociología*, según el cual puede afirmarse que las actividades que tienen como finalidad el disfrute tienen el potencial de convertirse en actividades generadoras de significado y que, de cierta manera, han permitido el desarrollo y la implementación tecnológica para las satisfacción de necesidades (Mendieta, 1962).

Con relación al proceso de creación, Alatorre propone lo siguiente:

EL TRABAJO CREADOR. La retórica tradicional pedía tres momentos para la actividad creadora: la invención, el plan y la elaboración.

Sin la primera, la creación adolecía de artificio; sin el plan carecía de estructura interna y sin la realización, era un impulso estéril. Sin embargo la primera puede considerarse como un don o aptitud innata, la realización requiere talento, disciplina, trabajo arduo de preparación académica, investigación, voluntad y esfuerzo. El trabajo creador constituye una actividad tan noble y profunda que se satisface en sí misma y al mismo tiempo es la que logra acelerar el proceso social de la humanidad (Mendieta, 1962, p. 469).

Propone también Mendieta, que el aprendizaje permite complejizar práctica y metodológicamente las acciones creadoras, generando dudas o necesidades

de carácter metafísico o incluso científico, si se tiene en cuenta que suele aparecer la pregunta por las causas y los efectos (Mendieta, 1962).

De otro lado, *Jorge Larossa* plantea desde sus estudios en psicología y pedagogía, el papel fundamental de la experiencia como efector de la conciencia, puntualmente en su texto *Sobre la experiencia* realiza un acercamiento a la construcción de conocimiento desde la subjetividad, entendida como el ente que se enfrenta a los estímulos del mundo en medio de la incertidumbre, armado únicamente con conocimiento previo, en lo que se puede denominar un acontecimiento singular, ya que no puede ser vivido de la misma manera (Larossa, 2006).

A partir de lo planteado por Mendieta y Larossa puede suponerse el acto creativo como un proceso continuo de enfrentamiento a experiencias, que en su singularidad van afectando la construcción de conocimiento y en ese orden de ideas la manera de brindar significado y función a las cosas del mundo.

En tercer lugar, cabe la reflexión acerca de la interacción con los objetos tecnológicos, estos entendidos como cualquier tipo de construcción cuya finalidad sea fungir como herramienta para alcanzar una meta o ser un mediador entre diferentes sistemas. Para profundizar esta reflexión puede tomarse como base una postura planteada desde la post-fenomenología, entendida como una herramienta para evaluar los procesos de interacción, teniendo en cuenta que los participantes varían su forma de relación en función de su intencionalidad y naturaleza, en lo que *Peter Paul Verbeek* en su texto *What Things Do, Do Philosophical Reflections on Technology, Agency, and Design* define como pluralismo, o la ausencia de centros. Una relación en la que el objeto transforma y es transformado, el humano transforma y es transformado, esto a partir de la utilización de posibilidades tecnológicas, como se han definido anteriormente (Verbeek, 2005).

Podría afirmarse que este pluralismo permite generar redes en la interacción debido a la relación que se va generando al emplear individuos y objetos como nodos en una red, tal y como lo plantea el filósofo francés *Bruno Latour* en su teoría del actor red (ANT, por su nombre en Inglés, Actor-Network Theory), que para efectos de este texto se revisa desde las reflexiones planteadas por *Gonzalo Matías Correa Moreira* en un texto titulado *El concepto de mediación técnica en Bruno Latour, una aproximación a la teoría del actor-red*, del cual puede resaltarse la siguiente reflexión:

Los aportes de la teoría del actor-red, en general, y las nociones de mediación técnica, en particular, se configuran en un repertorio teórico-metodológico idóneo para la explicación de fenómenos complejos que comprometen no sólo a humanos sino también a aquellos agentes no humanos que coexisten en las relaciones colectivas. La complejidad de las sociedades es medida por la cantidad de nuevos objetos emergentes, constituyendo su número un papel decisivo para la definición

de nuevas relaciones y entidades. Vivimos en una época de proliferación de no humanos sin igual, ocupando la tecnología un papel cada vez más decisivo en nuestras acciones y prácticas cotidianas. Este hecho acarrea el problema de la democratización del conocimiento y con ello la posibilidad o no de participar e incidir por parte de los directamente involucrados en los temas de la agenda política-científica (Moreira, 2012).

Según lo anterior, comprender las relaciones objetuales es posible si se tiene una visión amplia de las relaciones entre sistemas que no se limite a observaciones antropocéntricas, ya que la relación con los objetos y herramientas genera unas posibilidades de intercambio y experiencia singulares, que van construyendo imaginarios particulares con significaciones específicas para cada participante.

En este orden de ideas, conviene revisar reflexiones acerca de la *omnijetividad no antropocéntrica* en la gestión de significados para los individuos; entendida como el campo relacional objeto-sujeto en función del uso de la razón en la vida cotidiana, que además implica relaciones de significación que pasan por el uso y el valor de signo otorgados a la interacción entre humanos y objetos, claramente matizadas por los procesos experienciales. Señalada por Adolfo Izquierdo en sus acercamientos a las nociones de sujeto absoluto, sujeto relativo y sujeto reflexivo, entendida su definición gracias al grado de afectación que se da entre los objetos y sujetos.

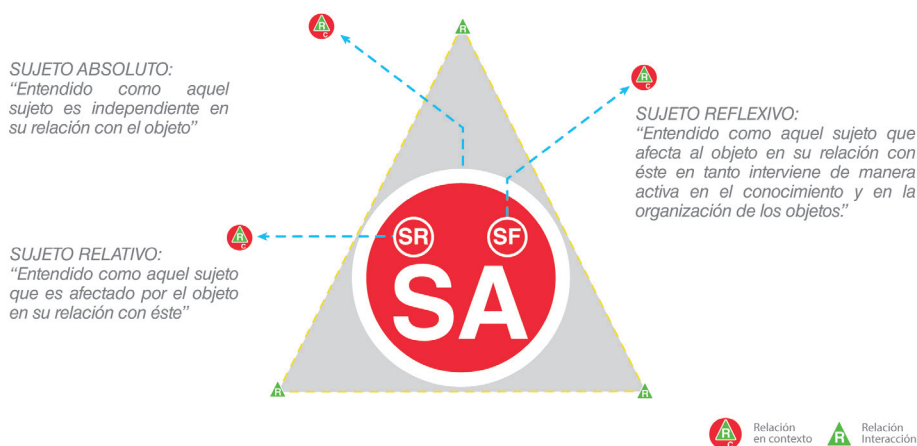


Figura 1: Tres tipos de sujeto.

Señala Izquierdo:

Sujeto absoluto: entendido como aquel sujeto que es independiente en su relación con el objeto; **Sujeto relativo:** entendido como aquel sujeto que es afectado por el objeto en su relación con este; **Sujeto reflexivo:** entendido como aquel sujeto que afecta al objeto en su relación con este en tanto interviene de manera activa en el conocimiento y en la organización de los objetos. (Izquierdo, 1998)

Por tanto, se entiende al omnijeto como el campo relacional existente entre objeto sujeto, teniendo en cuenta que este campo es multidimensional, ya que implica voluntades, construcciones simbólicas y afectaciones bidireccionales. La categorización de los sujetos dependerá directamente del nivel de conciencia necesaria para la interacción.

Atendiendo a lo anterior es prudente partir de la siguiente pregunta: *¿Qué tan consecuente es la interacción con los objetos de uso cotidiano?* Para establecer el acercamiento de estos tipos de interacción se hace entonces un análisis del individuo, el objeto y el contexto en el que se encuentra. Para el caso concreto de este proyecto, se toman muestras características en el centro de la ciudad de Medellín, Colombia, y en el área rural de Santacruz de Mompox, Bolívar, en la región Caribe del mismo país. Entendiendo que dicha relación conlleva variables que determinan actitudes diferenciales.

A este respecto será necesario también revisar las reflexiones propuestas por *Néstor García Canclini*, alrededor de la construcción de los elementos que determinan la cultura material y la significación en las relaciones con los objetos, ya que se pretende lograr una comprensión sistémica de las formas de relación e interacción con los objetos de uso cotidiano, una que pueda tener incidencia en las maneras como el diseño intenta configurar esas características de uso (García, 2004).

Por otra parte, es necesario aclarar que las reflexiones aquí recogidas hacen parte del proyecto de investigación: *Incidencia de los procesos de interacción de los individuos con objetos de uso cotidiano como signo de omnijetividad en el diseño*, el cual se encuentra en proceso de recolección de datos y análisis de la información.

Aplicación en campo

Teniendo presente que los procesos de interacción implican la construcción de imaginarios, gracias a la configuración singular de la experiencia, que a su vez permite establecer respuestas particulares en el proceso de retroalimentación, cabe un análisis de interacciones humano-objeto a través de la categorización planteada por Izquierdo: Sujeto absoluto, Sujeto relativo, Sujeto reflexivo.

Al respecto, estas categorías se ponen a prueba frente a sujetos pertenecientes a disciplinas creativas, estudiantes de la Fundación Universitaria Bellas Artes, Institución de Educación Superior ubicada en el centro de Medellín Colombia,

para medir su efectividad metodológica en casos de estudio entre los programas académicos de Artes Plásticas, Diseño Visual y Música. A los estudiantes se les hace la pregunta: *¿Quién eres?* y *¿Qué quieres?*, esto con el fin de inferir en su discurso la conciencia sobre las implicaciones de las relaciones objetuales, siendo ellos los sujetos de esas interacciones. Se determinan los casos así:

E1 – Estudiante Artes plásticas

E2 – Estudiante de Música

E3 – Estudiante de Diseño Visual

Sujeto absoluto:

¿Qué quieres?

(E1) Ser que labre mi propio camino, ipues!, que yo sea el que pueda decidir sobre mí mismo siempre.

Con Daniel se puede interpretar una posición de sujeto absoluto, pues pretende materializar sus deseos sobre sí mismo en relación con la otredad y evidentemente con el contexto que le rodea.

Ahora bien, (E2) estudiante de la Facultad de Música de Bellas Artes responde a la siguiente pregunta.

Sujeto relativo:

¿Quién eres?

(E2) Una persona alegre que le gusta aprender mucho, le encanta las manualidades, hacer cosas con sus manos, le encanta la música, vive por ella, la escogió como carrera, es una persona que le encanta vivir relajado.

Se deduce al decir «*vive por ella*», ser afectado por su gusto por la música y deseo de conocimiento como aprendiz. Entonces, un estudiante, usuario, interactor, cliente o público objetivo cabe en este tipo de relación como sujeto relativo, plantear a los hijos en un grupo familiar, ellos dependen de sus padres o cabeza de familia; madre y padre como sujetos absolutos en su responsabilidad del hogar son a su vez sujetos relativos al depender del salario en una empresa, esta como sujeto absoluto le brinda empleo para sustentar sus necesidades como familia.

El estudiante (E3) de Diseño Visual asume un papel crítico en cuanto a la razón de su vida, «justificar porqué estoy aquí». Esta interpretación subjetiva cabe entenderse como el hecho de que justificar requiere organización y disposición de ideas para interpretar, entender y comunicar conceptos de su entorno.

Sujeto reflexivo:

¿Qué quieres?

(E3) Yo pensaría que lo que más me gusta a mí, si podría decir ¿Qué quiero? A mí me gusta justificar, eso suena supremamente aburridor, pero ya como que me acostumbré a tratar de justificar todo; entonces, si me estas preguntando ¿qué quiero? A mí me gustaría justificar ¿por qué estoy aquí? Eso es lo que quiero.

En general se podría aplicar esta forma de análisis en relaciones de características diversas, como las que pueden estar definidas en un empleado, ama de casa, un médico, una tienda o stand informativo. Este sujeto, al igual que el relativo, depende del absoluto en su interpretación. Otra manera de comprenderlo es mediante el siguiente ejemplo:

Un monta llantas a borde de carretera o taller mecánico especializado en la ciudad podrían ser sujetos absolutos al prestar servicio a los carros averiados de sus usuarios, ya que ellos tienen las herramientas y el conocimiento, entonces sus usuarios serían sujetos relativos siendo afectados por lo averiado del vehículo; la prestación de servicio por parte del taller es de carácter sujeto reflexivo, por afectar y organizar las necesidades de sus clientes al culminar las reparaciones.

Podría decirse que la omnijetividad no antropocéntrica se sitúa en el campo de relaciones que generan significación a los actos que implican el uso de objetos, en donde se encuentran dos interfaces (la del individuo y la del objeto). Pero el tipo de sujeto se genera a partir de la proyección de intencionalidades que se desarrolla en este intercambio de información. Entonces, un *sujeto absoluto* se puede encontrar en un momento experiencial inicial, una visión introspectiva en donde su intencionalidad está direccionada a la construcción de un concepto; un *sujeto relativo* se encuentra en la confrontación directa de la experiencia tangible con el concepto construido, generando una nueva experiencia; mientras el *sujeto reflexivo* logra proyectar afectaciones a los objetos que le rodean por la posibilidad de analizar de manera inconsciente sus experiencias anteriores frente a los fenómenos objetuales.

Es posible reflexionar acerca de la objetividad de las acciones cotidianas y cuál es la intencionalidad de uso de los usuarios, a 33 personas que frecuentan el centro de Medellín, las torres de Bomboná, la calle Cervantes y la Fundación Universitaria Bellas Artes sede Ayacucho, se les realizó las siguientes preguntas: ¿Quién eres? ¿Qué quieres? ¿Qué es lo que más te gusta de tu vida? Menciona cinco objetos que sean de mayor valor en tu vida, califica cada uno de uno a diez, siendo diez el mayor valor.

En las tres primeras preguntas se pretende indagar en la intimidad del sujeto al ser espontánea su respuesta; la cuarta pregunta es la segmentación de

los objetos en ítems de relación en contexto, encontrando trece con mayor nivel de recurrencia: emocional (valor de signo), tecnología, tecnología ordenadores, tecnología dispositivos de sonido, tecnología entretenimiento, tecnología moda, educación, uso vital, viaje, amuleto, amuleto de buenos deseos, amuleto de placer y salud. A partir de la relación de los cinco objetos entre los 33 entrevistados, y calificaciones numéricas de 0 a 10 otorgadas por los entrevistados a cada tipo de objeto, se encuentra que el mayor puntaje pertenece a la relación emocional con los objetos, hecho que parece señalar que los vínculos emotivos tienen un mayor nivel de importancia que los vínculos utilitarios.

Este análisis abarca un ítem de relación individual, cada objeto adquiere un valor emocional propio, las actitudes diferenciales en cuanto a lo emocional pueden conectar el sentimiento afectivo por un objeto o un espacio en que las personas depositan su atención, objetos que vinculan la parte espiritual a partir de amuletos de buenos deseos o simplemente lo material adquirido por gusto o moda. Las necesidades básicas permiten de una u otra manera conectar la experiencia y funcionalidad de los elementos que permitan suplir su interés.

Ahora bien, la valoración de la interacción entre las personas y los objetos en un ambiente colectivo varía, ya que no solo implica un determinado estilo, o perspectiva sobre el objeto, sino, de manera quizás mucho más relevante, implican un modo de ordenamiento y clasificación de los objetos que son compartidos en una cultura. De esta manera se puede afirmar que se le otorga un elevado valor simbólico al objeto que se encuentra en colectivo.

Acercamiento a la cultura material.

Caso Santa Cruz de Mompox

Santa Cruz de Mompox es un municipio ubicado en el departamento de Bolívar, Colombia; se trata de una población con unas características arquitectónicas altamente conservadas, pertenecientes al periodo Colonial, que durante su historia ha recibido la influencia de las hibridaciones culturales afrodescendientes, europeas y nativas, convirtiéndose de esta manera en un espacio enriquecido culturalmente y adecuado para el análisis aquí planteado.

Al exponer el caso del estudio etnográfico realizado en Santa Cruz de Mompox, (entorno rural), altamente reconocido por su tradición religiosa; la Semana Santa, llena de actos procesionales, demuestra el vínculo emocional a partir de los objetos de representación de dicho evento, como el Jesús Nazareno y la procesión del Paso robado, este último vincula el sacrificio hecho por las personas devotas y los objetos con significado religioso.

La cultura material hace referencia a aquellos elementos que nos permiten conocer cómo era la vida pasada y actual de los distintos grupos humanos. La vida

material es la confrontación del ser humano con los elementos que le rodean, alimentación, vestido, vivienda, lujos, técnicas, herramientas e instrumentos, y no sólo el hecho de utilizarlos sino el significado que se le otorga a cada elemento, muchos de estos son el resultado de la herencia cultural y/o tradición que no puede ser desvinculado con su origen inherente.

A este respecto *Néstor García Canclini* propone que el espacio, más allá de un concepto, se ha convertido en una clave fundamental para las exploraciones e investigaciones, ya que al ser una muestra clara de la vida de los antepasados es constructor de la historia y al mismo tiempo de la realidad, se refiere de esta manera a un ámbito de tradición, entendido como uno de los pilares sobre los cuales se ha fundamentado la herencia cultural de las sociedades (García, 2004).

García plantea que lo tradicional no es borrado por la industrialización de los bienes simbólicos, y lo popular tampoco se define por una esencia a priori, sino por las diferentes estrategias construidas por una sociedad, entendiendo entonces que aquí los valores preestablecidos no existen y que cada manifestación cultural, popular, mediática es una situación contextual. De esta forma, se podría decir que las culturas heredan factores identitarios que influyen en los modos y estilos de vida actual, generando así culturas híbridas (García, 2004).

Es importante tener en cuenta que lo tradicional, no posee un lugar fijo, cambia según las disposiciones del campo, por lo cual intentar hacer un estudio posicionado desde una única guía no abrirá las puertas para poder entender la relación omnijeto, por lo que es necesario un enfoque combinado de algunas disciplinas como la antropología, la sociología, el arte y los estudios de las comunicaciones, como el diseño. Es necesario rescatar y valorar esta cultura material, ya que hace parte de la diversidad y la historia nacional.

Metodología y procesos

Para hacer un acercamiento a la relación omnijeto (persona y objeto), se identifican dos sectores diferenciales: la valoración dada de forma individual y colectiva. En el caso de la valoración individual, se recurre a la entrevista y registro audiovisual en el contexto urbano, 33 personas del centro de la ciudad de Medellín responden preguntas referentes a su relación con sus objetos de uso cotidiano; luego de esto se realiza un esquema gráfico para la segmentación de los objetos, con el fin de establecer los ítems de relación en contexto. Una vez hecho este análisis se obtuvo que el ítem de relación con mayor relevancia es el emocional, prevaleciendo sobre otros intereses.

Con respecto a la valoración hecha de manera colectiva en entorno rural, se hace un estudio etnográfico en Santa Cruz de Mompox, en el cual se desarrolla un registro fotográfico, estudio de caso y mapeo de las actividades realizadas en

dicho territorio y la relación de los habitantes con los objetos de valor en conjunto, enfocando la cultura material dentro de sus oficios representativos, tales como la filigrana¹ y fabricación de sillas mecedoras.

Categorías etnográficas

Dentro del análisis realizado acerca del tipo de interacción que establecen los objetos con las personas, estudiados en los dos tipos de escenarios: urbano y rural, con características individuales y colectivas respectivamente, se encuentra que existe un factor identitario construido a través de las experiencias y significaciones atribuidas a los elementos personales, que reflejan la identidad, entendida como un fenómeno subjetivo, de construcción personal, que se crea simbólicamente en interacción con los otros. De igual forma, la identidad personal está relacionada a un sentido de pertenencia cultural.

En el escenario urbano se investiga mediante el registro audiovisual y entrevista, las relaciones de los objetos, determinando un calificativo personal, es decir, el valor emocional dado por una persona a determinado objeto de uso cotidiano. Este proceso consistió en la tabulación de 13 ítems de relación brindados por las 33 personas encuestadas, estos ítems son: *emocional, tecnología, tecnología ordenadores, tecnología dispositivos de sonido, tecnología entretenimiento, tecnología moda, educación, uso vital, viaje, amuleto, amuleto de buenos deseos, amuleto de placer y salud.*

A través de estos ítems, se pueden interpretar los tres tipos de sujetos: *absoluto, relativo y reflexivo*, e identificar cómo se desenvuelven en sociedad. Muchos de los objetos surgen a raíz de las necesidades básicas, que permiten de una u otra manera conectar la experiencia y funcionalidad de los elementos, supliendo así su interés, dedicando tiempo y reflexionando ante el conocimiento adquirido, de allí las actitudes diferenciales como resultado de dicha interacción.

En cuanto al resultado arrojado por las personas encuestadas, el ítem emocional es el de mayor relevancia, haciendo referencia a los valores y vínculos sentimentales que sobrepasan incluso lo estético y funcional.

Con respecto al escenario rural, Santa cruz de Mompox, se evidencia la diferencia en la valoración omnijeto en relación con el escenario urbano e individual; en el ámbito rural y colectivo, el concepto de cultura adquiere un lugar importante, ya que determinado objeto logra vincular a un grupo de personas con intereses en común. Este estudio se desarrolla sobre el trabajo de campo, registro visual, diario de campo y observación participante.

1 El Diccionario de la Real Academia de la lengua española define filigrana como: «1. f. Obra formada de hilos de oro y plata, unidos y soldados con mucha perfección y delicadeza» (DRAE, 2016).

Dentro de la cultura material y el ámbito funcional se identifican ciertos oficios autóctonos de esta región, como resultado de la interacción sujeto–objeto podemos mencionar entonces la gastronomía, religión, transporte y arte orfebre.

A este respecto, *Andrea Carandini* en su texto *Arquitectura y cultura material* señala que:

La historia de la cultura material se ocupa de la actividad laboral y de las relaciones sociales, yendo desde los objetos de trabajo (o materias primas) a los medios de producción y de comunicación, a los medios de consumo. Sin embargo [acentúa] es necesario añadir inmediatamente que tales distinciones se refieren no solamente al proceso inmediato de producción sino también al conjunto de actividades que utiliza la producción en general, digamos a la generación total de una determinada sociedad (Carandini, 1984, p. 20).

Mompox es reconocida a nivel nacional e internacional por su tradición orfebre y la fabricación de la silla momposina.

En un panorama general, se puede evidenciar la valorización de ciertos objetos a través de los oficios en la ciudad de Mompox, en la gastronomía *los postres de limón, vino de corozo, la carimañola y casabe de yuca* resultan ser factores identitarios; en el ámbito religioso, la Semana Santa adquiere un valor importante a través del evento del Paso robado; con respecto al transporte, el ferri «*Mompox 450 años*», ubicado en el Puerto de Magangué, y a su vez el mototaxismo, actividad propia de esta región, allí se identifica un objeto identitario en colectivo: el tapete que cubre la silla de la moto, que cumple un papel funcional y estético dentro de este oficio, ya que este permite establecer relaciones de significación particulares debido a la significación que recibe en el contexto.

Por otro lado, Mompox es reconocida a nivel nacional e internacional por su tradición orfebre y la fabricación de la silla momposina. Esta silla mecedora viene de la herencia de antepasados que realizaban la actividad de carpintería, como lo explica *Luis Manuel Méndez Colón*, habitante y empresario artesano de la localidad, quien en su entrevista manifiesta que la materia prima para la fabricación de dichas sillas se siembra en Mompox, se utiliza la madera de roble y el tejido de estas es hecho a mano, con la colaboración de ayudantes, tejedores, torneros y talladores de madera. Los talladores de madera utilizan la flora como inspiración material para decorar, con esto se demuestra que a través del objeto se da a conocer una tradición del territorio y la significación de la regionalidad representada en este objeto, ya que las sillas se hallan en toda la urbe e incluso se encuentran varias fábricas dedicadas exclusivamente a este oficio.

Tipologías de la silla momposina

Siendo la silla mecedora un objeto con una utilidad definida dentro del contexto, es importante señalar que se encuentran diversos modelos de sillas, como las ref. 350, ref. Camisilla, ref. Imperial, ref. Reina y ref. 350 pequeña. Esto demuestra cómo un omnijeto representativo de una cultura adquiere un valor simbólico diferencial; sus categorías se podrían establecer en relación con los tres tipos de sujeto, dependiendo de su ubicación en contexto, es decir, la silla mecedora no cumple la misma función en un café o en el hogar. La tipología y diseño de determinada silla es construida pensando de igual modo en su funcionalidad e intencionalidad de uso.

Con relación a lo anterior, David E. Hunter y Phillip Whitten, en su texto *Enciclopedia de antropología* proponen que:

Cada objeto de una cultura representa la concretización de una idea o secuencia de ideas. Estas, junto con las aptitudes adquiridas y técnicas aprendidas para la fabricación y empleo de productos en actividades tipificadas, constituye un sistema tecnológico. La relación entre la capacidad tecnológica y la naturaleza y el alcance del inventario material de una sociedad pueden parecer obvias, pero no debe ignorarse que la tecnología conforma así mismo la estructura social del grupo y fija su dimensionalidad y desarrollo cultural (Hunter & Whitten, 1981, p. 201).



Figura 2. Ref. 350

Autor: Andrés Felipe Hernández Gómez



REF CAMISILLA

Figura 3. Ref. Camisilla
Autor: Andrés Felipe Hernández Gómez



REF IMPERIAL

Figura 4. Ref. Imperial
Autor: Andrés Felipe Hernández Gómez



REF REINA

Figura 5. Ref. Reina
Autor: Andrés Felipe Hernández Gómez



REF PEQUEÑA 350

Figura 6. Ref. Pequeña 350
Autor: Andrés Felipe Hernández Gómez

Conclusiones

Podría decirse, en primera instancia, que las culturas híbridas constituyen la contemporaneidad al vincular la tradición con la tecnología y herramientas actuales; produce una mezcla objetual pensada desde características funcionales, pero que necesariamente altera los imaginarios a través de la experiencia, generando valores de signo que van configurando una identidad matizada por procesos productivos artesanales, industriales o mixtos. Este fenómeno hace necesaria una visión de la relación planteada desde la omnijetividad no antropocéntrica, entre otras, para disciplinas ocupadas de la configuración de objetos, como lo es el diseño, ya que al tratarse de una disciplina proyectual, esta debe pensar en las diferentes implicaciones de los objetos, en la interacción con individuos y cuáles son las potencialidades o posibilidades que se generan a partir del uso y la re significación, fundamentados en la experiencia de quien usa los objetos.

Para complementar lo anteriormente descrito se señalan las consideraciones presentadas por Vilem Flusser en su texto *Filosofía del diseño*, en donde indica que, en inglés, la palabra *design* tiene una doble funcionalidad, ya que es al mismo tiempo un sustantivo y un verbo; como sustantivo puede significar intención, plan, propósito, meta, conspiración, conjura, forma, entre otras; y como verbo puede significar tramar, fingir, proyectar, bosquejar, conformar, entre otras (Flusser, 2002).

En este orden de ideas, se puede intuir que el diseño debe contemplar todas las posibles relaciones, interpretaciones, usos, cambios y por tanto cuáles podrían llegar a ser los objetos resultantes de las relaciones, sin importar su nivel de complejidad. Motivo por el cual el entendimiento de las relaciones sujeto-objeto y la flexibilidad en la transformación de la misma, es un campo de estudio fundamental para los diseñadores y proyectistas de objetos.

En otro sentido, la relación sujeto, objeto y omnijeto, es sustentada por el campo relacional y comunicacional de sus enunciantes, es decir, para que un fenómeno sea constatado como eventualidad debe ser aprobado por un sujeto o interpretante para darle lugar en su entorno, entendiendo su espacio, expresando actitudes diferenciales en ítems de relación encontrados en el presente proyecto.

Referencias

- Carandini, A. (1984). *Arqueología y cultura material*. Barcelona: Mitre.
- García, N. (2004). *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.
- Hunter, D., & Whitten, P. (1981). *Enciclopedia de la antropología*. Barcelona: Ballaterra, S.A.
- Izquierdo, A. (1998). Espacio, temporalidad y omnijetividad. Una aproximación epistemológica.
- Jones, C. (1970). *Design Methods. Seeds of human futures*. (M. L. Sardrá, Trad.) Barcelona: Gustavo Gili, S.A.
- Larossa, J. (2006). Sobre la experiencia. ¿Y tú qué piensas? Experiencias y aprendizaje. *Separata Revista Educación y Pedagogía*, (18), 43-67.

- Mendieta, A. (1962). La creación artística. *Revista Mexicana de Sociología*, 24(2), 463-470.
- Moreira, G. M. (2012). El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red. *Psicología, Conocimiento y Sociedad* 2(1), 54-79.
- Real Academia Española. (2016). *Diccionario de la Lengua Española / Edición del Tricentenario*. Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=HurlnuP>
- Sanders, E. B. N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign: International Journal of CoCreation in Design and the Arts*.