



**El espacio
de las buenas
maneras,
los objetos
de las buenas
costumbres**

Carolina Agudelo

**El espacio
de las buenas
maneras,
los objetos
de las buenas
costumbres**

Carolina Agudelo

Proyecto de investigación en creación

Tectonica suave: una visión sobre la
atmósfera desde el textil

**El espacio
de las buenas
maneras,
los objetos
de las buenas
costumbres**

Carolina Agudelo

Tabla de contenido

	Introducción	9
I	Espacio de investigación	11
II	La casa y lo doméstico	15
III	Las casas bogotanas y su domesticidad	19
IV	Conceptualización de la casa bogotana	33
V	Construcción de los escenarios: narrativas, estéticas, conceptos en el establecimiento de propuestas de escenarios para el desarrollo de diseños	75
VI	«El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres»	83
VII	Prototipos vol. 0: empezar a diseñar	95
VIII	Definiciones del espacio, los objetos, formas, materiales y procesos de la instalación objetiva y espacial «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres»	119
IX	La puesta en escena de «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres»	207
X	El espacio reactivo	221
XI	Las manos que hicieron posible este proyecto	227
XII	Métodos y conclusiones	249
	Bibliografía	254

EL ESPACIO DE LAS BUENAS MANERAS,
LOS OBJETOS DE LAS BUENAS COSTUMBRES
Universidad de los Andes
Carolina Agudelo

Primera edición: enero del 2015
© Carolina Agudelo Bernal
© Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y
Diseño, Departamento de Diseño

EDICIONES UNIANDES
Calle 19 n.º 3-10, torre B (of. 1401)
Tel. +(571) 339 4949, ext. 2133
Bogotá, Colombia
<http://ediciones.uniandes.edu.co>
infeduni@uniandes.edu.co

ISBN: 978-958-774-082-0
ISBN ONLINE: 978-958-774-134-6

COLECCIÓN FONDO DE APOYO PARA PROFESORES
ASISTENTES (FAPA)
La colección FAPA es una colección de libros del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes que muestra los resultados de proyectos de investigación / creación de los profesores del departamento.

Impreso en Colombia - Printed in Colombia

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida ni en su todo ni en sus partes, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electro-óptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo por escrito de la editorial.

RECTOR UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
Pablo Navas Sanz de Santamaría

DECANO FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
Alberto Miani Uribe

DIRECTOR DEPARTAMENTO DE DISEÑO
Hernando Barragán

COORDINACIÓN PUBLICACIONES
DEPARTAMENTO DE DISEÑO
Annelie Franke

CORRECCIÓN DE ESTILO
Alfonso Mora Jaime

DISEÑO GRÁFICO
El Monocromo

DIAGRAMACIÓN
Juan David Contreras

FOTOGRAFÍAS
Carolina Agudelo, Adriana Cárdenas,
Juan David Contreras, Valentina Danna, Santiago Orjuela,
Daniel Pinilla, Luísa Rodríguez, Taira Rueda

IMPRESIÓN
Editorial Kimpres Ltda.
Calle 19 sur # 69c - 17
www.kimpres.com

Carolina Agudelo

El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres / Carolina Agudelo. -- Bogotá: Universidad de los Andes, Facultad de Arquitectura y Diseño, Departamento de Diseño, Ediciones Uniandes, 2015.

254 páginas ; 17,5 x 25 cm.

ISBN 978-958-774-082-0

1. Diseño. I. Agudelo Bernal, Carolina II. Universidad de los Andes (Colombia). Facultad de Arquitectura y Diseño. Departamento de Diseño.

CDD 745.4

SBUA

Agradecimientos

Al Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes, que apoyó esta investigación en creación, en un esfuerzo por entender las maneras diversas en que se puede producir conocimiento. A los hacedores, que con su oficio y sus manos expertas hicieron posible cada una de las piezas de este proyecto. A mis asistentes de investigación, parte de una cosecha muy especial, mis amigos, cómplices y soporte en cada momento. A Lucía Tejeiro, por su ojo cuidadoso, ánimo y consejos en la escritura de este libro. A Juan David Contreras y su Chavita, el documentador y testigo visual de este proyecto, con quien comparto la nostalgia y el amor por nuestras tradiciones.

En especial a las mujeres de mi vida, Jesucita y Consuelo, por tener la mesa siempre puesta y dispuesta.

Asistentes de investigación

Christian Cuervo, Cristina Tonin, Jaime Patarroyo, Juan David Contreras, Lina Giraldo, Luisa Rodríguez, Santiago Orjuela, Sara Gonzáles, Sebastián Gonzáles y Valentina Danna.

Introducción

El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres es la instalación objetual y espacial que se presentó como resultado del proyecto de investigación en creación «*Tectonica suave: una visión sobre la atmósfera desde el textil*». El proyecto es una apuesta del Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes en el interés por apoyar las posibilidades de la diversidad en la investigación y entrar de lleno en la discusión de la producción de conocimiento en áreas creativas como el diseño y el arte.

El proyecto se sitúa entonces en la definición acuñada por el Departamento de Diseño en su documento sobre «La creación en Diseño en la Universidad de los Andes», donde se describe como «Aquella que investiga basada en proyectos, usando el proceso de diseño y creación para hacer contribuciones originales y significativas a la disciplina. El proyecto se convierte en la vía para refinar y acometer una pregunta de investigación [...]. Así mismo, la intersección entre el afán investigativo y el quehacer del diseño crea un espacio de laboratorio, apto para la transformación empírica del conocimiento» (De los Reyes, Aune, Barragán, 2012).

Teniendo esto en cuenta, este libro se presenta como una bitácora de viaje y pretende cumplir el papel de memoria metodológica de los caminos explorados en el proyecto. Es la memoria de la definición del espacio de investigación, los pormenores conceptuales y el vasto prototipado y la experimentación que precedieron la presentación de la instalación durante el mes de marzo del 2013. El libro se presenta como una aproximación descriptiva, por momentos crítica, de la toma de decisiones que presidieron el desarrollo de cada una de las piezas que conforman la instalación. También aborda el diseño centrado en las personas desde el diseño emocional, el diseño de experiencia y el codiseño.

Por último, pretende declarar una manera de abordar un proyecto de creación y pone al servicio del lector, investigador, diseñador o creador un proceso y una declaración de una metodología que ha desarrollado la autora de este proyecto en su práctica de diseño y académica y, más importante, en los laboratorios y talleres en donde aquella se ha puesto a prueba.



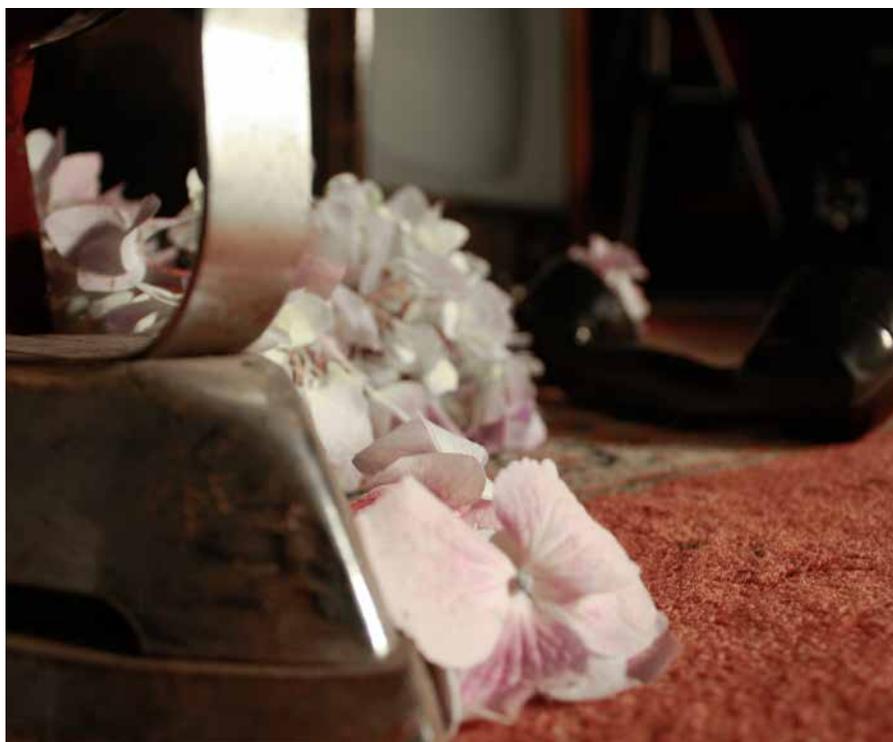
Foto: Luisa Rodríguez, 2010.

⚡ Vajilla de ámbar (concepto).

I — Espacio de *investigación* —



12



Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

❖ *Objetos de un pasado retenido (concepto).*

Los textiles son un medio que ha permitido el desarrollo de una cultura material alrededor de sus técnicas tradicionales y la manera como estas han sido llevadas a esferas tan diversas que van desde la biología hasta la moda. Pero el textil no es solo técnica, es uno de los medios que se precian de ser exquisitamente sensoriales y profundamente emocionales, y es aquí donde descansa uno de mis intereses de creación: provocar nuevas razas de materiales textiles (suaves) y no textiles (rígidos), en los que la técnica sea sublimada a través de la sensorialidad.

Las tradiciones y los rituales han forjado gran parte de nuestro comportamiento social y emocional. Muchas de las costumbres de tiempos pasados han quedado olvidadas; así, se deja en la sombra parte de nuestra cultura objetual y social, en un desconocimiento de las influencias que han hecho de nosotros lo que somos, y se han generado profundos problemas de identidad e identificación.

Uno de mis intereses se ha centrado en el estudio de rituales, tradiciones y costumbres pasados; así, la tradición, lo femenino, mis memorias de niñez, los rituales en extinción, la estética y los rituales de la religión católica en Latinoamérica, la estética de lo sutil, la imagen de lo romántico, la devoción de mi abuela, la medicina tradicional, la botánica local, las costumbres gastronómicas y el oficio de mi abuelo me han permitido fijar mi interés de creación en la propuesta de piezas que contengan y perpetúen rituales, costumbres y tradiciones pasados en la vida futura de las personas y las sociedades.

De estos intereses de investigación resulta *El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres* como parte del proyecto de investigación «*Tectónica suave: una visión sobre la atmósfera desde el textil*», iniciado en el año 2009 con el soporte del Fondo de Apoyo para Profesores Asistentes de la Universidad de los Andes.

El objetivo principal de esta investigación fue indagar sobre las posibilidades de innovación en textiles y la propuesta de escenarios tangibles a partir de la redefinición del rol de los textiles (telas, fibras, acabados, entre otros) en la conformación de ambientes y espacios interiores. Era mi interés hacer una reflexión y redefinición de la manera como los textiles y otros materiales pueden ser el punto de partida para proponer experiencias afectivas y poéticas en los espacios interiores para favorecer nuestras experiencias en la vida cotidiana (afectivas, poéticas, emocionales, de comunicación, entre otras).

Un objetivo paralelo se centró en el interés de investigar los procesos de diseño para generar nuevo conocimiento y resultados puntuales (metodologías, procesos, materiales, productos, etc.) que se van modificando durante los procesos de experimentación, y de esta manera contribuir a la discusión sobre la investigación en disciplinas proyectuales que construyen conocimiento mediante procesos de creación y experimentación.

Por tratarse de una investigación aplicada desde el diseño, se abordaron los retos antes expuestos a partir de procesos de experimentación con diferentes medios, técnicas, procesos, materiales, conceptos y estructuras para docu-

13

mentar metodologías o experiencias que llevaron a la creación de productos de innovación y de metodologías de investigación, experimentación y generación de productos de innovación tangibles e intangibles. Se indagaron las posibilidades de investigación situada en un estudio de diseño (*studio-based research*) para disciplinas proyectuales, como el diseño, para alentar su inclusión en el ámbito académico colombiano.

La pregunta de investigación *¿Cuál será el aporte de los materiales textiles en la construcción y ambientación de espacios interiores en el futuro?* fue el punto de partida para generar una serie de cuestionamientos relacionados con los retos de conocimiento que se plantearon, tales como: ¿La vida doméstica del futuro requerirá los mismos objetos de hoy?, ¿Cómo influyen aspectos de la cultura como las prácticas religiosas, sociales y políticas en la construcción poética de un espacio y de qué manera lo hace?, ¿Por medio de estos espacios se puede conectar a las personas con prácticas tradicionales en extinción?, ¿Cómo los textiles pueden convertir un espacio estático en cambiante?, ¿Son los materiales blandos alternativa para ofrecer la sostenibilidad afectiva de un espacio?, ¿Cómo se puede hacer una atmósfera/ambiente desde el hacer?

II

La casa y lo doméstico



Foto: Valentina Danma, 2012.

Un lugar que todos podemos entender de manera sensible, personal y emocional es nuestra propia casa. Es el espacio en donde podemos conectar con mayor facilidad a través de decisiones personales que lo hacen nuestro lugar sin mayor guía que la del instinto y el gusto propio. Un espacio común, con la única complejidad de ser definido por quien lo habita.

La casa (*house*, en inglés) es entendida como la estructura material, y el hogar (*home*, en inglés), como el lugar en que se habita, en donde se vive. Como lo sugiere el traductor de Rybczynski en *La casa: historia de una idea*, el término *casa*, en español, traduce las ideas de las dos, y así mismo se toma para esta investigación. En ese sentido, «*Home* reunía los significados de la casa y de sus habitantes, de la residencia y el refugio, de la propiedad y el afecto. *Home* significaba la casa, pero también todo lo que había en ella y en su alrededor, además de la gente, la sensación de satisfacción y contento que todo ello aportaba» (Rybczynski, 1986, p. 71).

Ya se había planteado la idea de lo doméstico en el proyecto y, siendo la casa el espacio de estudio desde el cual se inició el trabajo, es de vital importancia entender cómo se manifiesta la domesticidad y lo que la define.

La domesticidad es una idea que ha venido desarrollándose desde las características emocionales que imprimen los habitantes al lugar que habitan, entendiendo el espacio doméstico como aquel privado y personal. La domesticidad que parte de la definición de la casa como idea, de la diferenciación de los espacios, en la separación de las horas laborales así como en la especialización de los lugares; nace de la idea de la familia, la crianza de los hijos y el lugar específico de las mujeres, de lo femenino.

«El hablar de *domesticidad* es describir un conjunto de emociones percibidas, no un solo atributo aislado. La domesticidad tienen que ver con la familia, la intimidad y una consagración al hogar, así como una sensación de que la casa incorpora esos sentimientos, y no solo les da refugio» (Rybczynski, 1986, p. 84).

Así, entendido lo doméstico como la expresión del habitar, y la casa como el lugar en donde se manifiesta, se puede concluir que es el lugar en donde se celebran las tradiciones y las costumbres de familia y en donde damos rienda suelta a nuestro comportamiento único y personal. El lugar en donde se expresan de manera clara y sin restricciones nuestros ritos, creencias y comportamientos cotidianos.



Foto: Luisa Rodríguez, 2010.

❖ *Souvenir de un camino recorrido* (concepto).

III

—

Las casas bogotanas *y su domesticidad*

—

La exploración de las casas de los bogotanos y lo que define su domesticidad se inició con la determinación de cuatro categorías, que se establecieron a partir de las búsquedas personales en las casas que inicialmente encontramos quienes participamos en esta fase del proyecto: nuestras propias casas y las casas de nuestros familiares y amigos. Cada participante partió cámara fotográfica en mano a buscar información visual que pudiera parecer relevante en torno del tema de lo doméstico.

La exploración se realizó con una herramienta de recolección de información conocida con el nombre de *etnografía visual*, empleada por la antropología visual para obtener información, por medio de la fotografía y el video, sobre las manifestaciones de una cultura «a través de sus símbolos visibles embebidos en gestos, ceremonias, rituales y artefactos situados en ambientes construidos o naturales»⁰¹. De esta manera la *etnografía visual* provee herramientas de observación que aplicadas al diseño permiten obtener conclusiones del contexto de los objetos y sujetos observados de una manera directa pero sensible.

Al reunir la información que cada uno había obtenido, se pusieron en evidencia cuatro categorías que eran repetitivas o que contenían información que en principio podía resultar relevante; quedaron establecidos cuatro espacios, a saber:

Casa de familia: El lugar habitado por padres e hijos, familias con hijos adolescentes o jóvenes adultos. El lugar en donde conviven generaciones diversas, los padres, que tienen entre 40 y 60 años, y los hijos adolescentes y entre 20 y 30 años. Es la figura femenina (la mamá) quien regularmente define la decoración y el mobiliario de la casa, pero los lugares propios de cada habitante están abiertos a la personalización. Al ser los asistentes de esta investigación jóvenes recién graduados de la universidad o estudiantes, es el lugar comúnmente habitado por ellos.

Casa de la abuela: El lugar habitado por los dueños de las tradiciones familiares más representativas para quienes realizamos esta búsqueda. Regularmente se encuentran en los barrios más tradicionales de Bogotá, y son casas, no apartamentos. Son lugares de reunión regular: visitar a los abuelos es el plan del fin de semana. Concentran el espíritu de la Bogotá de los años cuarenta y cincuenta, la nostalgia, las costumbres y la tradición.

Casa de los niños: Las casas de las familias jóvenes con niños pequeños. La figura principal es el niño y el mundo de los padres se transforma para dar paso a un espacio de juego. Es la casa de los tíos o hermanos casados hace poco, que pasó de ser el lugar de dos para ser el lugar de tres o cuatro. Juguetes, comida para niños, películas para niños, todo en ella se torna infantil.

Casa del soltero: Solteros o personas que viven solas. Esta categoría es la de los amigos recién independizados, esos que recientemente han salido de la

casa de los padres. Interesante convergencia de tradiciones y costumbres, unas heredadas de los padres, otras de la nostalgia de los abuelos, traducidas a un adulto contemporáneo que las reinterpreta para definir su espacio doméstico. La categoría del tío o el hermano mayor que prefirió su independencia y vivir a su manera: adultos contemporáneos.

Ahora bien: con las categorías delimitadas empezó la búsqueda de lo que define la domesticidad bogotana. Un grupo de personas se encontró en un taller llamado «Soft Domesticity» durante el mes de febrero del 2010⁰². A estas personas, en su mayoría estudiantes de arte y diseño de diversas universidades bogotanas, se les pidió realizar una observación y un registro fotográfico de cada una de las categorías de casa previamente definidas, con el fin de establecer una serie de aspectos relacionados con las interacciones emocionales de los habitantes de la casa con sus espacios, objetos, situaciones y rituales específicos. Estos aspectos se establecieron desde una guía de observación y consignación de información, tomada de la investigación, también realizada para espacios domésticos, de la diseñadora Aurelie Mosse, investigadora de *Ph. D.* de la Royal Danish Academy of Fine Arts⁰³.

La guía establecía aspectos que se buscaba observar y registrar relacionados con los lugares más especiales de las casas, el centro espiritual de estas, los objetos más importantes, los menos importantes, las principales fuentes de luz, las personas que allí habitan y sus centros de reunión, los objetos más nuevos y los más viejos de las casas y los rituales más especiales que allí se llevan a cabo. Todas las fotografías recolectadas sirvieron como insumo para la organización de varios mapas visuales conceptuales, un mapa por tipología de casa observada, en los que se establecieron recorridos visuales basados en los espacios y las características de estos encontradas en las imágenes recolectadas.

Estos mapas se construyeron en un recorrido espacial por afinidad de los elementos de diseño que contenían las fotografías (luz, textura, color, lugar, intención, sensación, entre otros) y que permitieron crear una narrativa de movimiento establecida desde diferentes lugares de la casa, como el jardín exterior, la entrada, la cocina, el patio, el jardín interior, el comedor, el salón, los corredores, las habitaciones, los baños, las terrazas y demás. De esta manera se organizó un recorrido de una casa imaginaria, alimentada de imágenes de casas reales, que contenían la información visual de las características particulares de las casas bogotanas. Estos mapas visuales conceptuales se convirtieron en los primeros *moodboards*⁰⁴ del proyecto.

01 <http://astro.temple.edu/~ruby/ruby/cultanthro.html> (consultado el 16 de diciembre del 2013).

02 Taller dirigido por Carolina Agudelo en conjunto con Carole Collet, la directora adjunta del Textile Futures Research Centre de Central Saint Martins College of Art and Design - London.

03 <http://textilefuturesphd.blogspot.com/2009/02/domestic-probe-call-for-participants.html> (consultado el 10 de enero del 2010).

04 La traducción al español de la palabra *moodboard* es «tablero de sensaciones».

En términos metodológicos, en un proyecto de diseño el *moodboard* es un punto de partida para definir la dirección estética o conceptual que este va a tener. Un *moodboard* es una pieza gráfica que permite establecer sin ambigüedad la dirección estética de un proyecto, sus conceptos y sus ideas generales. Es muy difícil hacer una descripción por escrito de un color, definir su tonalidad, temperatura o textura de manera eficiente, ya que al hacerlo cada persona tendrá una manera específica de interpretarlo según su contexto y su cultura visual. Así el *moodboard*, al ser una herramienta netamente visual, facilita esta comunicación y las decisiones de diseño en un proyecto en los niveles estético y conceptual.

A partir de los aspectos observados se creó un marco sensible para poder conocer qué es lo que conecta a los bogotanos con sus casas, lo cual permitió entender que éstas no son solo lugares que contienen aspectos físicos relacionados con el diseño, los materiales, las áreas, entre otros, sino que también contienen aspectos emocionales relacionados con la manera como se habitan y se hace propias. Quedan entonces en evidencia la idea de la domesticidad en lo observado y las particularidades de la domesticidad bogotana.



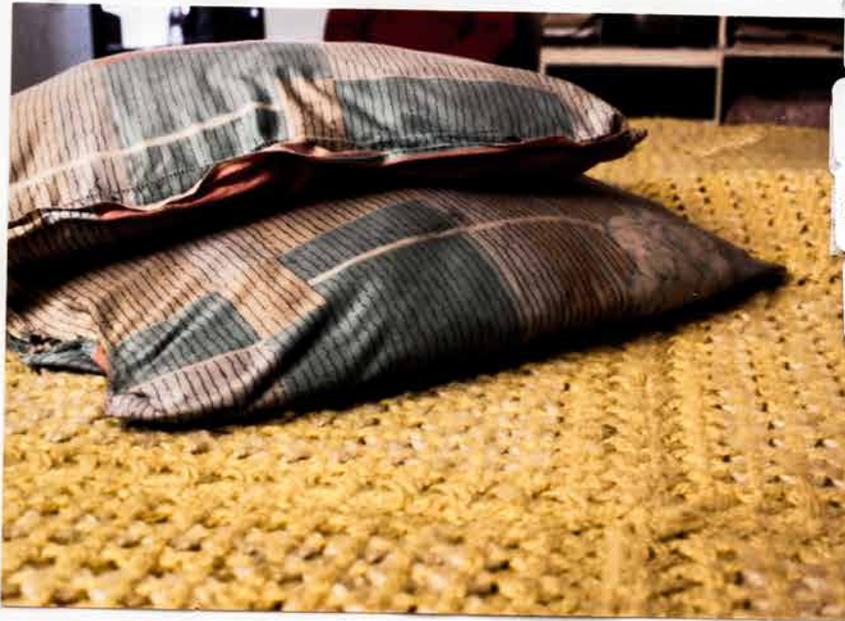
•• Workshop Soft Domesticity.

Mapa de la casa de la abuela.



Foto: Juan David Contreras y Daniel Pinilla, 2014.

HANDMADE
LIFESTYLE



gusto
 pasado
 en manos
 e ingenio



ELESTILO DE
VIDA DEL
HECHO AMANO



Coordinado
descoordinado
calido

warmi
unmatchinq
maten.



DESTELLOS
DE UN OCASO
DE ANTANO

BLIMMER
OF THE DAYS



☼☼ Detalle del mapa de la casa de la abuela.



silver tray

trazo de plata

carpetas de encaje tejido

lace knitted table covers

DETAZOS DE UNA EPOCA ORNADA

LITTLE PIECES OF A GOLDEN PAST TIME

COLCHAS DE UN O TONTO BARROLO

BARRO QUE AUTUMN BEDSPREAD

masa siempre vest

most special place french+english PAST taste

feminine rules

Detail of the map of the house of the grandmother.

esquisto
rustico
multicolor



RUSTY
SILVER
REFLECTION

rustic
exquisito
in metal

oldest object



RUSTICO
REFLEJO
EN PLATA



silvery track

trazo de plata



carpetas
de encaje
tejido





Foto: Luisa Rodríguez, 2010.

❖ Coleccionista espiritual (concepto).

IV

—

Conceptualización *de la casa bogotana*

—

La fase de conceptualización se hizo elaborando frases e ideas generales que para este proyecto corresponden a una idea ligada a la historia o a la sensación capturada en las imágenes. La guía de prueba doméstica estableció un cuestionario simple mediante el cual se indagó a los habitantes de las casas sobre sus interacciones con esta; por ejemplo: qué las hace especiales, cuáles son los objetos más importantes o favoritos, aclarando por qué lo son. De este cuestionario se obtuvo información relacionada con anécdotas particulares, historias, momentos y, en especial, contenidos culturales relacionados con las prácticas y costumbres, que fueron un punto de apoyo para la fase de conceptualización.

Así, desde el contenido altamente emocional de las imágenes, conectado a esos momentos, historias y contenidos, así como a sensaciones, materiales, personas o lugares, se establecieron frases, que permitieron conectar imagen y palabra. A esto lo llamamos *conceptos*.

Este proceso de conceptualización fue dinámico y permitió relacionar a los miembros de un equipo de diseño con el trabajo. Cada uno propuso sus ideas frente a la casa, a lo que percibió sensorialmente y a lo que se conectaba con momentos culturales o elementos de la cultura, tangibles e intangibles, lo cual permitió definir el espacio conceptual de cada una de las casas. Se hizo una evaluación de las frases frente a las imágenes y se escogieron las mejores, las más adecuadas o pertinentes según los contenidos de la imagen.

Con los mapas o *moodboards* conceptualizados se seleccionaron los elementos más representativos de cada uno, aquellos que contenían la información que a consideración del equipo resultaba pertinente para diseñar. Desde estos puntos de interés por cada tipología de casa se hizo un *prototipado de conceptos*.

Es así como en este proyecto se encontrarán variadas clases de prototipos, entendiendo que en estos, en diseño, se fundamenta la representación de los escenarios de diseño en los que se puede desarrollar un proyecto antes de que se tengan las propuestas finales o definitivas. Son una forma de anticipación y prueba de los resultados para la elaboración de los puntos relevantes sobre los que se va a desarrollar un proyecto: ayudan en la toma de decisión, informan procesos o decisiones de diseño y pueden variar desde bocetos hasta modelos en diferentes escalas. Estos permiten establecer «cómo se ve», «cómo funciona» o «cómo se comporta» un diseño. Son el estilo y la sensación de un producto o sistema.

El *prototipado de conceptos* en este proyecto se basó en la elaboración de imágenes propias, imágenes particulares que permitieron cimentar la manera como se perciben los conceptos, y en la traducción de la información visual y conceptual recopilada en los mapas en nuevas imágenes. Esta construcción se hizo, desde el interés particular del proyecto, en un ejercicio de síntesis y apropiación, basado en decisiones de diseño relacionadas con la sensibilidad y la emoción propias del diseño en particular. Se bocetaron y se planearon las imágenes con una intención particular, resumiendo lo encontrado en ellas con el fin de establecer un universo estético propio.

Vale la pena aclarar que la creación de imágenes con alto contenido estético y de una frase o un párrafo que las describan es el punto de partida para la creación de conceptos de tendencia. Lo utilizan diferentes oficinas de proposición de tendencias y futuros en diseño. En el desarrollo del proyecto, para cada uno de los mapas se escogieron algunos conceptos que contuvieran información de rituales, cultura, situaciones o momentos que fueran particulares de las casas observadas.

Se prototiparon diecisiete conceptos, que permitieron establecer una visión de lo que hace lo doméstico en las tipologías establecidas de casas bogotanas (los elementos que las hacen particulares) y una estética que capturara las sensaciones de las casas observadas.



❖ Proceso de prototipado.



Vajilla de ámbar (concepto).

Casa de la abuela





38



Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

Coleccionista espiritual: La fe y los rincones espirituales de las casas de las abuelas bogotanas. Tiene que ver con la religión católica, que profesa la mayoría de los hogares bogotanos. La religión como una manera de expresar la espiritualidad.

39



Azulejos con sabor a domingo y escapada de domingo: La comidas de fin de semana preparadas y dispuestas por la abuela para su familia. Se convierten en un ritual de reunión y comportamiento.



40



Souvenir de un camino recorrido: Los pequeños objetos que contienen historias o son una historia en sí mismos. Recuerdos que permanecen escondidos a la vista cotidiana a manera de secreto.





Objetos de un pasado retenido:
Los objetos de mayor significado o los objetos más antiguos que están dotados, la mayoría de las veces, de historias y anécdotas.





Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.



Rústico reflejo plata:
Los gabinetes llenos de objetos en plata que hacen parte importante de la materialidad de la casa bogotana.

***Arropando
recuerdos y Estilo de
vida hecho a mano:***

Presencia de los tejidos y el crochet como una labor de las abuelas. Se encuentran las casas arropadas por tejidos.





48



Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.



Vajilla de ámbar: Las vajillas que solo se sacan para los invitados y las ocasiones especiales. La vajilla que por lo regular llegó como regalo de bodas de algún país europeo y que está a la vista pero no alcanzable, a manera de tesoro.

49

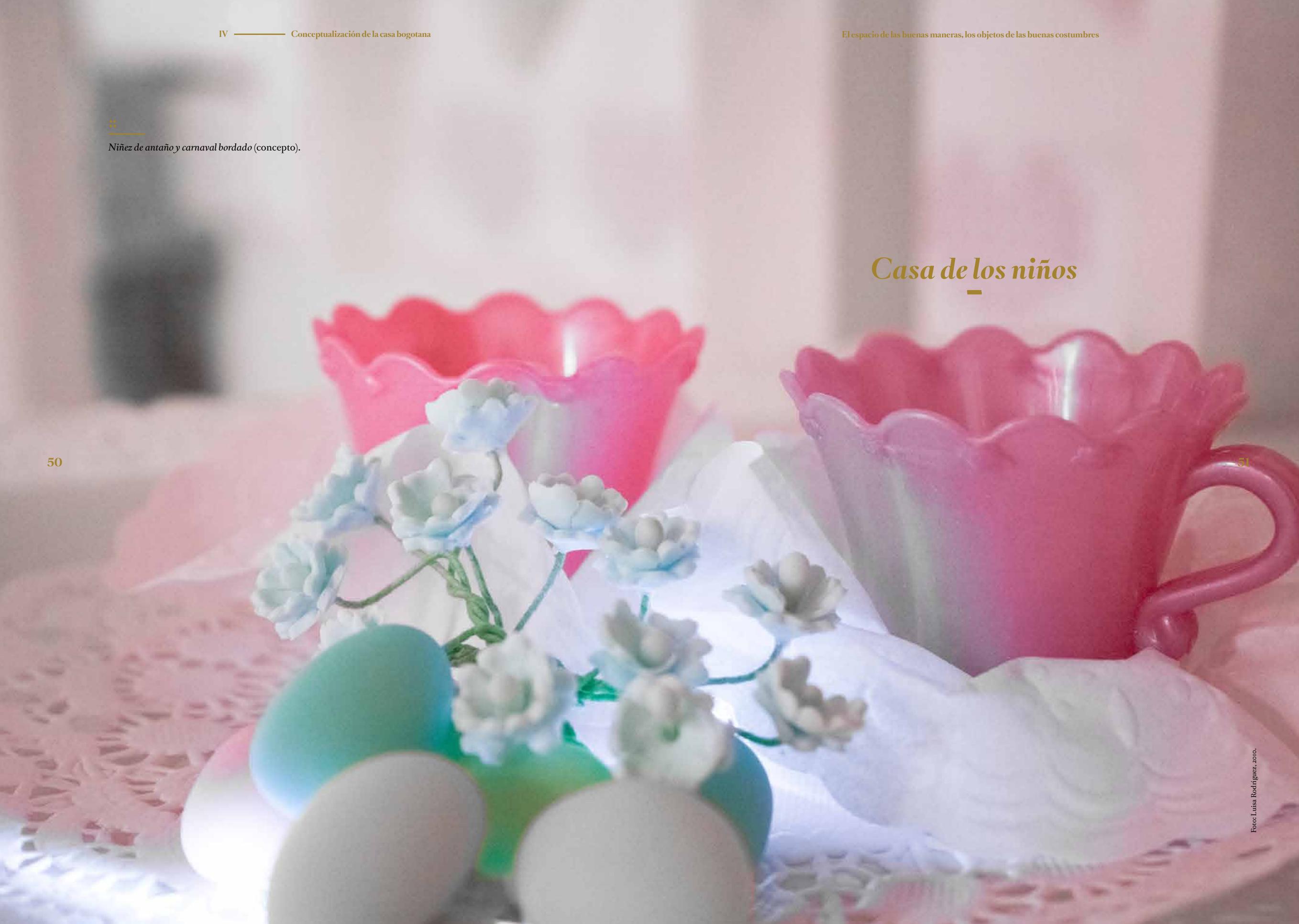


—
Niñez de antaño y carnaval bordado (concepto).

Casa de los niños

50

51





52

Aventuras utópicas en junglas de colcha:

La idea del «cambuche»⁰⁵ para dar albergue y escondite a la imaginación. Esos pequeños mundos contruidos con lo que hay a mano en la casa para recrear las fantasías y alejarse del mundo de los grandes. El mundo de los niños.

⁰⁵ *Cambuche*: vivienda improvisada construida con materiales rústicos o de desecho, para dar albergue o para esconderse (colombianismo).

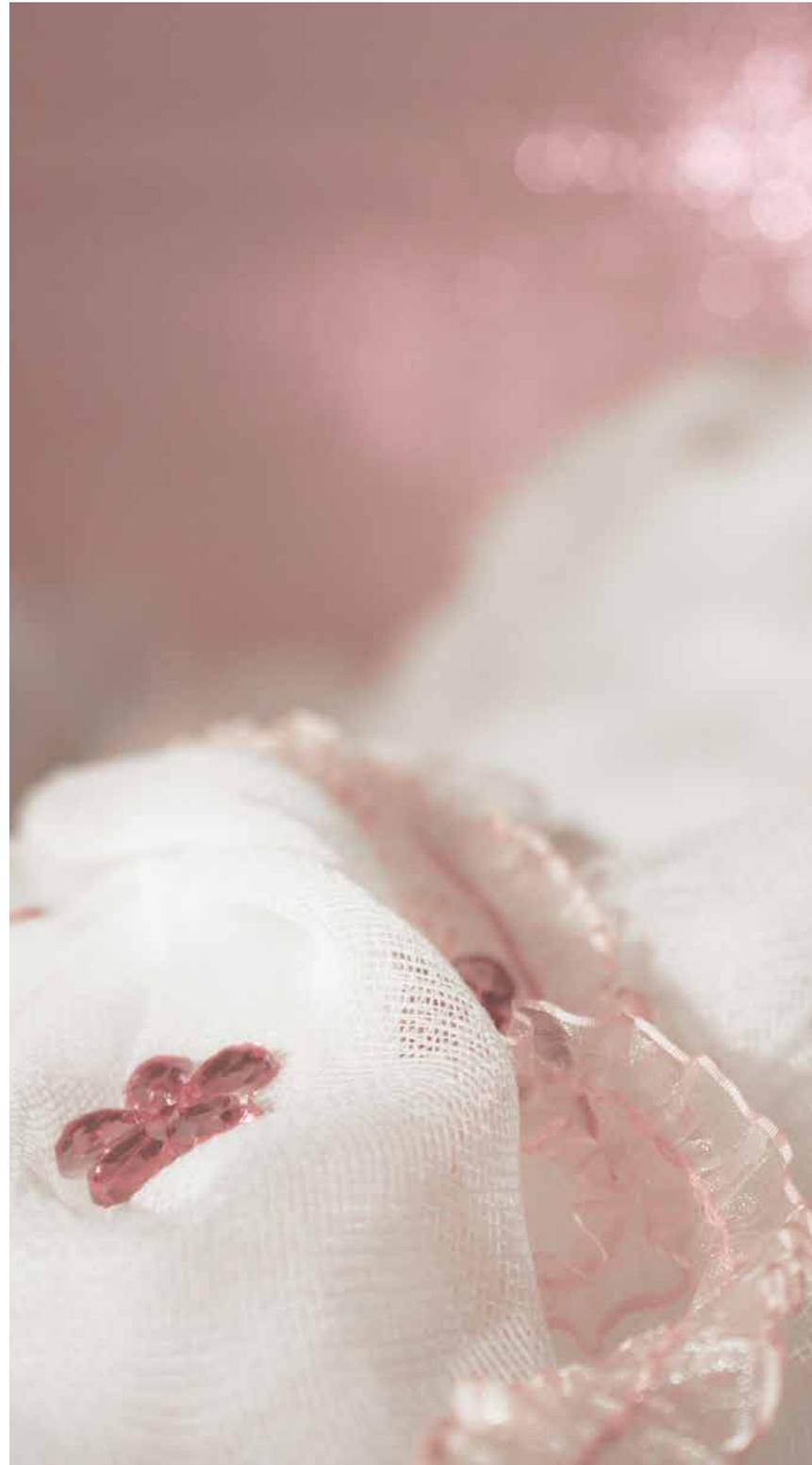


Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

53

***Viviendo entre
algodones de dulce
multicolores:*** Los
materiales suaves, las
colchas, las cobijas en
disposición para un
mundo de algodón
de dulce. Las nubes
en la tierra. El mundo
de las niñas.

54



Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

55

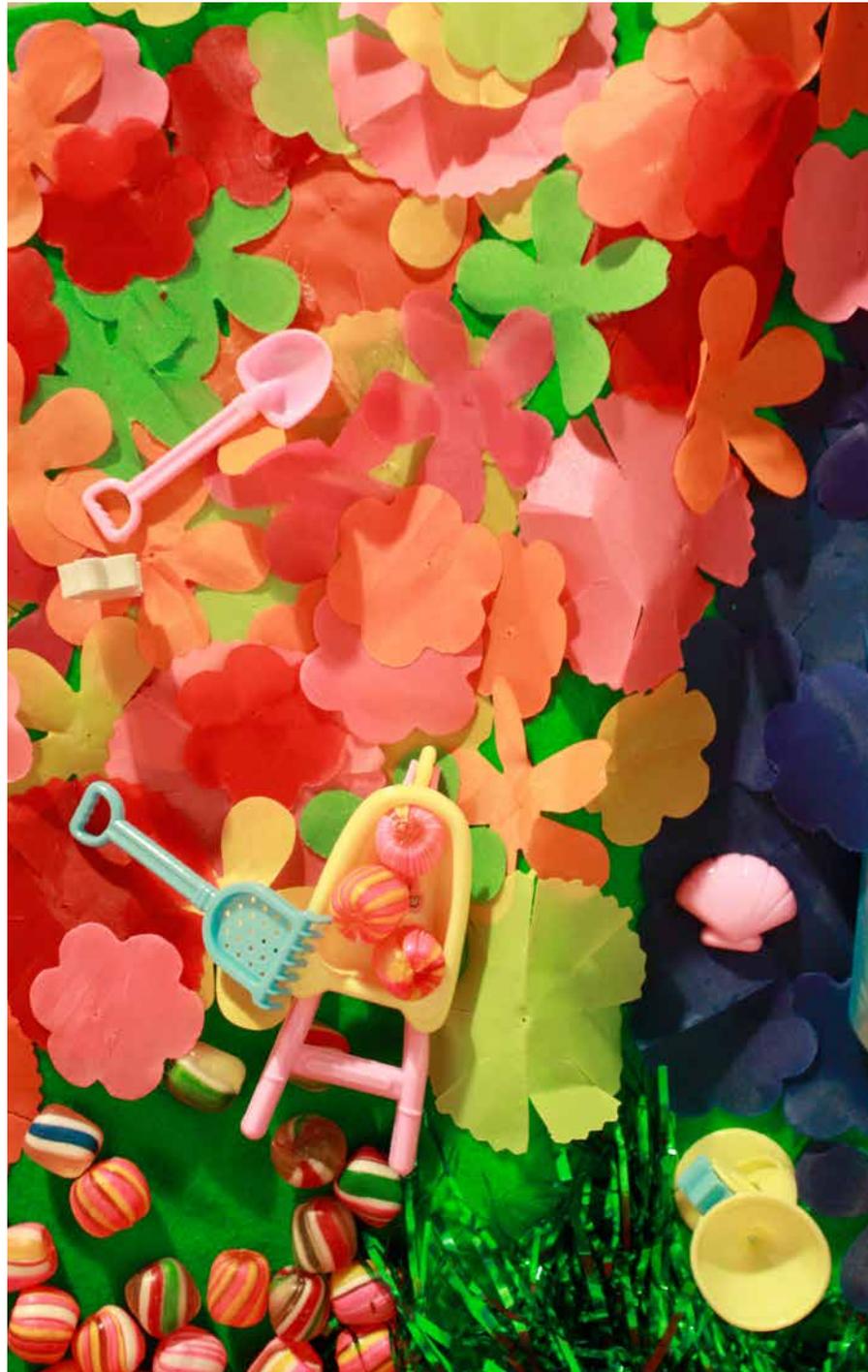


56

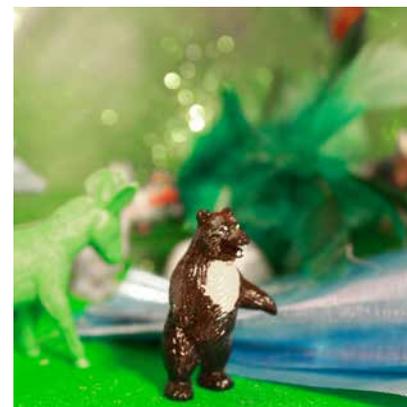


Niñez de antaño y carnaval bordado:
La mano de la abuela en la casa, los juguetes heredados, lo vintage. Las maneras de niñez más tradicional, lo femenino en el mundo de los niños.

Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.



Mundo fantástico de plástico: Un minimundo para una gran imaginación. El mundo de los juguetes de plástico como material en el universo de los niños.



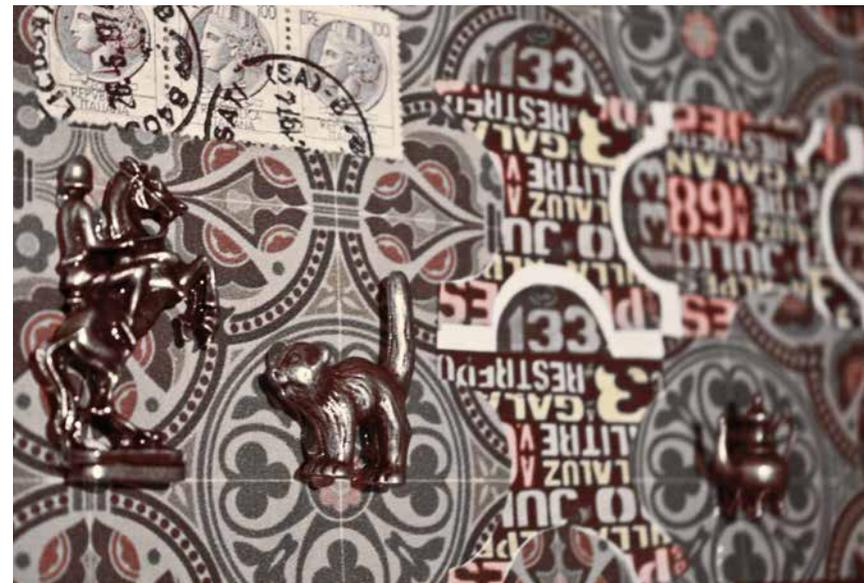


Capitán de sueños por universos inesperados:
El mundo de los dibujos, de los superhéroes y los personajes superpoderosos. Dar forma a las fantasías mediante la personificación de iconos de fantasía.

⋮
Privado en blanco (concepto).

Casa del soltero

Retícula de recuerdos: El coleccionista. Lo de las casas de las abuelas y las mamás resulta en una reinterpretación en esta nueva casa. Amante del mercado de las pulgas.





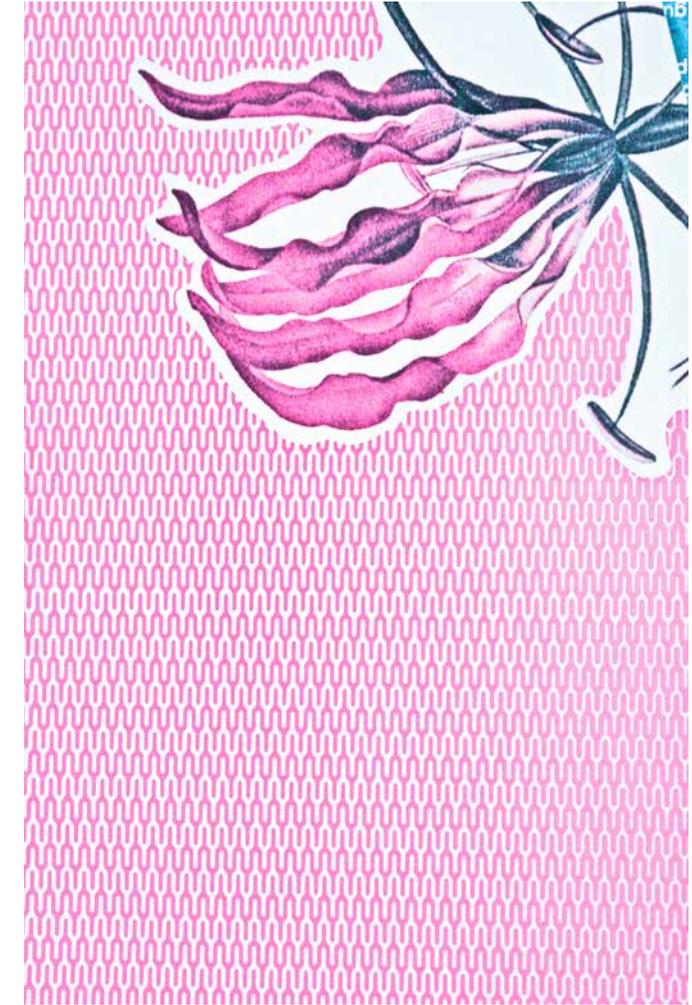
Privado en blanco:
Color neutro para
una nueva casa. Un
lienzo en blanco
para empezar a
construir un nuevo
universo de color.

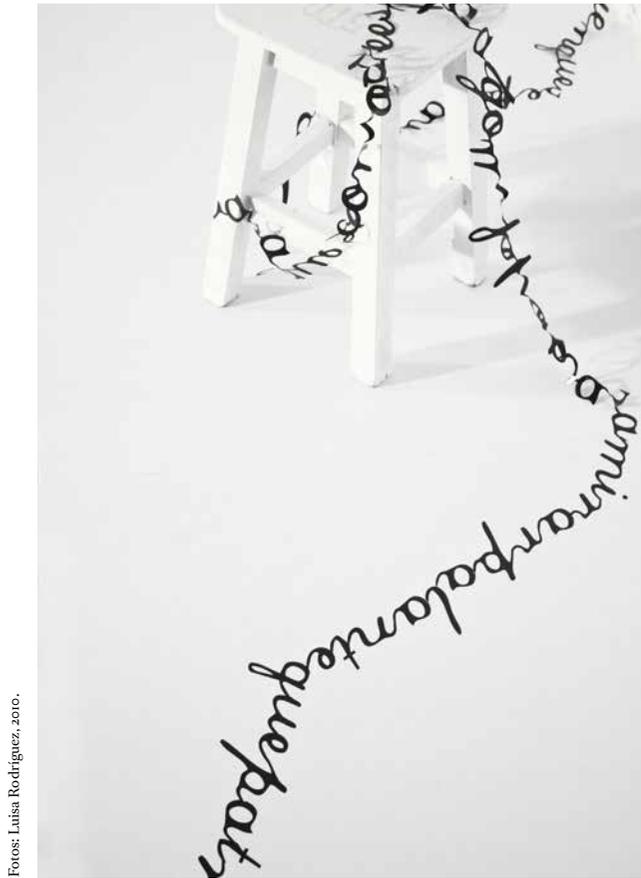


Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

Patrón de conocimiento:

Las profusas bibliotecas, plagadas de lecturas o imágenes que despiertan la intelectualidad. El tiempo para la lectura sobra. El presupuesto se gasta en libros.



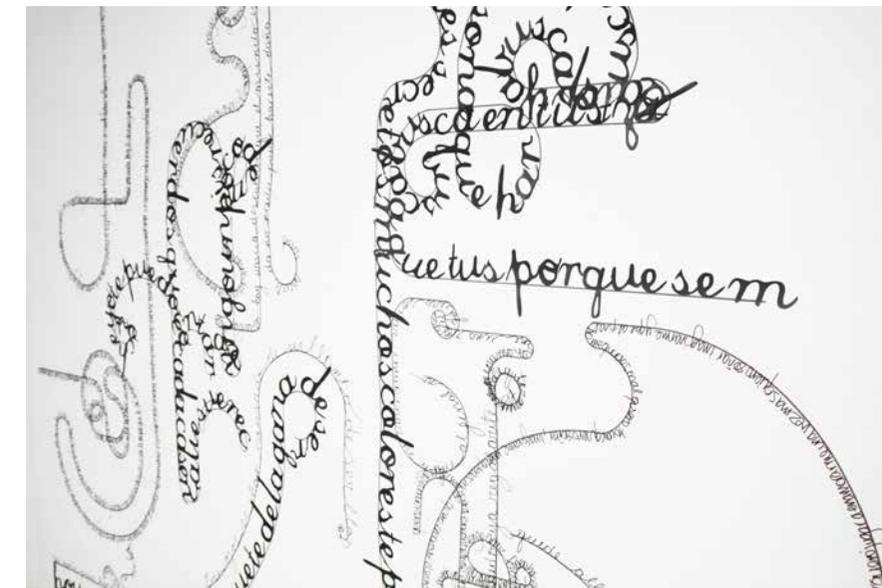


Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.

Paredes, sabias consejeras:
 Mensajes escritos en las paredes de la cocina, del baño, en los espejos. Capitalizar experiencias vividas, frases de los autores favoritos como un trofeo de lo recorrido.

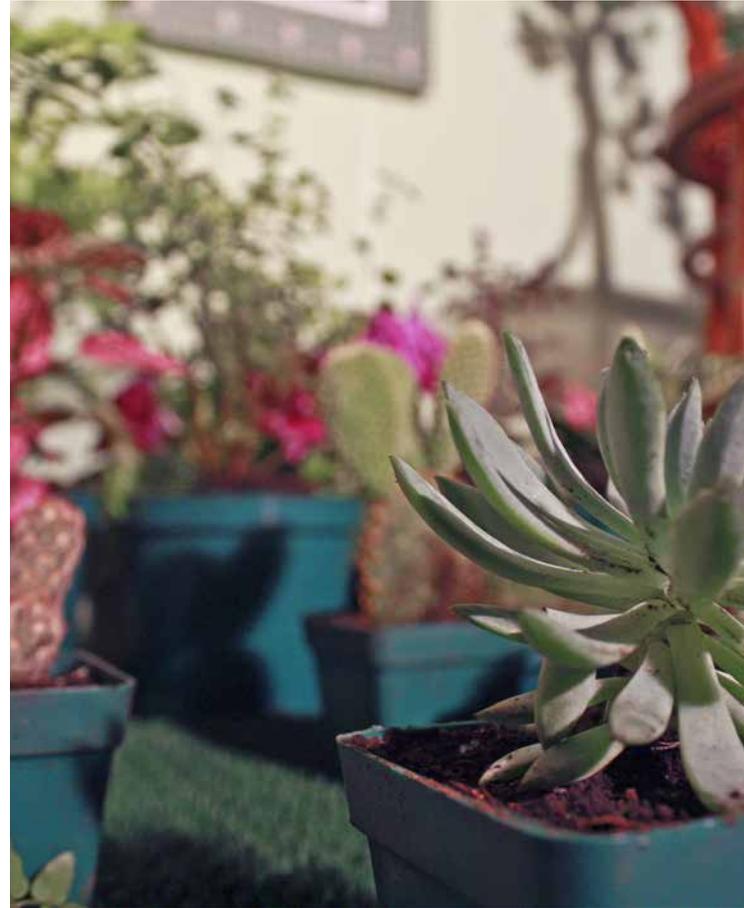


fig 2





Fotos: Luisa Rodríguez, 2010.



Pequeño rincón natural: No hay jardín. Son apartamentos muy pequeños que no tienen la idea de ese espacio natural. Me lo invento, lo provocho. La naturaleza es importante, el cuidado, el reto de tener bonitas plantas.





Foto: Luisa Rodríguez, 2010.

❖ Vajilla de ámbar (concepto).

V
—
Construcción de
los escenarios:
*narrativas, estéticas,
conceptos en el
establecimiento
de propuestas de
escenarios para el
desarrollo de diseños*
—

De la información obtenida en el *prototipado de conceptos*, que son las nuevas imágenes y el concepto que se declara a su lado, se obtienen los *insights*^{o6} que permiten tomar decisiones de diseño pertinentes para cualquier proyecto que se esté realizando, para la construcción de escenarios, proponer soluciones o desarrollar prototipos.

En el desarrollo de este proyecto se llega a un momento definitivo: la necesidad de tomar decisiones sobre las casas estudiadas que contuvieran la información más relevante para continuar con el proceso del proyecto según la pregunta de diseño, y así mismo, a los *insights* obtenidos desde los conceptos. Fue así como seleccioné la casa de la abuela, por ser la más tradicional, la más conectada con tradiciones y con elementos de diseño más afines a mi estética en diseño; y la casa de los niños, porque el diseño para niños ha estado presente en el desarrollo de algunas de mis investigaciones anteriores y sobre todo por ser esta casa un escenario que contiene mucha información de interés para lo que se pensaba lograr en el proyecto, con respecto a los textiles y su papel en los espacios interiores.

Con los once conceptos elegidos, que se describirán más adelante, se hizo una visualización de un *escenario* para cada uno. Ese *escenario* fue el resultado de un ejercicio de recopilación de referentes de diseño de diversos proyectos que tuvieran relación con el concepto propuesto. De esta recopilación, al lado de la imagen y el concepto elaborado, se realizó una sesión de «lluvia de ideas», de la cual se obtuvo una lista de palabras y frases relacionadas con las posibilidades del concepto, los materiales y los escenarios, que traducen los elementos de diseño de un proyecto.

Con estas listas e imágenes se establecieron *narrativas*, que no son otra cosa que las historias que se pretenden contar en los escenarios. Contar historias es desde mi perspectiva una de las funciones del diseño, hacer visible lo invisible, dotar de emoción para poder conectar a las personas con lo que se diseña, sea tangible o intangible. Nuestro capital cultural, nuestras costumbres y tradiciones se convierten en insumos para construir estas narrativas. En las historias reside gran parte de la poética de una sociedad.

Con estos elementos filtrados, y establecidos en orden de importancia para cada uno de los conceptos, se construyó una *infografía*, que permitió hacer una lectura de los elementos que conforman el escenario en los niveles de interacción, composición, materiales y narrativa.

^{o6} *Insight* traduce la capacidad de ganar un entendimiento profundo y acertado de una persona o cosa. Un *insight* en diseño es el resultado del entendimiento de una situación de diseño y convertirla en conceptos o ideas de diseño importantes para un proyecto.



❖ Coleccionista de recuerdos (concepto).



Infografía de «El espacio buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».

Infografía: Jaime Patarroyo, 2012.

78

vajilla de ámbar

Porcelana/Cristal
 Vestir la mesa
 Bodas de oro
 Alacena
 Bordado
 Detalles
 Abundancia
 Papel
 Después de la reunión
 Frágil
 Delicado/Fino
 Floral/Mosaico/Tornasol
 Troquel
 Hojilla dorada
 Lino/Crochet/Encaje
 Carpetas de papel
 Manchas
 Rastros como patrones
 Huellas/Boronas
 Etiqueta/Reglas

Interacción
 registro de narrativas sobre los objetos
 huellas marcadas
 residuos presentes

Composiciones
 tejidos encajes bordado
 mosaico floral

Materiales
 porcelana resinas encaje
 ceramica papel lino
 cristal hojilla dorada crochet

Narrativas: Modales y Comportamientos
"Manual de Albanidad de Carreño"

- Objetual : Compone un espacio
- Vajilla : No responde a la vajilla tradicional
- Huellas marcadas
- Uso
- Fusión material en una sola pieza
- Objeto / Espacio que construye un momento
- Narrativas, Comportamientos alrededor de la mesa

79

CINTA MAGNETOFÓNICA
electronics.howstuffworks.com/gadgets/audio-music/cassette.htm

- Cinta extendida en el espacio
- Búsqueda de mensajes ocultos.

LUMINOL
science.howstuffworks.com/luminol.htm

- Químico luminiscente.
- Insoluble en agua.
- Tonalidades blancas y azulosas.
- Descubre mensajes ocultos.

TINTAS SOLVENTES
revistaletteros.com/pdf/75-20a22.pdf

- Compatibles con procesos térmicos.
- Mayor durabilidad.
- Flexibilidad.

TINTAS DE CURADO UV
revistaletteros.com/pdf/75-20a22.pdf

- Se 'congelan' (secan) con la exposición a la luz ultravioleta.
- Son menos contaminantes.
- Curado más rápido.
- Mayor saturación de color.
- Textura granulada.

Casa de la abuela

Espacio ritual (Coleccionista espiritual): Un espacio ritual con la narrativa de un juego de creencias. Creencias silenciosas, las abstracciones iconografías y la manera como llevamos estas creencias hacia el futuro de las prácticas sociales bogotanas. *Grow your own home (Azulejos con sabor a domingo y escapada de domingo):* Un espacio que crece por sí mismo y que es colonizado por lo natural y no por el hombre. Un espacio invadido gradualmente, textiles que crecen por sí mismos y materiales que contienen lo vivo. La experiencia del jardín interior de una casa bogotana. *Espacio memento (Objetos de un pasado retenido):* Los objetos que reúnen, las huellas de los objetos que ya no están, el mundo del «gadget»⁰⁷ y de los objetos que se perciben de una manera pero son de otra. *Craft del futuro (Arropando recuerdos y Estilo de vida hecho a mano):* Un espacio como reflejo del tiempo invertido en la actividad que en él se desarrolle. Los recuerdos materiales, el hacer y el oficio tecnológico. *Espacio para esculcar (Souvenir de un camino recorrido):* El espacio en donde se guardan los recuerdos, el contenedor de la memoria visual, material e inmaterial de una familia, acumulación, textiles con memoria y que entregan mensajes. *El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres (Vajilla de ámbar):* La hora de la comida, los comportamientos en la mesa, los objetos del ritual de la comida y la mezcla de materiales.

80

Casa de los niños

Cambuche (Aventuras utópicas en junglas de colcha): Un espacio «cambuche» en el que construyo historias. Un universo dentro de la casa, no se permiten adultos y mi juguete es mi espacio. *Wearable healing space (Viviendo entre algodones de dulce multicolores):* Un espacio de curación portable en el que mi nido y protección va conmigo. Responde a los estímulos de quien protege, es cómodo, inmune y da la sensación de constate acompañamiento. *Playground objetual (Mundo fantástico de plástico):* Un espacio para el juego desde los objetos en el que soy el dios de mi mundo. Padres e hijos juntos en la construcción del mundo, invasión de la casa y parque interior. *Playground (Capitán de sueños por universos inesperados):* Un espacio que muta con el niño. La ciencia ficción de lo local, pequeños universos dentro de un gran universo y las sorpresas.

Estos escenarios dan muestra de la diversidad de aproximaciones que puede dar la casa bogotana a un diseñador para elaborar propuestas de índole variada. Están soportados sobre elementos culturales que se han mantenido en el tiempo, que hacen a la cultura y tradición bogotana particular. De esa manera concluye esta etapa de exploración, para dar paso a una etapa de definición, que por las características y los tiempos del proyecto se concentró en uno de los escenarios propuestos.

⁰⁷ Gadget: un artefacto o aparato de utilidad.



81

❖ Niñez de antaño y carnaval bordado (concepto).



Foto: Valentina Danza, 2012.

⌘ Prototipado de una comida siguiendo las reglas de Carreño.

VI

—

«El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres»

—

A partir de las respuestas de los cuestionarios realizados en la etnografía visual y la construcción del escenario, se seleccionó el concepto *vajilla de ámbar* para diseñarlo y materializarlo como producto principal de la investigación.

Parte de las respuestas de los cuestionarios realizados durante la etnografía visual situaba este ritual en torno de la mesa y la comida, como uno de los más importantes en las casas de las abuelas bogotanas, sugiriendo un punto de unión de generaciones; así, la conexión emocional que brinda la comida, la mesa vestida y la vajilla fina se convierte en el punto central sobre el cual gira el ritual.

El *escenario* elegido para este concepto se construyó en torno de la *narrativa* sobre los modales y comportamientos en la mesa teniendo como guía el libro *Manual de Urbanidad y Buenas Maneras* de Manuel Carreño. *La Urbanidad de Carreño*, nombre con el que se conoce este libro, se basa en las normas de etiqueta heredadas de Francia, pero especialmente de Inglaterra y sus modales victorianos. El libro fue publicado por fascículos en 1853, y es considerado por la editora María Eloísa Álvarez del Real «un encuentro con un alto estilo hispano de educación y convivencia social que ha sido probado por los siglos, y que forma parte muy importante de esa herencia común de nuestros países que tenemos la responsabilidad de cultivar, acrecentar, tanto en nosotros como en las generaciones venideras» (Carreño, 1853, p. 4).

Esta importante guía de buenos modales y etiqueta fue el libro más vendido a los latinoamericanos (en algunos países de Suramérica en otros tiempos pertenecientes a la Gran Colombia, que incluía a Venezuela, Colombia, Panamá y Ecuador, partes de Brasil, Perú y Nicaragua), e hizo su aparición en un momento clave, dirigido a la incipiente clase media reflejando el mundo material de mediados del siglo XIX. *La Urbanidad de Carreño* se utilizó en Colombia como texto guía para educar a varias generaciones en la manera adecuada de comportarse en sociedad, y su uso se extendió hasta la década de 1970 aproximadamente. Carreño da instrucciones claras de «[...] cómo hablar, comer, caminar, hablar y mover el cuerpo» (Bauer, 2001, p. 135).

La Urbanidad de Carreño contiene un capítulo dedicado a los comportamientos y la etiqueta en la mesa. Dicho capítulo sirvió para extraer los elementos del ritual de la comida usados en el desarrollo del escenario vajilla de ámbar que, en el ámbito de esta investigación, se determinó como un espacio para las buenas maneras y las buenas costumbres. La hora de la comida, los comportamientos en la mesa y los objetos del ritual de la comida.

De la lectura de *La Urbanidad de Carreño* se abstraieron las reglas que se consideraron importantes por la información acerca de gestos, momentos y objetos para el ritual de la comida y el comportamiento en la mesa. Para entender las condiciones que imponía se organizó una comida, en la que los comensales debían seguir las reglas establecidas en el manual, simulando gestos, posturas y la forma de servir la comida y de comer. Esta experiencia tuvo como resultado

la propuesta de tres fases que contiene el ritual: la preparación de la mesa, el momento de la comida y el momento después de la comida.

Preparación

La preparación de la mesa según las jerarquías y posiciones. La disposición de la vajilla, los cubiertos, vasos, copas y demás aditamentos para la comida. La ubicación de los invitados conforme al lugar ocupado por la anfitriona, en quien se centra el papel preponderante. Es el anticipo, la disposición del espacio que recibe a quienes harán parte del ritual de la comida. Las reglas de Carreño que se consideraron para esta parte fueron:

Sobre cómo se sientan los invitados «3 – Los dueños de la casa harán poner de antemano la mesa, junto con cada cubierto, una tarjeta que contenga el nombre de la persona que ha de ocupar aquel lugar, la cual se conservará en él todos los servicios; teniendo para ello presente: 1º, que las señoras deben estar interpoladas con los caballeros, procurando que cada uno de estos quede al lado de la señora que conduzca la mesa; 2º, que las personas entre sí relacionadas por vínculos de inmediato parentesco deben colocarse a alguna distancia unas de otras; 3º, que la señora de la casa debe ocupar el centro de la mesa, situando a su derecha el caballero más caracterizado y a su izquierda el que le siga en respetabilidad; 4º, que el centro del lado opuesto debe ser ocupado por el señor de la casa, situándose a su derecha la señora más caracterizada y a su izquierda la que siga a esta en respetabilidad» (pp. 312, 313).

Sobre cuándo se sientan los invitados «10 – Llegada la señora de la casa al comedor, toma ella asiento, y todos los demás hacen lo mismo inmediatamente; [...]» (p. 314).

A comer

El inicio del ritual, que abre la anfitriona al levantar la servilleta. El momento de comer. La gestualidad en torno de los objetos que tienen maneras «adecuadas» de uso según *La Urbanidad*. El diálogo corporal de los invitados basado en sus relaciones con los objetos dispuestos en la mesa. Las reglas de Carreño revisadas fueron:

Sobre el inicio del ritual «12 – Cuando al llegar los concurrentes a la mesa encuentran ya servido el primer plato, ninguno empezar[á] a tomarlo antes que la señora de la casa» (p. 314).

Sobre los gestos «8 – Situémonos a una distancia conveniente de la mesa, de manera que no quedemos ni muy próximos [ni] muy separados, y demos a nuestro cuerpo una actitud en la que parezcan combinadas la naturalidad y [la] elegancia, sin inclinarnos hacia delante más de lo que sea absolutamente indispensable para comer con comodidad y aseo» (p. 334).

«10 – No nos reclinemos en el respaldo de nuestro asiento, ni nos apoyemos en el de los asientos de las personas que tengamos a nuestro lado, ni toquemos a estas sus brazos con los nuestros, ni estiremos las piernas, ni ejecutemos, en fin, otros movimientos que aquellos que sean naturales y absolutamente imprescindibles. El acto de levantar los codos al dividir con el cuchillo la comida que se pone en el plato, o al tomarla con el tenedor para llevarla a la boca, es singularmente característico de las personas mal educadas» (p. 334).

Sobre la posición de la comida en la mesa «25 – Jamás hagamos variar de puesto el pan, que se coloca siempre a la izquierda, ni los vasos, ni las copas y las tazas, que se colocan siempre a la derecha» (pp. 337, 338).

Sobre las fronteras del plato «34 – Son también actos groseros: [...]; 10º, suspender el plato de un lado para poder agotar enteramente el líquido que en él se encuentre» (p. 341).

«37 – Jamás usemos para nada la orilla del plato. La mantequilla, la sal, la salsa, y todo lo demás que nos sirvamos para acompañar la comida principal, lo pondremos siempre dentro del plato, en el extremo de su concavidad. [...] es impropio ocupar la orilla [...]» (p. 342).

Sobre la posición de los cubiertos «38 – Cada vez que en el acto de comer hayamos de abandonar accidentalmente alguna de las piezas del cubierto, la colocaremos dentro del plato, de manera que el mango descansa sobre la orilla de este. Y cuando hayamos de abandonar a un mismo tiempo el tenedor y el cuchillo, tendremos, además, el cuidado de cruzarlos, poniendo el primero debajo del segundo» (p. 343).

Boronas en la mesa

El final del ritual. La finalización adecuada después de la comida según las normas de la *Urbanidad*. Lo que sigue a la comida, el rastro dejado en los platos, la disposición de los objetos al finalizar. El registro de las huellas y los desplazamientos del ritual. Las reglas de Carreño consideradas para esto fueron:

Sobre la disposición de los cubiertos al terminar «39 – Luego de que hayamos tomado lo bastante de nuestro plato, dejaremos dentro de él el cubierto de que nos hayamos servido, poniendo el tenedor y el cuchillo juntos, con el mango hacia nosotros, por ser este el signo que indica a los sirvientes que deben mudarnos todo esto» (p. 343).

Sobre el momento de levantarse de la mesa «51 – Para levantarnos de la mesa, esperemos a que se ponga de pie la persona que preside [...]» (p. 346).

De la definición de las etapas del ritual de la comida, desglosadas de las reglas de la *Urbanidad de Carreño*, se establecieron tres elementos constantes en las diferentes etapas: los roles, los objetos y el espacio.

Los roles

Establecidos por Carreño, fueron determinantes para encontrar las relaciones entre los participantes del ritual, con el fin de definir elementos de diseño para el proyecto. Así se determinó que el género tenía una relación directa con el rol que se desempeña dentro del ritual: la anfitriona es la encargada de dirigir cada cosa que sucede en la mesa y determina la disposición de los invitados en el espacio alrededor de esta.

Los objetos

Todos los elementos hacen parte del ritual y se definen así: *objetos-rol*: aquellos que se convierten en el medio para tomar el rol que corresponde en el ritual; *objetos-regla*: son elementos de control que sirven para determinar el comportamiento adecuado durante el ritual; y *objetos-límite*: sirven para determinar los gestos y los límites en la mesa.

El espacio

Sitio donde se marca la huella del recorrido y quedan las evidencias de lo sucedido con los objetos del ritual.



⌘ Prototipado de una comida siguiendo las reglas de Carreño.

Infografía de las etapas del ritual de la comida y sus elementos.

La Mujer
Principios del gobierno doméstico/Ponerlo en práctica desde jóvenes
Funciones:
• Dirección doméstica
• Inversión del dinero
• Educación de los hijos

Roles
Ritual de la ama de casa-anfitriona

La Mesa
es sinónimo de
• Rigurosa Etiqueta • Educación y cultura
• Espacio de las buenas costumbres
• Legado y normas
Costumbres de las madres pasan directamente a sus hijos

Generacional-Cultura

“Jamás será excesivo el cuidado que pongamos en el modo de conducirnos en la mesa.”

La delicadeza, la moderación y la compostura definen a un hombre verdaderamente fino.

“Ni muy muy, ni tan tan”

El ritual

1. Preparación
Puesta de la mesa - Jerarquías y posiciones

Las normas de buen gusto le da personalidad propia a la mesa

Mapeo- Las posiciones en la mesa crean jerarquías



Anfitriona
Dueña de la casa

Elegante, tiene que estar vestida acorde con la hora y con la ocasión
Encargada de la logística del evento.

Ofrece a sus invitados el menú, puesta de la mesa y el orden y las posiciones en la mesa.

Se encarga de darle una buena presentación a la mesa, esto es sinónimo de elegancia. Su cocina se determina como famosa y distinguida.



Objetos de las buenas maneras

- Los objetos dan la sensación de orden y distinción
- Uno por uno y en conjunto de manera atrayente (composición)

Normas y reglas

- No servir platos muy llenos “verdadero insulto para las señoras”
- Siempre recibir obsequios por parte del anfitrión, simular que se usa o se consume.

2. A comer
El momento de comer - uso de objetos en la mesa

Herramientas de control- diálogo de posiciones “estos lo usan a uno”

- Usar solo lo elementos de la mesa, no las manos.

- Elementos medidores determinan la cantidad del líquido a servir. Grandes: licores dulces, Pequeños: aperitivos.

Copa- el índice y el corazón tocan la parte concava de la copa. Meñique y anular recogidos sin tocar la palma.



Botella- Agarrar la botella por la parte ancha.

Tenedor y cuchara siempre con la derecha. Menos cuando se usa el cuchillo

- No compartir lo que hemos usado, tocado o probado en la mesa.

Cuchara: últimos tres dedos recogidos-anular apoyado en el mango, índice sobrepasa el anular.

Objetos(prototipos-para comer) Normas específicas, determinan forma de uso

3. Boronas en la mesa
Registros-buellas, desplazamientos *Transiciones: lleno-vacío*

El objeto se convierte en el registro de los sucesos en la mesa

Gestos relacionados con los objetos

Normas y reglas

Mesa-persona

- Ni muy próximo, ni muy separado, prohibido los codos en la mesa. La naturalidad y la elegancia es lo más importante.

Cubiertos-persona

- Cero residuos en la cuchara
- Nunca “cucharear” para enfriar las comidas. Es necesario cortar pedazos más pequeños para llevarlos a la boca.
- Empujar la comida con el pan, las galletas o el cuchillo.

Elementos de la mesa-persona

- No usar bordes de platos o vasos.
- No inclinar el plato de sopa.

Gestos corporales

Normas y reglas

- No ruidos al comer, en la mesa, con los objetos
- Velocidad al comer- “Ni muy muy, ni tan tan”, comer muy rápido es sinónimo de mala educación, comer muy lento es sinónimo de displicencia.
- No llenar demasiado la boca
- Gestos de comportamiento - esconder gestos de desagrado, no comer con la boca abierta, no hacer gestos para sacar residuos de la boca.
- No tocar los codos de los demás

Licores

Nunca se deben negar si son ofrecidos por el dueño.

Anfitrión
Dueña de la casa

Anfitrión “director”

Provee lo económico. Cuando hay silencio, toma la palabra (persona más caracterizada). Es su responsabilidad servir a la señora de al lado.

Sirvientes

A los sirvientes se les habla con dureza y arrogancia. Nunca debe molestar a nadie de la mesa.

Si los sirvientes rompen algo, hay que ignorarlos.

Anfitriona
Dueña de la casa

Da la primera cucharada Solo empezar cuando la dueña empieza

Objetos (prototipos-copas-cuchara) “Dar inicio”

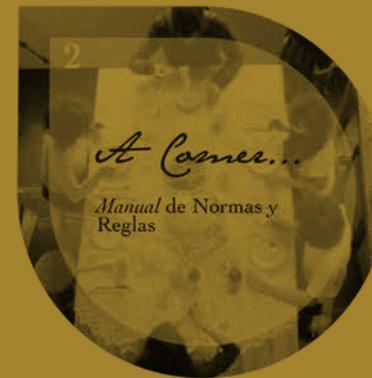
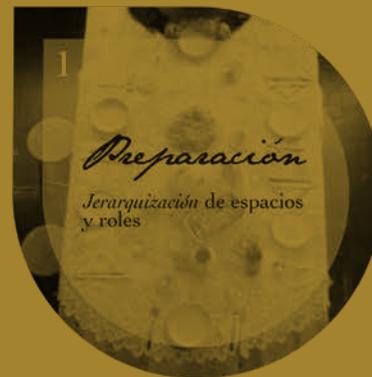
- Basura en un solo lado del plato
- Frases de cumplido (doy a usted gracias)
- Posición de cubiertos, mangos mirando hacia uno.



Infografía de los roles, los objetos y los espacios del ritual de la comida.

El ritual

Espacio de las buenas maneras,
Objetos de las buenas costumbres



Objetos

Roles

Espacios

Diestra - Siniestra

el espacio determina los roles que se toman en la mesa

ej. Mapeo

2.anfitrion

6.Mujer

4.Mujer

5.Hombre menos importante

3.Hombre más importante

1.anfitriona



Roles

el género tiene una relación directa con el rol



ej. Anfitriona, encargada de todo lo que ocurre en la mesa; desde, determinar la jerarquización, hasta el último detalle.

Objeto - Rol

los objetos se convierten en el medio para tomar el rol



ej. 1era cucharada para dar comienzo

Objeto - Regla

los objetos como herramientas de control; la forma determina su uso.



Objeto - Límite

los objetos limitan el comportamiento en la mesa, determinando gestos específicos.



Manual - Gesto

gestos predeterminados por las reglas y normas de la Urbanidad de Carreño

ej. Tenedor, única forma de cogerlo



Espacio - Huella

el espacio como evidencia de las transiciones (inicio - final)



Espacio - Objeto

registro en los espacios de cada objeto (lleno, vacío)





Foto: Santiago Ojuela, 2012.

❖ *Un lugar y una pieza (prototipo).*

VII

—

Prototipos vol. 0

empezar a diseñar

—

La fase de diseño y materialización se inició con las sesiones de *prototipado rápido*, en donde se tomaron elementos de diseño identificados en la construcción del escenario, relacionados con materiales y sus posibles mezclas para su creación. Tejidos de crochet, encajes, bordados, cerámica, hojilla de oro, metales, resinas, papel. También se definieron los objetos que harían parte del espacio (instalación espacial) que se quiso realizar como resultado del proyecto. Dichos objetos fueron: una vajilla, una mesa, sillas y, obviamente, el espacio que los contendrá.

Para el *prototipado* se hizo un acercamiento a la manera como los objetos podían traducir las reglas de Carreño de una manera plástica y netamente conceptual, de tal forma que se crearon, por un lado, prototipos con gestos muy claros que hacen referencia a las normas de urbanidad, como el orden en que deben sentarse los comensales en la mesa y los parentescos entre estos, el momento en que se debe comenzar a comer o la distancia que se debe conservar entre la mesa y la silla, y, por otro, prototipos que proponen una modificación del gesto, que cuestionan estos comportamientos naturales y llevan a una propuesta más escultórica que funcional.

96



Fotos: Santiago Orjuela, 2012.

97

Diestra y siniestra:

De un lado se encuentra lo correcto, lo que se puede mostrar; del otro, lo incorrecto, lo que no se puede mostrar. Cada gesto y cada momento del comer son seducidos por la rigidez, de un lado, frente a la extraña fascinación desde lo oculto, del otro.

En el buen lecho: Cobijar las buenas maneras, el orden de los objetos está determinado por pequeños regazos que cuidan las herramientas para comer. Estas son sacadas de su cómodo descanso para satisfacer el hambre, de una manera apropiada.





100

Un lugar y una pieza:
El plato pegado al mantel
o al individual quiere
indicar que este no se
debe levantar de la mesa
mientras se está comiendo,
y que solo se puede levantar
cuando se va a recoger la
totalidad de la mesa.



101

Distancia obligada: Los cubiertos están unidos, indicando cómo se deben poner en la mesa, en relación con los demás objetos (platos). Sirve como guía para poner la mesa correctamente.



102



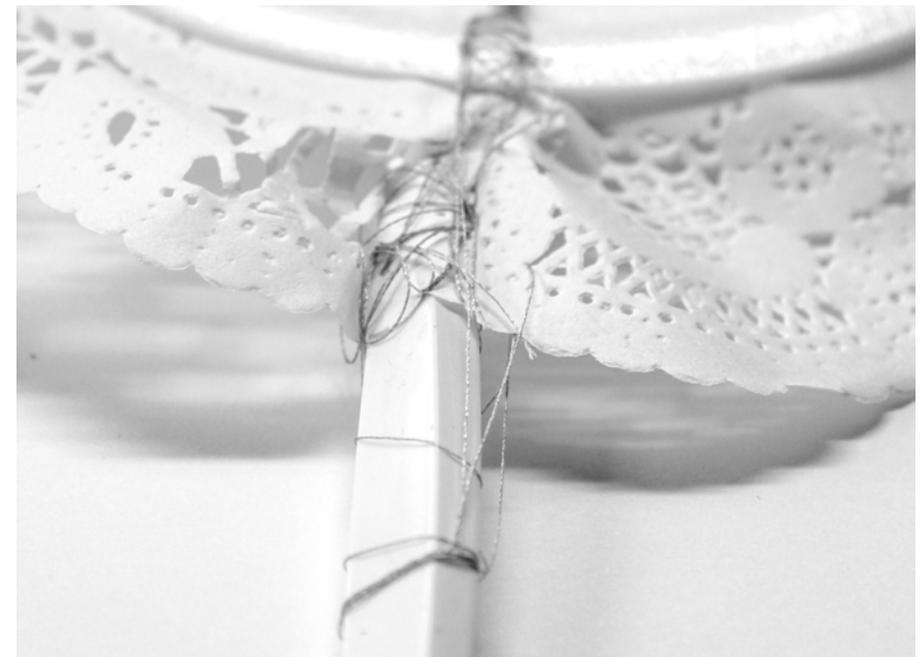
De menos a más: Cuando se acaba la comida, los cubiertos deben ser puestos de diversas formas. En el caso de querer repetir, la rigidez de la postura del tenedor y el cuchillo lo hará posible.





104

Lo permanente: Los cubiertos como marca permanente dejada sobre los platos al finalizar una comida. No todas las posiciones para dejarlos son correctas: estas varían en función del contenido del plato y del momento de la comida.



105



Manos con distancia:
Según la regla, no se debe utilizar las manos para comer, solo los implementos que se encuentran en la mesa. Esta pieza permite tomar algunos alimentos y llevarlos a la boca sin usar las manos directamente.

Cortesía de la casa:

Cubiertos con presentación especial, que, aparte de darle un toque de buen gusto a la mesa, sirven para identificar el lugar de las personas importantes en esta (homenajeado, anfitriona, etc.).



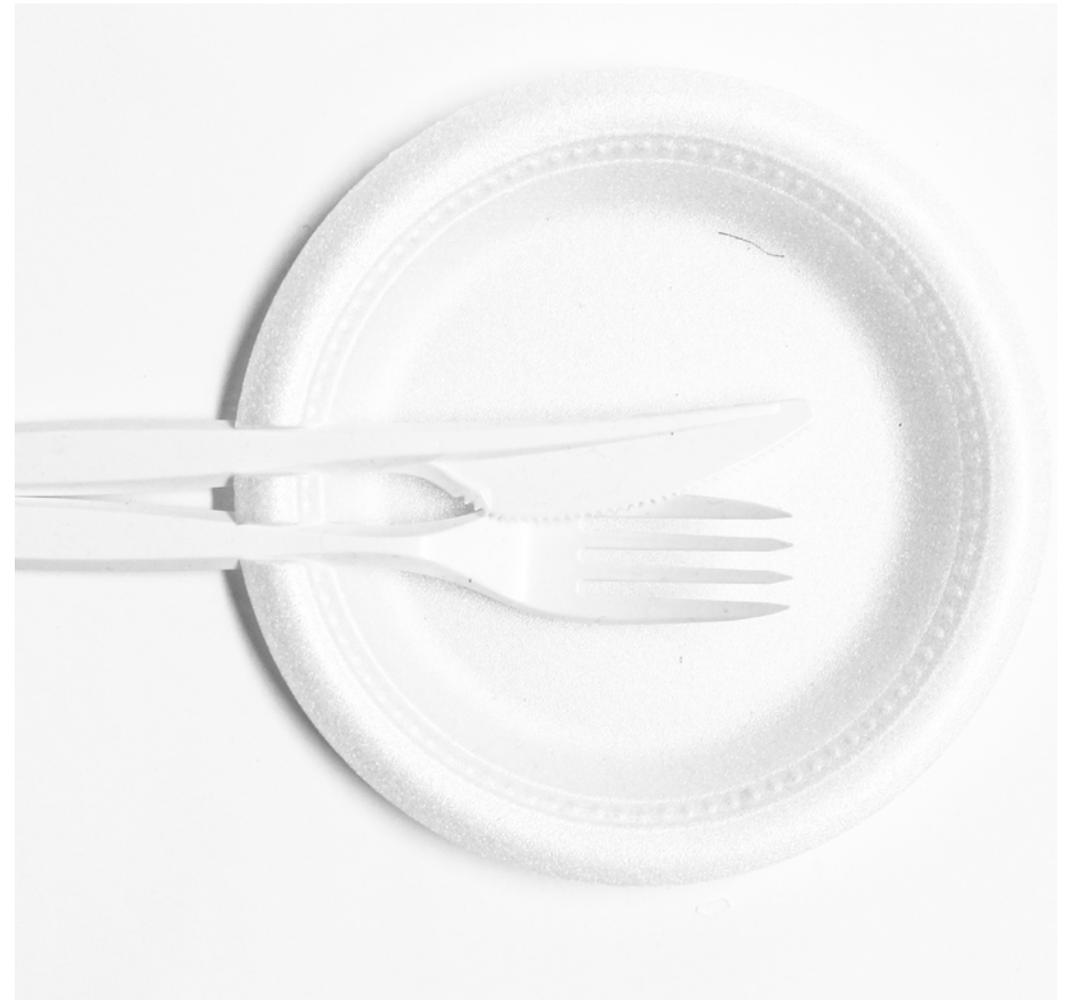
Frontera efectiva: Esta pieza marca los límites en el plato; estos tienen forma y materiales que no permiten utilizarlos como ayuda en el momento de comer.



De la frontera a la caída: En el borde de la mesa, el gesto de ponerse la servilleta en las piernas simboliza fuertemente el sentido de la territorialidad de quien se encuentra sentado en el lugar. La territorialidad se extiende hacia los platos y la misma mesa, pero se sintetiza en el contacto con la servilleta, la cual se transforma desde el gesto de higiene hasta el gesto de las buenas maneras.



Al finalizar: Esta pieza indica cómo se debe ubicar los cubiertos para que el plato sea retirado.



La siguiente fase de este prototipado inicial se realizó por medio de bocetación. Se buscó cubrir gestos más amplios relacionados con el espacio, la disposición de los elementos y las relaciones entre estos. En un primer momento, con las primeras propuestas de los gestos y expresiones, se realizaron bocetos más instintivos. Acto seguido se hizo una nueva revisión para determinar cuáles gestos seguían sin una interpretación en el espacio con el fin de abordarlos.

Son dos los que comen, el machismo adquiere forma y establece distancias y uniones entre parejas. Huellas de recorrido, la densidad de las baldosas del piso muestra el lugar donde ubicar los invitados y el servicio. Es una muestra de quien ya estuvo ahí y por ende debe ocupar dicho espacio.



Boceto: Cristina Tonin, 2012.

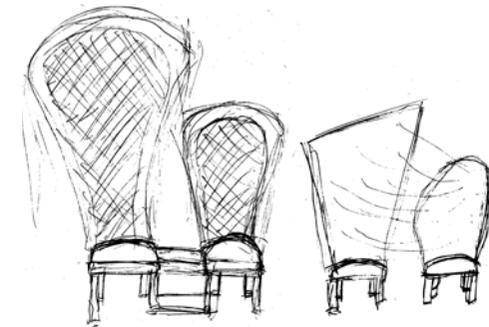
⌘ Mesa ornamentada en encajes como una extensión de los textiles sobre ella.



Boceto: Cristina Tonin, 2012.

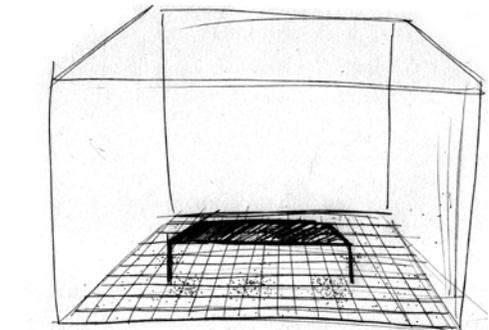
extensión de silla, pieza delgada que si se mueve se rompe.
cada que se mueve, se rompe, fotocolor, cerámica, tejido?

⌘ Extensión de una silla, pieza delicada que si se mueve se rompe.



Boceto: Jaime Palarroyo, 2012.

⌘ Boceto de dos sillas juntas para una pareja.

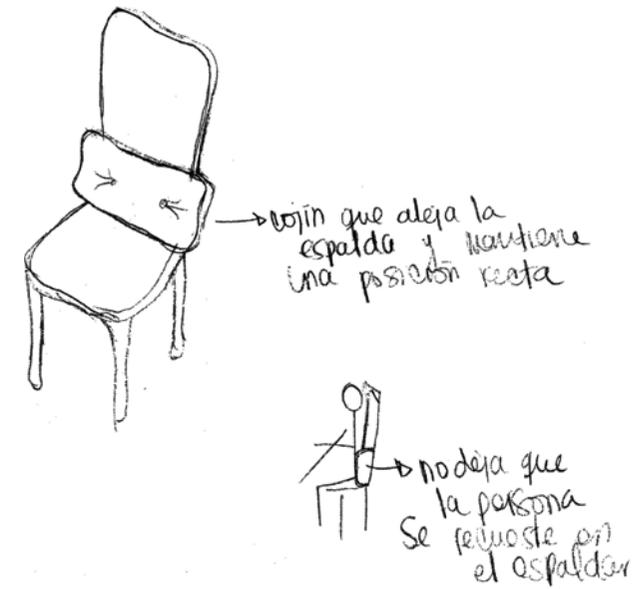
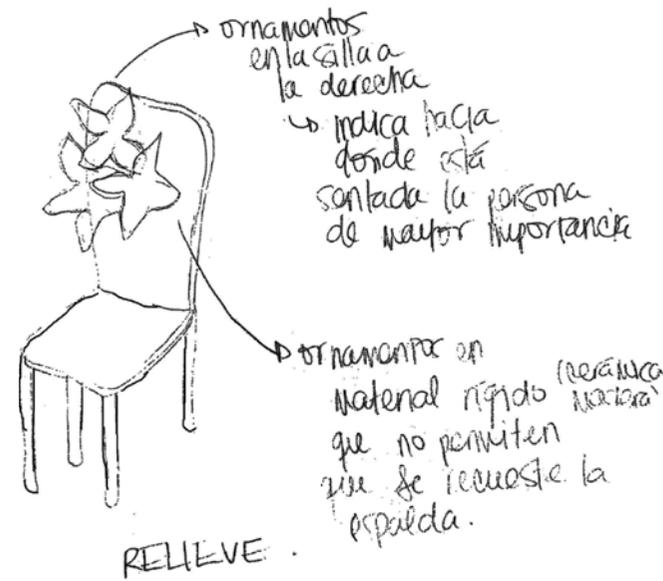
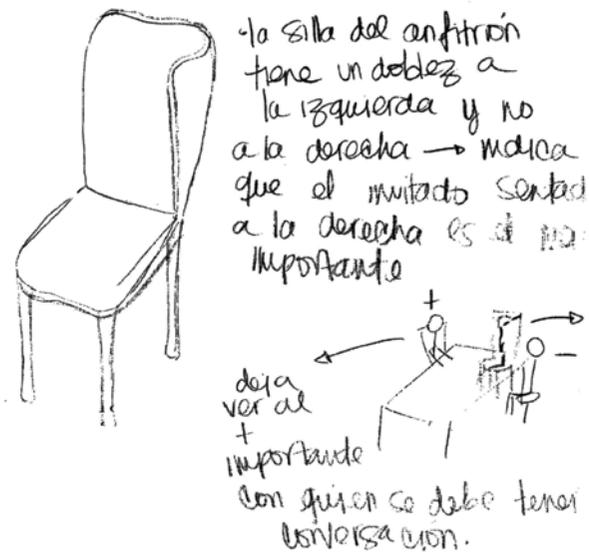


Boceto: Santiago Orjuela, 2012.

unidad de la baldosa.
guía de ubicación

⌘ Boceto de espacio y recorrido.

- Ornamentos ubicados en la silla al lado derecho del espaldar indican dónde está la persona de mayor importancia.



- La silla de la anfitriona tiene una barrera en el lado hacia el cual está sentado el invitado de menor importancia, de modo que bloquee el contacto visual con esa persona.

- Silla con cojín que separa la espalda del espaldar para impedir recostarse; es un relieve que obliga a la persona a mantener una posición recta sin recostarse sobre el espaldar de la silla. Hace que al recostarse se adopte una posición incómoda.



Foto: Juan David Contreras, 2013.

⌘ Platos finales.

VIII

—
Definiciones del espacio,
los objetos, formas,
materiales y procesos
de la instalación
objetual y espacial

«*El espacio de las buenas
maneras, los objetos de
las buenas costumbres*»

—



❖ Insights para determinar los elementos de la instalación.

Del proceso de *prototipado rápido* surgieron varias definiciones importantes de diseño para el proyecto. El resultado material del proyecto sería presentado a manera de *instalación o puesta en escena*. La *puesta en escena* sería el momento de la preparación de la comida, ese en el que todo está dispuesto para que los participantes se dispongan a disfrutar de dicho ritual. En la puesta en escena habría entonces un espacio que estaría delimitado por un piso, habría un objeto central para el ritual, que sería una mesa, lo complementarían unas sillas, que serían los objetos en los que se ubicarían los participantes del ritual, y una vajilla, que tendría como función primordial aportar unos elementos de preparación del ritual y disposición del objeto central.

El espacio

Para poder entender el espacio se hizo necesario construir un prototipo a escala 1:1. Para una persona que no ha estado familiarizada con el diseño de un espacio es necesario en principio entenderlo de una manera sensible y fácil. Sumergirse en la escala ayuda bastante para poder tomar decisiones sobre el tamaño de un espacio, las paredes y los flujos que tendrá. En el espacio del taller se vació un salón y se dispuso un piso con retablos de madera. Esta decisión se toma por los bocetos en los que se había hablado sobre las huellas de recorrido. Los retablos de madera marcaron el tamaño final de la instalación. Sobre este se dispuso una mesa y unas sillas, de las que hablaremos más adelante. En este prototipado se exploró la idea de construir unas paredes en material textil que sirvieran de frontera para la instalación, pero se decide tomar solo las baldosas por considerar que ellas darían más aire al espacio y permitirían concentrar al espectador en los objetos y no en la frontera del espacio.

La búsqueda de las baldosas inició por la elaboración de unos *prototipos* de 100 cm por 100 cm, que resultaron muy pesados para manipular, por lo que se hizo necesario pensar en otras posibilidades. Las baldosas para las pruebas fueron compradas ya que se prefirió un porcelanato que pudiera soportar el tráfico y la intervención. Además, no tenía ningún sentido partir desde cero en la elaboración de dichas baldosas, si ya existían en el mercado varias que se ajustaban a las necesidades del proyecto.

Al ser el encaje importante dentro de la materialidad definida desde el *prototipo de concepto* y los *prototipos rápidos*, para el piso se utilizó una pieza de encaje del siglo XVII tomada de un compendio de encajes del Victoria and Albert Museum en Londres. De esta manera se hicieron varias propuestas de cómo la cerámica podría ser intervenida componiendo una especie de mantel gigante que trasladara a ella la sensación de esta pieza textil utilizada para la mesa. Para desarrollar el diseño se prefirió hacer una demarcación del espacio, que sirviera como un marco para los participantes en el ritual de la comida. Se jugó con el tamaño del encaje, sus direcciones y sus formas hasta encontrar un diseño que resultara armónico y pudiera contener la mesa.

La *experimentación material* se hizo con la técnica de impresión serigráfica con diferentes pinturas y bases para paredes y pisos. De esta manera se hicieron

pruebas con diferentes pinturas de alto tráfico para piso, para paredes, acetato de polivinilo (o PVA), reflectivas para piso de asfalto; incluso se hicieron algunos recubrimientos con papel foil^{o8}, que es usado tradicionalmente para acabados de textiles. Se tomó la decisión de usar una pintura para paredes de fácil limpieza y duración, que dio el cubrimiento y, sobre todo, la textura que se buscaba. El acabado fue mate, blanco sobre el piso de color gris concreto.

El resultado fue un piso altamente ornamentado, que denota un lugar femenino, presidido por la anfitriona, que se encuentra dentro del universo del encaje y del crochet encontrados en los diferentes escenarios de la casa bogotana, que nos conectan con las labores femeninas de antaño y las abuelas.

^{o8} El papel foil es una película plástica con un recubrimiento brillante de diferentes colores. Para su utilización se hace necesario contar con una base de pegante que reciba el papel.



❖ Prototipado del espacio.



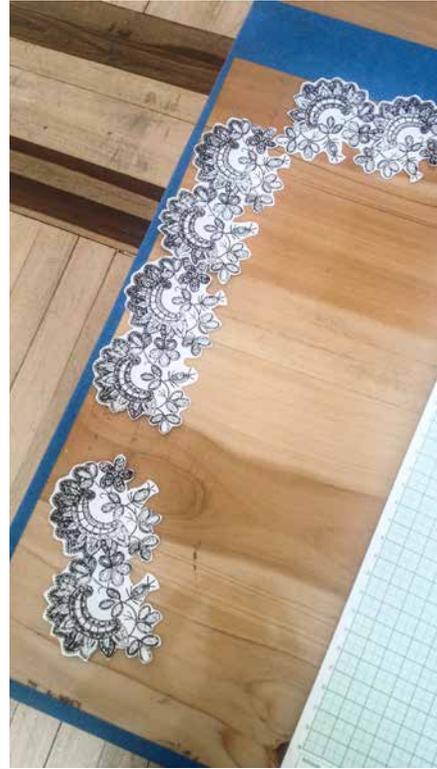
124

125



Fotos: Carolina Agudelo, 2013.

⦿ Prototipado del espacio.



Fotos: Carolina Agudelo, 2013.



Foto: Juan David Contreras, 2013.

❖ Desarrollo de diseño de encaje para el piso.



Fotos: Juan David Contreras 2013.

❖ Experimentación y proceso de impresión serigráfica del piso.



❖ Experimentación y proceso de impresión serigráfica del piso.



Fotos: Juan David Comtreras, 2013.



⦿ Aplicación del encaje sobre el piso.

Las sillas

Las sillas se definen según los roles de las personas que las ocuparán. Estas ya se habían explorado en la fase de *prototipado rápido* en *bocetos* en donde se le propusieron personalidades a cada una de ellas, relacionadas con las actitudes y reglas de la *Urbanidad de Carreño*.

Estos elementos no se diseñaron desde cero: se compraron sillas en blanco, o se encontraron, y se intervinieron. Las sillas en blanco son muy comunes en los almacenes de muebles en Bogotá, ya que permiten tener variedad de ellas, sin tener que preocuparse por los costos del prototipo y el diseño. Existen varios almacenes que las diseñan, las producen y las venden al detal. La búsqueda de ellas se efectuó conforme a los roles previamente establecidos: anfitriona, anfitrión, invitados importantes e invitados menos importantes. Se tuvo en cuenta también el género, ya que según si la silla era para un hombre o para una mujer estas deberían tener rasgos que hablaran de lo masculino o lo femenino.

Siguiendo este orden de ideas, las sillas de la anfitriona y el anfitrión son alargadas y cuadradas. La silla femenina es más angosta, y la masculina, más ancha. Un gesto de ligereza para ella y de robustez para él.

Por su parte, las sillas de los invitados importantes son redondas y adornadas en la parte superior con una talla ornamentada que tiene una sensación de ligereza; así, la silla de la señora importante es bajita y con una talla pequeña, mientras la del señor importante es alta y con una talla grande que sobresale sobre el espaldar como una corona.

Las sillas de los invitados menos importantes son más sencillas, asimismo redondas y con una talla ornamentada, pero más pesadas y un tanto burdas. La silla femenina es bajita, con un bajo relieve tallado en el espaldar. La silla masculina es también bajita con un bajo relieve en el espaldar e intervenida en la parte superior con una talla ensanchada, sin percibirse un cambio de tamaño entre estas dos sillas.

Después de tener decididas las seis sillas que harían parte de la instalación, se hizo un proceso de bocetación. Partiendo de fotografías de las sillas se efectuó un ejercicio expresivo y sensible, tratando de conectar las piezas con una narrativa para cada personaje específico y de enfatizar rasgos y características de los personajes que harían parte del ritual.

Para la silla de la anfitriona se prefirió el boceto que intervenía la silla por el lateral derecho, por la narrativa que sugería impedir la visión de la señora sobre el invitado menos importante. Esta intervención en el boceto fue pensada desde las carpetas de crochet y dejaba aislado a este invitado. En la resolución de la pieza se pensó en el uso de las carpetas, al igual que en la vajilla, de la que hablaremos más adelante (véase imagen de la página 134).

La experimentación material en esta silla se basó en la intervención por medio del corte con láser sobre madera. Se logró ensamblar carpetas de encaje de madera cortadas con láser y curvar el material ligeramente, para dar esa sensación de aislamiento del invitado menos importante con el que no se quería hablar. Toda la silla fue pintada de blanco (véase imagen de la página 136).

Para tapizar esta pieza, al igual que las otras, se utilizó la seda por su delicadeza y limpieza. Se diseñó un patrón desde la superposición de las mismas carpetas utilizadas para diseñar la pieza lateral. Todos los tapizados se estamparon con una mezcla de una base textil *extender* y pigmento blanco (véase imagen de la página 138).

Para la silla del anfitrión se prefirió el *boceto* que intervenía con un tejido el vacío del espaldar de la silla. Esta intervención fue pensada desde la ligereza del tejido como una forma de ayudar a contener y, al mismo tiempo, darle soporte a la espalda de la silla (véase imagen de la página 140).

La *experimentación material* en esta silla estuvo concentrada en la manera adecuada de hacer el tejido y los diferentes grosores de hilo de bronce. Se dispusieron argollas de metal que sirvieron de soporte para el tejido, y la decisión de diseño se basó en el tamaño de las argollas, el grosor del hilo y la tensión del tejido. El tejido final se hizo por medio de un entrecruzamiento simple de un hilo de bronce delgado. Con el tejido la silla contuvo la idea de importancia y rigidez del señor de la casa.

La tela del tapiz de esta silla se hizo siguiendo el entrecruzamiento del tejido del espaldar (véase imagen de la página 142).

Las sillas de los invitados importantes fueron *bocetadas* pensando en la relación hombre-mujer que contiene la *Urbanidad de Carreño*. Las sillas se unieron en un gesto que determina la dominación del hombre sobre la mujer, tanto en el momento de definir quién va a la mesa como en otros aspectos de la vida. Para algunas personas la *Urbanidad de Carreño* resulta, por momentos, machista y extremadamente controladora de las actividades y los gestos de las mujeres. Teniendo en cuenta que fue escrita en 1850, se entiende que las libertades de las mujeres estaban restringidas por las figuras masculinas -padre o esposo-. La silla se dibujó con una pieza de crochet que cobija a los invitados importantes, en un gesto de cuidado por parte de la anfitriona.

La propuesta material de estas sillas es más simple que las anteriores, y es importante la solución de la unión en la parte de atrás con una pieza de madera que tiene el gesto de un abrazo desde el hombre hacia la mujer y la unión de las patas delanteras por una ligera pieza curva. Se pintaron de blanco.

Se hicieron pruebas de material y patrones para la pieza de crochet, que finalmente se hizo con hilo de algodón mercerizado en color crudo, y se escogió un patrón tradicional que fuera abierto. Esta pieza de crochet se unió al espaldar de las sillas por medio de un tejido que aseguró la pieza a unos alfileres de costura pequeños y finos (véase imagen de la página 144).

El tapizado de estas sillas fue la reproducción del patrón de la pieza principal de crochet que está adherida al espaldar (véase imágenes de las páginas 146 a 149).

El boceto de las sillas de los invitados menos importantes siguió el mismo patrón utilizado en las de los invitados importantes, resaltando el mismo gesto del hombre sobre la mujer. Pero a diferencia de la silla de los invitados importantes, que es cómoda y cuidada, esta es incómoda, lo cual denota el desinterés de la anfitriona por la comodidad de sus invitados, por lo que tiene el asiento inclinado hacia delante, de modo que el comensal se ve empujado contra la mesa y obligado a usar las piernas para sostenerse. La silla no tiene más ornamentos y la tela del tapizado no está intervenida. La propuesta material de esta silla es básica (véase imagen de la página 150).

Las sillas se procuraron limpias, blancas y con los elementos de diseño justos que les permitieran de manera armónica llenar el piso y el espacio (véase imagen de la página 152).



❖ Diferentes bocetos de las sillas.

Foto: Carolina Agudelo, 2013.

❖ Silla para un señor importante, en blanco.



❖ Silla para una señora importante, en blanco.



❖ Silla para un señor no importante, en blanco.



❖ Silla para una señora no importante, en blanco.

Fotos: Carolina Agudelo, 2013.

136



❖ Silla para la anfitriona, en blanco.

137

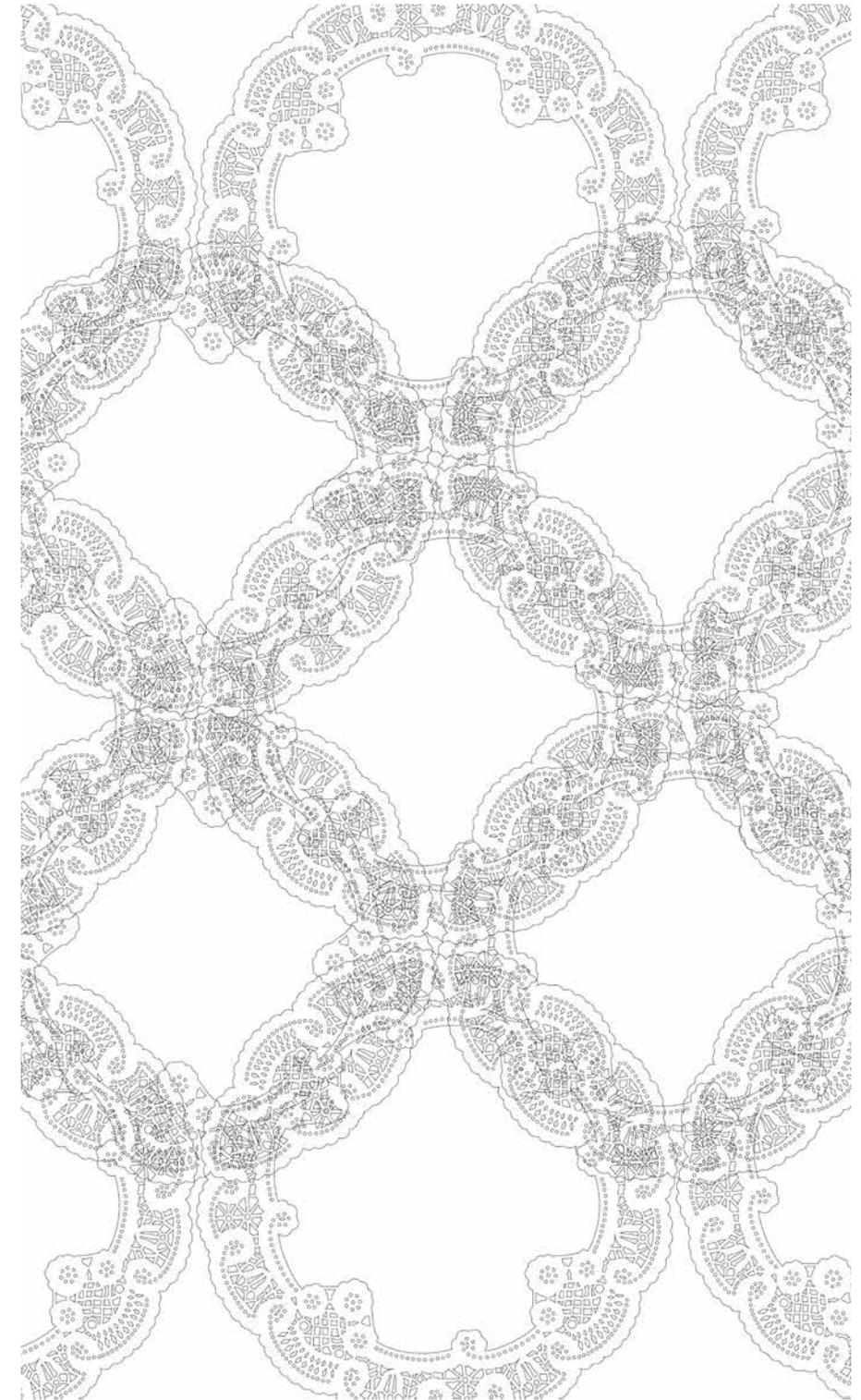


❖ Silla para el anfitrión, en blanco.

Fotos: Carolina Agudelo, 2013.



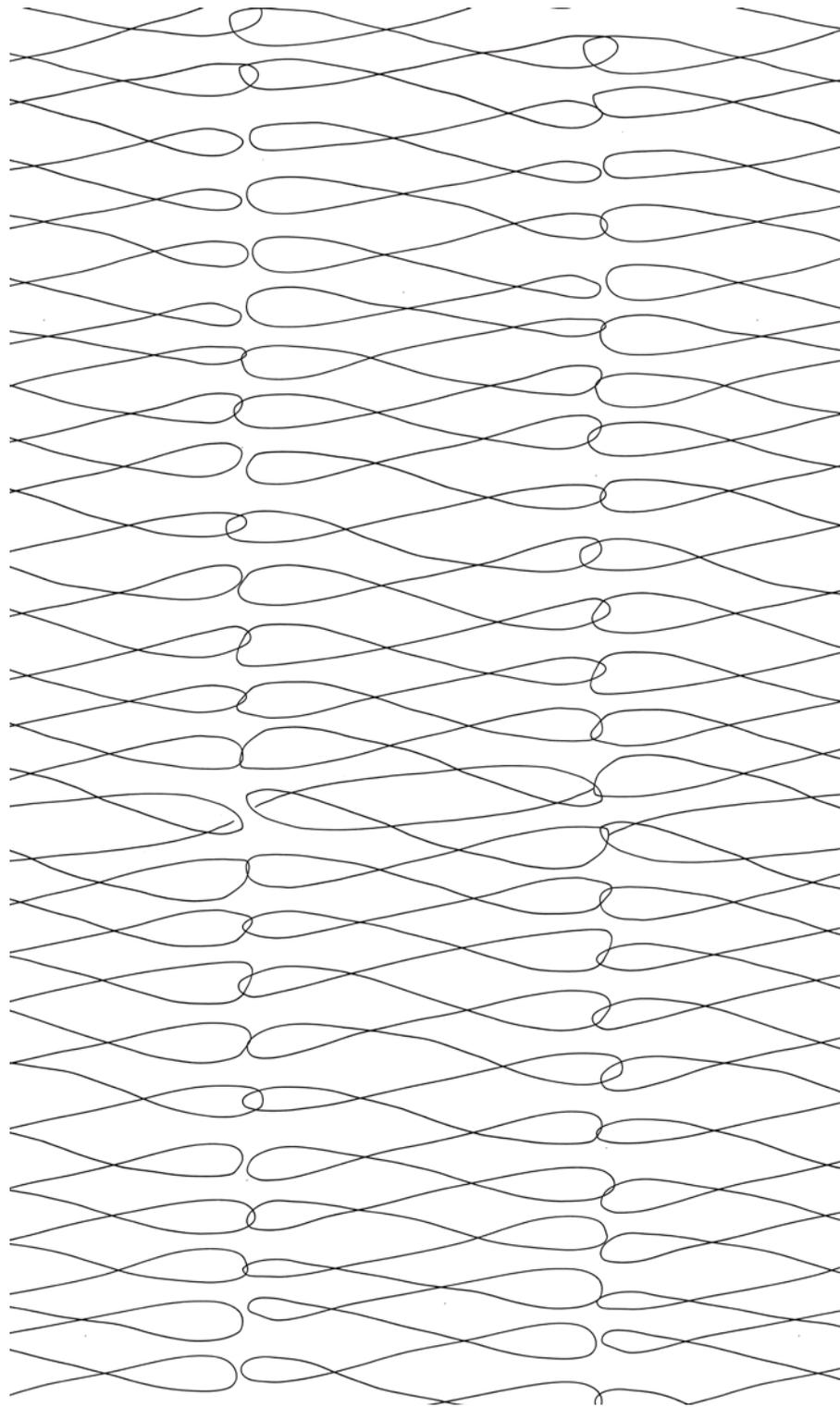
❖❖ Boceto de la silla de la anfitriona.



❖❖ Diseño de tapiz de la silla de la anfitriona.



❖ Silla de la anfitriona terminada.



❖ Diseño de tapiz de la silla del anfitrión.



Fotos: Carolina Agudelo, 2013.

❖ Boceto de silla del anfitrión.



❖ Silla del anfitrión terminada.



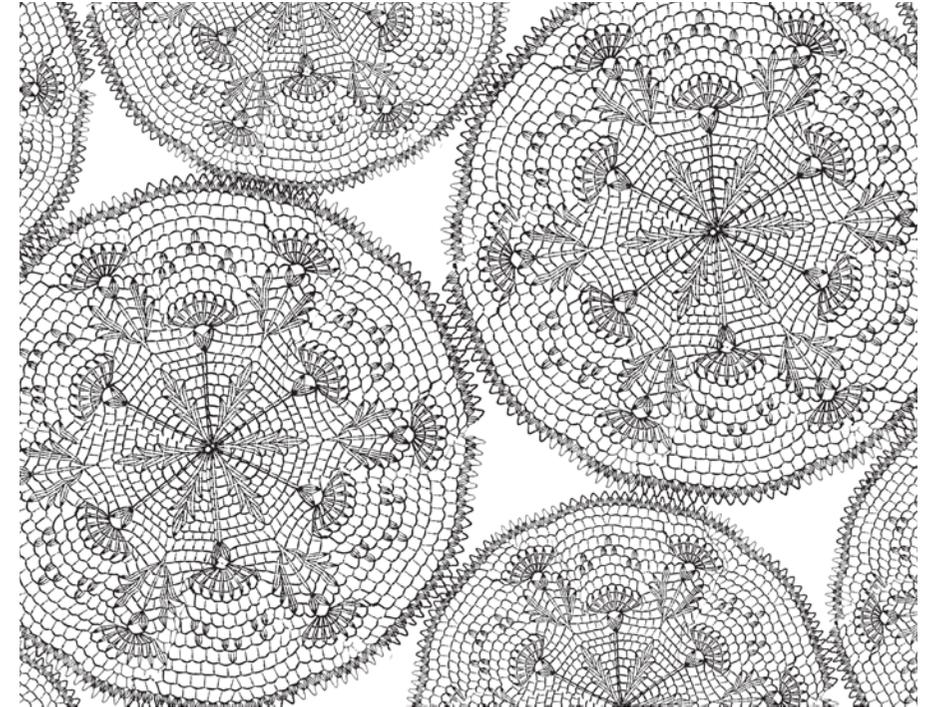
❖ Boceto de sillas para invitados importantes.



❖ Proceso de tejido en crochet, silla para invitados importantes.



❖ Proceso de fabricación de sillas para invitados importantes.



❖ Diseño de tapiz de silla para invitados importantes.



❖ Sillas para invitados importantes.



❖ Sillas para invitados importantes.



152



Fotos: Carolina Agudelo, 2013.

❖ Bocetos de sillas para invitados no importantes.



153

Foto: Juan David Contreras 2013.

❖ Sillas para invitados no importantes.



❖ Sillas para invitados no importantes terminadas.

La mesa

La mesa se definió en el espacio junto a los elementos de mobiliario descritos antes. En un inicio se especificó el espacio que ocuparía con un retablo de madera y dos soportes. Esto permitió definir el tamaño que se necesitaba para permitir la circulación en el espacio definido al lado de las sillas y con respecto a la ubicación de los platos sobre aquella.

La mesa que se pensó intervenir era rectangular, muy limpia en comparación con las sillas, por lo cual presentaba un problema de lenguaje entre las diferentes piezas de mobiliario. Sin embargo, en este proceso la mesa final apareció como un afortunado hallazgo que le dio toda la fuerza a la instalación final.

Así, en la búsqueda de una pieza que se ajustara en tamaño al prototipo elaborado en un principio, y que pudiera tener una conversación estética agradable con las sillas, apareció esta mesa de cedro, con talla ornamental. La mesa que finalmente fue incorporada al proyecto perteneció a un habitante de la ciudad de Tunja; se encontraba abandonada en una bodega; se limpió, pulió y pintó sin mayores modificaciones, salvo por un par de elementos estructurales de su base.



156

❖ Proceso de fabricación de una mesa.



157

La vajilla

La vajilla se trabajó desde la idea de los objetos del ritual y los gestos relacionados con ellos. En el orden de trabajo del proyecto fue lo primero que se diseñó pero es lo último que se presenta en este libro.

Mi *metodología* de trabajo de diseño inicia, casi siempre, con un *libro de bocetos*. En el caso de este proyecto intenté apoyarme en la bocetación en dos dimensiones para poder empezar a trabajar sobre la manera en que dispondría los platos. En las ilustraciones exploré las formas, los elementos como las carpetas de papel que son utilizadas como un reemplazo de las de crochet especialmente en pastelería, y el color entre el blanco y el dorado. Esta exploración se hizo a través de un trabajo de *collage* e ilustración que me permitió tener una base para pasar a los prototipos en tres dimensiones.

Los *prototipos en tres dimensiones* se manejaron con las mismas técnicas de *collage* e ilustración, pero esta vez hechos sobre platos de cerámica. La decisión sobre el tamaño de los platos correspondió a una escala que me permitiera superponer unas piezas a las otras para el diseño de los puestos. Se consiguió una vajilla completa tipo hotel, blanca, lisa, sin ornamentos ni dibujos. Los platos se volvieron el «libro de bocetos» y me permitieron entender y jugar con el volumen de las piezas y la superposición de encajes y llegar a una propuesta de forma fuera de los límites del plato y de sus condiciones tradicionales. Utilicé las carpetas en blanco y pintadas de dorado en diversos tamaños. Jugué con la tridimensionalidad, la personalidad de cada comensal y la narrativa impuesta a cada uno para pensar en los elementos de diseño de los prototipos. En la mayoría de los platos se ornamentaron los bordes para que la comida no los tocara, se escribieron instrucciones precisas sobre el uso de los cubiertos y en dónde debían descansar al terminar de comer, se hizo un plato de sopa inclinado y se hicieron platos como canastas en donde solo cabe un pan.

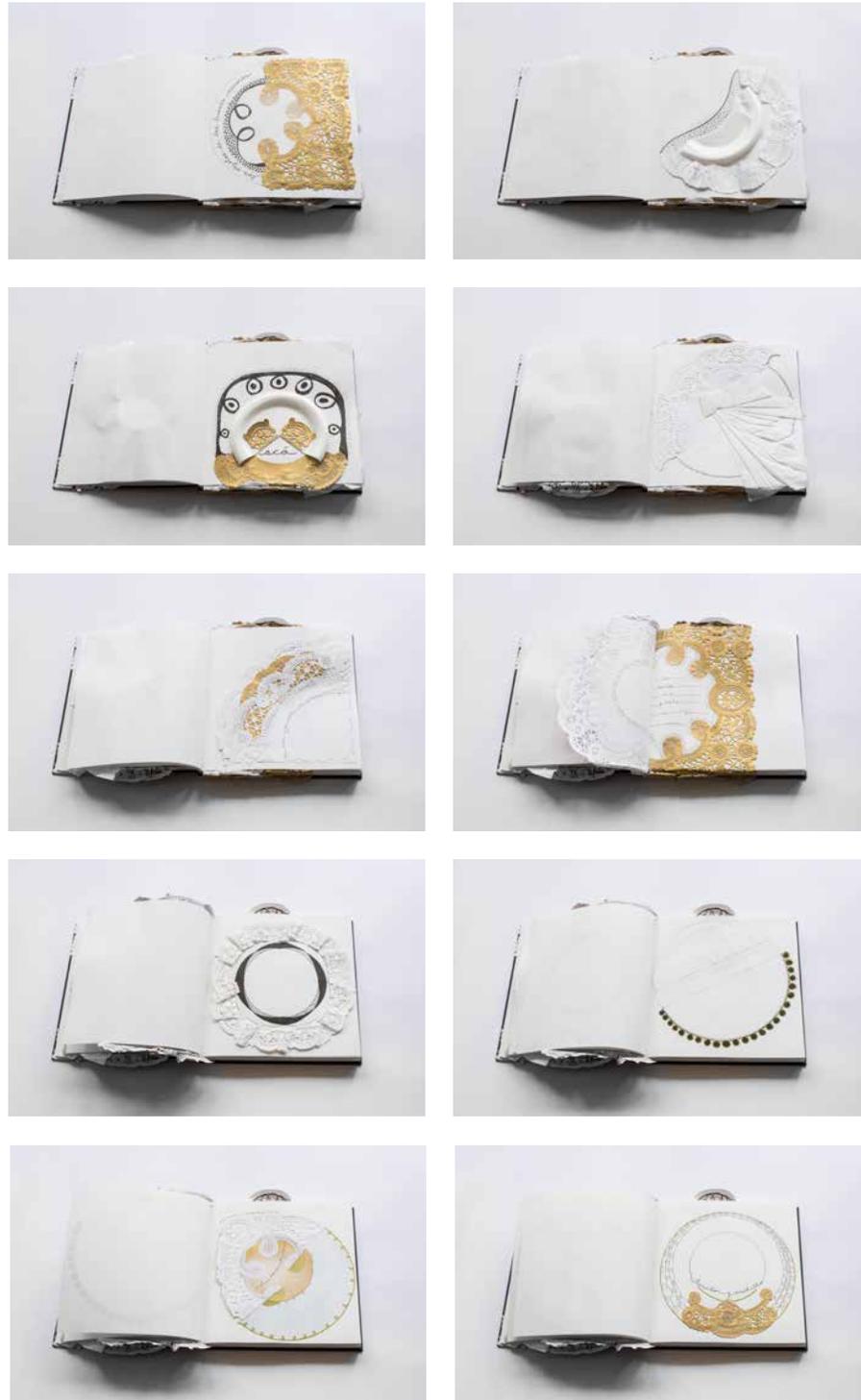


Foto: Juan David Contreras y Daniel Pinilla, 2014.

❖ Bocetos de platos.



160



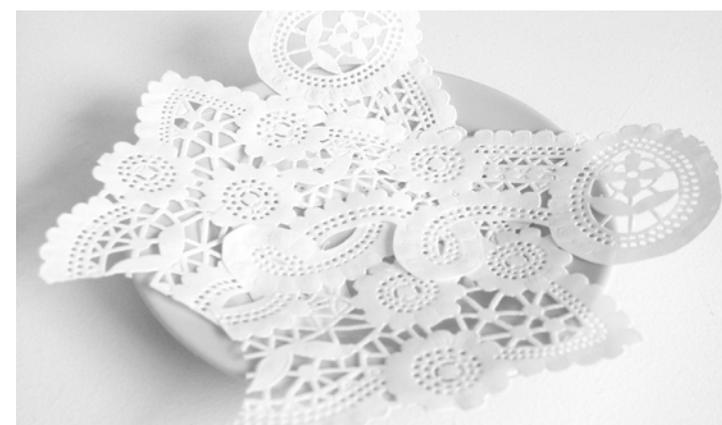
Fotos: Carolina Agudelo 2013.

161



⚡ Proceso de bocetación, 3D.

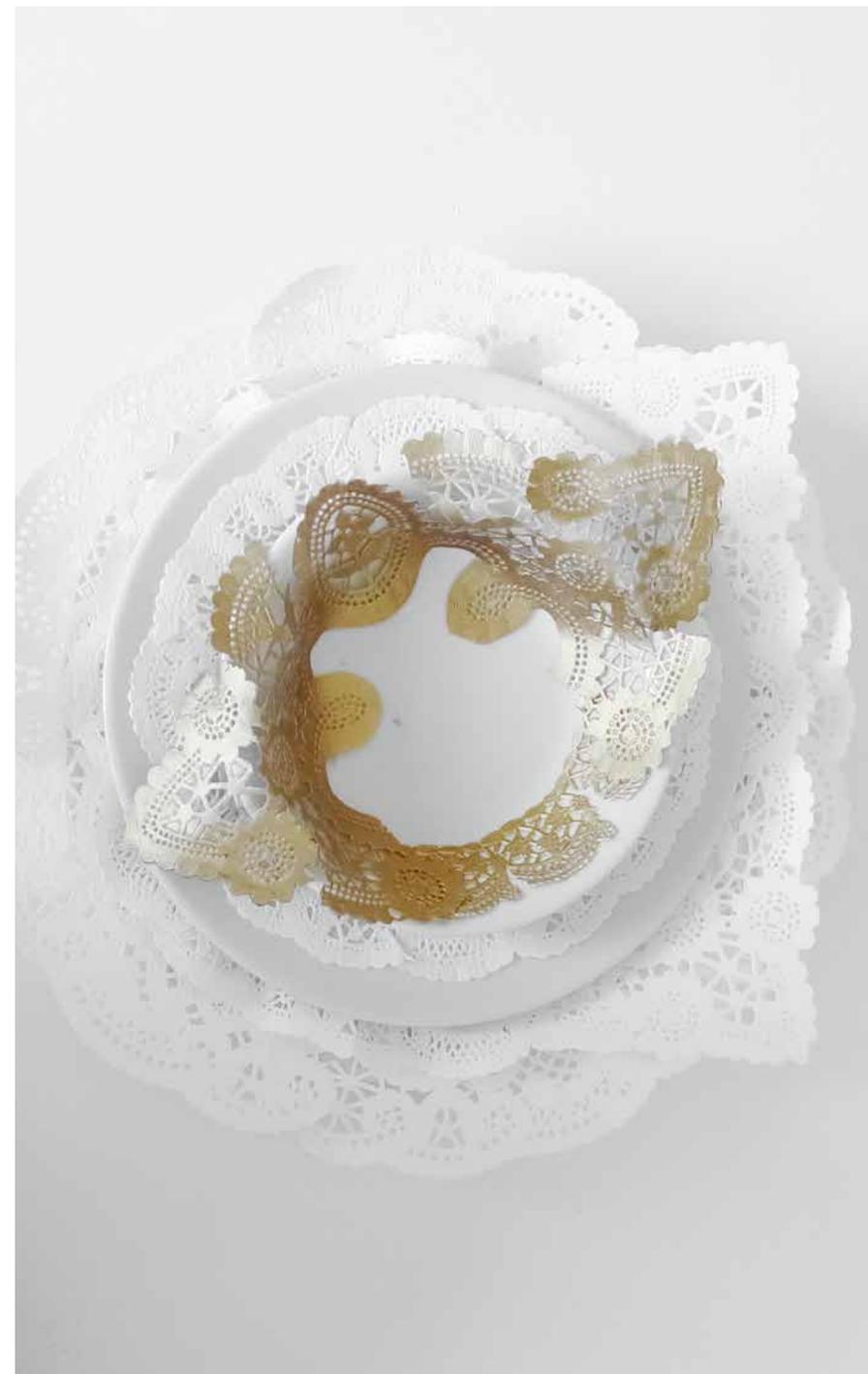
Platos para el pan:
se manejaron con la
idea de contenedor y
cesta. El pan descansará
sobre el intrincado
entrecruzamiento de
encajes que los componen.



Puesto para la anfitriona:
es de base blanca con
carpetas sobresalientes y una
corona dorada para el plato
hondo de encima.



164



165



166

Puesto para el anfitrión: El plato de base es dorado, así como el de la parte superior. Todos ornamentados con encajes dorados y un mensaje escrito en donde se sugiere el lugar para dejar el tenedor. Se descuelga una serie de encajes en dorado desde el plato hasta la mesa.



167



Puesto para el hombre invitado más importante: tiene media base de una carpeta dorada y dos piezas superpuestas de carpetas blancas, una con una leyenda sobre el lugar en donde va la servilleta y otra en relieve. Tiene una servilleta en la parte frontal que va adherida al plato.



170

Puesto para la mujer invitada más importante: Tiene una base blanca que tiene superpuesto un plato con una carpeta blanca tridimensional. Tiene un plato pequeño en blanco con dibujos ornamentales, una parte de una carpeta en dorado y una inscripción que sugiere el lugar en donde deben descansar los cubiertos. Se descuelga desde la mesa una carpeta cuadrada debajo del puesto.



171



Puesto para la mujer invitada menos importante: El plato base es dorado con encajes del mismo color sobresalientes por un lado. Una pieza blanca que tiene una servilleta adherida lateralmente. Un plato cortado que tiene un borde de encaje y otro borde pintado con el motivo de la carpeta.





174

Puesto para el hombre invitado menos importante:

Tiene una base de carpetas cuadradas y redondas superpuestas e inclinadas. Un plato con una carpeta dorada hacia arriba y un plato hondo compuesto por varias partes que lo inclinan hacia el comensal.

175



Fotos: Carolina Agudelo, 2013.

Este trabajo de prototipado permitió proponer forma y elegir los materiales para la experimentación material:cerámica y metal.

La *experimentación material* de la vajilla fue la más trabajada, puesto que era necesario trasladar la ligereza del papel a la cerámica y al metal, materiales rígidos y resistentes que debían verse delicados.

De esa manera la experimentación se inició con la elaboración de los encajes en cerámica, para lo cual se tomaron las carpetas y se redibujaron, simplificando y definiendo mejor su forma, puesto que se necesitaban plantillas para poder cortar a mano el encaje sobre el barro húmedo; se utilizó un programa de vectores que permitió su posterior corte con láser sobre diversos materiales. Así, se realizaron plantillas en diversos materiales (papel, cartón, plástico, acrílico) y se hicieron varias pruebas: las de acrílico resultaron las más adecuadas para hacer el bajo relieve y realizar los cortes. A continuación se cortaron diferentes plantillas de diversos diámetros y tamaños para hacer una especie de producción «seriada» de encajes cerámicos hechos a mano. A la par con la decisión de las plantillas vino otra relacionada con el grosor de la cerámica en la que se iba a trabajar el encaje. No podía ser muy gruesa ya que perdería delicadeza, y no podía ser muy delgada porque se quebraría con facilidad al secarse y quemarse las piezas.

Una vez se tuvo este problema resuelto se decidió utilizar moldes de platos estandarizados, que conservaban la escala de los platos sobre los que se hizo el prototipado inicial. Los platos fueron simples, de corte limpio, sin mucha información, para poder recibir los encajes e ilustraciones.

Con los platos definidos se tuvieron las bases sobre las que se hicieron las piezas y se pudo iniciar la fase de elaboración de los volúmenes con los encajes. Este proceso requirió múltiples ensayos para definir los soportes de las curvas y los ángulos adecuados en los que la pieza no se rompería y soportaría las dos o tres quemadas que se necesitarían. Dicho proceso fue muy interesante porque permitió llevar la cerámica hacia el punto máximo de tolerancia respecto de su grosor y curvatura.

Por otra parte, la solución de los esmaltes, la pintura que se aplicaría a la cerámica para darle acabado, fue en unos casos muy simple y en otros, compleja. En el caso de los blancos, fue simple y sin mayores contratiempos ya que es un esmalte fácil de aplicar y sin más condiciones de temperatura. Mientras que en el caso de los esmaltes dorados, al estar estos compuestos por oro, debían aplicarse con extrema atención y la temperatura debía estar controlada. Se hicieron algunas pruebas que para efectos del proyecto resultaban en error, como en el cambio de color dorado a púrpura por el aumento de temperatura o la huella del pincel de aplicación sobre la pieza, pero que resultaron interesantes como parte de esta experimentación. Se pudo solucionar la base dorada con aerógrafo. Los textos y dibujos se hicieron con oro y esmaltes a mano, pero la factura no fue la ideal, por lo que se toma la decisión de hacerlos con *decales* impresos digitalmente con pigmentos cerámicos. Los decales son diseños hechos sobre un papel de transferencia de pigmento que se fija a la cerámica por medio del calor. Esto permitió obtener nitidez y limpieza en los mensajes escritos y los dibujos.



❖❖ Proceso de fabricación de encaje calado en cerámica



❖❖ Proceso de fabricación de encaje calado en cerámica.



⚡ Proceso de fabricación de moldes de platos.



Fotos: Carolina Agudelo, 2015.



❖ Proceso de obtención de volúmenes de los platos.



❖ Proceso del esmalte dorado y decales en cerámica.



Fotos: Juan David Contreras, 2014.

Tomadas las decisiones en cuanto a la cerámica, seguía entonces la experimentación con los metales. En principio se hizo la experimentación de los encajes con las piezas caladas a mano sobre lámina de bronce. El problema era que requerían mucho tiempo de elaboración y no quedarían con el nivel de detalle que se necesitaba. De esta manera, se intentó el corte sobre bronce con láser. El bronce es un material que requiere equipos de corte que no se tienen en el país, y así la mejor prueba lograda se hizo sobre acero inoxidable, con el nivel de detalle esperado y la factura en el corte, pero este metal no se puede recubrir de oro. Se intentó también hacer una prueba sobre malla de acero de diversos calibres, que dan una textura y una flexibilidad interesantes, pero que tampoco se puede recubrir de oro.

Entonces, en la búsqueda de una solución alternativa que permitiera el uso del dorado dentro de las piezas se encontró un material flexible que se dejaba cortar con láser sin mayores problemas: la chapilla de madera. Los cortes no tuvieron ningún inconveniente, pues el láser controlado permite cortar el material sin quemarlo o afectarlo demasiado. El recubrimiento con dorado se intentó con hojilla de oro, pero resultó imposible lograr la factura deseada. Fue entonces cuando se recurrió de nuevo a los textiles y sus técnicas. El foil es una técnica de acabados para lograr brillos metálicos en las telas, utiliza como base un pegante de agua, ligero como el PVA⁰⁹. Al aplicar el pegante sobre la chapilla, que es un material poroso, esta adquiere mayor flexibilidad y acepta el papel foil, por lo que las piezas de encaje dorado se hicieron con madera y foil para textiles; dichas piezas se adhirieron a las piezas de cerámica.

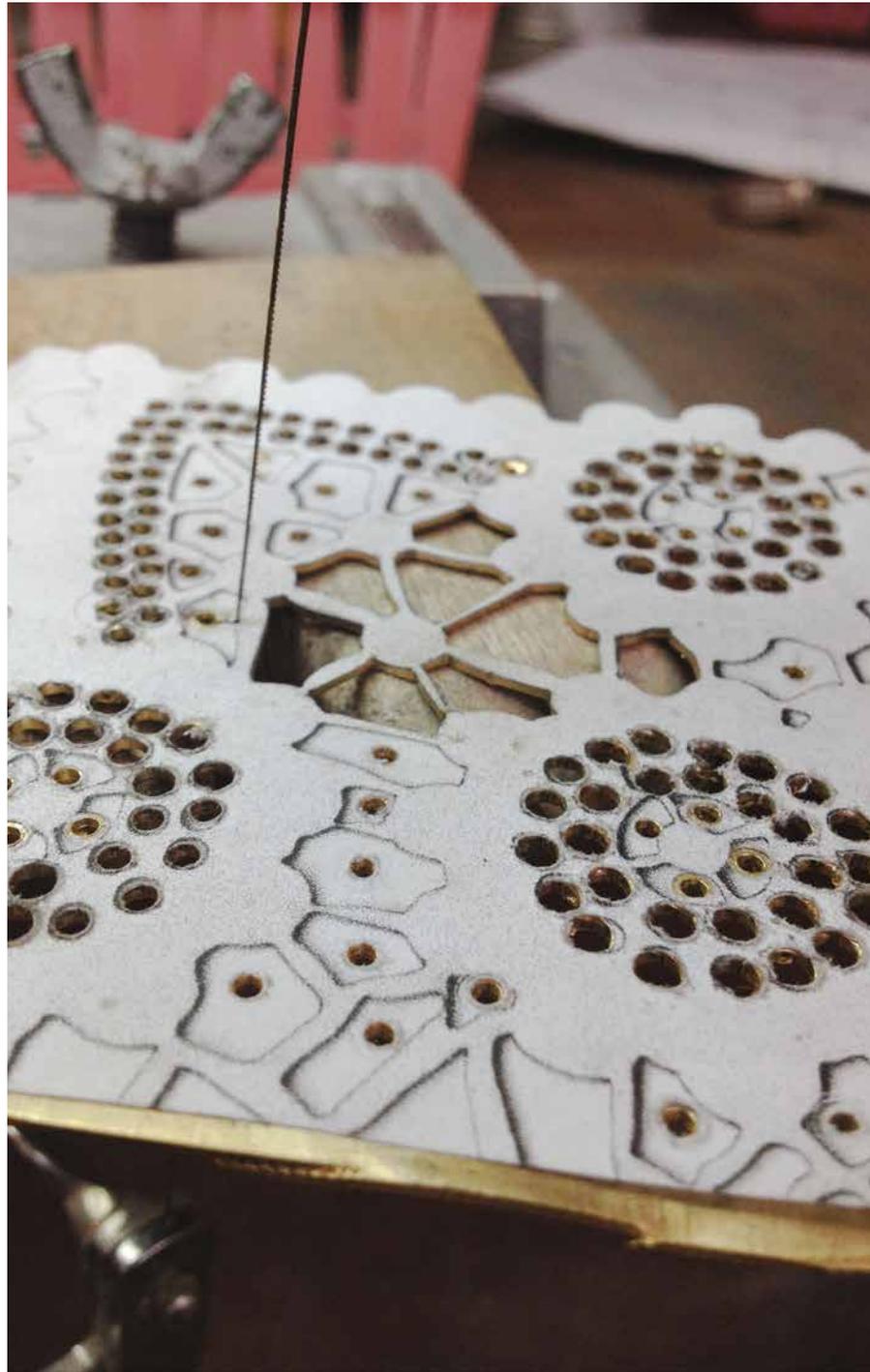
Algunas piezas bocetadas tenían servilletas que fueron prototipadas en tela de algodón y lino, con mensajes estampados en dorado y relieve. Las piezas fueron cosidas a los platos, a los que se les dejaron ojales para poder pegar las servilletas.

186

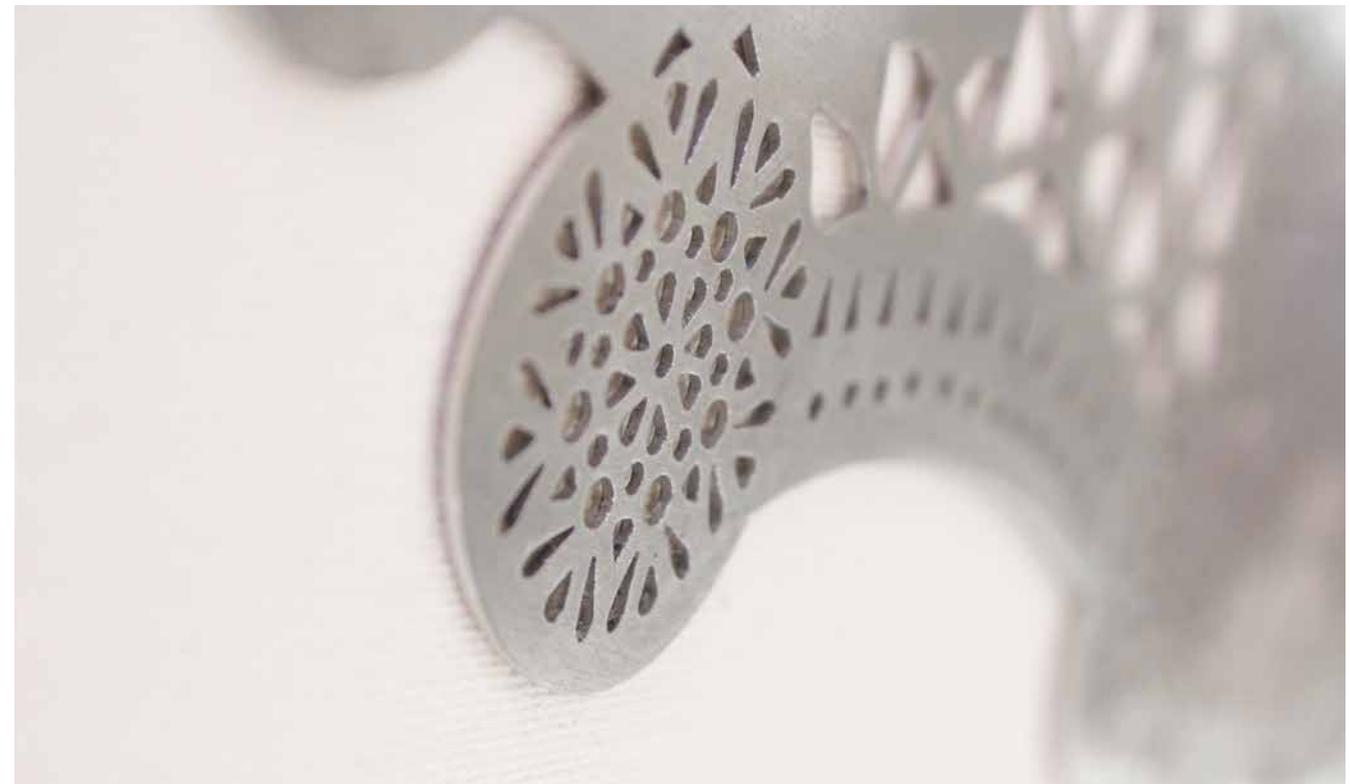
⁰⁹ El polivinil acetato es un componente usado en pegantes para madera, papel u otros.



❖ Proceso de esmalte en blanco.



❖ Proceso de calados y cortes con láser en bronce y acero.



Fotos: Carolina Agudelo y Juan David Contreras, 2013.



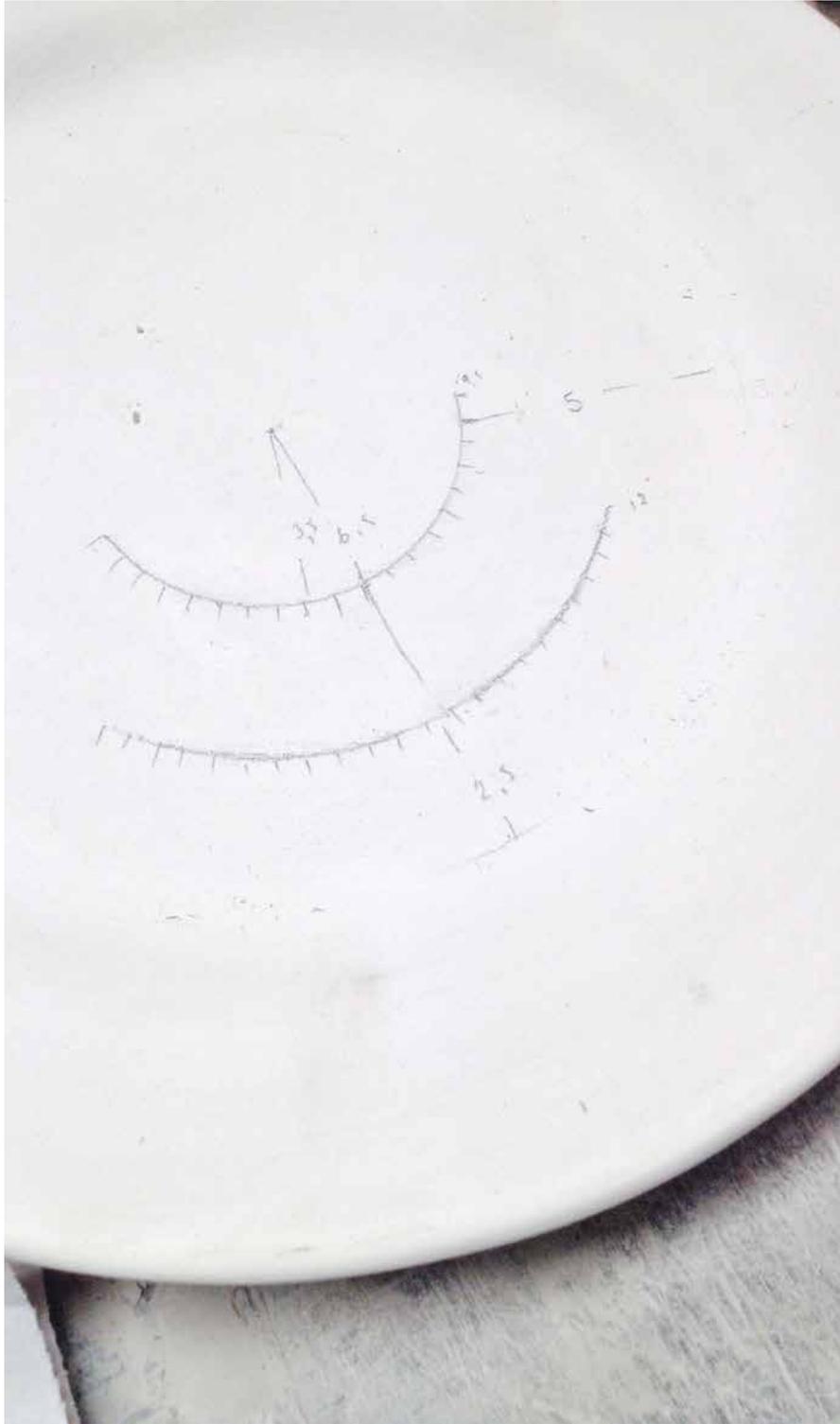


⌘ Proceso de corte con láser y recubrimiento dorado sobre chapilla de madera.



Fotos: Carolina Agudelo y Juan David Comtreras 2013.

192



❖ Proceso de elaboración de las servilletas.



Fotos: Carolina Agudelo, 2012.

193

Algunas piezas bocetadas tenían servilletas que fueron prototipadas en tela de algodón y lino, con mensajes estampados en dorado y relieve. Las piezas fueron cosidas a los platos, a los que se les dejaron ojales para poder pegar las servilletas.

Platos finales





200



201

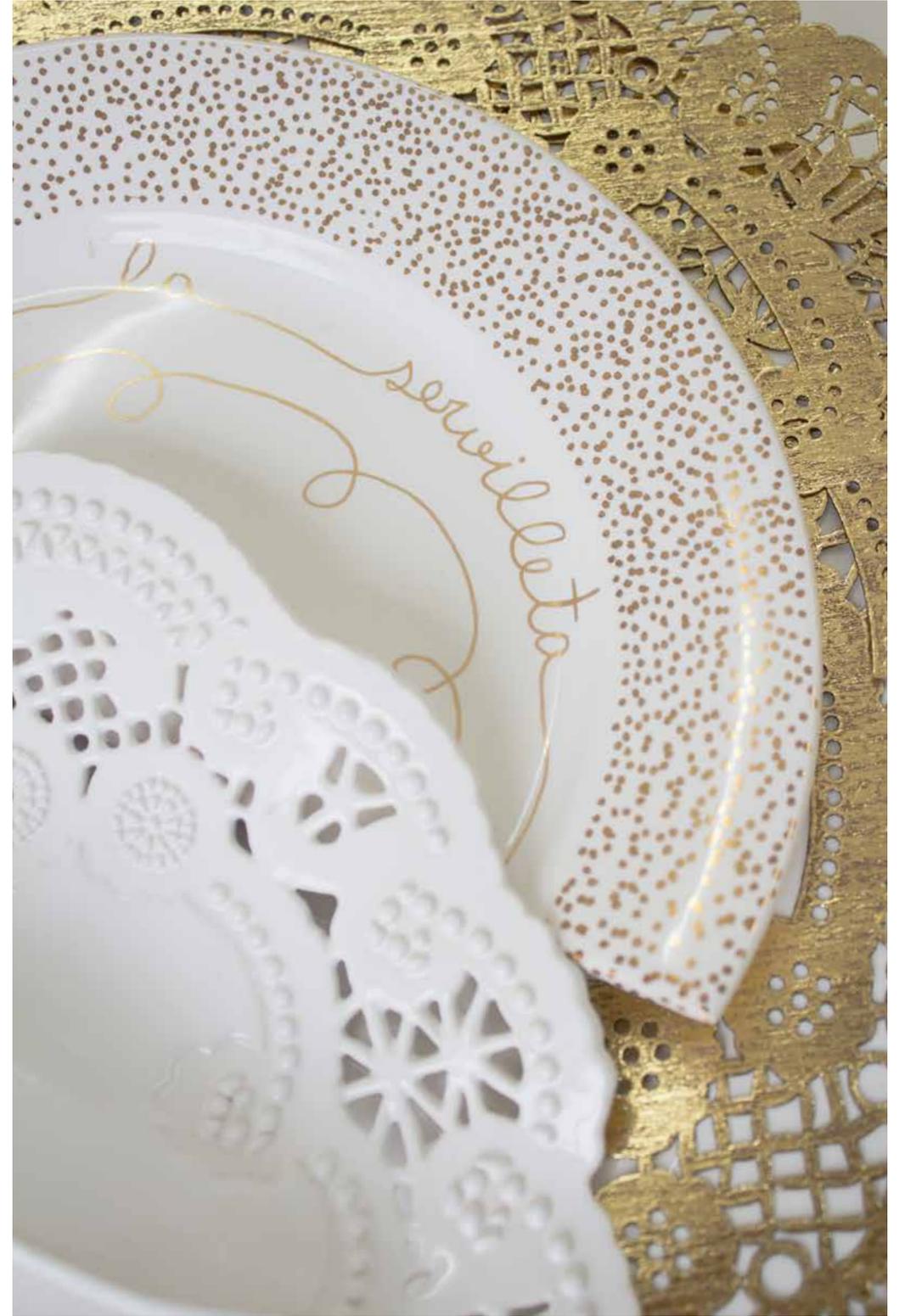






Foto: Juan David Contreras, 2013.

❖ Instalación «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».

IX

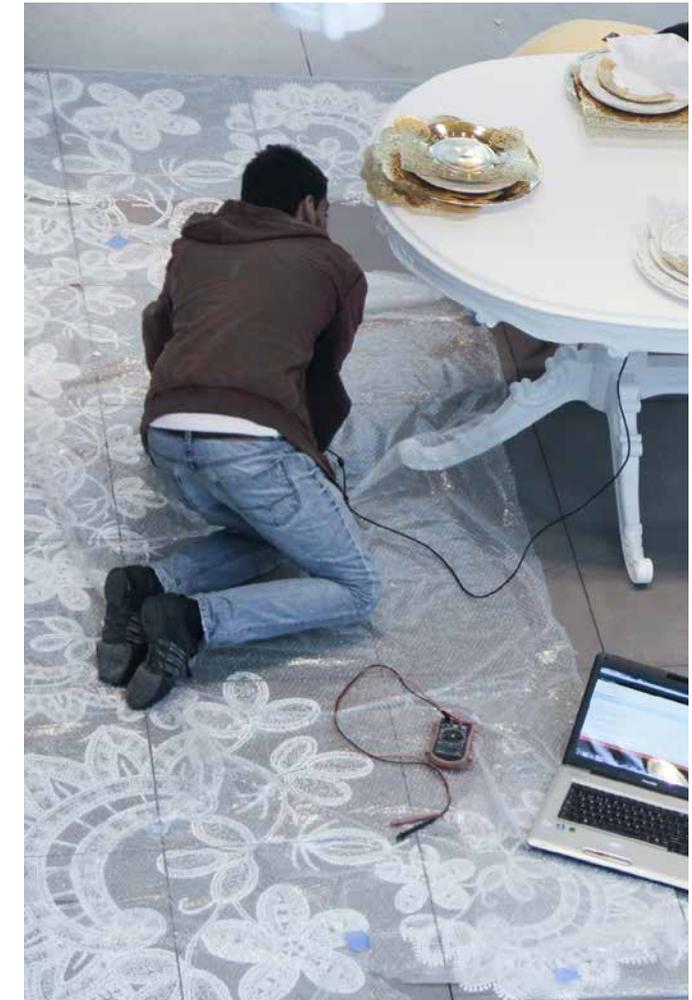
—
La puesta en escena de
«*El espacio de las buenas
maneras, los objetos de
las buenas costumbres*»
—

La puesta en escena de las piezas diseñadas para el proyecto como una instalación de espacio y objetos se llevó a cabo en la Galería La Localidad de Bogotá, escogida por ser un espacio neutro, de pisos en concreto, paredes blancas y un gran ventanal.

208

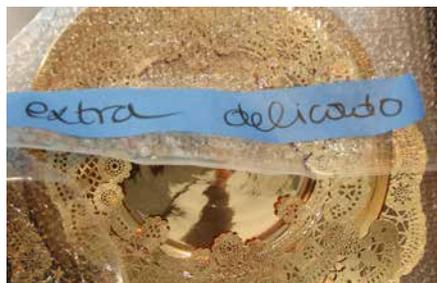


⚙️ Montaje de «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».



Fotos: Taira Rueda, 2013.

209



⦿ Montaje de «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».



Foto: Juan David Contreras, 2013.

❖ Instalación «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».



Instalación «El espacio de las buenas maneras,
los objetos de las buenas costumbres».





⦿ Instalación «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».



❖ Instalación «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».

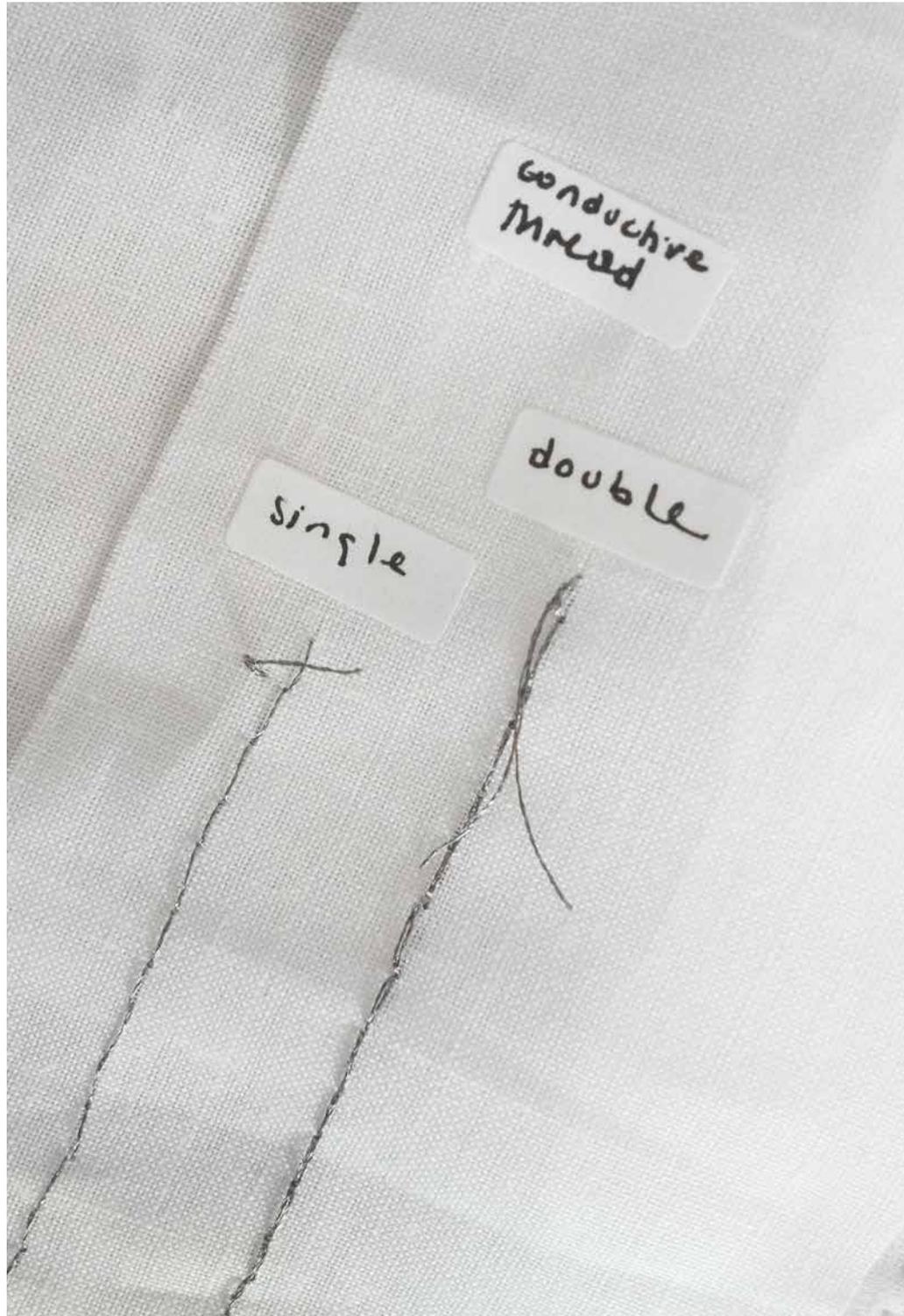


Foto: Carolina Agudelo, 2013.

⚡ Desarrollo mecánico y electrónico para el movimiento de las servilletas.

X

—

El espacio *reactivo*

—

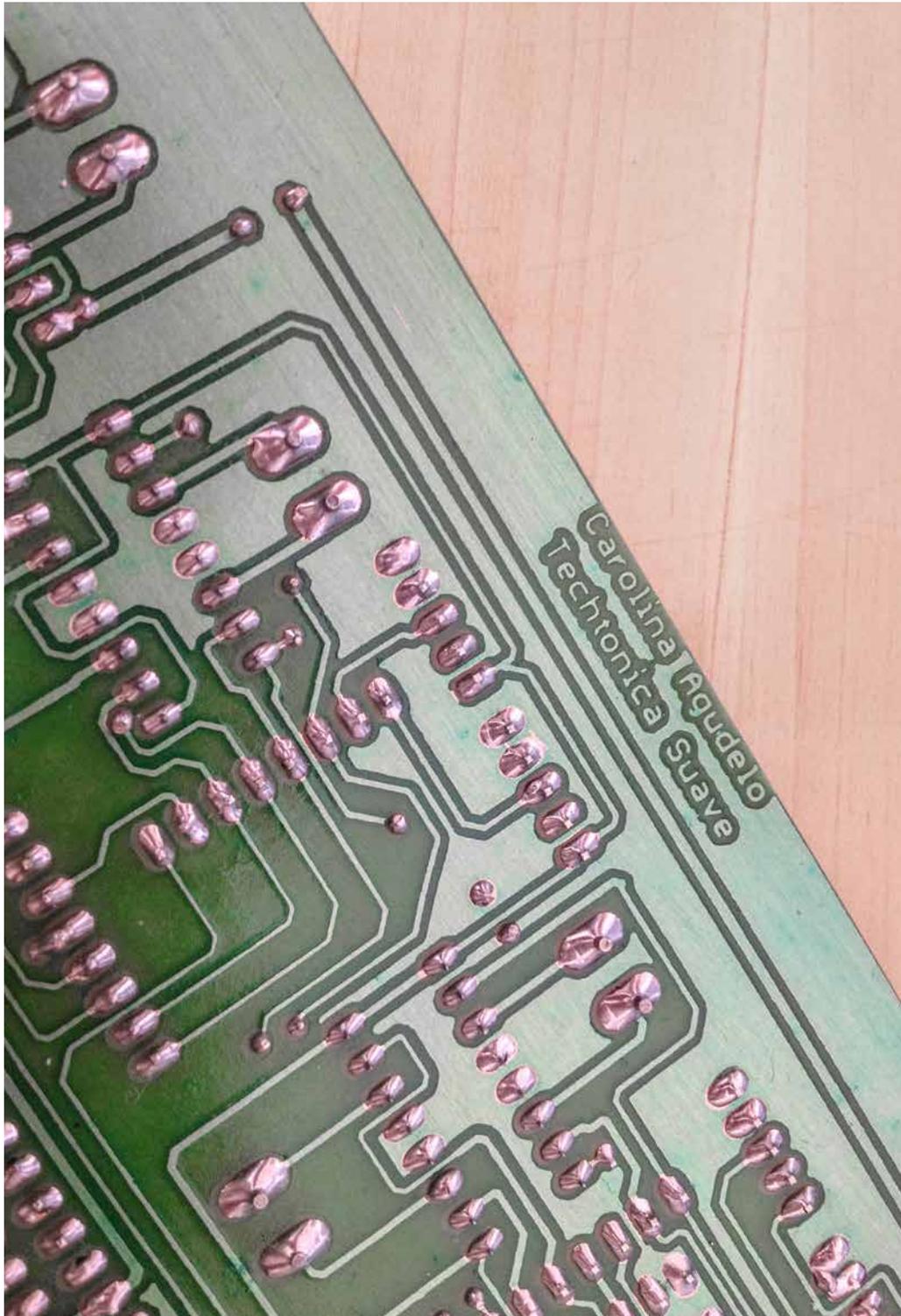


Foto: Carolina Agudelo, 2013.

Uno de los objetivos del proyecto era la propuesta de un espacio reactivo, que reaccionara a diversos estímulos. Con esto en mente se diseñó la interacción del proyecto, que se definió a partir de las normas de la *Urbanidad de Carreño*.

La interacción debía definirse desde los gestos de las personas al sentarse en la mesa y desde los objetos. La mesa, entonces, fue el objeto que se intervino para centrar en el espacio de la instalación la interacción, con las servilletas como los puntos focales de la acción. Estas se desplegarían al sentarse un comensal a la mesa y se recogerían al retirarse.

Se tomó como guion de la experiencia el inicio del ritual de la comida, presidido e iniciado únicamente por la anfitriona de la casa:

«10 - Llegada la señora de la casa al comedor, toma ella asiento, y todos los demás hacen lo mismo inmediatamente [...]» (p. 314).

«11 - Al sentarse a la mesa, cada persona toma su servilleta, la desdobra y la extiende sobre las rodillas [...]» (pp. 314, 315).

El desarrollo de la interacción inició con la experimentación con aleaciones con *memoria de forma* (conocidas en inglés como *shape memory alloys* o SMA), alambres que se contraen y expanden con el cambio de la temperatura. Se utilizó un alambre bastante delgado que podía recoger y expandir una hoja de papel pero no una tela pesada de algodón o lino.

Al descartar esta posibilidad se pensó en el desarrollo de una serie de piezas mecánicas que bordadas a las servilletas las hicieran expandir y contraer. En esto se concentró todo el desarrollo de la composición eléctrica y mecánica.

Unos alambres más fuertes estarían atados a los sistemas mecánicos que los harían mover con piñones. Los alambres atravesaron la mesa y los platos por unos agujeros previamente definidos para permitirles movimiento con libertad.

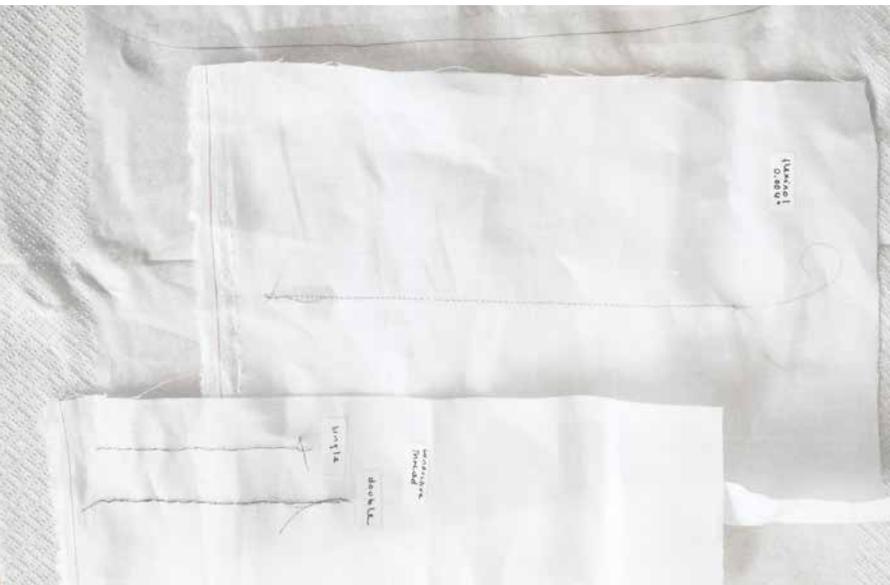
Los alambres se bordaron a las servilletas.

En el caso de las servilletas cortas, los alambres tuvieron unas guías bajo la mesa para permitirles ir y volver. Este mecanismo se hizo necesario ya que los alambres por sí mismos no tenían la fuerza para regresar a su punto de partida.

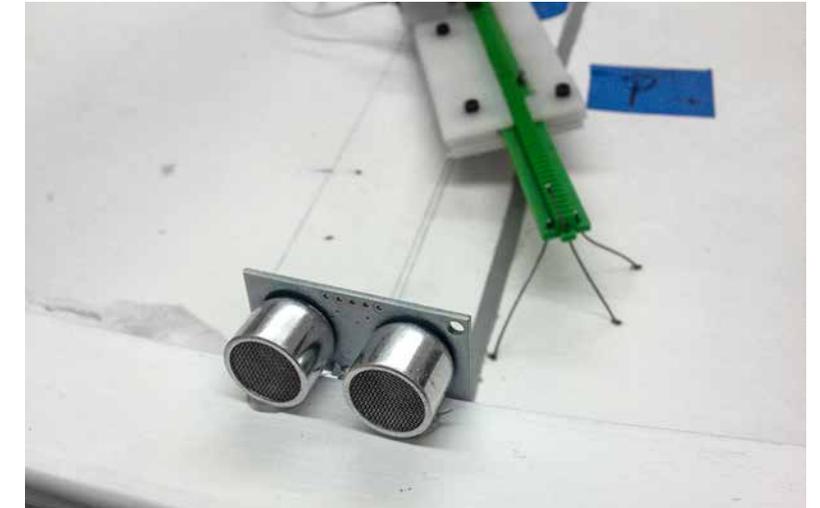
En el caso de las servilletas largas, los alambres tuvieron pesas que les daban el peso necesario para poder estirarse y volver sin que se desengranaran del sistema que les proporcionaba movimiento.

<https://vimeo.com/lasbuenasmaneras>

224



⌘ Desarrollo mecánico y electrónico para el movimiento de las servilletas.



Fotos Carolina Agudelo, 2013.

225



Foto: Daniel Pimilla. 2014.

XI
—
Las manos que hicieron
posible este proyecto
—

No se puede concluir este libro sin una sección dedicada especialmente a los maestros hacedores que hicieron posible este proyecto:

El taller de cerámica de don Gregorio León

Dedicado al oficio de la cerámica hace quince años, don Gregorio es un hombre curioso, trabajador, amante de los retos y testarudo. Trabaja y vive en el barrio Alfonso López, cercano a la zona de venta de materiales para trabajos manuales, la calle 53 en Bogotá. Conocí a don Gregorio por mis estudiantes de Diseño de la Universidad de los Andes y siempre admiré su solvencia para resolver los proyectos y cada uno de los retos de diseño y materiales a los que se enfrentaban los estudiantes después de las tutorías de los proyectos. Trabajé por espacio de cuatro meses en su taller para poder traducir mis ideas del papel a la arcilla, fue mis manos derecha e izquierda en la materialización de la vajilla.

La vida de don Gregorio transcurre entre los encargos de piezas seriadas para los almacenes de la calle 53 y estos proyectos, en los que se puede salir de la rutina y asumir retos, como él mismo lo expresa: «El trabajo fue muy interesante y un reto dentro de los ceramistas que conozco. Por el calado de las piezas, las formas, los tamaños y lo delicado. Es una satisfacción lograr un proyecto así en donde uno se sorprende de lo que sale de las manos».

Sobre su equipo de trabajo, don Gregorio dice que es «un grupo muy bueno, amigos, de buen trato y buena compañía unos a otros. Se siente uno contento de no cambiar el equipo». Este equipo lo integran: Marisela Avendaño, con 30 años de experiencia en cerámica; Luz Aurora Carrascal, con 22 años de experiencia en cerámica; Luis Alberto Martínez, «Lucho», con 12 años de experiencia en cerámica; Edilsa Presnay, con 25 años de experiencia en cerámica.

El taller de ebanistería de Javier Torres

El mundo de la madera y la ebanistería es un lugar cómodo y emocional para mí. Mi abuelo era ebanista, y pasé gran parte de mi niñez en un taller de maderas. Mi conexión con los ebanistas es entonces de emoción: admiro sus manos y valoro enormemente su trabajo.

Javier apareció en la vida de los estudiantes de la Universidad de los Andes y en mi vida en el primer semestre del 2010, en la realización de un proyecto de mobiliario que nunca habría existido sin sus manos. Los muebles tenían la huella de aquel que ha superado el miedo a un material, aquel conversador que a su antojo puede convencerlo de hacer lo que sea. Las piezas fueron presentadas el año siguiente en varios encuentros de diseño y se robaron la atención por el manejo material y técnico.

Desde ese semestre Javier ha sido el corazón y el cerebro de la materialización de incontables proyectos que han hecho los estudiantes de Diseño en la

Universidad de los Andes. Es un hombre tranquilo, de manos fuertes y una gran curiosidad. Esa curiosidad lo lleva a ser extremadamente experimental, y no hay problema de diseño que le quede grande.

En este proyecto tenía el reto de modificar los muebles para lograr lo que se buscaba en términos de forma y que había sido definido en el papel. Retos importantes como la madera curvada de la silla de la anfitriona se pudieron resolver con éxito gracias a la animada conversación de Javier con sus materiales.

Pero el trabajo de Javier nunca para al terminar una pieza: es un mago para solucionar montajes y tiene la cabeza clara para solucionar cualquier problema que se presente. Sin su ayuda, el sistema mecánico que movía las servilletas de la mesa no hubiera funcionado nunca.

Las manos tejedoras de doña Cecilia Ovalle

Doña Cecilia aprendió el crochet de su mamá; ella y sus hermanas lo llevan a la práctica en su tiempo libre y más que nada para hacer cosas para ellas mismas y sus casas.

Conocí el trabajo de doña Cecilia en el desarrollo de un proyecto de mi clase de vestuario. Ella es la mamá de uno de los estudiantes que hicieron parte del equipo, y fue la encargada del tejido de todo el proyecto. Me sorprendió la rapidez con que hizo la pieza y las decisiones de tejido para poder resolverla. Puede decirse que tiene un grado en crochet, y su casa es reflejo de esa maestría femenina de una labor que conecta generaciones enteras de mujeres que sus hijos (no hijas) aprecian con emotividad.

El taller de estampación, mi laboratorio y el de las chicas ÑO

ÑO son las letras que nombran el edificio en donde esté el taller de estampación en la Universidad de los Andes. De ese segundo piso, con amplia terraza, han salido los últimos siete años diseñadoras enamoradas de los textiles y sus técnicas, que han hecho parte del renacer de los oficios alrededor de los textiles en la universidad.

Ese es mi lugar natural. Soy estampadora. En este espacio se hicieron todas las intervenciones materiales del piso, los muebles y los platos. Se imprimieron baldosas de cerámica, chapillas de madera y telas. Mi mano derecha, sobre todo en la estampación de las baldosas, fue Nury Labrador, técnica en textiles y aprendiz de joyería.



❖ El taller de don Gregorio León.



❖ El taller de don Gregorio León.

El taller de don Gregorio León.





❖ El taller de don Gregorio León.

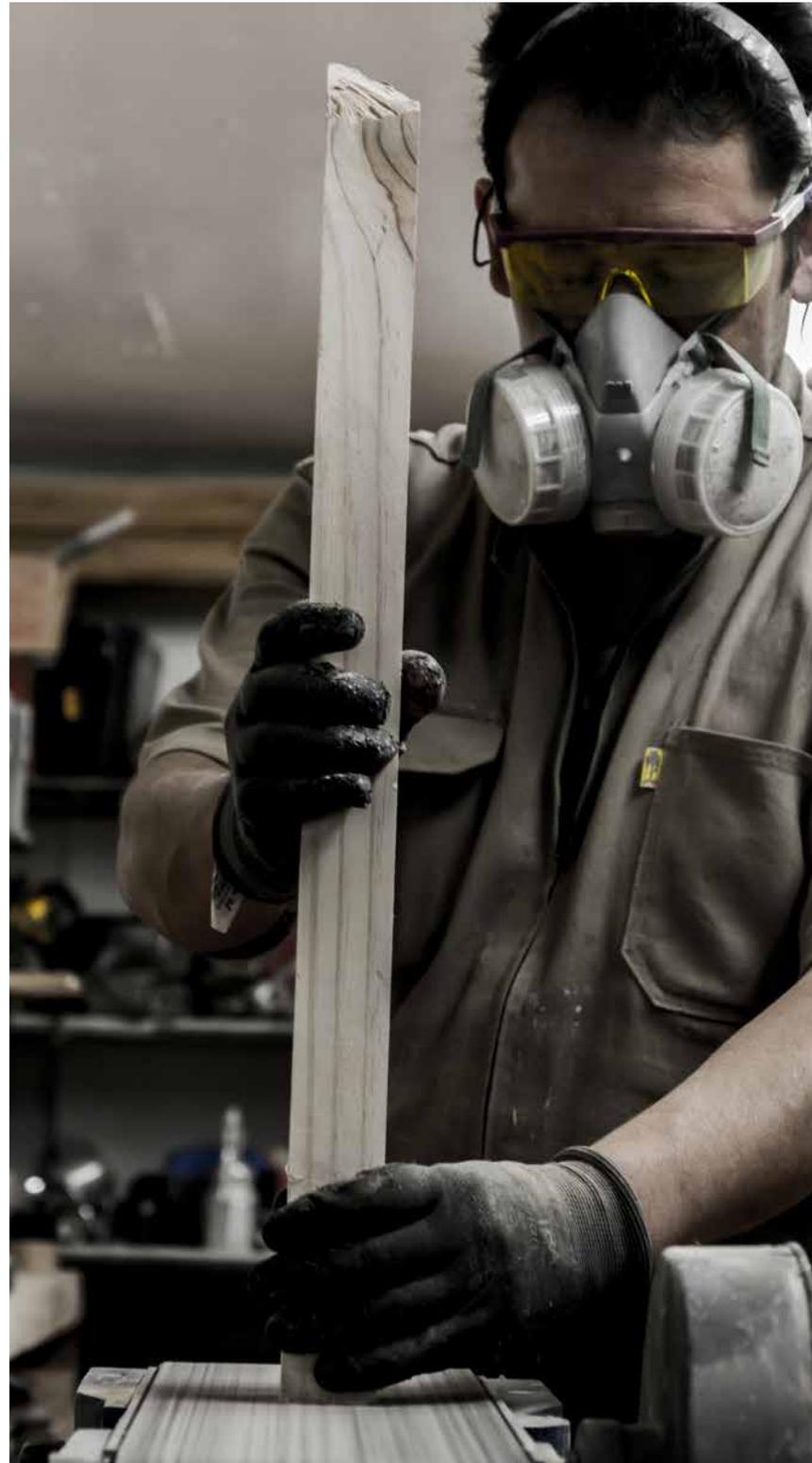


❖ El taller de don Gregorio León.

240



⌘ El taller de Javier Torres.



241



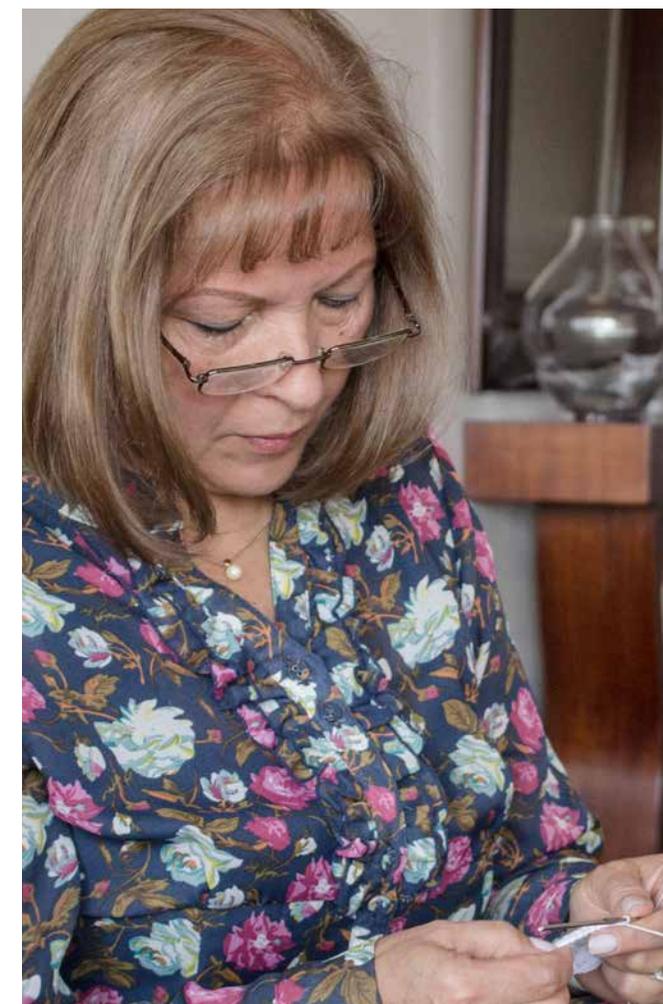
Fotos: Daniel Pinilla, 2014.



El taller de Javier Torres.



❖ Doña Cecilia Ovalle.



Fotos: Juan David Contreras, 2014



Doña Cecilia Ovalle.





Foto: Juan David Contreras, 2013.

⚡ Instalación «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres».

XII

—

Métodos y conclusiones

—

Métodos

El desarrollo de proyectos desde las tradiciones, los rituales y la memoria ha sido el eje en torno del cual se ha desarrollado mi producción de diseño. Estos elementos relacionados con la manera en que actúan, viven y piensan las personas están ligados a los métodos relacionados con el contenido emocional y experiencial del diseño.

«Un objeto favorito es un símbolo, configura un estado mental positivo, es un recordatorio de memorias agradables, y a veces es una expresión de uno mismo. Y este objeto siempre tiene una historia, un recuerdo, y algo que nos liga personalmente a él, a esa cosa en particular» (Norman, 2004, p. 6). El *diseño emocional* es sobre las relaciones que desarrollamos con los objetos que poseemos. Existe una razón por la que preferimos un objeto sobre otro, bien sea porque nos parece estéticamente agradable, o porque nos sirve para algo en particular o porque refleja algo de nuestra imagen o nuestra personalidad. Se elabora una distinción, o complemento, ente la necesidad y el deseo; algo que necesitamos está directamente determinado por la función que cumple y algo que deseamos está determinado por la cultura y la manera como nos vemos a nosotros mismos.

Este proyecto, como ya se revisó en los primeros capítulos de este libro, inició su recorrido determinando el espacio de investigación ligado a la casa y la definición de lo *doméstico*, que es la manera como habitamos, las relaciones, las rutinas y los rituales que desarrollamos en la casa. En otras palabras, el contenido emocional que ayuda a componer lo que reconocemos como *nuestro hogar*. Durante la fase de recolección visual sobre las casas bogotanas se trabajó bajo una guía de observación definida desde valores emocionales y experiencias que se buscaba observar, referidas a la manera como se relacionan las personas con los lugares que habitan, con el fin de encontrar las particularidades de las casas estudiadas que permitieron la construcción de un marco común desde la identificación de conceptos culturales y de comportamiento transversales ligados a estos valores emocionales. Esto, a la luz del *diseño emocional*, se trata de entender personas, más que usuarios, transitando sobre la idea del diseño centrado en los humanos, que, en el caso de este proyecto, es el diseño inspirado en los componentes culturales y tradicionales de los habitantes de un lugar específico.

El concepto escogido para desarrollar los objetos y la instalación permitió ligar su contenido emocional a un libro tradicional de buenos modales que hizo parte de la formación en urbanidad y comportamiento de muchas generaciones, actuando como un catalizador de memoria ligado a las vivencias de antaño de muchos bogotanos. La *Urbanidad de Carreño* habla de un pasado en torno del comportamiento y de lo que rigió a la sociedad por más de cien años, que se extraña y las nuevas generaciones desconocen. Desde esto puede introducirse la idea del *diseño reflexivo*, desarrollada desde el diseño emocional, y que habla «[...] acerca del mensaje, sobre la cultura, y sobre el significado de un producto [...]» (Norman, 2004, p. 83). De esta manera, las piezas que componen la instalación que concluye este proyecto están cargadas de significado y traen recuerdos, de modo que generan una conexión con el espectador que tiene el

contexto antes descrito; así, resultan en una experiencia de reflexión y experiencia influida por ese conocimiento y la cultura en general.

La experiencia de este proyecto está entonces diseñada desde la emoción y aquello que es relevante para las personas, sus rituales, sus valores, el contexto personal, cultural y social (Fulton, 2002, p. 14). El *diseño de experiencia* está completamente centrado en las personas y en la interacción con lo que las rodea, cualquier elemento perteneciente al universo tangible o intangible del diseño. «A pesar de la inclinación tecnocrática y materialista de la cultura, finalmente lo que estamos diseñando son experiencias, no cosas. Sí, los objetos físicos son frecuentemente el resultado de diseño más visible y tangible, pero su función primaria es enfrentarnos a una experiencia –una experiencia que es ampliamente moldeada por las relaciones de estos con el contexto (Gibson, 1979) y por el carácter contenido dentro del producto mismo (Norman 1998; Gaver, 1991). Obviamente la estética y la función cumplen un importante papel en todo esto» (Buxton, 2007, p. 127). La experiencia en torno de una mesa puesta, con unos roles definidos a la luz de una narrativa específica para hablar de las buenas maneras y las buenas costumbres de un pasado y una sociedad.

En la materialización de las piezas del proyecto estuvieron involucrados maestros hacedores que han dedicado su vida al aprendizaje y perfeccionamiento de la manipulación de diversos materiales. Este vínculo de estas personas fue fundamental en la toma de las decisiones técnicas que rodearon la realización de las piezas de la instalación. Fue un proceso a través del trabajo mancomunado, y el intercambio de saberes permitió la excelsa y delicada materialización, en un ejercicio de creatividad colectiva propio del *codiseño*, que, «[...] en un sentido amplio[,] se refiere a la creatividad de los diseñadores y de las personas no entrenadas en diseño trabajando juntas en un proceso de desarrollo de diseño» (Sanders, 2007, p. 6). Los roles en el proceso de diseño han cambiado poniendo a todos los miembros de un equipo a trabajar juntos, de modo que la toma de decisiones depende del grupo en pleno y su visión compartida del proyecto. Los maestros hacedores tomaron el rol de expertos con un considerable grado de especialización, en donde la experiencia para la resolución de los problemas materiales fue fundamental.

Tanto el diseño emocional como el diseño de experiencia y el *codiseño* hacen parte de las disciplinas emergentes del diseño centradas en diseñar con un propósito y no solo en el diseño de «productos»: un cambio sustancial en la manera como se diseña para modelar la sociedad, con las personas como centro del cambio.

Conclusiones

Esta investigación concluyó con la puesta en escena «El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres», que presenta el entendimiento de los elementos que componen la domesticidad bogotana, en especial el concepto y escenario escogido, que tienen como punto focal las casas de las abuelas bogotanas.

Es importante describir, para efecto de presentar las conclusiones, las metodologías del diseño, el arte y las ciencias sociales empleadas, con el fin de enfatizar su pertinencia en cada una de las fases de este proyecto de creación. De esta forma, la *etnografía visual* permitió obtener de primera mano información sobre las casas bogotanas y su domesticidad. A través de estas imágenes sensibles recolectadas pudieron construirse los *mapas visuales*, a los que llamamos *moodboards*, que son una herramienta de conclusión y comunicación usada por los diseñadores para comunicar con efectividad sus ideas en la realización de un proyecto. La *conceptualización* de los *moodboards*, que se convierten en *mapas conceptuales*, se dio por medio de las respuestas obtenidas mediante unos *questionarios* que se hicieron en el momento de la etnografía visual y de las sensaciones que comunicaban las imágenes seleccionadas para los mapas. Por su parte, el *prototipado de conceptos*, que es la apropiación de los conceptos estéticos para reconstruirlos desde el punto de interés de un proyecto, permitió la definición de una estética propia para el proyecto que nos ocupa, y se convirtió en el punto de partida para la construcción de los diferentes escenarios de diseño. La *construcción de escenarios* se basó en la conclusión desde los *insights*, los referentes y la creación de una narrativa propia que permitió comunicar los valores del concepto y el escenario de una manera efectiva. Para visualizar las conclusiones de los escenarios se realizaron *infografías*, que son la herramienta con la cual se comunica la información recopilada a manera de conclusión gráfica y permite establecer las ideas importantes y definitivas para la elaboración de un proyecto.

252

Para este proyecto en especial, la *construcción de narrativas* alrededor de los conceptos como insumo de la propuesta del escenario fue fundamental, considerando que el interés de diseño se centra aquí, en la manera como se puede dotar de poesía un espacio, teniendo en cuenta la recuperación de tradiciones y la forma como nos relacionaremos con ellas en el futuro; el alto contenido emocional de la información utilizada hace que la historia detrás de las piezas y el espacio propuesto sea fundamental. De las narrativas se pasa entonces a la *bocetación* y al *prototipado rápido*, para establecer la manera como se materializarán las ideas en torno de las piezas que se definieron para el proyecto. En estos bocetos y prototipos se establecen formas, tamaños, colores, texturas, materiales e interacciones de las piezas y el espacio, que se someten a evaluación para determinar su pertinencia. La *experimentación material* es fundamental para poder llevar los materiales fuera de sus fronteras tradicionales, que en este proyecto se asentaron en el mundo de los materiales rígidos con la apariencia de los suaves; esta experimentación se hace a través de la conversación animada con los materiales en los laboratorios y talleres y con los hacedores que estén involucrados.

La definición de los materiales y la realización de los *prototipos finales* son la conclusión del proyecto y deben dar fe de lo explorado y de las decisiones tomadas en cada una de las fases de un proyecto.

Con las metodologías descritas, el proyecto indagó, entonces, ¿Cuál será el aporte de los materiales textiles en la construcción y ambientación de espacios interiores en el futuro? Esta pregunta animó a explorar primero la casa bogotana, cuyos re-

sultados, traducidos en escenarios de proyectos, permiten la lectura de la estética y los rituales que durante generaciones se han mantenido, de lo cual se concluye que el diseño puede reconocer los insumos locales y las experiencias sociales de su entorno inmediato para proponer experiencias efectivas y productos ligados a las historias de una sociedad, relacionados con las ideas desarrolladas en torno del *diseño emocional* y del *diseño de experiencia*. Los espacios de hoy y del futuro en el reconocimiento de esas experiencias e historias pueden ser contenedores de productos, tangibles e intangibles, que ayuden a pensar en una relación más a largo plazo, menos cambiante, de las personas con ellos.

A través de la exploración de los materiales textiles, se encontró que los espacios del futuro necesitan propuestas que permitan expresar la emoción y a la vez cumplan funciones de recubrimiento, estructura, entre otras, importantes en la concepción de una casa. La idea de la *materialidad emocional* se trabaja acá traduciendo características de unos materiales a otros, de lo cual resultan propuestas en las que la técnica es sublimada a través de la sensorialidad y se encuentran en el proceso las mezclas de materiales que resultaron en este proyecto. Así la cerámica se volvió ligera como el encaje y los metales y las maderas fueron dotados de un aspecto flexible, con la intervención de técnicas propias del textil. El trabajo conjunto con los maestros hacedores en un ejercicio de codiseño, en un intenso intercambio de saberes como eje fundamental de la materialización.

La mezcla de procesos en los que la mano, por un lado, y las máquinas de fabricación digital, por otro, permitió hacer propuestas en las que una y otras dieron características a los materiales que llevaron a una propuesta dinámica, en donde los oficios en el futuro se movilizan a la fusión de procesos, no solo en la manera de acortar tiempos de producción, sino en la de dar el carácter propio de cada proceso a lo que se quiera realizar. Cada uno contiene características particulares y juntas generan propuestas particulares e innovadoras.

253

La recuperación de tradiciones y de prácticas en extinción que hacen el carácter de una sociedad también se vuelve importante para el futuro de los espacios y los objetos que contienen. En la medida en que seamos conscientes de la importancia de lo local y de lo propio, tendremos más insumos para diseñar y para generar un carácter de diseño particular, reconocible por su contenido narrativo y emocional en cualquier lugar en que se exponga.

El diseño de interacción da al espacio de hoy y del futuro la posibilidad de contener sorpresas, supeditar acciones y permitir su modificación. Es una manera de relacionar de manera sensible a las personas con los objetos que los rodean en la creación de experiencias memorables.

Bibliografía

Bachelard, G. (2006) *La poética del espacio* (novena reimpresión). México: Fondo de Cultura Económica.

Barragán, H., de los Reyes, D., Aune, K. (2012). *La creación en diseño en la Universidad de los Andes* (documento inédito, desarrollado en el Departamento de Diseño de la Universidad de los Andes).

Barret, E., Bolt, B. (2007) *Practice as Research: Approaches to Creative Arts Enquiry*. London: I. B. Tauris & Co.

Beylerian, G., Dent, A., Bradley, Q. (2007) *Ultra Materials: How Materials Innovation is Changing the World*. London: Thames & Hudson.

Brownell, B. (2005) *Transmaterial: A Catalog of Materials that Redefine our Physical Environment*. New Haven: Princeton Architectural Press.

Bullivant, L. (2005) *AD Architectural Design: 4dspace - Interactive Architecture*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Bullivant, L. (2007) *AD Architectural Design: 4dsocial - Interactive Design Environments*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Busch, A. (1999) *Geography of Home: Writings on Where We Live*. New York: Princeton Architectural Press.

Buxton, Bill. (2007) *Sketching User Experiences: Getting the Design Right and the Right Design*. San Francisco: Morgan Kaufmann.

Carreño, M. (1853) *Manual de urbanidad y buenas maneras*. Editorial América.

Castle, H. (2000) *AD Architectural Design: Fashion + Architecture*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Chapman, J. (2009) *Design for (Emotional) Durability*. Boston: MIT

Chapman, J. (2005) *Emotionally Durable Design*. London: James & James/Earthscan.

García, M. (2006) *AD Architectural Design: Architextiles*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Gere, Ch., Hoskins, L. (2000) *The House Beautiful: Oscar Wilde and the Aesthetic Interior*. London: Lund Humphries and Geffrye Museum.

Hodge, B., Mears, P., Sidlauskas, S. (2006) *Skin + Bones: Parallel Practices in Fashion and Architecture*. London: Thames and Hudson.

Kemp, S. (2007) *Research RCA*. London: Royal College of Art.

Laurel, B. (2003) *Design Research: Methods and Perspectives*. London: The MIT Press.

Leatherbarrow, D., Mostafavi, M. (2005) *Surface Architecture*. Boston: The MIT Press.

Lee, S. (2005) *Fashioning the Future: Tomorrow's Wardrobe*. London: Thames & Hudson

Lupton, E. (2007) *Skin: Surface, Substance and Design*. New York: Princeton Architectural Press.

Matério (compiler) (2005) *Material World 2: Innovative Materials for Architecture and Design*. Basel: Birkhäuser.

Mattila, H. (2006) *Intelligent Textiles and Clothing*. Cambridge, UK: Woodhead Publishing Ltd.

McDounagh, D., Hekkert, P., Van Herp, J., Gyi, D. (2004) *Design and Emotion: the Experience of Everyday Things*. London-New York: Taylor & Francis.

Mc Quaid, M. (2005) *Extreme Textiles: Designing for High Performance*. London: Thames & Hudson.

Mori, T. (2002) *Inmaterial/Ultramaterial: Architecture, Design and Materials (Millenium Matters)*. New York: Geroge Braziller Inc.

Mori, T. (2002) *Textile/Tectonic: Architecture, Material and Fabrication*. New York: George Braziller Inc.

Norman, Donald. (2004) *Emotional Design: Why We Love (or Hate) Things*. New York: Basic Books.

Preston, J. (2008) *AD Architectural Design: Interior Atmospheres*. Chichester, UK: John Wiley & Sons Ltd.

Quinn, B. (2002) *Techno Fashion*. Oxford, UK: Berg Publishers.

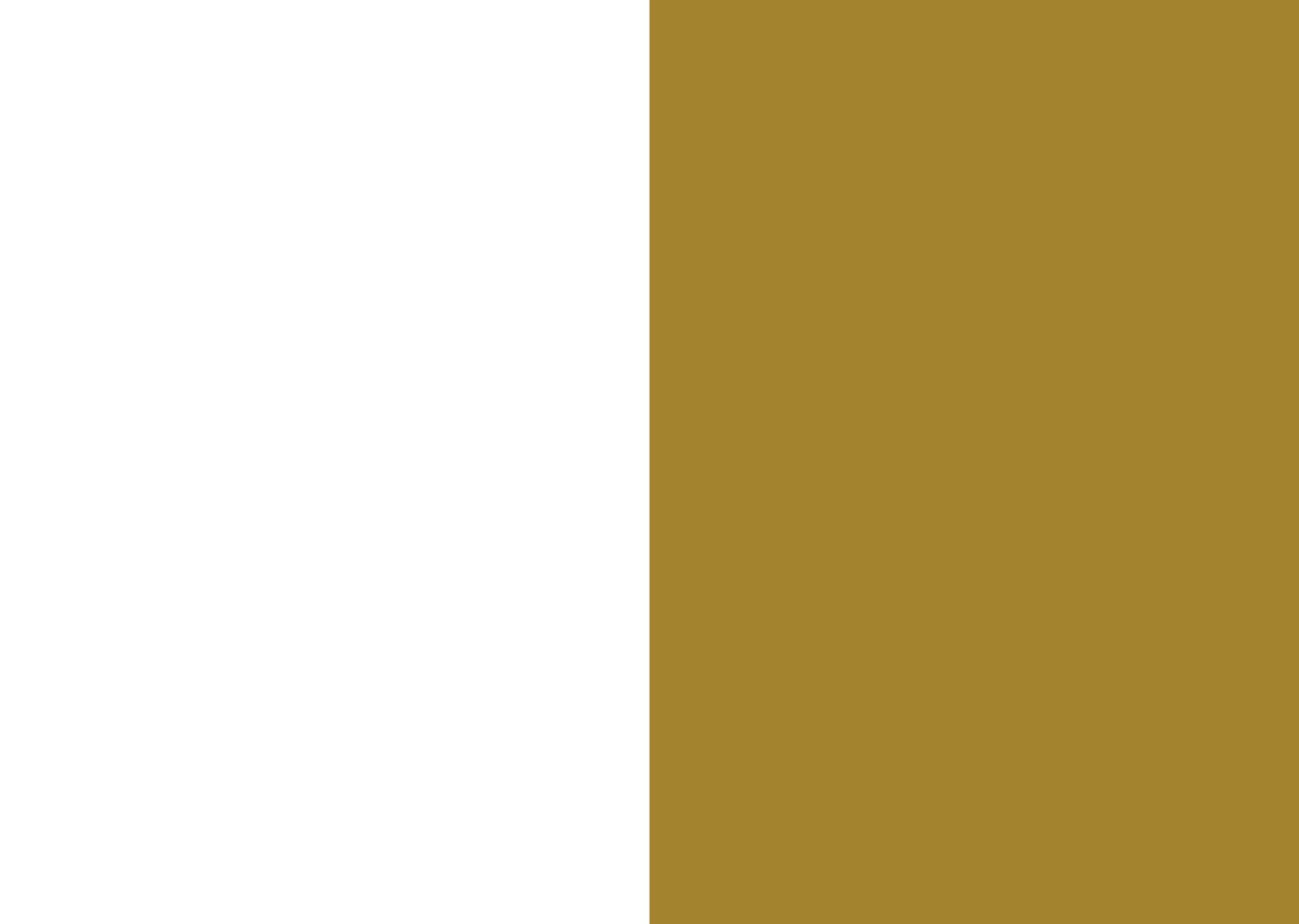
Quinn, B. (2003) *The Fashion of Architecture*. Oxford, UK: Berg Publishers.

Rybczynski, W. (1986) *La casa: historia de una idea*. Donostia, San Sebastián: Nerea.

Sanders, E., Jan Satappers, P. (2008) *Co-creation and the New Landscape of Design*. London-New York: Taylor & Francis.

Worsley, L. (2011) *If Walls Could Talk: An Intimate History of the Home*. New York: Walker & Company.

Zumthor, P. (2006) *Atmospheres: Architectural Environments - Surrounding Objects*. Basel: Birkhauser Basel.



El espacio de las buenas maneras, los objetos de las buenas costumbres es la instalación objetual y espacial que se presentó como resultado del proyecto de investigación en creación «Techtonica suave: una visión sobre la atmósfera desde el textil». Este libro se presenta como una bitácora de viaje y pretende cumplir el papel de memoria metodológica de los caminos explorados en el proyecto: es la memoria de la definición del espacio de investigación, los pormenores conceptuales y el vasto prototipado y la experimentación que precedieron la presentación de la instalación. Se presenta como una aproximación descriptiva de la toma de decisiones que presidieron el desarrollo de cada una de las piezas que conforman la instalación y se aborda el diseño centrado en las personas desde el diseño emocional, el diseño de experiencia y el codiseño.