



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN DISEÑO INDUSTRIAL

Facultad de Arquitectura
Teoría e Historia del Diseño

*Resignificación de las relaciones con los objetos:
repensar el Diseño desde una perspectiva de la corporeidad*

TESIS

Que para optar por el grado de
Maestra en Diseño Industrial

PRESENTA:

TERESA DE JESÚS MARROT SEVILLA

DIRECTOR DE TESIS:

MDI. Enrique Ricalde Gamboa
Facultad de Arquitectura, UNAM

COMITÉ TUTOR:

Dr. José Carlos Aguado Vázquez
Escuela Nacional de Antropología e Historia

Dr. Juan Carlos Ortiz Nicolás
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Dr. Oscar Salinas Flores
Facultad de Arquitectura, UNAM

MDI. Aura Cruz Aburto
Facultad de Arquitectura, UNAM



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Para Mauri con amor.

ÍNDICE

Introducción

Capítulo I. El centro gelatinoso	1
1.1 Forma, función y significado	12
1.2 Dimensión de significado	17
1.3 Experiencia	29
Capítulo II. Nociones del cuerpo en el Diseño	36
2.1 Extensiones del cuerpo	40
2.2 Objetos para facilitar la vida	48
2.3 Metáforas del cuerpo	52
2.4 Extensiones de nuestras extensiones	55
Capítulo III. Corporeidad	60
3.1 Esquema e Imagen corporal	72
3.2 La otredad y la alteridad en la construcción de Identidad	82
3.3 Relación de significado con los objetos	89
3.4 Dimensiones de la corporeidad	96
3.4.1 Los juguetes	98
3.4.2 Los cubiertos	102
3.4.3 El vestuario	110
3.5 El encuentro de dos sistemas: Interfaces	117
Conclusiones	125

Bibliografía

AGRADECIMIENTOS

Este proyecto fue posible gracias a diversas personas que acompañaron mi proceso. Agradezco a la Universidad Nacional Autónoma de México, institución en la que realicé mis estudios de Posgrado. Así mismo, al equipo académico y personal administrativo del Posgrado en Diseño Industrial por darme la oportunidad de pertenecer a su programa. Al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por haberme otorgado una beca para la realización de mis estudios.

Durante mi estancia en la Ciudad de México, mis estudios en el Posgrado y el proceso de mi investigación, hubo algunas personas muy importantes que estuvieron conmigo. Aunque no están en vida ahora, les agradezco y dedico este proyecto desde lo profundo de mi corazón. Al Profesor Guillermo Gazano Izquierdo (†), quien tutoró esta investigación al inicio; compartió conmigo sus conocimientos, orientó mi proceso y me aconsejó sabiamente en el tema de Diseño y Tecnología. A mi sobrino Salvador (†) por su ternura y cariño. Y a mi gran amiga y compañera del alma —quien es también parte esencial de mi existencia— Mauritania Figueroa Rodríguez (†).

Agradezco al Profesor Enrique Ricalde Gamboa, director de mi tesis, por su asesoría y su acompañamiento a lo largo de mi investigación; por alentarme en momentos importantes y por su invaluable confianza. Al Doctor Juan Carlos Ortiz Nicolás por sus esclarecedores comentarios que fueron de gran importancia en el desarrollo de mi proyecto; por su tiempo y su disposición. Agradezco de forma especial al Doctor José Carlos Aguado Vázquez, por introducirme en el camino de la Antropología y la Corporeidad. Le agradezco como Profesor del curso *Identidad, Cultura y Corporeidad*, que fue uno de los ejes trascendentales de mi investigación. Y también como tutor de mi tesis, por su apoyo, asesoría, lectura y revisión; por compartir sus conocimientos y por tantos aprendizajes. Así mismo, agradezco a mis sinodales: el Doctor Oscar Salinas Flores, por su disposición y tiempo para la lectura de mi texto; y a la Maestra Aura Cruz Aburto, por sus explicaciones, retroalimentación, orientación y por el enriquecedor diálogo. También a todos mis profesores y profesoras, compañeros y compañeras del Posgrado en Diseño Industrial, por los momentos y aprendizajes en clase y por la huella que cada uno dejó en mi vida. A mis profesores, compañeros y compañeras del Posgrado en Antropología y del

Posgrado en Computación, por compartir sus conocimientos. Especialmente a Andric Valdez, por su compañía y amistad.

Con amor agradezco:

A mi padre, Clemente Marrot Chávez (†) quien me heredó su amor por los libros, que me enseñó tanto sobre el tiempo y ha sido una parte de mí. A mi madre, Teresa Sevilla Zapata, porque con su perseverancia y ejemplo me alienta a ser mejor persona; por su cariño y apoyo. A mi hermana María Esther por sus consejos y aportes a esta investigación, y principalmente por acompañar mis sueños y confiar en mí. A mi hermano Pablo Alejandro por ser mi ejemplo, por su cariño y complicidad fraternal. A mi compañero del alma Martín Olmedo Muñoz por estar conmigo, guiarme, confiar y ser parte de este proyecto; también por su paciente escucha, lectura y diálogo. Por tantos aprendizajes y cariño. A mi abuela María Chávez Vázquez y a mis tíos Pilar y Eduardo Marrot Chávez, por su oído atento; gracias por alentarme a soñar y por su confianza. A la familia Vega Talancón: Jorge, Elisa, Jorge y María, por su generosa hospitalidad, las enriquecedoras pláticas y los increíbles momentos que viví a su lado. A la familia Sevilla Govela: Rosy, Rafael, Emilio y Xavier, por darme la bienvenida en su hogar; por hacerme preguntas, compartir el interés y los momentos de tarea y estudio juntos. A Gloria Muñoz y a Alberto Olmedo por hacerme sentir en casa, por su afecto, escucha y acompañamiento. A mis primos Andrea y Jesús, que siempre han sido parte de mis sueños y de mis proyectos.

A mis amigas y amigos: Gerardo S. Valerdi por las largas pláticas, su amistad de tantos años y su alegría; a Karla Durán por todas las veces que me escuchó hablando de este proyecto y por su agradable compañía; a Pamela Jiménez, por los aprendizajes y las experiencias vividas en torno al Diseño Industrial; a Lorena Rodríguez por su simpatía y cariño; a mi amiga del alma Laura Navarro H. y a su increíble familia, quienes han sido siempre una gran inspiración para mí. A Esteban Azuela por escucharme, hacerme preguntas y compartir sus experiencias; a Cristina Ruiz, por su cercanía, su complicidad fraternal y por animarme en importantes momentos; a Juan Pablo San Esteban por escucharme y por invitarme a conocer lugares geniales de su ciudad; a Carlos Romero por su hospitalidad y apoyo durante mi estancia en la Ciudad de México. Gracias a todos por su cariño y amistad; y por estar en mi vida. Gracias *Cajwaltik*.

INTRODUCCIÓN

Este proyecto de investigación se realizó bajo tres ejes o perspectivas teóricas: la primera respecta al Diseño, en particular a la rama de Teoría e Historia de la disciplina¹; en segundo lugar, este análisis contiene argumentos de la disciplina antropológica, la cual nos permitió observar las dinámicas grupales-sociales de los seres humanos y enmarcarlas como *situaciones de significado* que suceden, se mueven y transforman de manera diferente en cada «cultura». Fue la antropología la que nos llevó a comprender los códigos sociales de comunicación y significación que guían el comportamiento y las diferentes relaciones que los seres humanos establecen en lo cotidiano —en particular en lo que respecta a la dimensión simbólica del cuerpo—. Así mismo, estudiamos el concepto de «corporeidad» desde una tercera perspectiva que fue la Filosofía, la cual nos permitió reconocer algunas de las concepciones del cuerpo, y las diferentes tradiciones de pensamiento en torno a éste.

Desde el inicio de este proyecto de investigación se hizo sobresaliente el hecho de utilizar la palabra «objeto» (en singular y plural), pues la noción y definición de esta palabra hace referencia a casi todo lo que se puede nombrar, y por lo tanto, se vuelve tan infinita como las palabras mismas.

¹ En el libro *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, Isabel Campi cita la perspectiva de Walker sobre “los diferentes y posibles enfoques de la historia del diseño”, los cuales mencionamos a continuación para definir concretamente la perspectiva abordada; éstos son: “el estudio a partir de los materiales y técnicas, el método comparativo, el método del recuento; el enfoque tipológico, las historias nacionales; la antropología, la historia social, el estructuralismo y la semiótica; el estudio del estilo, el *styling* y el estilo de vida, y, finalmente, el estudio del consumo, la recepción y el gusto.” Isabel Campi: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, México, Designio, 2013, p. 56. En este texto, enfatizamos la antropología, la historia social (y cultural), y la semiótica.

Exploramos los sinónimos o matices del concepto; concretamente descartamos «artefacto» dada la conceptualización que desde el Diseño se ha propuesto —por ejemplo, el libro de Ezio Manzini que lleva precisamente este nombre—. Descartamos también «cosas», porque en nuestra opinión, generaba aún más ambigüedad. Por otro lado, destacamos la conceptualización que se ha hecho alrededor de la palabra «diseño», pero intentamos no utilizarla como adjetivo. Finalmente decimos, que si bien la palabra «producto» ha sido ampliamente utilizada en el Diseño, no fue considerada porque entendemos que hace referencia a los objetos que se *producen*, pero también consideramos que está asociada al carácter industrial de los mismos y al enfoque de estudio del consumo, y ésta no fue la línea de pensamiento abordada en la investigación. Decidimos conservar la palabra «objetos» porque el argumento principal que nos invitaba a descartarla: “casi todo es un objeto”; se convirtió en cierta medida, en una posibilidad para el planteamiento de la tesis. ¿A qué nos referimos cuando decimos *objeto* en este texto? Hablamos de las entidades materiales que nos rodean y que tienen detrás de ellas un *proceso creativo*. Nos referimos a las “cosas” comunes que nos rodean, sin reparar demasiado en los detalles o particularidades de las mismas. Reconocemos que son o pueden ser objetos de producción industrial, pero intentamos enfatizar las situaciones de su significación, a partir de las relaciones que los seres humanos generamos con ellas al incluirlas en nuestras actividades.

Otra consideración respecto a la terminología y conceptualización es en lo que respecta a la palabra «cultura»; a lo largo del texto procuramos no hacer distinciones entre este concepto y el de «procesos de significación», pues consideramos que el hecho de determinar o elaborar socialmente un *significado*, es en sí mismo una situación cultural. Utilizamos las dos categorías de acuerdo a las ideas generales, no en el sentido de remplazar los términos, sino en el de entenderlos como procesos de una misma situación y utilizarlas como categorías conceptuales.

Finalmente, en lo que respecta a los conceptos, quisiéramos explicar que en lo general utilizamos nociones de la Teoría e Historia del Diseño Industrial. No obstante, en lo que se refiere a la noción general de las ideas, nos enfocamos en la disciplina del «Diseño» sin sus apellidos (gráfico, industrial, textil, de interacción, urbano, etc.). Bajo esta consideración intentamos incluir diferentes ejemplos que abordan los procesos creativos y las experiencias, más que elementos concretos de cada una de las especialidades del Diseño. Porque además creemos que nuestros aportes pueden ser de utilidad para las diferentes perspectivas de la disciplina.

Nuestra propuesta sugiere, por un lado, reconocer a los objetos que nos rodean como “materializaciones” de lo que somos, de nuestras acciones, cultura y significaciones. Para estudiar esto, comenzamos por observar, desde qué lugar hacemos las narraciones del *mito fundacional* de la disciplina y qué lugar se le ha dado al proceso de significación en la historia del Diseño. Después de lo cual, nos acercamos a algunas de las conceptualizaciones

alrededor de la relación dialéctica sujeto-objeto, que así mismo, nos llevaron a reconocer algunas de las nociones de la teoría del Diseño en torno al cuerpo. Por otro lado, presentamos un análisis de las experiencias desde una noción de la corporeidad que concibe al cuerpo en tres dimensiones: cuerpo-físico, cuerpo-psicológico y cuerpo-significado. Las ideas sobre las posibilidades de significado del cuerpo en relación con el Diseño, son una contribución para los estudios del Diseño, desde la perspectiva del cuerpo.

En el primer capítulo, explicamos cómo entendemos el proceso de significación que los seres humanos realizan en lo social, cómo este proceso es exclusivo de su especie; y cómo se ha complejizado a lo largo de su desarrollo. Tras una breve investigación historiográfica, pudimos reconocer los caminos desde los cuales se ha conceptualizado al Diseño y desde los que se ha narrado la historia de las relaciones de los seres humanos con sus objetos. A partir de ahí, resaltamos las posibilidades de una perspectiva teórica que incluya la situación práctica del sujeto con sus objetos, es decir, su *experiencia*, como un proceso que es en sí mismo un lugar para la significación y las proyecciones de lo que culturalmente somos.

En el segundo capítulo presentamos una síntesis de algunos de los pensamientos del Diseño que consideramos que han incluido nociones de la relación sujeto-objeto y del cuerpo, en el Diseño. Estudiamos conceptos de la sociología, la antropología y la semiótica, que se han utilizado para narrar la historia del Diseño. Las cuales, nos permitieron observar algunas importantes ideas sobre el cuerpo en nuestra disciplina. Por la naturaleza de este

proyecto de investigación, no presentamos la totalidad, ni la mayoría de las perspectivas del Diseño que han considerado al cuerpo en sus teorías. Intentamos destacar los ejes de pensamiento que nos muestran o dan pistas del proceso de significación (estrechamente relacionado con las teorías del lenguaje y la disciplina semiótica); también buscamos las teorías que nos dejaran ver el papel del cuerpo en la conceptualización de la propia disciplina de Diseño, que nos mostraran cómo se ha dado la relación y percepción del sujeto con sus objetos, así como el contexto cultural o situaciones de significación involucradas en dicho proceso (vinculadas con la antropología).

En el tercer capítulo, presentamos la síntesis de nuestra investigación y estudio del pensamiento filosófico y sociológico sobre las teorías de la corporeidad; y propusimos una serie de ejemplos, en los que describimos las tres dimensiones del cuerpo involucradas en experiencias y comportamientos significados desde la cultura. En dicho capítulo, definimos, principalmente desde la filosofía, algunos conceptos que nos sirvieron para sustentar nuestra perspectiva del cuerpo. Así mismo, estudiamos las ideas de algunos autores sobre las estructuras de comportamiento que modifican nuestra relación con los objetos en la vida cotidiana.

Los planteamientos teóricos que se derivan de estudios de otras disciplinas han sido de gran importancia para el desarrollo de la historia, las teorías, discursos, estudios y prácticas del Diseño; muchas son las analogías posibles en lo que se refiere a la consolidación de nociones y definiciones de nuestra disciplina. En esta investigación, las conceptualizaciones más

destacadas —de la antropología, la semiótica del lenguaje y la filosofía—, fueron las que nos acercaron a reconocer la relación de las personas con sus objetos, concretamente las reflexiones que hacen referencia a la comunicación y la significación; así mismo, aquellas que nos permitieron conocer el cuerpo y entenderlo desde una perspectiva más amplia en su carácter de significación cultural. El estudio de textos y autores de diferentes disciplinas y tradiciones de pensamiento, amplió significativamente nuestro conocimiento respecto a nuestras tareas y responsabilidades sociales en el Diseño. Por un lado, precisamente porque nos acercó a comprender que el Diseño es una disciplina *social* que no puede separarse de las prácticas, contextos y procesos culturales. Además, nos permitió observar que los objetos nos disponen a la realización de determinadas acciones y a la reproducción de ciertos comportamientos, lo cual nos sugiere (como sujetos participantes en la concepción y generación de los objetos) adquirir plena conciencia de las situaciones culturales que envuelven nuestro quehacer de diseñadores; y nos exige una práctica socialmente más responsable.

En la búsqueda de historias sobre la relación de los sujetos con sus objetos, advertíamos situaciones que no teníamos contempladas, y eso nos llevo a tomar decisiones sobre las posturas y estructuras que compartíamos con estas narraciones y pensamientos. Es importante decir que somos conscientes, de que en nuestra selección de ideas excluimos información valiosa; pero este hecho es también el que nos anima a continuar explorando, trabajando e investigando. Un caso concreto de estas

situaciones, fue en el acercamiento a las nociones del cuerpo en el Diseño, porque sólo pudimos abordar y desarrollar las teorías de la historia del Diseño que han considerado el tema. No logramos profundizar, como hubiéramos querido, en las investigaciones contemporáneas que se han hecho alrededor de este tema. Logramos ver que actualmente hay amplios estudios que desde el Diseño están considerando la situación y participación del cuerpo en las experiencias, pero no pudimos incluirlas porque habíamos decidido ya, nuestra perspectiva teórica histórica-antropológica. Hasta este momento de nuestra investigación, el tema del cuerpo en el Diseño y las teorías contemporáneas al respecto, son un incentivo para continuar en esta búsqueda.

Esta investigación, es el resultado de nuestro trabajo en torno al tema de los vínculos de significado que guardamos con los objetos, de las propias relaciones con los objetos, y de los procesos de significación de las experiencias desde la perspectiva de la *corporeidad*. Los planteamientos, aquí presentados, están dirigidos a encontrar un camino para reconocer las significaciones que les dan origen a ciertos comportamientos, a entender la transformación de los mismos y las estructuras que envuelven sus significaciones. Los objetos, fueron un pretexto para acercarnos a actividades de la vida cotidiana, y desde ahí conocer los elementos involucrados en la transformación de nuestras relaciones. Esto, con la idea de poder hacer preguntas sobre la historia, teoría y la práctica del Diseño; y desde las significaciones culturales, ampliar la visión social de nuestra disciplina.

Nuestro trabajo está enmarcado en los estudios de Diseño, orientado a la rama de la teoría e historia; y es parte de los resultados de haber estudiado en el Posgrado de Diseño Industrial, en la Universidad Autónoma de México.

CAPÍTULO I.

EL CENTRO GELATINOSO

El ser humano explora y percibe el mundo que lo rodea por medio del establecimiento de relaciones con su entorno y con los objetos que va creando para satisfacer sus necesidades concretas. Con ello, además de experimentar cambios a nivel físico, cognitivo y sensorial, se vuelve partícipe, reflejo y extensión de las transformaciones sociales y del medio que habita. De esta manera, los seres humanos al crear y utilizar sus diferentes objetos, establecen relaciones de significado con las personas, con los objetos mismos y con la naturaleza. Estas relaciones suceden, se desarrollan y transforman en un lugar al que podemos llamar *entorno*¹ o *hábitat*. Que entendemos precisamente, como el conjunto o red de entidades de significación —con distintos ámbitos de complejidad— dadas en un espacio concreto, por los seres humanos y los objetos. Por la naturaleza social que define al ser humano, decimos que estas relaciones suceden, así mismo, como un proceso de intercambios e interrelaciones en un sentido individual y en lo social.

A partir de esta noción, distinguimos —sólo por efectos prácticos de esta investigación—, tres posibilidades de las relaciones humanas que nos sirvieron para

¹ “La ecología —del griego *oikos* («casa»)— es el estudio del Hogar Tierra. Más concretamente, es el estudio de las relaciones que vinculan a todos los miembros de este Hogar Tierra. El término fue acuñado en 1866 por el biólogo alemán Ernst Haeckel, quien la definió como «la ciencia de las relaciones entre el organismo y el mundo exterior que lo rodea.» En 1909 la palabra *umwelt* («entorno») fue utilizada por primera vez por el biólogo báltico y pionero ecológico Jakob von Uexkül”. Fritjof Capra: *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*, Barcelona, Anagrama, 2000, p. 52.

definir y acotar el tema de la significación de los objetos, hasta llegar al aspecto de la experiencia y el comportamiento social mediado por los objetos. Estas tres relaciones suceden durante la producción, uso-consumo y desecho de los objetos de la vida cotidiana y son: relación *sujeto-sujeto*, relación *sujeto-objeto* y, relación *sujeto-entorno*. Bien podríamos no hacer distinción entre ellas y decir que toda relación del ser humano implica un espacio concreto, un *hábitat* que le da posibilidades de significado; que toda relación del ser humano, incluye por definición a las personas, los objetos y al ambiente. Sin embargo, en el desarrollo de esta investigación nos hemos concentrado en observar dichas relaciones desde la perspectiva de la significación, y es por esto que las hemos distinguido. En concreto, la situación que nos interesa es en lo que respecta a la significación de los espacios y en el comportamiento entre seres humanos con y a partir de los objetos; saber cómo se vincula la parte práctica o funcional de los objetos con su parte práctica-simbólica.

En este primer capítulo explicaremos cómo entendemos la relación sujeto-objeto; exploraremos las relaciones humanas desde la situación de la interactividad de las personas con sus objetos; y observaremos algunas experiencias de significado que a través de ellos generan; concretamente en lo que respecta a los *vínculos de significado*² que en las diferentes dimensiones de su interacción proyecta. Con la intención de reconocer los factores culturales que de este proceso, los diseñadores pudiesen utilizar en sus proyectos y tareas creativas.

² Con este concepto nos referimos a las posibilidades que una persona y/o cultura tiene para generar y asignar significados. Será profundizado en el capítulo III de este texto.

Consideramos que existe una interacción o intercambio recíproco entre las personas y sus objetos; las cuales tienen la potencialidad de transformar la percepción de nosotros mismos en términos de las experiencias —con la asignación de significados y la construcción de cultura—³. Podemos explicar que esta interacción no es unidireccional; pues el hombre en su proceso vital, utiliza los objetos como herramientas, como extensiones, ampliaciones, abstracciones y proyecciones de sí mismo, y al hacerlo, éste también se configura. Tanto el *sujeto* como el *objeto* de la relación práctica o cognoscitiva se co-implican recíprocamente; es decir, forman unidad y nunca ocurren aislados el uno del otro. Observar las prácticas comportamentales y el conjunto de experiencias sensoriales, contenidas de elementos de significado, puede mostrarnos cuáles son algunas posibilidades para el diseñador en la exploración de nuevos escenarios para su disciplina.

Para argumentar nuestro planteamiento, comenzamos por reconocer dos perspectivas teóricas que nos sirven para explicar la relación antes mencionada. Por un lado, aquellas que parten de la *objetividad* de la relación; y por otro, aquellas que se fundamentan en los procesos culturales y las *significaciones* de la propia relación. En

³ El concepto *cultura* ha sido ampliamente definido. En esta tesis tomamos en cuenta las diferentes definiciones de los autores estudiados. No obstante, en esta primera mención del término, citamos a Frank R. Wilson con la siguiente definición que integra algunos de los elementos que nos interesa enfatizar, como el lenguaje y el sistema de relaciones: “Nadie discute la proposición básica de que los seres humanos se definen comportamentalmente por el uso único, elaborado y refinado de los utensilios y el lenguaje. Sin ellos, la sociedad humana (y en general la vida humana individual) no podría continuar. El lenguaje humano presupone unas relaciones expresamente cooperativas entre personas con un plan común de codificación-decodificación. En otras palabras, el lenguaje indica un modo de vida basado en la información compartida. Cuando las personas crearon el lenguaje formal, crearon también mecanismos para compartir conocimientos y, al hacerlo, autentificaron la existencia de sus vidas de una conciencia mutua y de un propósito cohesionador. Para expresar este acuerdo, empleamos la palabra «cultura»”. Frank Wilson: *La mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*, Barcelona, Tusquets, 2002, Pp. 50-51.

las primeras perspectivas se enfatiza la “evolución” del hombre desde la idea del desarrollo de sus herramientas, técnicas y tecnologías. Son teorías que sustentan sus planteamientos en objetos físicos y/o restos antiguos: fósiles, arqueológicos, óseos, de materiales, etc. Por su parte, las segundas, consideran el conjunto de proyecciones de significado y las expresiones sociales y emocionales que se dan en esta correlación; así como la importancia que esto tiene en la construcción de experiencias. Es necesario mencionar que ambos enfoques de la historia del diseño cobran relevancia al explicar el origen del desarrollo de herramientas, fundamentar la relación de los seres humanos con su entorno, ampliar nuestro concepto de tecnología y argumentar los inicios de la disciplina del Diseño.

Cuando hablamos desde la perspectiva del Diseño Industrial de la genealogía de los objetos, solemos decir que los primeros hombres intervinieron su espacio para resolver problemas; y así satisfacer sus necesidades por medio del trabajo y la manipulación de diferentes materiales: tierra, palos, plantas, piedras, etc. La historiografía del Diseño Industrial describe cómo los hombres primitivos interactuaron con su entorno para crear y construir objetos de vida cotidiana como vasijas y vestido. También se resalta el desarrollo y especialización de las herramientas para realizar de manera más sencilla todas sus actividades ⁴ —hasta llegar al traje que le da al astronauta la posibilidad de

⁴ “En muchas de las antiguas culturas, remontándonos a un millón de años, empezaron a utilizarse los objetos naturales a modo de herramientas e instrumentos que complementarían o reforzarían las capacidades de la mano. Por ejemplo, la mano es capaz de cavar en el suelo y arrancar una raíz comestible, pero un palo o una concha de una almeja pueden hacer ese mismo trabajo más fácilmente, manteniendo el esfuerzo, al reducirse el daño en los dedos y las uñas. La tarea es aún más fácil si se ata la concha con cuero o fibra al extremo de un palo, construyendo así una sencilla azada. Este instrumento puede utilizarse con mayor eficacia en círculos más amplios y desde una posición erecta. De un modo similar, podemos ahuecar la mano para beber agua, pero una concha cóncava adopta la misma forma de

permanecer en el espacio exterior—. El eje de estos planteamientos utiliza a la tecnología como un fin para el diseño, y ubica al significado como una de las consecuencias en el proceso de abstraer ideas para generar lenguajes. Incluso, las teorías del Diseño Industrial que ubican el origen de la disciplina en un periodo contemporáneo o en el marco de la Revolución Industrial, argumentan de manera simplificada que el proceso del ser humano con sus objetos se fundamenta en categorías tecnológico-evolutivas. No obstante, para el planteamiento de esta tesis, abordaremos la segunda concepción teórica, que se refiere a la significación cultural.

Al transformar su entorno y crear objetos, los seres humanos se hacen partícipes de una serie de relaciones que forman parte de las circunstancias sociales que lo rodean. Para identificar y analizar las diferentes *dimensiones de la experiencia*⁵ involucradas en esta tarea, es importante ver cómo incluimos los objetos en la vida cotidiana y, sobre todo reconocer la trascendencia que cobran en determinados momentos históricos. Marshall McLuhan, en su libro *La Aldea Global*, ejemplifica este proceso de cambios sociales:

(...) el automóvil amplió nuestra capacidad para cubrir una distancia con mayor rapidez y, hasta cierta medida, para llevar una carga. Sin embargo, casi desde el principio este

manera constante y más eficaz, y utilizada a modo de cazo, evita que el líquido se derrame. Incluso en este nivel, el proceso de adaptación implica la capacidad del cerebro humano para comprender las relaciones entre las formas y las funciones.

Así, el mundo natural ofrecía una gran diversidad de materiales y modelos preexistentes, llenos de potencial de adaptación para resolver problemas. Sin embargo, una vez adaptados, se planteaba otro problema: cómo hacer una azada más duradera, menos frágil y menos susceptible de romperse que una concha marina. De este modo surgió otra dimensión, más allá de adaptar en forma de *ready-made*: transformar los materiales en formas sin precedentes en la naturaleza". John Heskett: *El Diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, GG Diseño, 2008, Pp. 14-15.

⁵ Con este concepto nos referimos a las dimensiones del cuerpo en la vivencia de la experiencia: cuerpo-físico, cuerpo-visceral y cuerpo-significado. Será ampliado en el capítulo III de este texto.

invento afectó la relación del hombre con el tiempo y el espacio, tornando obsoletas las formas de organización social enraizadas en las tradiciones pedestres y ecuestres. El municipio y el barrio se disolvieron. La ciudad interior fue dejada a un desarrollo de escala no humana, mientras que el espacio de la ciudad que había sido destinada como espacio de vivienda de tamaño humano era llevada hacia los suburbios⁶.

El automóvil ha cambiado significativamente el modo de vida y la forma de habitar los espacios, hasta llegar al diseño de ciudades en las que los peatones se ven imposibilitados de andar o de usar otras formas de traslado. Con este ejemplo, observamos cómo con la utilización de un objeto se ven directamente modificadas las relaciones entre las personas y su hábitat. De manera paralela a los cambios del espacio, se modifica la percepción de nosotros mismos, de nuestro cuerpo, tamaño e incluso capacidades. Todos hemos presenciado y/o experimentado la magnificencia de un automóvil grande frente a uno pequeño; esto no se limita a los carriles, es también un sentimiento de seguridad (auto grande) o de debilidad (auto pequeño) frente a los otros vehículos. Lo mismo en cuanto a la velocidad y a ciertos aspectos como la comodidad, ligereza, etc. (posiblemente esta sea una de las razones que han llevado a que el tema del desarrollo tecnológico y de sistemas ergonómicos del automóvil, sean tan recurrentes en el Diseño).

Como el caso del auto, podemos citar una serie de objetos y tecnologías que han modificado nuestras relaciones en sociedad. Algunos de ellos muestran de forma más evidente la transformación de nuestra percepción y experiencias con el tiempo y el

⁶ Marshall McLuhan y B.R. Powers: *La aldea global*, España, Gedisa, 2005, p. 28.

espacio: el reloj, la bombilla eléctrica, la televisión, el radio, el teléfono, el microscopio, los cohetes espaciales, los submarinos, la computadora; por mencionar algunos. Desde una piedra neolítica de punta afilada, a unos lentes de *realidad aumentada*, los objetos nos transforman en diferente escala, nos dan posibilidades de explorar el mundo y descubrir el Universo con y a través de ellos; bien podríamos trazar una historia paralela del desarrollo del hombre y su interacción con los objetos pero, ¿Cuál es la trascendencia de estos objetos sin sus contextos?, ¿Qué pasa con las actividades sociales que implican movimientos corporales y gestos, de las que no se tiene registro en objetos-físicos pero que están contenidas de significado y que nos aproximarían a comprender, desde otras perspectivas, las experiencias e interacciones humanas? Por ejemplo: las danzas y el canto; las formas de comer; la conservación del fuego; las reacciones; el gesto de reírse y la acción de silbar.

En la narración de las historias sobre las hojas largas de una planta, o las conchas marinas que permitieron al ser humano primitivo contener el agua y no regarla entre los dedos de sus manos, se destaca que es la *funcionalidad* del objeto lo que lo hace trascender, se considera que es la necesidad de hacer «más duraderos» y «menos frágiles» los materiales naturales, lo que nos ha llevado a mejorarlos y especializarlos. Pero qué son *fragilidad* y *durabilidad*, sino conceptos, categorías y valoraciones completamente relacionadas con la existencia, con la noción humana del *tiempo*, y una experiencia con el entorno. No es el tiempo una situación de correspondencia y pertenencia al Universo, que se ha especializado y conceptualizado a partir de la observación del cambio climático, de los ciclos de la agricultura y de los ritmos

naturales —incluido el pulso humano—, las secuencias, sucesos y procesos de la naturaleza, es decir, no es el tiempo una forma de entender el Universo y relacionarse con él. Incluso los periodos, la organización y otras abstracciones del tiempo, son relaciones de significado que funcionan de acuerdo a las concepciones de las diferentes culturas.

Desde la disciplina del Diseño, en la narración de estas relaciones con el entorno y la creación de objetos, sería preciso incluir que los procesos de generación de significado no suceden cuando las personas «mejoran» o «adornan» las patas de un mueble; la trascendencia de un objeto no sólo se construye a partir de la noción del *lujo* o dentro de las consideradas, funciones estético-formales.⁷ Desde nuestro punto de vista, son las experiencias, en el momento mismo en el que el hombre interactúa con su entorno, las que le dan a sus objetos las posibilidades simbólicas de trascendencia. Y es por esto que pensamos que un camino para abordar la experiencia es considerando las nociones de la *corporeidad* y la significación de las relaciones humanas, materializadas en la cultura.

⁷ “En la teoría del lenguaje del producto, se califica a las funciones estético-formales como aquellos aspectos que pueden considerarse independientemente del significado de su contenido. Dicho en la terminología de la semiótica, se trata de la diferenciación entre la sintaxis y la semántica. Por una parte existen, como pasa en una lengua, reglas y definiciones inherentes a la producción y a la descripción que constituyen casi una gramática del proceso formal. Esta sintaxis está libre de significación. En el diseño, sólo mediante la referencia a las funciones prácticas (funciones indicativas) o al contexto histórico social (funciones simbólicas), los signos adquieren una dimensión semántica”. Bernhard Bürdek: *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*, Barcelona, GG Diseño, 2007, p.180. Cabe mencionar que discrepamos de una parte de esta definición, porque desde nuestra perspectiva afirmamos que todos los elementos que componen el diseño, son aspectos de significación. Creemos que no es posible afirmar que la “sintaxis está libre de significación”, porque, siguiendo el ejemplo, incluso si decimos que una letra es una *señal* o *signo*, implica significado, aunque sea sólo sintaxis, existen procesos de significación.

Así mismo, pensamos que es necesario abordar el tema de la significación de manera profunda en lo que respecta a las diferentes dimensiones de las experiencias. Es preciso reconocer que más allá de las características de forma o función, los objetos contienen y proyectan intrínsecamente códigos; éstos modifican nuestra manera de percibirnos a nosotros mismos, de pertenecer al espacio y de construir el tiempo. Así, los investigadores del diseño, además de pensar la historia de los seres humanos resolviendo necesidades, transformando objetos, especializando máquinas, técnicas y tecnologías; puedan aproximarse a analizar qué sucede cuando los seres humanos descubren el mundo y se relacionan con él. Reconocer que existe la posibilidad de observar las experiencias sensoriales, los códigos sociales, los contenidos perceptuales, emocionales y culturales enraizados en el cuerpo, enriquecerá la perspectiva de los diseñadores para recrear el pasado. La historiografía del Diseño, ha considerado a los objetos como cosas-físicas y ha resaltado poco las relaciones y comportamientos implicados en la interacción corporal que guardamos con estos; este discurso ha dejado de lado la parte “viva” presente en las experiencias, que puede ser de utilidad para el actual momento del Diseño en presencia de la tecnología cotidiana, en el ámbito de las *interfaces*⁸, la *sobreestetización* de los diseños y la generación de espacios virtuales.

En el libro *Cuerpo y espíritu*, Morris Berman presenta algunas de las perspectivas de cómo se percibe el ser humano y cómo cuenta y concibe su historia cultural desde la mirada de sí mismo, su experiencia somática y su relación con los otros. También

⁸ Para la definición de este concepto véase capítulo III de este texto.

presenta algunos ejemplos sobre las limitaciones de estudiar los utensilios y (sólo) la información “tangible” para interpretar y deducir acontecimientos de la vida humana. El siguiente argumento aclara su postura:

Si queremos la verdad histórica, tendremos que dejar de lado nuestra obsesión con la “objetividad” y sus metodologías anexas y abordarla con un enfoque del todo diferente, uno que nos lleve con confianza al *centro del interior gelatinoso*. Y lo que allí encontraremos son los tópicos enlazados con el cuerpo, las emociones y la percepción síquica interna: vivencia religiosa, amor y sexualidad, humor, ira, insultos, juegos y fantasías, sonidos (no la historia de la música, algo completamente diferente), aburrimiento, depresión, diversión, llanto, estornudos, gestos, el tratamiento de las vellosidades del cuerpo, angustia, adicción, suicidio, creatividad (no meramente la historia del arte), tensiones edípicas, incesto, etc.⁹

Para sustentar esta hipótesis, Berman nos remite al estudio de la vida a partir de la exploración de impresiones fósiles de caparazones, y las limitantes que los mismos biólogos y teóricos de la evolución han reconocido en esto. Nos plantea cuestionamientos sobre las posibilidades de conocer las características de los componentes internos de los seres vivos que habitaron esos caparazones. Describe la imposibilidad de estudiar por medio de una piedra fosilizada, el contenido animal: «centro gelatinoso», «estómago» y «corazón» que se desvaneció como materia degradándose en la tierra, el agua y el aire. Si bien, el objeto —piedra, caparazón, concha— ha sido indispensable como evidencia para constatar la existencia de esos seres vivos y de los rituales del hombre primitivo, hay otros elementos que amplían las nociones de lo que existió y que nos acercan a comprender la constitución interna y externa de estos seres. Nos aportan datos de las características del medio que

⁹ Morris Berman: *Cuerpo y espíritu*, Chile, Cuatro vientos, 1992, Pp. 102-103; cursivas nuestras.

habitaban y, con ello, nos permiten replantear las hipótesis sobre las posibles causas de su muerte.

En este sentido, la intención de explorar desde el Diseño las experiencias y sus significaciones, en estrecha relación con las implicaciones del cuerpo, los sentidos, las emociones y sensaciones, es el de identificar los elementos más trascendentales en las prácticas culturales y considerarlos en el proceso creativo del diseñador; principalmente en el ámbito de la *virtualización* de los objetos (cuya esencia y principio es, en parte, lo intangible). Reconocer la importancia de dicho *centro gelatinoso* nos acerca a comprender los códigos de significado que los objetos pueden llevar consigo de forma intencional; así como las representaciones simbólicas en el objeto, más allá de la obviedad o visibilidad de sus elementos prácticos asociados con la funcionalidad, saber que dicha situación práctica con los objetos se encuentra estrechamente ligada a la parte simbólica de los mismos. La intención de esta tesis, no es negar el objeto en sí mismo, o decir que las posibilidades de registro no son suficientes, sino buscar maneras de resignificar y complementar los enfoques desde los que hemos narrado la relación del ser humano con sus objetos. Y así enriquecer la visión del diseñador, en la búsqueda de otras perspectivas que puedan ampliar sus posibilidades creativas.

1.1 Forma, Función y Significado

El lenguaje ha sido un elemento primordial en las teorías del desarrollo social y cultural. Si bien, no tenemos certeza respecto a cómo sucedió la construcción del lenguaje, suponemos que algunas dinámicas del hombre primitivo contribuyeron al proceso cognitivo de esta situación, dado que requerían formas de organización social y de comunicación: cooperación, sobrevivencia grupal, intercambio, competencia y algunas otras. Desde diferentes disciplinas, se dice que los primeros hombres tuvieron la necesidad de interactuar con otros seres, y que lo hicieron a través de gestos, movimientos y vocalizaciones sencillas, que con el tiempo se complejizaron hasta llegar a las abstracciones que hoy consideramos el origen de las expresiones artísticas y del propio lenguaje. En el ámbito del Diseño, estas teorías se han utilizado para generar planteamientos respecto al comienzo y definición de la disciplina, puesto que «lenguaje» y «cultura» son conceptos estrechamente relacionados con nuestra actividad profesional.

Muchos estudios se han realizado para intentar comprender cómo los seres humanos llegamos a la utilización del lenguaje y la comunicación, algunos de ellos, incluyen la creación, manejo y transformación de las herramientas como un elemento trascendental en el desarrollo de dichos procesos. Destacamos como ejemplo, el libro de Frank R. Wilson, *La mano*, en donde se plantea que la estructura de la mano humana y sus posibilidades para el uso de herramientas, tuvieron como resultado la especialización de las tareas; la posibilidad de una manipulación más precisa; y un mayor control sobre

sus movimientos. Todas ellas, situaciones estrechamente relacionadas con el desarrollo del cerebro y el “sistema musculoesquelético”, hecho que, en suma a las aproximaciones sociales y de convivencia cotidiana, contribuyó de manera significativa a la construcción social del lenguaje, la cognición y la cultura. La hipótesis que Wilson plantea es:

La mano del hombre habilidoso fue algo más que una exploradora y descubridora de cosas en el mundo objetivo; fue también separadora, conjuntadora, enumeradora, diseccionadora y ensambladora. La mano del hombre habilidoso podía ser amorosa, agresiva y juguetona. Al final, en el contacto íntimo del acicalamiento encontró el poder secreto de la curación. También pudo haber sido la instigadora del lenguaje humano. Hay evidencias cada vez más convincentes de que, con su nueva mano, *H. sapiens* adquirió no solamente la capacidad *mecánica* para el empleo refinado de herramientas, sino también, con el devenir de los acontecimientos, el ímpetu necesario para rediseñar o redistribuir la circuitería cerebral.¹⁰

Nos interesa este ejemplo porque respalda nuestros argumentos en tres sentidos: 1. en cuanto a la relación recíproca sujeto-objeto; 2. en cuanto a la “re-estructuración” del cuerpo a partir de una práctica con sus objetos; y 3. en el sentido de la generación de significados sociales a partir de las experiencias del ser humano con sus objetos. El ejemplo nos permite observar cómo la interacción o relación de co-implicación entre el sujeto y el objeto, no puede separarse de la experiencia del cuerpo y de los procesos sociales de transformación y configuración cultural.

¹⁰ Wilson: *Op. cit.*, 2002, p. 71.

Como una contribución a estos rigurosos esfuerzos por comprender el lenguaje, y el papel de nuestra disciplina en este proceso, el Diseño ha propuesto algunas teorías en el sentido de observar los códigos particulares de cada cultura, uso y significación de un *diseño*. Algunos de sus estudios y argumentos, han sido tomados de otras disciplinas cercanas; sin duda, una de las más destacadas es la semiótica, de la cual se retoman conceptos como *señal*, *signo* y *símbolo* para sustentar las funciones del diseño y reconocer su situación comunicativa. Así mismo, algunas nociones (ampliamente utilizadas en el Diseño), provienen también de estudios filológicos y de teorías lingüísticas. Se han complementado además, con los estudios de la percepción y los procesos cognitivos. El Diseño, en el transcurso de su desarrollo teórico, constantemente ha trazado ejes de conceptualización con otras disciplinas, esto ha resultado en una configuración amplia y diversa —o mirada caleidoscópica— de sus propias definiciones y consideraciones teóricas y prácticas.

Bernhard Bürdek estudió algunas de las teorías de la semiótica, la psicología y la lingüística, y observó el tema del carácter interdisciplinar del Diseño para explicar cómo se han construido y conceptualizado las teorías de dicha disciplina. En su libro *Diseño*, destaca los aportes de Jan Mukařovský, quien desde la semiótica, distinguió las “funciones del lenguaje comunicativo del diseño” y las separó en: “funciones prácticas o indicativas” y “funciones señaléticas o simbólicas”¹¹. En términos generales, se plantea que las *funciones indicativas* se refieren a “la visualización de las funciones prácticas de

¹¹ Bürdek: *Op. cit.*, 2007, p. 178 ss.

un producto”¹², aquellas características o elementos del *diseño* que permiten una mejor interacción entre las personas y los *diseños*: “explicando su manejo” en el nivel de su apariencia, aspecto o forma. Por otro lado, esta teoría describe las *funciones simbólicas* como aquellas que complementan el sentido de uso de un *diseño*: “Las funciones de señal permiten además de una visualización del manejo, una ponderación consciente de las diferentes funciones del producto”¹³.

Es en la segunda categoría, donde dicha corriente de teóricos del diseño, incluyen la codificación y decodificación de los mensajes de un diseño de una cultura determinada. Ellos, reconocen que además de las consideraciones antropométricas y ergonómicas, existen signos contenidos en el diseño que responden a un momento histórico y que dotan de un carácter de múltiples significados a los objetos.¹⁴ Por ejemplo la transformación y especialización de un objeto de acuerdo al seguimiento de una corriente estética o una tendencia de estatus social:

Los usuarios de automóviles AUDI en Alemania, por ejemplo, son generalmente un colectivo conservador de mediana edad. En los Estados Unidos en cambio, son el medio de locomoción preferido de los “yuppies” (Young Urban Professionals —jóvenes profesionales urbanos, 30-40 años de edad, habitantes de los suburbios

¹² *Ídem*, p. 215.

¹³ *Ídem*, p. 223 ss.

¹⁴ Aquí tiene lugar la descripción de Umberto Eco sobre los estudios de la semiótica de los objetos y la arquitectura, que ha sido profundizado en el tema de las comunicaciones y las funciones que nos facilitan los objetos: “Según algunos, una configuración sola (una escalera, una puerta) comunica la función que facilita, y la comunica incluso si no se realiza la función (si veo una puerta cerrada, decido no pasar en lugar de dar narices contra ella)”. Umberto Eco: *Signo*, Barcelona, Labor, 1988, p. 40. Eco también enfatiza la distinción “*función primaria*” y “*función secundaria*” en lo que refiere a las *intenciones* y la precisión de las “características sgnicas” de los objetos. Para profundizar en este tema véase: Umberto Eco: *La estructura ausente*, Barcelona, Debolsillo, 2011.

metropolitanos). En Méjico, el AUDI está considerado como el símbolo de la alta tecnología y forma parte de los gustos de los empresarios progresistas.¹⁵

No obstante, creemos que en ocasiones esta perspectiva limita la noción de significado a definiciones que, más que ampliar el proceso de significación de las experiencias con nuestros objetos, lo simplifican a categorías preestablecidas. En contraparte, en esta tesis, resaltamos nuestra consideración respecto a la dimensión simbólica de los objetos en su sentido más amplio y en su relación con el cuerpo. Afirmamos que la propia relación del ser humano con el entorno, ha sido mediada por el sentido (significación) de los objetos. Coincidimos con la definición de Eco de *objetos-signo* que comunican los códigos de significado de determinada cultura; principalmente queremos enfatizar en este texto, que los objetos guían nuestras acciones y adquieren su mayor trascendencia y significación en tanto transformamos nuestra conducta y percepción con y a partir de ellos, es decir, en la medida en la que proyectamos nuestra cultura, los códigos culturales, nuestras nociones del tiempo y nuestra relación con el Universo. Creemos que las propiedades prácticas de funcionalidad no deben concebirse como aparte o separadas de las funciones de significado; sino, comprenderse como elementos de una estructura común, que pueden distinguirse para ser reconocidas, pero que también han de vincularse y complementarse.

¹⁵ Bűrdek: *Op. cit.*, 2007, p. 226.

1.2 Dimensión de Significado

La utilidad de un objeto depende de nuestra forma de vida, de los paradigmas a través de los cuales construimos el deseo y desarrollamos habilidades y destrezas peculiares. El modo de empleo y la importancia de un diseño son entrañables al sistema de creencias que lo adopta; a la comunidad que juzga qué, y cómo, es bueno para usar y bueno para pensar.

Martín Juez

Nos es posible afirmar que las funciones prácticas de un diseño incluyen la unidad de las cualidades de funcionalidad y significado. Sobre esta línea de razonamientos, a continuación explicamos lo que entendemos como dimensión de significado en su sentido más amplio. Cuando —en todo el proceso de concepción y proyección del objeto— además de los elementos y/o aspectos de funcionalidad de un objeto, son consideradas las características de significado. Para enfatizar esta noción, presentamos dos ideas respecto a la clasificación de los signos que Umberto Eco, estudió en el libro *Signo*; nuestra intención es ampliar la perspectiva de cómo definimos a los objetos y sus funciones, en cuanto a la relación de significado que guardamos con ellos. Eco define:

El *objeto* como elemento participativo en el proceso de *semiosis*. Es decir, como elemento que pertenece a un código o sistema de convenciones sociales que tienen la intención de transmitir conscientemente un significado concreto.

(...) Por esto preferimos decir con Morris que «una cosa es signo solamente porque es interpretado como signo de algo por algún intérprete.»¹⁶

¹⁶ Umberto Eco: *Signo*, Barcelona, Labor, 1988, p. 35.

Ambas ideas respecto a los objetos-como-signo, nos sirven para reconocer el aspecto cultural que envuelve la significación de éstos. Con ello, reafirmamos que, además de las características visibles de las funciones de nuestros objetos (en palabras de Donald Norman, *topografía natural*¹⁷), existen elementos de significación que pueden acentuarse por medio de las definiciones de significado propias de cada cultura, ya sea por su especialización, por la estilización, cambio de materiales o transformación de una parte o la totalidad del objeto. Hay una estructura de significado social, a partir de la cual se determinan las características de *uso* —que también es una situación de significado— y las características de significación, relacionadas con la intencionalidad que el ser humano coloca en el objeto. Estas definiciones están mediadas por la cultura y las diferencias de clase social, nacionalidad, etnicidad, género, etcétera.

Un ejemplo es la variación del tamaño de un mueble, con lo cual el objeto, ya no sólo nos dice que es posible sentarse, también nos comunica qué personas están en posibilidades de llevar a cabo dicha actividad. La suma de estas características concretas modifican al objeto, le dan un sentido de pertenencia, identidad e incluso lo vuelven especializado. En los objetos, existe una correlación entre la parte práctica-funcional y la simbólica; éstos adquieren unas cualidades de acuerdo a la intención que proyectamos en ellos para realizar ciertas actividades. A lo largo de nuestras vidas vamos integrando conocimiento en un ámbito interno y social, respecto a las relaciones

¹⁷ “La palabra *topografía* es un término técnico que significa la relación entre dos cosas; en este caso entre los mandos y sus desplazamientos y los resultados en el mundo exterior. Veamos las relaciones topográficas que intervienen en la dirección de un coche. Para que el coche gire a la derecha, se hace girar el volante en sentido de las agujas del reloj (de forma que por arriba se desplaza a la derecha)”. Donald Norman: *The Design of Everyday Things*. Basic Books, Nueva York, 1988, p. 36.

que guardamos con los objetos; a partir de nuestras experiencias personales de apropiación de contenidos ideológicos y prácticas culturales, reconocemos el mundo y construimos nuestra identidad. Esta reconstrucción de lo que somos, es también parte de la estructura de significado que se da, tanto a nivel individual como social, es una estructura dinámica y flexible, que se modifica en el tiempo con la práctica de nuestras diversas actividades y de acuerdo a los contextos a los que pertenecemos.¹⁸

La posibilidad de generar significado ante y con los objetos en las situaciones de nuestra vida, es una característica humana que nos distingue de otros animales. Para sostener esta idea, citamos un ejemplo del libro *La ilusión occidental de la naturaleza humana* de Marshall Sahlins:

Ningún simio puede apreciar la diferencia entre agua bendita y agua destilada, solía decir Leslie White, porque químicamente no hay ninguna diferencia. Sin embargo, la diferencia significativa representa una enorme diferencia en cuanto a cómo las personas usan y valoran el agua bendita, incluso cuando, a diferencia de los simios, el hecho de que estén o no sedientas no altera en modo alguno esta situación. Esta fue mi breve lección sobre qué significa “símbolo” y que significa “cultura”. En cuanto a las implicaciones para la naturaleza humana, llevar una vida de acuerdo con la cultura significa tener la capacidad y conocer la necesidad de alcanzar simbólicamente nuestras inclinaciones corporales, es decir, según determinaciones significativas sobre nosotros y sobre los objetos de nuestra existencia. Este abarcamiento simbólico del cuerpo, de sus necesidades e impulsos, fue el efecto significativo que tuvo la larga historia de la selección cultural de la cual surgió el *Homo sapiens*.¹⁹

¹⁸ Esta idea será ampliada en el capítulo III de este texto.

¹⁹ Marshall Sahlins: *La ilusión occidental de la Naturaleza Humana*, México, FCE, 2011, Pp. 118-119.

Esta capacidad simbólica envuelve nuestras actividades y se ha considerado el origen de la cultura a partir de la construcción del pensamiento abstracto. Dado que constituye uno de los ejes de nuestra posibilidad creativa, del lenguaje y la comunicación. Es tan amplia, que nos permite entender rastros de acontecimientos del pasado, interpretar o hacer deducciones; compartir experiencias; construir proyecciones a futuro y recrearnos como individuos a partir de nosotros mismos y de las prácticas sociales. Cabe destacar que si bien la significación es un proceso humano, no es algo universal, pues está mediado por las particularidades étnicas, de clase, de género, nacionalidad, etc., de cada contexto social.

Para hablar del aspecto cultural que adquieren nuestros objetos y su trascendencia en nuestra experiencia con ellos, aludimos al ámbito del *significado y la arquitectura*, que hace referencia a la apropiación de los espacios y nos explica cómo la posición de los objetos, las distancias, las posturas y los comportamientos cotidianos que guardamos con ellos, proyectan nuestros códigos de significado, identidad y cultura. Así mismo, este campo entiende a los objetos como «objetos-signo» y amplía su conceptualización con la exploración de sus posibilidades comunicativas y contenidos de significado, más allá de los elementos de carácter funcional y las proyecciones evidentes como el color o la geometría de los mismos —que ubicaríamos en el plano de las propiedades de funcionalidad-práctica del diseño—. Esta rama de estudio, en un sentido más profundo, explica cómo los tamaños de los objetos, las distancias en la interacción y los comportamientos que tenemos ante o con ellos, nos disponen a realizar nuestras actividades de determinada forma, e interfieren en nuestra percepción sensorial y

experiencias. Estos elementos son parte de lo que en antropología, se entiende como la “esencia oculta” o dimensión cultural, dado que son actividades sociales que están contenidas de significados, que van más allá de lo tangible.

Uno de los autores más destacados en este ámbito, es Edward T. Hall en cuyos textos encontramos la definición del concepto *proxémica*.²⁰ Hall clasificó las distancias y, con una serie de ejemplos, respecto a las formas de aproximación e interacción con los espacios y objetos en las diferentes culturas, planteó que los seres humanos vivimos relaciones comunicativas silenciosas. Su principal hipótesis es que nuestros sistemas perceptivos-receptivos y “la información recibida de ellos se modifica por la cultura”²¹; por lo tanto, nuestra forma de emplear *el espacio* es una “elaboración especializada de la cultura”. Esta teoría, muestra cómo determinados comportamientos, actitudes y conductas sociales contienen *intenciones* y *actos significativos* para unos y otros grupos humanos. En este sentido, estudió y explicó cómo nuestros objetos se vuelven proyecciones de los códigos sociales y contenidos ideológicos que parecen ajenos al objeto mismo. Los objetos como prolongaciones de nuestro cuerpo, y de nuestras distancias —incluye Hall— cobran relevancia en esta dimensión sensorial y perceptual en la que desarrollamos situaciones comunicativas, en el escenario de lo que el autor llama la «dimensión oculta», concepto que utilizaremos en este trabajo como referente para sustentar los argumentos de la significación y el comportamiento con nuestros objetos.

²⁰ “He acuñado la palabra proxémica para designar las observaciones y teorías interrelacionadas del empleo que el hombre hace del espacio, que es una elaboración especializada de la cultura”. Edward T. Hall: *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 2011, p. 6

²¹ *Ídem*, p. 56.

Si bien, la teoría de Hall está principalmente enfocada en el marco de la arquitectura, tomamos de sus textos algunos ejemplos que nos sirven para argumentar el objetivo de nuestra investigación: la dimensión de significado en las experiencias con nuestros objetos. En el libro *La Dimensión Oculta*, Hall explica el concepto de «espacio táctil» dentro de los receptores corporales que nos permiten percibir el espacio y responder a estímulos, y narra la relación de un artesano con la experiencia sensitiva y el valor simbólico a través de texturas y materiales:

Los japoneses, como lo indican tan claramente los objetos que producen, tienen conciencia mucho mayor del significado de la textura [en contraste con la cultura occidental]. Un tazón suave y agradable al tacto comunica no sólo que el artesano se preocupa por el recipiente y por la persona que lo usaría, sino también por sí mismo. La madera pulimentada producida por los artesanos medievales también comunicaba la importancia que concedían al tacto, que es la experiencia más personal de todas las sensaciones.²²

Sabemos que el tacto es un sentido intrínsecamente relacionado con la intimidad de las personas, nos hace reconocernos a nosotros mismos, reconocer a los otros y al universo material. El tacto en las manos y el cuerpo, es sin duda el sentido más antiguo y el que nos permite tener experiencias perceptivas con el simple hecho de *estar*. Muchas de las reacciones de nuestro cuerpo se hacen presentes y/o visibles a través del sentido del tacto y su superficie, la piel.²³ Gran parte de la interacción con nuestros objetos está ubicada en el plano de lo táctil, si bien este tema se ha explorado recientemente en el ámbito Diseño Industrial, creemos que aún podría ampliarse la

²² Hall: *Op. cit.*, 2011, p. 82.

²³ Para profundizar en este tema, véase Hall: *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 2011, capítulo V. Y Ashley Montagu: *El sentido del tacto*, Madrid, Aguilar, 1981.

experiencia desde la inclusión de los sentidos, y desde las diferentes dimensiones del cuerpo. El ejemplo de la importancia que adquiere el tacto para los artesanos, nos sirve para explicar cómo una situación de interacción en el plano *físico*, puede hacer un salto al plano *psicológico* y *simbólico* de la interacción²⁴, y cómo esta relación puede estar presente y/o ser considerada (en cierta medida) en el momento de la planeación y trabajo proyectual del diseñador.²⁵

Por otro lado, Hall cita también una serie de estudios respecto a las relaciones de convivencia entre personas de diferentes culturas, las dinámicas de comunicación que hay entre ellas por medio de las distancias, espacio entre objetos, vacíos y huecos, silencio, volumen y tonos de voz, acercamiento, actitud, etc. y las dificultades que suceden en los encuentros entre mundos sensoriales distintos. El autor describe cómo, en el plano *simbólico* de las relaciones, incluso una acción como «abrir» o «cerrar» las puertas, proyecta y comunica un estado emocional en cuanto a disposición o negación de estar o no estar con otros; una puerta cerrada, habla de un estado de ánimo o, literalmente, de la cerrazón de la persona que la cierra. Hall explica que en las

²⁴ En el capítulo III de este texto, ampliamos esta noción y presentamos una serie de ejemplos (apartado 3.4) al respecto de la relación con los objetos y la conceptualización de la corporeidad.

²⁵ Sabemos que el diseñador tiene ciertos limitantes en cuanto a lo que *planea* para su diseño, y el *uso* que los usuarios le dan finalmente. No obstante, para aclarar nuestra postura respecto a las posibilidades que tiene el diseñador en las consideraciones de sus diseños, citamos la teoría de Madeleine Akrich. La autora utiliza “el término script como metáfora del ‘manual de instrucciones’ que se encuentra inscrito en un artefacto. Cualquier artefacto contiene un mensaje, guión o script que el productor/diseñador dirige al usuario proponiendo un uso y un significado. De todos modos, siempre existe la posibilidad de que los usuarios no comprendan, ignoren, descarten o rechacen el guión incluido en el producto y definan por sí mismos el uso y el significado del producto independientemente de las intenciones del productor/diseñador (...) [así mismo], se sugiere la distinción entre el script físico y el script sociotécnico. El primero se encuentra incluido en la forma física del producto y la interfaz con el usuario. El segundo (...) tiene más que ver con la transferencia y la transformación de los significados simbólicos, emocionales y culturales”. Madeleine Akrich: “The De-description of Technological Objects”. Citado por Isabel Campi: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, México, Designio, 2013, p. 128.

diferentes culturas se dan distintas jerarquías de interacción: dinámicas ponderadas unas sobre otras, a partir de la organización de los objetos, y a partir de las características de su construcción: tamaño, peso, materiales, etcétera.

La próxemica incluye las proyecciones culturales en los objetos y no está limitada al plano de los espacios. El ejemplo a continuación aclara esta idea:

Muchos norteamericanos tienen a los alemanes por demasiado rígidos en su comportamiento, inflexibles y formalistas. Crea parte de esta impresión la diferencia en el manejo de las sillas. A los norteamericanos no parece importarles que la gente mueva los asientos para acomodar las distancias a la situación... y a los que les importa no se les ocurriría decir nada, porque comentar lo que los demás hacen es descortés. Pero en Alemania es contravenir a las buenas costumbres cambiar de posición la silla. Y otra cosa que disuade a los que no lo creen así es el peso que suele tener el mobiliario alemán. El mismo gran arquitecto Mies van der Rohe, que se rebeló muchas veces contra la tradición alemana en sus edificios, hacia sus hermosas sillas tan pesadas que solamente un hombre muy fuerte podía moverlas con relativa facilidad para modificar su ubicación. Para un alemán, los muebles ligeros son anatema, no sólo porque parecen deslizables sino porque además la gente los mueve y al hacerlo destruye el orden establecido y hasta ocasiona intrusiones en la "esfera privada".²⁶

Lo que nos gustaría enfatizar es que esta situación comunicativa de nuestros objetos, puede ser considerada (de forma intencional, o como un propósito) por el diseñador. Es necesario que en nuestro trabajo como diseñadores, intentemos reparar en ello, decir algo, hacer abstracciones, proyecciones y consideraciones al respecto de la dimensión

²⁶ Hall: *Op. cit.*, 2011, p.168.

de significado de nuestros objetos. Sin embargo, creemos que hemos observado y reparado poco los contextos de los que formamos parte, y en las situaciones culturales que tienen una amplia influencia en nuestras creaciones, y en lo que decimos respecto a nosotros y nuestra cultura. Consideramos que el código de nuestro «lenguaje silencioso» y nuestras interacciones en el plano cultural nos acercan a comprender desde otra perspectiva nuestra tarea en la interacción con los espacios y objetos, nuestra participación en la construcción y transformación del entorno y las acciones ligadas a él. El aspecto de significación que implica esto y la trascendencia de nuestras relaciones con el mundo por medio de las experiencias. Entender la estructura de significado a la que pertenecen nuestro objetos, también nos da pistas sobre la identidad del usuario, lo cual nos permite prescindir del gusto o saber con claridad, desde dónde y hacia qué cultura dirigimos nuestros diseños.

Bajo esta línea de razonamientos, presentamos el ejemplo de Umberto Eco —retomado por Bürdek— de la silla, que nos muestra cómo modificamos nuestros objetos para comunicar o enfatizar situaciones culturales:

Tomando como ejemplo un objeto de uso sencillo, —una silla—, se puede mostrar que un proyecto de diseño no debe considerar solamente las exigencias ergonómicas, constructivas o de fabricación. Junto a la cuestión de qué tipo de asiento se trata, p.e. silla de trabajo, doméstica, de un sitio público, de colegio, si es una silla para un uso breve o prolongado, una silla para niños o para ancianos, etc., en el diseño también se trata de saber qué connotaciones (por ejemplo significados subliminales) están contenidos en el gesto de sentarse.

Umberto Eco (1972) puso el ejemplo de un trono real, “sentarse” en él es sólo una función entre otras, que además en muchas ocasiones no se ve satisfecha

plenamente. El trono ha de irradiar una dignidad majestuosa, representar el poder, despertar veneración. Estos modelos de interpretación se pueden utilizar en otros tipos de silla. Una silla de oficina debe satisfacer perfectamente las exigencias ergonómicas, pero ha de simbolizar también la posición jerárquica del usuario en la empresa (...) Las sillas no sólo sirven de respaldo al cuerpo, sino que también respaldan la personalidad, el lenguaje corporal, la posición social.²⁷

Con el ejemplo anterior podemos observar, por un lado, cómo se percibe, desde el Diseño, el código de comunicación de los objetos; por otro —y precisamente lo que más nos interesa en esta tesis—, reconocer las situaciones de significado contenidas en el cuerpo, en el hecho de sentarse rectos y proyectar con ello contenidos culturales relacionados con «estar erguidos», «ver de cara al mundo», «franqueza», «rectitud» e incluso situaciones morales como «enfrentarse», «ser recto», «firmeza», «no someterse». Estas situaciones comunicativas no podrían darse sin los objetos «asiento», o «puerta», «soportes de brazos», «patas», etc., que más allá de cumplir con su carácter funcional al resolver que una persona repose, limite sus espacios, o pueda sentarse, contienen situaciones de significado enraizadas en la corporeidad: soporte, respaldo, apertura, negación, etcétera.

Un mismo objeto tendrá representaciones de significado distintas para cada cultura y para cada clase social, a su vez tendrá un valor distinto para cada sujeto, y se transformará en diferentes momentos de su vida. Continuemos con el referente de asiento o silla; la silla no representa lo mismo en una cultura en la que la gente suele

²⁷ Bürdek: *Op. cit.*, 2007, Pp. 130-131.

sentarse en el piso, que para alguien que la utiliza en la mayoría de sus actividades — comer, trabajar, estudiar, entretenerse, etcétera—. Simbólicamente tampoco será la misma silla la que se usa dentro de un salón de clases, en un auditorio, una sala de cine, o incluso una silla cuyas características enfatizan una jerarquía, postura social o un estatus determinado. Pensemos en una silla presidencial, similar al citado trono; la persona que se sienta ahí, está obligada socialmente a practicar unas actividades concretas; las propiedades de funcionalidad del objeto, se encuentran estrechamente relacionadas con las funciones de significado. Su forma concreta o tamaño, también le darán un significado distinto: una silla para niños o una silla de ruedas. A su vez, dentro de un mismo sujeto, esta representación simbólica se transforma con el tiempo, la construcción de significado está en constante *reconfiguración*, es diferente usar la silla como niño siendo un niño, a sentarse en ella cuando se es adulto.

Es la posibilidad de esta construcción simbólica, *flexible* y *dinámica*, la que nos ubica como seres complejos frente a otros animales, la que nos hace transformar nuestro medio físico y simbólico; la que nos permite trazar la historia y generar cultura a partir de la apropiación de los objetos y la transformación de los mismos.²⁸ Bajo esta perspectiva, podemos observar que el valor que damos a nuestros objetos, está directamente relacionado con la construcción de vínculos de significado en un nivel personal y como un reflejo de los códigos de la cultura a la que pertenecemos. Dichos lazos dependen de los datos del pasado, la historia, de nuestras vivencias personales

²⁸ Retomaremos los términos: *reconfiguración* y *significación flexible y dinámica*, en el capítulo III de este texto.

de relación con los objetos, de las concepciones y aprendizajes culturales. No es sólo a partir de una relación física de interacción o del cumplimiento de una necesidad concreta como interactuamos con los objetos, también lo hacemos desde la apropiación en una dimensión simbólica; en la significación de uso y en la incorporación de significados desde donde conceptualizamos el mundo y nos construimos como sujetos y como colectividad.

Dada la diversidad y simultaneidad de funciones y significados, nos preguntamos, ¿qué es lo que nos lleva a privilegiar una de estas funciones o significados?, ¿qué hace que unos objetos trasciendan en esta dimensión de significado o que incluso transformen nuestra corporeidad? —pensemos en el cambio de sentarse en el piso a sentarse en sillas—, ¿cómo podemos utilizar estos elementos en la construcción de objetos ergonómicos, funcionales y emocionalmente valiosos en nuestras vidas? Y aunque parezca evidente, su explicación cobra relevancia, pues tiene una implicación directa en nuestras relaciones sociales vinculadas con nuestra corporeidad, nuestra identidad, cultura, percepción de lo material y de nosotros mismos; ¿cómo miramos, sentimos, nos relacionamos y convivimos sentados en el suelo?, ¿cómo nos modificamos cuando incluimos un objeto en nuestras vidas?, ¿cómo transformamos ese objeto para que cumpla con lo que queremos?, ¿cómo generamos experiencias visibles e invisibles? y ¿cómo las vivimos en un plano corporal de interacción con el entorno?

1.3 Experiencia

El concepto *experiencia* ha sido ampliamente definido, y muchas son las consideraciones y aportes que se plantean desde diferentes disciplinas para este concepto. De ellas, un hecho que nos gustaría resaltar es el papel del cuerpo en toda experiencia. La importancia de las “encarnaciones”, lo somático y kinestésico en las situaciones de experiencia. Para su definición, presentamos la siguiente perspectiva desde la disciplina del Diseño:

[Experiencia es] la totalidad de sensaciones, percepciones, conocimientos y emociones que se obtienen por medio de un acontecimiento o interacción; respecto al diseño, la definición de un producto, servicio o marca en términos de necesidades emocionales y/o multisensoriales. (...) En cuanto al modelo de la experiencia del diseño, es la etapa en la que el producto o servicio pasa a formar parte de la experiencia vital.²⁹

Para ampliar esta noción presentamos un ejemplo que nos permite observar la trascendencia de los objetos en nuestras experiencias de corporeidad y en la construcción de lo que socialmente somos —los significados, nuestra identidad, nuestra cultura—. En el libro, *La Aldea global*, Marshall McLuhan describe su experiencia frente a la televisión durante la primera transmisión de la llegada del hombre a la Luna:

²⁹ Mike Press y Rachel Cooper: *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*, Barcelona, GG Diseño, 2009, p. 220.

Después de que los astronautas del Apolo giraron alrededor de la superficie lunar en diciembre de 1968, montaron una cámara de televisión y la enfocaron sobre la tierra. Todos los que estábamos observando tuvimos una enorme respuesta reflexiva. Entramos y salimos de nosotros mismos al mismo tiempo. Estábamos en la Tierra y en la Luna al mismo tiempo. Y nuestro reconocimiento individual del hecho era lo que le daba significado.

Se había establecido un intervalo resonante. La verdadera acción del hecho no estaba en la Tierra ni en la Luna sino en el vacío intermedio, en el juego del eje y la rueda por así decirlo. Habíamos adquirido conciencia de los fundamentos físicos individuales de estos dos mundos diferentes y queríamos aceptar ambos, después del choque inicial, como un medio ambiente para el hombre.³⁰

Pensamos que uno de los centros importantes de la experiencia narrada, es el momento descrito en la frase “entramos y salimos de nosotros mismos al mismo tiempo”, pues creemos que las experiencias incluyen, de alguna forma, esas situaciones en las que una interacción con el mundo “exterior”, nos lleva a reconocernos a nosotros mismos “internamente”. Y ese reconocimiento es también una forma de conceptualizar el mundo material a través de nuestros cuerpos; pues éste es la base de nuestras experiencias y en él se hace tangible la dimensión de significado que define nuestras prácticas con los otros.

Nos gustaría resaltar del ejemplo anterior, los diferentes niveles en los que se vive la experiencia. En primer lugar, la percepción a través de los sentidos de un estímulo del “mundo exterior”: las imágenes y sonidos que genera la escena de la pantalla del televisor; en otro nivel, la situación de las emociones involucradas frente al suceso de la

³⁰ McLuhan, *Op. cit.*, 2005, Pp. 21-22.

experiencia, en este caso, la crisis de los paradigmas respecto a las posibilidades del ser humano; y finalmente, englobando las dos situaciones anteriores, el valor de significado en el reconocimiento de la propia experiencia como la *reconfiguración* de uno mismo, con sus creencias, ilusiones, imaginarios y nociones de los otros —lo que consideramos “externo”, o fuera de nosotros mismos—. Para nosotros la idea de McLuhan: “La verdadera acción del hecho no estaba en la Tierra ni en la Luna sino en el vacío intermedio”, nos muestra el segundo centro trascendental de la experiencia descrita; el punto en el que se hace visible la relación práctica y recíproca entre las personas y sus objetos. Esta experiencia no podría suceder sin el objeto-televisor, y el televisor no existiría sin el ser humano y las situaciones de significado de clase, nacionalidad, género, etc., que lo llevaron a crear el mismo televisor y a incluirlo en sus actividades de la vida cotidiana.

En este sentido, entendemos la experiencia como un proceso de sensibilidad y apropiación que se amplía en tanto nos involucramos plenamente en una relación con los objetos que habitan nuestro entorno. Enfatizamos lo anterior con la siguiente idea: “Toda experiencia es, [...] social y corporal, e incluso conceptos filosóficos, legales, religiosos, etc., están diseñados para delimitar relaciones entre personas, entre cuerpos”.³¹ Por ello, nos es posible afirmar que las nociones de las experiencias corporales, son también concepciones de significación social, es decir, culturales. Las nociones de cómo sentimos, cómo percibimos, cómo nos relacionamos con, y a partir

³¹ Marco Antonio Viniestra Fernández: “(Re) Escribiendo el cuerpo: Historiografía de una experiencia” en Antonio Rubial y Doris Bienko (Coords.): *Cuerpo y religión en el México barroco*, México, ENAH, INAH, CONACULTA, SEP, 2011, p. 13.

de nuestro cuerpo, están directamente relacionadas con nuestra cultura; por lo tanto, se ven mediadas por los contextos ideológicos a los que pertenecemos.

Finalmente, para complementar el tema de la experiencia, quisiéramos mencionar que en la disciplina del Diseño se han hecho destacadas investigaciones que contemplan este tema como uno de sus ejes en el desarrollo de estudios, teorías, metodologías y prácticas de Diseño. Una breve revisión historiográfica nos permitió identificar una ruptura para la historia del Diseño en lo que se refiere a la propia estructura de la disciplina y las narraciones de su temporalidad; este importante suceso se dio a finales de los años sesenta, y principios de los setenta. La historiadora Isabel Campi, explica que durante dicha época, la historia del diseño guardó distancia de la historia del arte: “(...) el objeto de estudio de la historia del diseño dejó de ser la producción de objetos de alta cultura para centrarse en la cultura de masas y en los procesos que implicaban a los usuarios y consumidores”.³² Consideramos que este hecho ha sido fundamental no sólo para la historia del Diseño, sino para el desarrollo de nuevas perspectivas de la disciplina, pues en dicho momento, comenzaron a incluirse en proyectos teóricos, metodologías y prácticas de Diseño, nuevas nociones que conciben y conceptualizan a los “consumidores” como *personas*, más que como *compradores*.

Lo que desde nuestra perspectiva ha sido aún mejor, es que desde entonces, el diseñador enfocó su atención al sujeto y enfatizó sus consideraciones de las

³² Campi, *Op. cit.*, p. 57.

necesidades y *deseos* de la gente para la que diseñaba, el consumidor dejó de ser un comprador pasivo y se convirtió en *usuario*, que en su relación con los objetos se hacía, de alguna manera, partícipe del propio diseño. Esto implicó nuevas tareas para los diseñadores, entre las que también está el reconocimiento de diferentes factores de la cultura y los contextos de dicho usuario; así como el acercamiento a sus situaciones emocionales, preferencias, procesos de decisión, gustos, deseos y otros elementos de su vida cotidiana, que sin duda han enriquecido el proceso creativo de los diseñadores.³³ Así mismo, creemos que esto ha llevado al Diseño a redefinirse como una disciplina de carácter más social. A partir de este momento, (entre otros temas) los estudios de la cultura y el tema de la comunicación de los objetos, han sido fundamentales para nuestra disciplina. Un eje para estas nuevas interpretaciones del diseño fue la idea siguiente:

(...) de la misma manera que el lector añade significado a lo que lee, el consumidor añade significado a lo que consume. Desde este punto de vista un consumidor no es un ente pasivo sino que puede apropiarse, aceptar o rechazar el significado de un producto.³⁴

Esta nueva perspectiva de pensamiento del Diseño, se encuentra así mismo, estrechamente relacionada con una corriente contemporánea que tuvo sus primeras manifestaciones a finales de los años ochenta. El trabajo de los diseñadores no se limitó a *contemplar* cómo sucedía la relación de los usuarios con los diseños, y

³³ Para profundizar en el tema de *Diseño Emocional*, sugerimos el trabajo de Ortiz Nicolás, quien ha hecho múltiples estudios con referencia a los agentes viscerales en la interacción usuario-producto. Véase: Juan Carlos Ortiz Nicolás: "Understanding and Designing Pleasant Experiences with Products" en Ph.D. dissertation Imperial College London, Londres, 2014.

³⁴ Campi, *Op. cit.*, p. 60.

comenzaron a generar experiencias con sus propios diseños, a escenificar o vivir por sí mismos situaciones de interacción con los diseños. Esta corriente de pensamiento se conoce, precisamente como «*el diseño como experiencia*». Los investigadores de diseño Mike Press y Rachel Cooper, lo han estudiado desde sus orígenes y en su libro sobre el tema, *El diseño como experiencia*, presentan algunos de los ejemplos más destacados para describir esta nueva corriente de Diseño. Así mismo, hacen la siguiente definición:

El diseño como experiencia analiza los contextos, la práctica y el papel de los diseñadores a medida que avanza el tercer milenio; conecta entre sí dos ideas principales y fundamentales. La primera es que el diseño debe ser considerado cada vez más como el proceso que genera experiencias llenas de significado para la gente. La creación de productos, comunicaciones o entornos, es solamente un medio para llegar a este fin. Diseñar la experiencia supone colocar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos. La segunda idea consiste en que ser diseñador es, radical e irrevocablemente, algo cambiante; surgen nuevos cometidos, métodos y actividades que dan mayor relevancia a la investigación innovadora y trascendente, asociada a métodos creativos (...) ³⁵

La revisión historiográfica de estos autores incluye, como tópicos principales de esta corriente de Diseño, los siguientes: el reconocimiento de los contextos culturales que afectan la práctica del Diseño; la conceptualización del diseño en su carácter de *producto*, y la consideración de los factores de gestión que afectan la práctica del diseño en el sentido de la producción industrial y el contexto económico; la importancia del acercamiento a la sociedad y el énfasis de la situación humana de la experiencia; el planteamiento de nuevas metodologías para estos propósitos —incluyendo la

³⁵ Press y Cooper: *Op. cit.*, 2009, p.18.

comunicación y sus medios—; y visibilizar los escenarios de los nuevos marcos teóricos de la disciplina del Diseño. Sin duda, los esfuerzos materializados en obras teóricas, estudios de Diseño, métodos y prácticas propuestas por los diferentes diseñadores, investigadores e historiadores del Diseño en torno a este tema, han sido un gran aporte para ampliar la conceptualización y la práctica de la disciplina; para redefinir el papel del diseñador y reconocer sus responsabilidades en la sociedad.

Sabemos que es difícil (y hasta cierto nivel ambicioso) imaginar las posibilidades de uso, reacción, aceptación, apropiación, *percepción*, etc. que tendrán nuestros diseños, más allá del momento proyectual. Pero creemos que esta suerte de “ambigüedad” no es un límite en nuestra práctica profesional. En este sentido, decimos que los diseñadores hemos de ser responsables y honestos en el momento de tomar postura respecto a lo que queremos comunicar a través de nuestros diseños, saber desde qué lugar tomamos decisiones y cómo participamos en la generación de experiencias.

CAPÍTULO II.

NOCIONES DEL CUERPO EN EL DISEÑO

La historia del diseño es algo más que la forma en que las cosas se ven y funcionan, en otras palabras, cómo se da forma a la tecnología. La estética, la ética, el simbolismo, la autoridad y la emotividad de los artefactos toman nuevo significado cuando se inscriben en los contextos ideológicos, políticos, sociales, culturales y de consumo.

Kjetil Fallan

Lo que nos ocupa a continuación es mirar, de manera general, el concepto del cuerpo y las perspectivas de éste —que principalmente se han retomado de disciplinas sociales— en la historia del Diseño. Dado que no nos es posible abarcar todas las teorías y trabajos de este tema dentro de nuestra disciplina, hemos hecho la siguiente selección: en la primera perspectiva, a la que llamamos «extensiones del cuerpo», exponemos la definición antropológica de los objetos como agentes complementarios de las capacidades del cuerpo. Teoría que sin duda representa uno de los grandes acercamientos al tema del cuerpo en el Diseño. En el segundo pensamiento, al que llamamos «objetos para facilitar la vida» retomamos las ideas del psicólogo de la percepción, Donald Norman, porque entre sus contribuciones al Diseño, ha sido destacado el hecho de haber reconocido los agentes viscerales presentes en la relación sujeto-objeto. Creemos que este autor, al extrapolar los conceptos de la disciplina psicológica hacia el diseño, marcó nuevas pautas en las investigaciones y teorías del Diseño; Norman fue pionero en definir el *Diseño como experiencia*, y es por esto que destacamos sus aportaciones. En el camino de observar las posibilidades de significación del cuerpo en el Diseño, nos encontramos con la disciplina semiótica y las

teorías del lenguaje. De estas, retomamos dos ideas que nos parecen interesantes respecto las posibilidades comunicativas de los objetos, y las agrupamos con el título «metáforas del cuerpo» —retomando la conceptualización del antropólogo y teórico del Diseño Fernando Martín Juez—, en ellas, por un lado hablamos del tema de la relación sujeto-objeto, a partir de las figuras retóricas (que además complementan la primera perspectiva sobre las extensiones del cuerpo); por otro, desde una visión más apegada a las propias nociones semióticas, estudiamos el trabajo de K. Krippendorff, quien ha hecho consideraciones del tiempo y las transformaciones de la práctica del Diseño a partir del carácter comunicativo del diseño. Finalmente, y sobre esta línea de razonamientos respecto al tiempo y los escenarios de la época actual del Diseño, utilizamos uno de los primeros textos sobre el tema de *lo virtual*. A esta parte final la llamamos «extensiones de nuestras extensiones», y en ella expusimos el pensamiento de Pierre-Lévy, quien hace importantes definiciones sobre el escenario de la tecnología.

Cabe mencionar, que estas corrientes no abarcan la totalidad de los trabajos sobre el tema del cuerpo en el Diseño, pues por ahora, nuestro propósito es reconocer cuál o cuáles han sido algunas de las ideas desde las que se ha relatado la historia de nuestra disciplina, siguiendo nuestro enfoque sobre la significación y el cuerpo. Sin embargo, es importante reconocer que existen múltiples teorías del Diseño en referencia a este tema —especialmente en el ámbito contemporáneo—; desde las que se han realizado diversos esfuerzos para estudiar al *usuario* y mejorar las experiencias e interacciones de éstos

con sus objetos.¹ Dichos acercamientos, se han dado desde diferentes perspectivas, algunas de las cuales, incluyen el cuerpo. Por un lado, en cuanto al cuerpo en el nivel físico, se han estudiado sus movimientos, estructura, medidas, posturas, etc.; Otras teorías sobre el comportamiento visceral, exploran las reacciones, emociones, decisiones, preferencias, expectativas, etc. de los usuarios; y algunas más, observan las situaciones que vinculan al ser humano con su sociedad, en la consolidación de lenguajes, comunicación, códigos, cultura, etc. De manera acertada, algunas de estas teorías, incluso se han complementado entre ellas y se han materializado como metodologías y prácticas de Diseño.

En el ámbito del Diseño, se han retomado diferentes teorías de la comunicación, la antropología, la psicología y algunas otras, para explicar cómo los seres humanos han ampliado sus posibilidades físicas para sobrevivir, explorar, transformar, conocer y significar el Universo. Algunos autores (como Hall, Heskett, McLuhan y Martín Juez) ubican la concepción y construcción de objetos en la historia de los hombres primitivos que, dadas sus limitantes físicas en un entorno “hostil”, utilizaron los objetos como

¹ Al respecto, destacamos el trabajo Ortíz Nicolás, Juan Carlos: “Afectividad e interacción en la relación persona-producto” en Ortíz Nicolás, Juan Carlos (Ed.): *Diseño y Afectividad*, México, FA-UNAM, 2017. En el cual, el autor aborda de manera profunda el tema de la *interacción*; y estudia las teorías que nos permiten reconocer la importancia de esta noción en el Diseño. Algunas de estas teorías precisamente consideran el cuerpo y las emociones como eje trascendental para la práctica del Diseño. Así mismo, sugerimos el texto de Paul Dourish: “Where the action is: the foundations of embodied intelligence”, en *MIT Press*, Cambridge, Massachusetts, 2001. En el que se conceptualiza la *interacción* como una experiencia *corporeizada* —«*Embodied Interaction*»—. Una propuesta innovadora y trascendental para una concepción más amplia de la *interacción*; el autor, partiendo de conceptualizaciones de la filosofía y la psicología, propone nuevos caminos para resignificar la tecnología, y la práctica del Diseño. Finalmente, el texto de Svanæs: “Interaction Design for and with the Lived Body: Some Implications of Merleau-Ponty’s Phenomenology” en *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 20(1), 2013, Pp. 1-30. En él se estudian y describen algunas nociones de la filosofía de la *percepción* de Merleau-Ponty, y se propone su aplicación al ámbito de la interacción.

«extensiones de su cuerpo».² Situación aún vigente en el ámbito de la tecnología, la cual se entiende también como extensión de los pensamientos y la comunicación. Otros autores explican las relaciones con nuestros objetos como «máquinas» que complementan las actividades humanas de la vida cotidiana para hacerlas más sencillas o de forma “más inteligente” (Donald Norman, por ejemplo). Así mismo, la perspectiva de la teoría del lenguaje, ha retomando ciertos planteamientos y estudios filosóficos, semióticos y filológicos, para explorar las posibilidades comunicativas de los objetos y sus formas retóricas (citamos a Krippendorff y a Martín Juez). Finalmente, en el ámbito de los nuevos paradigmas del Diseño, retomamos brevemente las ideas sobre la conceptualización de *lo virtual* (con Lévy), para sugerir que este tema está presente en las teorías contemporáneas de Diseño. Las breves revisiones y descripciones de estas diferentes teorías, nos sirvieron como fundamento para entender el concepto del *cuerpo* como situación práctica de la significación y la importancia de esto para el Diseño.

Ahora bien, como hemos argumentado en esta tesis (y siguiendo la línea de pensamientos de Morris Berman), en las propuestas estudiadas en este capítulo —pertenecientes a la historiografía del Diseño del siglo XX—, queremos sugerir cuestionamientos sobre cuáles han sido los elementos que se destacan en la historia de una disciplina social y creativa como el Diseño, qué situaciones narramos y cuáles omitimos, incluso preguntarnos si hay

² Antes que estos autores, André Leroi-Gourhan y Merleau-Ponty definieron esta categoría. En esta tesis, destacamos la conceptualización de Merleau-Ponty, quien en su trabajo sobre la *Fenomenología de la percepción*, abordó el tema de las posibilidades del cuerpo con los objetos. No obstante, este planteamiento será abordado en el capítulo III sobre la corporeidad.

teorías del Diseño que consideran el *centro interior gelatinoso* o *interior vivo*, que se hace presente en las situaciones somáticas, la gestualidad y los movimientos del cuerpo en cada cultura.

¿Cómo contamos la historia corporal de un proceso creativo?, ¿incluimos las experiencias más plenas de nuestros sentidos involucrados en nuestras interacciones con los objetos?, ¿reconoce el diseñador, que en sus creaciones hace proyecciones de sí mismo?, ¿hablamos del tacto en la piel o sólo en las manos?, ¿contamos la historia del Diseño a partir del cuerpo y las sensaciones viscerales? Después de haber hecho este reconocimiento, sugerimos, pensar en la importancia del tema de la corporeidad y la significación del cuerpo en la disciplina del Diseño, para lo cual, presentamos algunas teorías.

2.1 Extensiones del cuerpo

*Un amigo mío me dice que mientras no tiene el timón en la mano
no siente gran cosa de lo que le sucede a la embarcación.*

Edward T. Hall

El concepto de extensión, está asociado a una *ampliación*, a una situación que implica la noción de optimizar. En el estudio de las transformaciones que el ser humano ha hecho de la naturaleza y su entorno, algunas teorías

plantean que los objetos son extensiones de las capacidades físicas del ser humano. Se piensa que en su búsqueda de la sobrevivencia o *adaptación* al ambiente natural, los hombres primitivos utilizaron, en suma a las propias posibilidades de su cuerpo, materiales de la naturaleza para imitar o alcanzar ciertas habilidades o capacidades físicas que observaban diferentes en otros animales. En este sentido, el antropólogo y teórico del Diseño, Fernando Martín Juez, describe: “El diseño es fundamentalmente una *prótesis* (del griego *prótesis*: «colocar delante»). La mayoría de los objetos, herramientas o instrumentos no son más que prótesis para multiplicar nuestras capacidades y subsanar nuestras carencias, cualesquiera que sean éstas”.³ Así mismo, sobre las diferentes formas en las que nuestras capacidades se ven optimizadas por los objetos, aclara:

La mayoría de los objetos modifican, amplifican y extienden características biológicas y mentales. Algunas clasificaciones generales los agrupan en *amplificadores motores*, como el cuchillo, el metate, la palanca, el martillo, la licuadora o el automóvil; *amplificadores sensoriales*, como el telescopio o el reloj; *amplificadores de las capacidades de razonamiento y de pensamiento*, como la calculadora o la computadora; o los llamados *modificadores de las funciones corporales*, como las vacunas o el diafragma anticonceptivo.⁴

En el Diseño Industrial se han utilizado diferentes definiciones y clasificaciones de los objetos; por ejemplo Cecilia Flores, especialista en ergonomía para el Diseño, siguiendo las ideas de André Ricard, sugiere la

³ Fernando Martín Juez: *Contribuciones para una antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa, 2002, p. 66.

⁴ Luis A. Vargas, citado en Martín Juez: *Ídem*, p. 118.

distinción entre 1.-*objetos simples*: que se constituyen como un elemento o un todo en sí mismos, que no contienen mecanismos y que funcionan “de forma manual y directa”. Como el caso del tenedor, en cuya relación con el objeto, “es el hombre quien con su fuerza y destreza hace que el objeto funcione óptimamente”. 2.-*objetos articulados*, cuyas estructuras son más complejas y que, así mismo, requieren ciertas habilidades motrices de las personas que los utilizan. Estos objetos, en suma a las acciones humanas, se describen también como “un sencillo sistema”. Por ejemplo, las tijeras. Finalmente, 3.-las *máquinas*, que requieren otras posibilidades tanto del objeto, como del ser humano. Las máquinas constituyen sistemas que requieren incluso otras energías para funcionar, como la “mecánica”, la “eléctrica” y la “combustible”. Y por el lado humano, otras “facultades psicológicas” que se suman a las fuerzas y destrezas simples. Las máquinas a su vez, se subdividen en *participativas* y *pasivas*. Esta segunda división, se da, precisamente, de acuerdo al nivel de complejidad de la participación humana en el uso.⁵

Las clasificaciones y descripciones de uso, basadas en el trabajo y las capacidades articuladas entre el *sujeto* y el *objeto*, son uno de los caminos, que desde la disciplina del Diseño, nos han servido para comprender la conceptualización de dicha relación. Incluimos esta descripción para ejemplificar cómo algunas de las clasificaciones que utilizamos en la disciplina, tienen como base las nociones de la sociología y la antropología,

⁵ Flores, Cecilia: *Ergonomía para el diseño*. México, Designio, 2001, Pp. 22-24.

desde las cuales se ha definido el uso de los objetos como optimizaciones de las posibilidades del cuerpo.

Siguiendo con esta perspectiva, retomamos las ideas de Hall; ya hemos hablado de su teoría respecto a las actividades humanas que tienen que ver con situaciones corporales y las aproximaciones en el mundo material. Ahora resaltamos que además de los conceptos que respectan a nuestra relación con los espacios, Hall presenta una clasificación de las diferentes distancias que todos los animales guardamos en nuestras relaciones con los otros. Lo destacado de dicha teoría, en este sentido, es el hecho de incluir la regulación de las distancias por medio de los objetos. Hall no se limita a mencionar los alcances físicos de nuestro cuerpo o al hecho de ampliar nuestras posibilidades y reducir nuestras limitaciones corporales con los objetos, en su clasificación de las «extensiones del cuerpo» incluye las prolongaciones de los tonos de voz y los significados culturales que se transmiten en ellos:

El hombre es un organismo con un pasado extraordinario, maravilloso. Se distingue de los demás animales por el hecho de haber elaborado lo que yo denomino *prolongaciones* de su organismo. Al crear esas prolongaciones, el hombre ha podido mejorar o especializar diversas funciones. La computadora es una prolongación de una parte del cerebro, el teléfono prolonga su voz, la rueda prolonga pies y piernas. El lenguaje prolonga la experiencia del tiempo y el espacio, y la escritura prolonga el lenguaje.⁶

⁶ Edward T. Hall: *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 2011, p. 9.

Siguiendo con la misma idea, McLuhan cita a Hall en *La galaxia de Gutenberg*:

En nuestros días, el hombre ha desarrollado extensiones o prolongaciones para realizar casi todos los actos que antes llevaba a cabo sólo con su cuerpo. La evolución de las armas comienza en los dientes y el puño y termina en la bomba atómica. El vestido y la casa son extensiones del mecanismo biológico para la regulación de la temperatura. Los muebles han sustituido a los talones o al suelo, cuando ha de sentarse. Las máquinas-herramienta, las lentes, la televisión, los teléfonos y los libros, que transmiten la voz al través del tiempo y del espacio, son ejemplo de extensiones materiales. El dinero es un medio para extender y almacenar el trabajo. Nuestras redes de transporte hacen ahora lo que antes hacían nuestros pies y nuestras espaldas. De hecho, todas las cosas materiales realizadas por el hombre pueden considerarse como extensiones de lo que el hombre hizo antes con su cuerpo o con alguna parte especial de él.⁷

Subrayamos que esta perspectiva se basa, en cierto sentido, en un pensamiento “evolucionista”, que presenta al hombre como un ser que *lucha* con su entorno; Martín Juez, por ejemplo, dice: “subsana nuestras carencias”; lo cual implica que algo le falta al ser humano (casi por definición). Esta idea ha sido matizada, aclarando que los seres humanos no están luchando con su entorno, ni con otras especies, por lo que algunos autores prefieren utilizar el término *adaptación*, y reconocer al entorno como un espacio agreste pero no necesariamente “hostil”.⁸ Por otro lado, enfatizamos la perspectiva de Hall que plantea el hecho de que los objetos

⁷ Marshall McLuhan: *La galaxia de Gutenberg*, México, Planeta, 1985, Pp. 11-12.

⁸ Sobre este debate véase: Edgar Morin: *Introducción al pensamiento complejo*, Barcelona, Gedisa, 2001. Al respecto de la perspectiva opuesta al pensamiento evolucionista, sugerimos: Juan Gavilán: *Cerebro, mente y conciencia*, México, Biblioteca Nueva, 2012.

“mejoran” y/o, dicho de manera más precisa, “especializan” (y/o modifican) lo que el cuerpo puede hacer. A diferencia de la definición de McLuhan, que menciona incluso, la situación de “sustituir”, idea con la cual disentimos, porque en términos estrictos los talones y el piso no se ven reemplazados por una silla o un mueble para sentarse. Son formas de sentarse distintas que nos disponen a diferentes actividades, comportamientos y maneras de relacionarnos.

Sobre esta línea de razonamientos, nos es posible reconocer que algunos ejemplos sencillos: herramientas, aparatos o “cosas” de lo cotidiano, aumentan de otra manera las capacidades de un cuerpo. Pensemos en los zapatos, los anteojos y las prótesis, que “amplían” las capacidades del cuerpo, en tanto que también posibilitan determinadas acciones. Un guante de cocina para tomar cosas calientes, nos permite realizar una actividad que nuestro cuerpo no necesariamente hacía antes. Dicho lo anterior, señalamos que es un hecho que al día de hoy, el ser humano tiene amplias posibilidades en lo que respecta a sus capacidades físicas. Le es posible llegar al fondo profundo del océano, acompañado de las “prolongaciones de su cuerpo” que le permiten respirar debajo del agua, cubrir su cuerpo de forma especial, y no quedar sordo por la presión. Lo mismo, en sus viajes fuera del planeta Tierra, en los que puede incluso desafiar la gravedad, también respirar, explorar, hacer imágenes, y luego volver tranquilamente a su planeta.

Ahora bien, decimos con Hall, que estas prolongaciones son también proyecciones de nuestros códigos culturales y significaciones sociales. Pensemos en el tamaño de un escritorio, sin duda, es una extensión de la distancia social entre dos personas, que se hace tangible en dicho objeto. Con su tamaño, el escritorio proyecta la jerarquía social de quien lo utiliza, establece claramente que en nuestras relaciones o conversaciones con la persona que ocupa un escritorio “más grande”, es necesario mantener una distancia más amplia. Incluso si no pertenecemos a la cultura en la que se diseñó el escritorio, nos es inevitable, al vernos frente a él, no guardar esa distancia determinada.

Es por medio del significado que podemos decir que los objetos nos disponen a realizar cierto tipo de acciones, y que son también *extensiones de nuestra cultura*. Por ejemplo, en las construcciones arquitectónicas tradicionales de los japoneses, se utiliza papel, madera y bambú en muros, puertas e incluso lámparas; sus estructuras son, en sí mismas, por el material que las compone: *ligeras y flexibles*. Con este material, además de demostrar su admirable adaptación a las condiciones climáticas del entorno por su resistencia a terremotos, nos comunican las nociones japonesas en las situaciones de su convivencia e intimidad, nos expresan cómo es su relación y percepción espacial (e incluso temporal). Los japoneses culturalmente son respetuosos del espacio de los otros, sin necesidad de establecerlo tajantemente con gruesos muros. Además un mismo espacio puede utilizarse para realizar diferentes actividades, y se organiza y reorganiza en función de dichas actividades, los muros corredizos, les permiten adaptar el espacio de

acuerdo a un momento del día específico. Así, un espacio para tomar el té, puede ser también un dormitorio, o una sala para practicar artes marciales, el espacio es *flexible* y dinámico, en contraste a la cultura occidental, en la que los muebles suelen colocarse junto a los muros y moverse poco. Los objetos del Japón tradicional se disponen en el espacio acorde a las actividades, y adquieren cualidades de acuerdo a las intenciones de las mismas, porque también las diferentes actividad tienen significaciones. No es lo mismo practicar artes marciales como ejercicio físico o deporte, que practicarlas como un ritual de meditación, o para formar a un guerrero. El espacio y los objetos se significan, de acuerdo a las intenciones de las propias actividades sociales, de acuerdo a los rituales o prácticas culturales.

El reconocimiento social del significado en las distancias, sucede con y sin los objetos. Pensemos en los tonos de voz. Por un lado, las mediaciones de la voz en el gritar o murmurar nos proyectan algo de la distancia que nos separa o acerca a nuestro interlocutor; y también nos pueden comunicar una situación de significado como secreto, intimidad, confianza o, en contraste, enojo, euforia, alerta, etc. Resaltamos cómo estas situaciones se hacen “tangibles” o se “materializan” en los objetos, y en las posibilidades diferentes de éstos. Lo que nos permite imaginar otras perspectivas del diseño en relación con las propias acciones, dado que los objetos prolongan el alcance de la acción. En el ejemplo «el teléfono prolonga su voz» podríamos también incluir que el teléfono prolonga la presencia de una persona.

2.2 Objetos para facilitar la vida

La percepción en sí se entiende entonces como una actividad que tiene el objetivo de desarrollar una conciencia específica sobre el medio ambiente y sobre uno mismo.

G. Gibson

En un contexto contemporáneo, el psicólogo de la percepción Donald Norman, sustenta su teoría de “La psicología de los objetos cotidianos”⁹ partiendo del análisis de la funcionalidad de los objetos del día a día y las interacciones con las máquinas (y tecnología). Norman presenta una serie de estudios en los que observa los elementos de la *forma* y la *función* de los objetos con los que convivimos en la vida. Enfatiza las complicaciones en el uso de objetos sencillos como las puertas, con los cuales no deberíamos tener ninguna complicación, y sin embargo, tenemos: “Empujo puertas de las que debería tirar, tiro de puertas que debería empujar y me tropiezo con puertas que deberían deslizarse”, dice Norman. Desde una perspectiva psicológica, este autor explica las posibilidades de comunicación de los objetos y cómo, desde el diseño pueden tomarse decisiones para generar mejores interacciones que faciliten la vida de las personas. Respecto a la comunicación de las funciones en los objetos, Norman resalta dos elementos indispensables: *visibilidad* y *retroalimentación*; principios que, en su opinión, constituyen el eje fundamental de nuestra interacción con los objetos.

⁹ Donald Norman: *The Design of Everyday Things*. Basic Books, Nueva York, 1988.

Bajo la misma línea de ideas, presenta una serie de ejemplos que evidencian las complicaciones de los objetos para *comunicar* cómo deben ser utilizados y cuáles son sus funciones. Desde esta perspectiva, Norman crítica las decisiones de los diseñadores que no contemplan a las personas que, en la vida cotidiana, utilizarán los objetos; y enfatiza la importancia del contexto o contextos diferentes que afectan el funcionamiento de los objetos —factores que tienen que ver con los comportamientos de la *gente* como la prisa, el estrés, los movimientos en multitud, etc.; y factores de los *objetos* y el entorno, como el espacio en el que se acomodan, sus posibilidades con otros objetos, su alcance, etc.—. Los diseñadores, al hacer omisiones de estos importantes elementos, crean objetos de pobre conceptualización que resultan en lo que el autor llama «frustraciones de la vida cotidiana», en vez de propiciar experiencias agradables.

Como su nombre lo dice, muchos de los elementos de la teoría de Norman, se retoman de los principios de la percepción, las funciones del conocimiento y la cognición de los seres humanos. El autor explica y analiza las situaciones cotidianas de la *psicología de las personas* y la *psicología de los objetos*. Un hecho destacable en sus estudios, es la frecuencia con la que tenemos complicaciones al utilizar nuestros objetos, y cómo la mayoría de la gente se culpa a sí misma de los errores que comete en la vida cotidiana al interactuar con objetos y máquinas. El uso de los objetos, dice Norman, parece ajeno al funcionamiento de los seres humanos. Si bien, no todas las fallas que cometen las personas con sus objetos tienen detrás «errores» o carencias de diseño, muchas de ellas, sí son el resultado de las decisiones de

diseñadores. Desde la perspectiva de Norman, “Un buen diseño exige atención, planificación, reflexión. Exige una atención consciente a las necesidades del usuario”.¹⁰ Para reconocer dichas necesidades, es importante durante el proceso creativo del diseñador y en la conceptualización de los objetos, observar el comportamiento de la gente y utilizar el conocimiento sobre las capacidades físicas y mentales de los mismos. No hay duda de que los errores, malos usos y frustraciones sucederán siempre, pero desde el diseño pueden también reducirse. En palabras del mismo autor: “Los errores deben ser fáciles de detectar, deben tener unas consecuencias mínimas y, de ser posible, sus efectos deben ser reversibles”.¹¹

En el sentido de reconocer la situación del cuerpo en las teorías del Diseño, destacamos una noción importante de la perspectiva de Norman. Esto es, el extenso análisis del comportamiento, el trabajo de la memoria, las estructuras mentales y procesos físicos y cognitivos que los seres humanos utilizan para relacionarse con sus objetos y comprender el mundo. La teoría de Norman es un aporte muy significativo en el ámbito del Diseño, pues traduce muchos de los conceptos de la percepción y el comportamiento —generando con ello, nuevos principios para otras teorías contemporáneas como el *Diseño centrado en el usuario*— y los expone como desafíos para el Diseño. Reconocer la trascendencia de los estudios del comportamiento, nos permite

¹⁰ *Ídem*, p. 11.

¹¹ *Ídem*, p. 55.

mejorar las interacciones con nuestros objetos y generar experiencias más enriquecedoras.

Para complementar las ideas de Norman en cuanto a las experiencias de frustración con nuestros objetos, citamos a continuación la compilación de Hilda Islas, *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, en la que hace referencia a Leroi-Gourhan y su argumento respecto a la noción de «prótesis y prolongaciones de partes del cuerpo»

(...) veremos que no sólo los instrumentos son prótesis y prolongaciones de partes del cuerpo, sino que en realidad la integración del instrumento técnico en el cuerpo es tan íntima y antigua (al menos un millón de años para las piedras pulimentales más primitivas) que los transforman en “una parte” del mismo, esencial por lo menos si se considera en términos sociales. En definitiva, no es que el instrumento llegue desde el exterior al cuerpo, como algo separado sino que se prolonga “orgánicamente” en él. Por consiguiente, aquí se abre un nuevo capítulo de antropología posible de las técnicas del cuerpo, que es la del uso físico corpóreo del instrumento material, que determina su forma en lugar de derivarse de ella. La forma y la modalidad con que se corta, se escribe, se martillea, se usan vestidos y accesorios, por ejemplo, no forma parte con pleno derecho de una cultura de los objetos, sino que más bien estos instrumentos son proyecciones externas del cuerpo, materializaciones de posturas y movimientos, sombras proyectadas en las prácticas culturales —que naturalmente interaccionan con ellas.¹²

Creemos que ambas posturas puntualizan el hecho de que a veces, los objetos parecen ajenos al ser humano, cuando también podrían apuntar a ciertos usos que fomenten relaciones, actividades y comportamientos más

¹² Hilda Islas (comp.): *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, INBA, CONACULTA, 2001, p. 93.

nutricios para la sociedad; complementar de forma fluida las propias capacidades del cuerpo. Como ya hemos señalado, un objeto puede favorecer una cierta manera de relacionarse con él. Reconocer las posibilidades de los objetos y del cuerpo, nos permite mejorar el entendimiento e interacción con los propios objetos, pues la mayoría de ellos, junto con sus versiones más complejas (las máquinas, aparatos, controles y nuevas tecnologías), han sido creados para optimizar actividades, facilitar la vida cotidiana y para ampliar nuestras experiencias. Podemos, como diseñadores, además de observar y hacer estudios con los *usuarios*, pensar en estas “prolongaciones orgánicas” a partir del reconocimiento del cuerpo. Para lo cual, sin duda nos serviría acercarnos a las perspectivas de la corporeidad, y desde ellas pensar en objetos no sean ajenos a nuestra constitución natural. ¿Qué factores —además de la situación cognitiva— podrían darnos pistas y decirnos algo de lo que somos y encarnamos en el cuerpo?, ¿qué actividades y conductas —en virtud de la sociedad y en términos de salud mental— le gustaría fomentar a un diseñador?

2.3 Metáforas del cuerpo

Árbol: la lentísima explosión de una semilla.

Bruno Munari

Con base en el pensamiento filosófico, la *Crítica de la razón pura* de Kant y los planteamientos de las disciplinas lingüística y semiótica, algunos teóricos del diseño han extrapolado los conceptos de la constitución *interior-exterior*

de los objetos, y sustentado “La Teoría comunicativa del producto”, en donde se ponderan las funciones significativas de un diseño y lo que respecta a las sensaciones y emociones. Este enfoque propone reconocer los significados, representaciones y expresiones para los diseños y para el proceso creativo. Uno de los principales representantes de este planteamiento es el teórico Klaus Krippendorff, quien ha sugerido una “Teoría lingüística del diseño”¹³, en la que sugiere las consideraciones “lingüística”, “comunicativa” y “cultural” como ejes de su modelo semántico. Bürdek, en su análisis historiográfico de estas propuestas, sintetiza los pensamientos de esta corriente del diseño: “El significado de un objeto representa el conjunto de todos los contextos donde éste puede tener lugar. Todo lo que se puede saber y predecir de él —su historia, procedimiento de fabricación, círculo de usuarios, lógica de la función, valor económico de posición, etc.— se transmiten mediante su lenguaje de comunicación”.¹⁴

En el proceso de *dialogar* con nuestros objetos, están también involucrados en el lenguaje, los códigos y proyecciones del pensamiento. Es en este sentido que la noción antes descrita de «objetos como extensiones de nuestro cuerpo», podría ampliarse a «objetos como abstracciones de nuestros pensamientos»; que hablan de quiénes somos socialmente, es decir, culturalmente. Lo cual constituye una perspectiva desde la identidad y las situaciones sociales que incluyen los imaginarios y creencias, así como

¹³ Bernhard Bürdek: *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*, Barcelona, GG Diseño, 2007, p. 175 ss.

¹⁴ *Ídem*, p. 236.

las proyecciones de significado en el sentido del deseo: lo que nos gustaría hacer y las acciones que sentimos posibles más allá de nuestro cuerpo-físico.

A partir del tema de lo imaginario y las nociones antropológicas que estudian los contextos cosmológicos de las diferentes culturas, el autor Fernando Martín Juez, propone:

(...) Estas prótesis son también *metáforas* que expresan un sistema de creencias, un conjunto de verosímiles y propósitos. El objeto es siempre un proyecto, una proyección de los deseos.

El diseño no es solamente un útil atractivo; es la expansión de las fronteras de nuestro cuerpo y mente hacia aquello que por naturaleza nos está aparentemente vedado. Esta ampliación nace desde los diversos escenarios que definen nuestro sistema de creencias. Por ello, cuando el objeto es escogido o diseñado por nosotros (la comunidad a la que pertenecemos), su coherencia simbólica y manipulación, más allá de lo extrañas que puedan parecer a otros, expresan adecuadamente como metáforas y prótesis las características singulares de nuestra comunidad.¹⁵

Pensamos que además de las posibilidades de interacción a partir de lo que vemos en nuestros objetos (funciones estético-formales) y de las vivencias personales que en el nivel sensitivo podemos tener con ellos, el planteamiento antropológico de Martín Juez, propone mirar los contextos y procesos culturales-simbólicos que dan forma a nuestras percepciones y proyecciones. El autor presenta una serie de ejemplos en los que podemos reconocer, cómo la función del diseño en el sentido de lo cotidiano y en términos prácticos o de uso, se relaciona estrechamente con los modelos

¹⁵ Martín Juez: *Op. cit.*, Pp. 66-67.

culturales y los contextos simbólicos de un lugar. Nos explica el carácter *dinámico* que los objetos adquieren cuando se hacen parte de la vida cotidiana de las personas; de cómo cambian los significados sociales (de un objeto o diseño) de acuerdo a los diferentes momentos de uso y a las personas involucradas en ello.

Desde nuestra perspectiva, un aspecto representativo de esta teoría, es la situación de significación y percepción de los objetos en un sentido retórico y sobre todo, poético. Esta propuesta pone al centro del Diseño el tema de las personas y sus sensaciones en comunidad, y nos permite repensar las tareas del diseñador. Pondera la función simbólica de los objetos, no sólo en términos de su apariencia, principalmente en cuanto a su sentido grupal, en cómo derivan en determinados rituales de vida; observar cómo los utilizamos, cómo generamos hábitos y transmitimos nuestras creencias en ellos.

2.4 Extensiones de nuestras extensiones

El campo esencial del significado y la importancia del diseño no es el mundo interno de la profesión, sino el amplio mundo social que genera las circunstancias en las que los diseñadores trabajan, así como las condiciones que llevan a su emergencia.

Clive Dilnot

El hombre actual interactúa con una inimaginable cantidad de objetos hechos de diferentes materiales, con formas diversas, con mecanismos, circuitos y

tecnologías especializadas. Incluso, tiene la posibilidad de relacionarse en espacios que antes desconocía —como los escenarios virtuales— gracias a la especialización de los objetos que ha creado. Diferentes planteamientos han intentado explicar la historia de la complejidad de nuestro pensamiento y objetos. Algunos de ellos, sugieren que ha sido el afán humano de sobrevivir, pelear y contrarrestar sus limitantes físicas, lo que lo ha llevado a la especialización de sus mecanismos más sencillos: como la flecha y el arco; a sus tecnologías más desarrolladas: como los lentes infrarrojos.¹⁶ ¿Cómo pasamos de un objeto a otro? y ¿por qué unos objetos cambian con el tiempo y otros no? son algunas de las preguntas que dan lugar a estas teorías sociales (e interdisciplinarias) que el Diseño ha retomado para definir la relación sujeto-objeto e incluir el tema del cuerpo.

Partiendo de la idea anterior, y como parte de las miradas del cuerpo en el ámbito del Diseño, nos parece pertinente el planteamiento del autor Pierre Lévy. Quien ha desarrollado una amplia teoría en torno a “lo virtual”, su definición y sus complejidades conceptuales. En su texto *¿Qué es lo virtual?* comienza por explicar que la *virtualidad* no hace referencia, en términos estrictos, a una situación de “lo-no-real, lo falso, lo ilusorio, o lo imaginario”.¹⁷ El término «virtual» tiene que ver con la “potencialidad” de algo. En sus palabras, lo *virtual* es “un proceso de transformación de un modo a otro de ser”.¹⁸ Lévy en su explicación sobre la transformación del lenguaje y las

¹⁶ Véase: Morin, Edgar: *Op. cit.*

¹⁷ Pierre Lévy: *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 1999, p. 8.

¹⁸ *Ídem.*

diferentes formas que éste ha adquirido, plantea un interesante ejemplo: un pensamiento se transforma en lenguaje, que a su vez, puede transformarse en un texto, que a su vez, puede digitalizarse y volverse un *hipertexto*; en este sentido y siguiendo esta lógica, podemos decir que un *hipertexto* es un *pensamiento virtualizado*. Por esto, es posible afirmar que *lo virtual* es una extensión de nuestras extensiones, en sus dimensiones de significado.

Bajo esta línea de razonamientos, Lévy asume una postura crítica ante la teoría de los objetos como «*extensiones de nuestro cuerpo*». Propone observar las distintas posibilidades y transformaciones del ser humano a partir de sus objetos:

Según Marshall McLuhan y André Leroi-Gourhan, las herramientas son prolongaciones o extensiones del cuerpo. En mi opinión, esta teoría no hace justicia a la especificidad del fenómeno técnico. Podría dar sílex tallados a sus primos y producir miles de escodas, pero es absolutamente imposible que multiplique sus uñas o que las preste a su vecino. Más que una extensión del cuerpo, una herramienta es una virtualización de la acción. El martillo puede crear la ilusión de ser una prolongación del brazo. La rueda, en cambio, evidentemente no es una prolongación de la pierna pero sí una virtualización del desplazamiento.¹⁹

Siguiendo esta noción y en consideración de las posibilidades que al día de hoy tenemos gracias a la tecnología, podemos citar como ejemplo, las máquinas y aparatos que se han desarrollado para visualizar situaciones inalcanzables a los sentidos: el telescopio, los rayos-x, las tomografías,

¹⁹ *Ídem*, p. 59.

incluso las cámaras endoscópicas que le permiten a los médicos hacer exploraciones por dentro del cuerpo de una persona. Bajo la perspectiva antes citada, no nos queda duda de que muchos objetos pueden extralimitar (o rebasar) las capacidades del cuerpo humano. Los objetos “virtualizan” nuestras acciones y cambian nuestra corporeidad. Esto, en el escenario de lo “virtual” de nuestros objetos, abre caminos y posibilidades para el diseño, para la *reconfiguración* de los procesos de interacción y de las experiencias corporales.

Tras haber revisado brevemente cuatro nociones del cuerpo en la historiografía del Diseño, podemos observar que la relación e interacción del ser humano con los objetos, ha sido un tema destacado en nuestra disciplina. Las teorías de otras áreas sociales (como la antropología y la sociología) en torno a los objetos, nos han servido para comprender las características y consideraciones que como diseñadores debemos tener respecto a la propia definición de la relación sujeto-objeto y respecto a las propiedades de significación de ésta. No nos cabe duda de que las cuatro nociones se complementan entre ellas (a pesar de sus contradicciones). Pensamos que algunos objetos *prolongan* las posibilidades de nuestros cuerpos (en su dimensión física y también en cuanto a los procesos de la mente), ya que complementan lo que naturalmente somos; que se han mejorado y especializado para facilitar su uso y nuestras vidas en lo cotidiano; que nos disponen a la realización de ciertas actividades y a la reproducción de determinados comportamientos. Afirmamos que con ellos y en ellos, proyectamos nuestros códigos de identidad y dinámicas de significación

cultural —y que una forma de acercarnos a la comprensión de los códigos y la significación, son los procesos de abstracción del pensamiento y la construcción del lenguaje—.

Las tareas de los diseñadores se encuentran estrechamente vinculadas a la relación sujeto-objeto, en tanto son partícipes del diseño del *objeto*; es por esto que sugerimos, que los diseñadores tenemos una responsabilidad social que comienza con observar y hacer un reconocimiento de las significaciones culturales, lo cual puede servirnos para procurar acciones, dinámicas grupales, prácticas y comportamientos más afables en términos de la convivencia social. Así mismo, profundizar en las nociones del cuerpo, nos será de utilidad para ampliar la perspectiva social y cultural de nuestra actividad profesional.

CAPÍTULO III.

CORPOREIDAD

Nuestra historia cultural está codificada en nuestros cuerpos.

Wilhelm Reich

Diversos autores, investigadores y diseñadores, desde diferentes enfoques y estructuras conceptuales, han subrayado la importancia del cuerpo en la interacción y las experiencias de Diseño. Como ya dijimos, algunos de ellos han retomado la perspectiva de los objetos como *extensiones del cuerpo*, y abordado (principalmente) el carácter instrumental de las herramientas, objetos y tecnologías. Algunos más, han considerado los procesos cognitivos en la relación con los objetos. Desde la psicología y otras ciencias sociales, se han retomado nociones importantes para el desarrollo de teorías, discursos y estudios del Diseño. Algunas más, en el ámbito contemporáneo, han subrayado la importancia de los objetos en el escenario de la tecnología y la *virtualización* de las experiencias.

En este capítulo, nos proponemos mostrar algunas de las nociones que pensamos pueden ser de utilidad para el tema del cuerpo en el Diseño. Nuestra propuesta, está basada en el concepto de *corporeidad* que considera tres dimensiones del cuerpo: físico, psicológico y significado. Los autores y conceptos estudiados en este capítulo pertenecen a las disciplinas filosófica, sociológica y antropológica.

Cabe mencionar que además de los caminos antes presentados para el reconocimiento y estudio del cuerpo en el Diseño, otros aspectos importantes se encuentran también en el ámbito de la Fisiología y la Ergonomía; que han contribuido ampliamente al desarrollo de estudios del diseño, en la generación de objetos más *amables* con el cuerpo y en la mejora del funcionamiento de los mismos. Sin embargo, consideramos que dichas disciplinas conceptualizan al cuerpo desde una perspectiva cartesiana que lo concibe como una máquina y que sugiere estudiarlo desde el análisis de sus partes y la optimización de sus actividades.¹ En este sentido, las consideraciones para el proceso creativo que en esta tesis nos interesan —la situación de significado, el proceso de significación cultural y la adaptación de los objetos desde las diferentes dimensiones del cuerpo— quedarían sesgadas bajo dicha perspectiva del cuerpo.

Es importante señalar que las nociones conceptuales respecto a la percepción del cuerpo, bajo el enfoque de las dualidades: «cuerpo-mente», «dentro-fuera», «sujeto-cuerpo», tiene su origen en un momento concreto del pensamiento filosófico en torno a él. Desde dicha perspectiva, se entiende que: 1.-El cuerpo es un sistema mecánico de elementos aislados e independientes, que se puede fraccionar en partes de un todo para el análisis de sus componentes; 2.-Partiendo de criterios de eficiencia, se otorga al

¹ Para la definición de Ergonomía, utilizamos el libro *Ergonomía para el Diseño*, de Cecilia Flores. En el capítulo I de su libro, la autora presenta una serie de definiciones, de las que citamos: 1.-De David Osborne: “*Ergos*: trabajo y *nomos*: leyes naturales”; 2.-De Alphonse Chapanis: “La ingeniería de factores humanos, o ingeniería humana, está relacionada con la forma de diseñar máquinas, operaciones y medios de trabajo en tal forma que se tomen en cuenta las capacidades y limitaciones humanas”. Véase Cecilia Flores: *Ergonomía para el diseño*. México, Designio, 2001, p.17 ss.

cuerpo una tarea u objetivo determinado; 3.-En esta separación del cuerpo en partes, el *alma* —y las nociones asociadas a lo que no es mental—, es un componente más; 4.-Los estudios del cuerpo, requieren tomar distancia o generar un desapego que permita la observación del mismo. Por supuesto que estas ideas sirvieron en un momento concreto de la historia y son parte del conocimiento corporal.

El estudio historiográfico del cuerpo nos deja reconocer los cambios en la conceptualización, los aprendizajes y la comprensión de éste; los cuales están estrechamente relacionados con contextos sociales y situaciones ideológicas en momentos históricos y culturales específicos. En ese sentido, vemos cómo la filosofía de Descartes —a mediados del siglo XVII—, que sugería la analogía del cuerpo como máquina y la concepción de éste como «prisión del espíritu»² trascendió como perspectiva social, que ha permeado en las diferentes disciplinas —la historia, la medicina, el diseño, etc.— y, en la generación de conocimiento respecto al cuerpo y la misma humanidad.

En nuestra búsqueda de otras perspectivas para el estudio del cuerpo —y desde el cuerpo—, encontramos diferentes enfoques filosóficos y observaciones de la Sociología, la Antropología y otras ciencias sociales que han ampliado la conceptualización del mismo, desarrollando propuestas teóricas y metodológicas desde sus disciplinas. Algunas de estas propuestas

² Alejandra Aguilar y Francisco Morfín: “El cuerpo conciliado. Una visión del cuerpo en la filosofía y el pensamiento social” en Elsa Muñiz y Mauricio List (Coords.): *Pensar el cuerpo*, México, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, 2007, p. 14 ss.

logran relacionar y articular los procesos del cuerpo con situaciones culturales. Así, en los estudios del comportamiento, del movimiento, de las expresiones, las representaciones, los procesos biológicos, viscerales, etc., del cuerpo, encontramos distintos puntos de vista que nos dan información para sustentar una perspectiva de la corporeidad más amplia. En la exposición que hacemos a continuación de algunos de estos autores, no pretendemos simplificar sus ideas o sintetizar sus propuestas, porque reconocemos su importancia y complejidad, que por las características de esta investigación, no podrían mostrarse en su totalidad. En un sentido práctico, simplemente retomamos los elementos que consideramos más importantes en cuanto al tema de la significación del cuerpo, dentro de algunas de estas diferentes teorías y filosofías.

Uno de los enfoques filosóficos que pone especial énfasis en el reconocimiento de los elementos sociales que pueden analizarse a partir de las teorías de la corporeidad (y que es también uno de los planteamientos críticos más destacados ante la postura mecanicista), lo encontramos en la obra de Michel Foucault: “No hay que engañarse: bajo la gran serie de las oposiciones binarias cuerpo-alma, carne-espíritu, instinto-razón, pulsiones-consciencia”³ dice el autor en *La Historia de la Sexualidad*. Foucault explica la teoría de «los mecanismos del poder» y cómo desde éstos se ha conceptualizado al cuerpo-como-máquina: “En principio, el biopoder se ocupó del cuerpo como una máquina, su disciplina, la optimización de sus

³ Veáse: Michel Foucault: *La historia de la sexualidad. Tomo 1-La voluntad de saber*, México, Siglo XXI, 1999.

capacidades, la extorsión de sus fuerzas, el aumento paralelo de su utilidad y su docilidad, su integración en sistemas de controles económicos y de eficiencia”.⁴ Para Foucault, las transformaciones de los espacios, pensamiento y comportamientos en grupo, nos permiten reconocer de manera profunda las estructuras sociales e ideológicas que les dan lugar.

Su obra muestra cómo las actividades y consideraciones sociales en torno al cuerpo en el pensamiento occidental, enfatizan la perspectiva de las dualidades y la consideración del cuerpo-máquina, hecho que —a partir del siglo XVIII—, ha sido de total importancia para el desarrollo del capitalismo, en donde el cuerpo es un engrane más dentro de la gran maquinaria de producción que administra la vida. Así mismo, el autor sugiere que, «el punto importante será saber en qué formas, a través de qué canales, deslizándose a lo largo de qué discursos llega el poder hasta las conductas más tenues y más individuales»⁵ —y es precisamente esta última idea, una de las que retomaremos para el desarrollo de nuestros ejemplos—.

Nos gustaría resaltar dos aspectos del trabajo de Foucault: el primero, respecto al discurso de las disciplinas (que ya mencionábamos antes) como la fisiología y la ergonomía —y podríamos incluir la anatomía— que nacen en el contexto de la justificación racional y que ponen énfasis en el trabajo del

⁴ Foucault, *The History of Sexuality*, 1980, p. 145, citado en Teresa de Lauretis, “Cuerpos y placeres” en Muñiz Elsa (coord.): *Prácticas Corporales: Performatividad y género*, Ciudad de México, 2014, p. 70.

⁵ Michel Foucault: *La historia de la sexualidad. Tomo 1-La voluntad de saber*, México, Siglo XXI, 1999, p. 19.

cuerpo, su producción y reproducción. Bajo dicha lógica, el cuerpo se estudia a partir del pensamiento analítico; se priorizan desde ahí los aspectos de su actividad eficiente en el conjunto de trabajos que realiza con otras máquinas. La fuerza del cuerpo, las posibilidades de sus movimientos, la reducción de la fatiga y el cansancio, la mejora de sus capacidades y la “reparación” de sus daños, son algunas de las principales preocupaciones de la ergonomía y la fisiología. Como «ciencias del trabajo» priorizan este aspecto del cuerpo humano, y dejan de lado otras situaciones de la constitución humana y de la corporeidad.

El otro aspecto que quisiéramos referir del pensamiento de Foucault, es la importancia de sus teorías en relación a la transformación de la conceptualización del cuerpo y al reconocimiento de su carácter de significación. En este sentido, observar las correlaciones entre los aprendizajes grupales y las situaciones individuales (incluso íntimas, en la propuesta de Foucault) que nos acercan al reconocimiento de los procesos de transformación de las actividades del cuerpo en el sentido social. En relación a la «tecnología política», y sobre todo en lo que concierne a la significación, la cultura, las representaciones, las expresiones, etc. que se construyen y proyectan en la corporeidad de todo sujeto.

Así, en el entendido del carácter simbólico y social del cuerpo, en esta tesis procuramos describirlo como un sistema complejo de interrelaciones y reciprocidad entre sus partes; en el que dichas partes de un *todo*, guardan

relaciones de unidad para accionar, funcionar e interactuar. Una mano o un ojo, no serían lo que son sin el conjunto del cuerpo al que pertenecen. La dependencia entre las partes del cuerpo está también presente dentro de ellas mismas, en los procesos que suceden en un nivel interior cuando realizan sus actividades: sistema nervioso, sistema sanguíneo, sistema molecular, etc. En este sentido, se encuentran incluidos los procesos sensoriales, de percepción, cognitivos, de procesamiento de información o conocimiento y culturales. Así mismo, en este segundo planteamiento se entiende al cuerpo como un ente perteneciente y dependiente del *entorno*, sea éste: la sociedad, el contexto, la historia, el ambiente, el universo o la vida. Es decir, tanto a nivel interno como externo, el cuerpo es generador y partícipe de procesos de intercambio entre sistemas, que operan en diferente nivel, y cuyas cualidades son complementarias.

La perspectiva del cuerpo que queremos enfatizar, tiene que ver con su carácter comunicativo y con los procesos de significación en las diferentes culturas, que pueden ser observadas en las prácticas corporales, y servirnos para el reconocimiento de los contextos específicos de las relaciones prácticas y conceptuales del cuerpo. En otras palabras, entendemos que:

El cuerpo es una realidad que se nos hace siempre presente. Delator, inaplazable —hambriento, cansado, enfermo, tenso, ruborizado, excitado— nos mantiene constantemente en el límite entre la experiencia del mundo y nuestra experiencia interior. Más aún, el cuerpo es ambiguo por naturaleza, por un lado nos define como individuos al expresar nuestras necesidades particulares y guardar nuestras experiencias más íntimas, nuestros anhelos, nuestras locuras secretas, mientras que por otro lado, el cuerpo también

nos define como parte de una cultura(s) y sirve como vínculo entre nuestra realidad interior y las diversas ideologías de nuestras sociedades⁶

Dada la definición anterior, y después de haber estudiado a algunos autores de diferentes disciplinas y líneas de pensamiento en torno al cuerpo, quisiéramos destacar las siguientes ideas: 1.-Las nociones y conceptualizaciones alrededor del cuerpo, en diferentes momentos y contextos sociales, nos hablan de cómo las sociedades se conciben a sí mismas, cómo se relacionan y pertenecen a sus diferentes entornos (con sujetos de su igual naturaleza, con especies de vida distinta a la suya, con sus objetos, con el tiempo, etc.); de cómo perciben, estructuran, modifican, imaginan y viven el mundo que les rodea. 2.-El cuerpo se puede estudiar desde sus diferentes dimensiones, pero en este ejercicio, será importante reconocer la trascendencia de las relaciones articuladas, de interdependencia y de reciprocidad que existen entre sus distintos procesos. 3.-Dos estructuras *de significado* que se han estudiado ampliamente en relación con el cuerpo son, el *tiempo* y el *espacio*.⁷ ¿Cómo el ser humano cuestiona su existencia? y ¿cómo habita el mundo en estos dos sentidos?, han sido cuestionamientos base de múltiples reflexiones, que nos sirven para reconocer el carácter *dinámico* que se concede al cuerpo. 4.-Para el pensamiento sociológico y antropológico, ha sido importante reconocer las diferentes formas de corporeidad en las prácticas sociales —a través de la observación de

⁶ Marco Antonio Viniestra: "(Re) escribiendo el cuerpo: Historiografía de una experiencia" en García y Bienko (Eds.): *Cuerpo y religión en el México barroco*, México, ENAH, INAH, CONACULTA, SEP, 2011, p. 13.

⁷ Véase: Norbert Elias: *Sobre el tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997. Edward Hall: *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 2011. Y Paul Ricoeur (*et al.*): *Las culturas y el tiempo*, Madrid, Sígueme, 1979.

comportamientos, dinámicas colectivas, actividades simbólicas, expresiones, representaciones, movimientos, aprendizajes en lo social, etc.—, para poder con ello, distinguir nociones culturales en torno a las distintas experiencias de los seres humanos.⁸

De entre las reflexiones filosóficas del cuerpo, quisiéramos retomar la perspectiva de M. Merleau-Ponty, porque creemos que sus aportes en cuanto a la percepción, la «condición existencial» del ser humano y sus señalamientos para la comprensión y estudio del cuerpo, y las experiencias, son interesantes para nuestra propuesta. Merleau-Ponty, desde una perspectiva fenomenológica, comenzó por hacer un reconocimiento y diferenciación de los distintos lugares desde los cuales es posible observar y conceptualizar al cuerpo. Sobre esta idea, Muñiz y List, citan el siguiente planteamiento del autor:

Al observar mi cuerpo me topo con la característica de que el objeto examinado y el que examina son dos cosas distintas y se reúnen en un solo ser. La expresión “mi cuerpo” implica la referencia a un yo que se identifica a sí mismo. Nos encontramos con el problema de ser o tener un cuerpo. Si yo digo: tengo un cuerpo, yo no soy ese cuerpo y entonces lo asumo como algo exterior. El cuerpo es mío así como mi inconsciente y mi espíritu. El ser que soy excede pues cada una de las cosas nombradas. Por otra parte, si digo: “yo soy mi cuerpo”, hago una afirmación que enuncia identificación

⁸ Para profundizar en este tema, destacamos la compilación de Hilda Islas que explora el tema desde una perspectiva histórica del cuerpo y de la danza. Véase: Islas, Hilda (comp.): *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, INBA, CONACULTA, 2001. También Elsa Muñiz y Mauricio List (Coords.): *Pensar el cuerpo*, México, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, 2007.

más que una identidad; es decir, que supone un sujeto reflexionando que elabora esta correspondencia.⁹

A partir de esta idea, el autor sugirió que hay diferentes planos que constituyen las formas de *ser* en el mundo: el plano de la percepción del mundo, la experiencia del cuerpo propio, y el *yo empírico*.¹⁰ Hizo un reconocimiento de los factores involucrados en la *percepción*, y estudió las experiencias corpóreas desde esta perspectiva. Planteó entonces que la estructura de las experiencias consiste en un proceso de coexistencia entre *sí mismo* —consciencia de la propia existencia—, y una serie de reciprocidades y percepciones del *otro*. La estructura de la percepción es más que la suma de los fragmentos del cuerpo (o las acciones del cuerpo), es un proceso de consciencia que se consolida en las experiencias.

Merleau-Ponty hizo una amplia reflexión en torno a la *existencia* y estudió las experiencias del cuerpo —o *experiencias corpóreas*— del ser humano en el mundo. En sus consideraciones del cuerpo incluyó las estructuras: tiempo y espacio; así como el *movimiento* como eje de la experiencia. El espacio y el tiempo —afirma Merleau-Ponty— son “habitados” por el cuerpo¹¹; se experimentan en un proceso de reconocimiento y consciencia que requiere determinadas correlaciones del cuerpo en sus diferentes dimensiones. En su teoría, el *movimiento* está estrechamente relacionado con la constitución del propio mundo. Bajo esta línea de razonamientos, explica: “Toda percepción

⁹ Muñiz y List: *Op. cit.*, p. 17-18.

¹⁰ Merleau-Ponty: *Fenomenología de la Percepción*, Barcelona, Península, 1997, p. 217 ss.

¹¹ *Ídem*, p. 156.

exterior es inmediatamente sinónima de cierta percepción de mi cuerpo, como toda percepción de mi cuerpo se explicita en el lenguaje de la percepción exterior”.¹² Sobre esta lógica, amplió las nociones en torno a la percepción; y habló de las especificidades de este proceso y su configuración en las situaciones de la experiencia.

En su propuesta filosófica de la corporeidad, Merleau-Ponty enfatiza la situación del cuerpo como unidad: “Nuestro cuerpo, la conciencia y el mundo, forman una unidad estrecha, indisoluble. Por una parte la conciencia aparece como parte del mundo y por otra como coextensiva con el mundo”.¹³ Así mismo, profundizó en el estudio de los diferentes factores que están involucrados en los procesos de reconocimiento y de pertenencia al mundo. Dentro de esta unidad del cuerpo, y en el mismo sentido de la percepción, el autor incluye las *significaciones* y la construcción de *categorías* que nos permiten relacionarnos en diferentes niveles. Haciendo énfasis en la posibilidad de significación del cuerpo, afirma: “el cuerpo es eminentemente un espacio expresivo”.¹⁴ En su actividad de construir expresiones, desde su esencia y su existencia, el cuerpo se relaciona y significa el mundo en procesos dinámicos:

Pero nuestro cuerpo no es solamente un espacio expresivo entre todos los demás [...] Es el origen de todos los demás, el movimiento de expresión, lo que proyecta hacia fuera las significaciones dándoles un lugar, lo que hace

¹² *Ídem*, p. 222.

¹³ Merleau-Ponty, *La estructura del comportamiento*, 1976, p. 298, citado en Arturo Rico Bovio: “Las fronteras del cuerpo. Crítica de la corporeidad”, Quito, Abya-Yala, 1998, p. 45.

¹⁴ Merleau-Ponty: *Fenomenología...*, p. 163.

que ellas se pongan a existir como cosas, bajo nuestras manos, bajo nuestros ojos.¹⁵

La obra de Merleau-Ponty es fundamental en la comprensión de las correlaciones del cuerpo. Dado que en estos procesos, el autor resalta la importancia del reconocimiento del cuerpo como sujeto-que-observa y como sujeto-de-las-experiencias de corporeidad. Desde su perspectiva, las nociones de la existencia, la consciencia de *sí mismo* y del mundo que nos rodea, son elementos trascendentales de la experiencia; la cual incluye distintos niveles de la *percepción*.

En nuestra propuesta intentamos retomar otras posturas que parten de la concepción del cuerpo como *unidad*, destacando así mismo la importancia de las estructuras sociales en la construcción de la corporeidad. Sobre esa tarea, hacemos un esfuerzo por enfatizar las nociones en torno al cuerpo que refieren a la significación y a las situaciones de la experiencia en este sentido. También reconocemos la importancia de otras teorías y aportes para el estudio del cuerpo que se han retomado de la fisiología y la ergonomía para la disciplina del Diseño.

¹⁵ *Ídem*, p. 163.

3.1 Esquema e Imagen corporal

El primer objeto cultural, aquél por el que todos existen, es el cuerpo del otro como portador de un comportamiento.

M. Merleau-Ponty

Todos los animales integran conocimiento de su propio cuerpo durante el transcurrir de su vida. Las nociones de los tamaños, funciones, alcances, limitaciones, distancias y movimientos del cuerpo, se adquieren de las experiencias de sí mismos y de las relaciones con otros. Sin reparar demasiado en ello, sabemos en dónde están nuestras manos y las sentimos; sabemos bien en dónde están nuestros pies, al igual que un animal sabe en dónde está su cola y qué posibilidades tiene con ella —sabe con certeza el mono araña utilizar su cola para colgarse, balancearse y brincar de una rama a otra, con confianza y sin miedo a caer—. Este conocimiento de lo que somos y de lo que podemos hacer con nuestro cuerpo, se da en diferentes planos de nuestra persona y forma parte de un saber o conocimiento intrínseco de nuestro cuerpo.

Dicho entendimiento de nuestro cuerpo y sus posibilidades, se definen dentro del concepto *Esquema corporal*, descrito por el doctor José Carlos Aguado, en el texto *Cuerpo humano, identidad e imagen corporal*, de la siguiente manera:

(...) El esquema corporal es la capacidad genética de autorreconocimiento que permite al individuo ubicarse en el espacio y moverse. Este es un

atributo compartido con los animales. En el caso de la especie humana dicho *esquema corporal* es configurado y *enriquecido* con una dimensión adicional que es la simbólica y que es exclusivo de nuestra especie, a esto le denomino *imagen corporal*. Dicho de otra forma, la imagen corporal es el *esquema corporal* modelado por la Cultura gracias a la capacidad simbólica de nuestra especie y a que fisiológicamente estamos capacitados para corregir los movimientos aprendidos de forma mecánica. Nuestra plasticidad cerebral se funda a la par en la posibilidad de que la corteza establezca directivas voluntarias sobre movimientos y que dichas directivas tengan un sentido (simbólico).

La imagen corporal es una estructura tridimensional que permite la conciencia del sí-mismo integrando los aspectos físicos, estructurales y fisiológicos en relación con el movimiento (por lo que incluye el tiempo). Es una estructura que integra las sensaciones, las emociones y la percepción, por ello es la base de la experiencia en la que se integra el significado cultural.¹⁶

Dicho lo anterior, nos es posible hacer un reconocimiento del cuerpo en sus tres dimensiones: la primera se refiere al *cuerpo* en su situación física o fisiológica; la segunda en lo que respecta a lo cognitivo-emocional; finalmente la dimensión de significado, estrechamente relacionada a la generación de vínculos de significado, las proyecciones y aprendizajes del cuerpo en sociedad. Estas tres dimensiones, constituyen lo que entendemos como *corporeidad*. Y también, lo que el mismo Aguado, describe como *Imagen corporal*:

La imagen corporal se configura a partir de un proceso ritual en el que se van delineando (significando) evidencias sobre el cuerpo del sujeto que contienen un sentido cultural y que se “anclan” en el cuerpo a partir de la

¹⁶ José Carlos Aguado: *Cuerpo humano e imagen corporal. Notas para una antropología de la corporeidad*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Facultad de Medicina, UNAM, 2011, p. 49.

experiencia, por ello involucra la sensación, la percepción, su afectividad y su proceso cognitivo; es decir, su corporalidad. En esta concepción los procesos culturales son siempre inclusivos de los procesos físico-orgánico-biológicos y psicológicos.

En el caso de la imagen corporal es particularmente claro que se gesta en una interacción compleja de determinantes físicos, biológicos psicológicos y sociales. Es un movimiento a la vez intrasujeto e intersujeto.¹⁷

Los seres humanos generan significado en las actividades que realizan con sus cuerpos y sus objetos. Así mismo, utilizan éstos para significar y comunicar desde distintos niveles y formas. El conjunto de conocimientos y experiencias adquiridos por una persona en las diferentes dimensiones de su cuerpo, se materializan en su *imagen corporal* y se modifican en tanto se practican. Los vínculos de significado que las personas generan con sus objetos se definen por sus percepciones, sensaciones y emociones personales, y a su vez, están mediados por los códigos de significación de la cultura a la que pertenecen. Cada *cultura* genera dichos códigos a través de sus cuerpos —reacciones, mediación de las distancias, aproximación, comportamiento íntimo y social, percepción del tiempo, de espacio, del vacío, de los otros, etc.— las formas de relacionarse con el mundo, son “materializaciones” de las prácticas culturales que están enraizadas en el cuerpo de los miembros de una sociedad.

¹⁷ *Ídem*, p. 47.

Estas situaciones de significado, se dan en lo visible y lo invisible de los rasgos culturales. Son ejemplo de ello, las formas de mirar, de tocarse, de moverse; también la modulación de los tonos de voz y la relación con el silencio. Así mismo, como lo hemos argumentado en esta tesis, lo son (también) las relaciones *con* y *por medio de* los objetos. El cuerpo en sí mismo tiene la posibilidad de significar: con su apariencia, con sus movimientos, con sus sonidos y con todas sus formas posibles de *ser*. Desde su superficie, la piel, hasta sus expresiones complejas en posturas y movimientos, el cuerpo tiene un amplio carácter comunicativo.¹⁸ Así mismo, una cultura puede construir realidades de corporeidad a partir de la interacción con los objetos.

Por ejemplo una rama, vara o palo, que puede ser utilizado tanto para caminar como para golpear; las distintas formas de utilizar el objeto, nos llevan a interactuar, percibir, conceptualizar y apropiarnos de él de formas determinadas por las percepciones y referentes de la experiencia de cada individuo. Dicho en otras palabras: *significarlo*. Esta significación y sus infinitas posibilidades, suceden en cuanto al objeto, y en cuanto a nosotros mismos. Porque dicha vara o palo, adquiere un significado como «bastón» o

¹⁸ Algunos autores, argumentan que lo que las prácticas del cuerpo nos permiten saber de él, no es por un propósito o función comunicativa en sí mismo. En ese sentido, la importancia de las observaciones respecto al cuerpo y su comportamiento, es poder saber cuáles situaciones son las más significativas de lo social. El autor Ugo Volli, en su texto *Técnicas del cuerpo*, explica que el hecho de que el cuerpo pueda comunicar en sus gestualidad, con sus movimientos, etc., “no significa en absoluto que estas acciones posean en primera instancia una naturaleza comunicativa”. Para enfatizar su perspectiva, sugiere el ejemplo: “Un japonés se sienta sobre los talones para descansar o llevar a cabo otras prácticas de su cultura, no para decirme que es un oriental —al menos en una situación normal”. El carácter comunicativo del cuerpo, es parte de una situación social más amplia. Véase: Ugo Volli, en Islas, Hilda (comp.): *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, INBA, CONACULTA, 2001, p. 80.

como «arma». Y en ese sentido, decimos que también nosotros nos configuramos en la relación que guardemos con él. Sentimos distinto cuando lo tomamos y lo utilizamos desde las diferencias del carácter que le demos, puede significar «seguridad», «firmeza» o «salvación» al caminar con él o frente a una amenaza. Y del lado opuesto, frente a la persona que lo posee como arma, puede hacernos sentir «docilidad» o «amenaza». Estas incorporaciones del instrumento, las percepciones del palo y de nosotros mismos, se transforman y reconfiguran con el tiempo y con el uso.

Todos nuestros objetos: instrumentos, herramientas, máquinas y tecnologías, requieren de nuestros conocimientos y habilidades; estas dos capacidades, se van integrando en los sistemas del cuerpo en la medida en la que interactuamos con ellos o sistematizamos su uso. Una prótesis, por ejemplo, que con el transcurrir de una práctica constante, puede llegar a percibirse, utilizarse y concebirse como una parte del cuerpo. Dicho en otras palabras, incorporarse a través del uso o actividad práctica al *esquema corporal* de una persona, al punto de que dicha persona, afirme que esa mano, pierna, riñón, pulmón, etc., pertenecen sin duda a su cuerpo y le son necesarios. Esto sucede porque en la medida en la que utilizamos un objeto, vamos automatizando movimientos, acciones e interacciones con ellos. Podemos decir que los objetos se van integrando a nuestro cuerpo hasta pertenecer a él. Tomamos el ejemplo de la prótesis porque creemos que la práctica con el objeto, muestra de manera clara la *flexibilidad* de la *imagen corporal*; y de qué forma una persona (con el uso y práctica de acciones concretas y

repetidas), puede apropiarse del objeto e incluirlo con el tiempo en su esquema corporal.

En el número dedicado a los deportes de la revista *COLORS*¹⁹, se presenta un apartado de deportistas paraolímpicos. Todos ellos han integrado de formas distintas los objetos a sus cuerpos. En la revista encontramos ejemplos de hombres y mujeres en sillas de ruedas que juegan ping-pong, baloncesto, carreras y esgrima; y jugadores de hockey en trineos de metal impulsados con palos. Entre los ejemplos, citamos los siguientes como los más destacados: 1. El goalball, “único deporte para ciegos reconocido internacionalmente” en el que tres miembros de cada equipo, compiten en una cancha de voleibol, equipada con cinta pegada en la superficie, que sirve para ubicar la posición de los jugadores. La pelota de juego contenida de unas campanas interiores, permite a los miembros de cada equipo interactuar con ella gracias al sonido que produce (también admite jugadores videntes, dado que todos utilizan unas gafas que cubren sus ojos e impiden la visión). 2. *El fútbol con siete*, “único deporte de los Juegos Paraolímpicos en el que se admiten atletas con polio, displejía espástica o traumas cerebrales”. En las imágenes de la revista podemos ver cómo algunos de los jugadores se apoyan en palos al jugar, y cómo este objeto se hace necesario, pero no interviene directamente en los movimientos con el balón, ni con otros jugadores. Se utiliza con destreza para simplemente servir de apoyo y

¹⁹ S/A: “Los atletas modernos han redefinido los límites del cuerpo humano. Sanos y fuertes” en Revista *COLORS: ¡Deportes!*, Milán, No. 10, 1995, Pp. 30-39.

permanecer muy cerca del cuerpo del jugador. 3. Finalmente, el ejemplo del deportista Hugh Herr, quien en su juventud, tras un accidente, perdió la parte inferior de ambas piernas (a partir de las rodillas). El deportista narra que volvió a escalar apenas una semana después del primer paso en lo posterior a su accidente. Las características de las diferentes prótesis y los usos distintos que le dan los atletas, nos enseñan de forma clara, cómo estos objetos se integran al cuerpo y funcionan con él²⁰. Podríamos decir que los objetos se integran a las diferentes dimensiones de la corporeidad y constituyen un cuerpo para la práctica del deporte.

Retomamos la prótesis de los pies de Hugh Herr, para ejemplificar la configuración de la imagen corporal. Consideramos que, además de las diferentes superficies que se han adaptado a los pares de pies de Herr, para lograr sujeción en las variaciones de textura de la roca —“crampones para las cornisas heladas, cuñas para las diminutas grietas y otros para mantener el equilibrio”— la habilidad en su escalada y el uso óptimo que le da a los *objetos* con los que se mueve, le son posibles gracias a la práctica de los movimientos en lo posterior, pero también en lo previo a su accidente. Dado que el jugador practicaba el deporte antes del accidente, su esquema corporal contenía el conocimiento de los movimientos, destrezas y hábitos propios de este deporte; tras el accidente, el objeto-prótesis-de-pies, se

²⁰ Al inicio del capítulo presentamos algunos argumentos sobre la importancia de mirar al cuerpo fuera de la perspectiva «hombre-máquina»; con el ejemplo de la prótesis no queremos decir que esta “optimiza” el funcionamiento del cuerpo, pues si lo hiciéramos, estaríamos contradiciendo el anterior planteamiento. Nuestra intención con el ejemplo, es mostrar el uso de los objetos en el sentido de una actividad “extrema”, y presentar a los objetos como muy-necesarios en la práctica de dicha actividad; con esto enfatizar las posibilidades de pertenencia del objeto al cuerpo, y la configuración de la imagen corporal en la relación del hombre con éstos.

integra a su esquema corporal y le permite seguir escalando con pocas limitaciones.²¹ Cuanto más se utiliza un objeto, cuanto más se practican los distintos movimientos con él, más pertenece al esquema corporal de una persona. Y en esta misma medida, los objetos se significan, integrándose a la imagen corporal. Decimos que la persona que utiliza el objeto adquiere también una nueva percepción y significación de sí mismo, de sus prótesis y de su cuerpo.

Así mismo, para pertenecer a la imagen corporal, el objeto debe constituirse como necesario, esto hace la diferencia con el uso instrumental de los objetos. Un ejemplo —que nos comparte el mismo autor Aguado Vázquez—, es la utilización de un bastón para caminar, el cual con el tiempo se vuelve necesario para la realización de dicha actividad. No es lo mismo utilizar ese bastón (o una prótesis) que utilizar unos zancos para caminar. El bastón, como objeto “externo” de mi cuerpo debe ser apropiado, integrarse a mi cuerpo con el uso; pues la actividad no será la misma sin el objeto. Los zancos, por otro lado, no pertenecen en un nivel profundo a mi cuerpo, el vínculo y/o interacción de uso con el objeto, permanece “ajeno” a mi cuerpo.

²¹ Cuando buscamos más información para actualizarnos al respecto a este ejemplo, encontramos que el mismo Hugh Herr, ha trabajado en el desarrollo de tecnologías aplicadas a las prótesis. Aunque aquí decimos que son pocas las limitaciones con sus primeras prótesis de madera, él ha explicado que su insatisfacción con este primer objeto, lo ha llevado al estudio y desarrollo de tecnologías aplicadas a las prótesis. Véase: Hugh Herr: *La nueva biónica que nos permite correr, escalar y bailar*, marzo 2014, consultado el 23 de marzo del 2017, en TED. En línea: https://www.ted.com/talks/hugh_herr_the_new_bionics_that_let_us_run_climb_and_dance?language=es

Aunque ambos requieren una habilidad y una práctica, uno se integra como necesario y el otro no.

Un objeto puede ser integrado desde las distintas dimensiones de la corporeidad. En primera instancia los objetos funcionan como una «extensión» o «prolongación» del cuerpo *físico*. En el caso de los pies-prótesis de Hugh Herr, el objeto, al igual que unos zapatos, permite la fricción sobre las superficies; en el plano *cognitivo*, decimos que el objeto se percibe y utiliza desde los sentidos y se relaciona con los procesos mentales, de motricidad y viscerales de una persona. Incluimos en este plano también, los automatismos, el trabajo de la corteza cerebral y la memoria emocional; finalmente en la dimensión de *significado*, decimos que los objetos son proyecciones de significado, que adquieren su sentido en una cultura determinada.²² La integración de los objetos a la imagen corporal sucede en todas las dimensiones del cuerpo (plano físico, cognitivo o de significación) y en menor o mayor medida, éstos se integran al él y forman parte de las muchas actividades cotidianas de las personas. Es importante mencionar que, entre las tres dimensiones hay una estrecha relación de co-implicación y que entre ellas hay constantes “brincos” o momentos de intercambio y reciprocidad. Por ello, como toda noción relacionada con el *tiempo* y el *espacio*, la constitución de la imagen corporal —y la integración del significado de los objetos a ella—, es un proceso *dinámico* y *flexible*, que se actualiza con la práctica y se «reconfigura» o «recrea» en lo interior y lo

²² También, como se sugiere en los estudios de *Diseño Emocional*, los objetos pueden estar asociados con el deseo y guardar una estrecha relación con los procesos de apropiación. Por lo que, los objetos pueden propiciar determinadas emociones.

exterior de cada persona; es, como citamos antes, un proceso “intrasujeto e intersujeto”.

La generación de vínculos de significado, es un proceso que está estrechamente relacionado con la cultura de los sujetos. Desde su nacimiento, todo individuo guarda relaciones con las personas de su entorno, y éstos van forjando las situaciones de significado de los nuevos miembros de su cultura. La asimilación del código social de significados al que pertenecemos está presente en las actividades y acontecimientos cotidianos de las personas. La inmersión de cada sujeto en esta dimensión, sucede desde temprana edad y está presente en el mundo que habitamos, en el entorno de los objetos que nos rodean y en las prácticas que tenemos en relación con los otros; es ahí en donde se nos abren las posibilidades de interpretar el mundo y modificarlo, en donde construimos, cambiamos y reiteramos nuestra *identidad* individual y colectiva.

3.2 La otredad y la alteridad en la construcción de identidad

No hay Uno Mismo sin Otro.

R.D Laing

Como ya lo hemos descrito, la generación de vínculos de significado es un proceso personal y grupal que, desde nuestra perspectiva, puede ser observado a partir de los objetos y sobretodo a partir de las experiencias con ellos; es por eso que decidimos abordar brevemente el tema de la *identidad*, dado que reconocemos que ciertos ejes de este proceso, pueden ser de utilidad para nuestra argumentación. Un pensamiento simplificado al respecto de la identidad sugeriría su definición como el hecho de reconocer lo que es propio, y lo que es ajeno o lo que “está afuera”. No obstante, el carácter social, psicológico y comunicativo del ser humano, hace que esta noción sea más compleja que esto. La identificación de un “adentro” y un “afuera” o de un “propio” y un “extraño” —cuyas bases podemos ubicar también en el pensamiento cartesiano—, no sucede desde unos límites estrictamente establecidos que nos permitan seleccionar o elegir particularmente un conocimiento social y otro no, o unas actividades o comportamientos y otros no; debido a que los procesos personales y grupales son mucho más complejos que eso.

Como mencionamos al inicio de este capítulo, el trabajo de Merleau-Ponty fue una gran contribución para poder reconocer la relación *dialéctica* entre el cuerpo-como-sujeto que es estudiado, y el cuerpo-como-sujeto de una experiencia propia. Una idea, que dicho autor utiliza para clarificar este

proceso, es: “cuando toco mi mano derecha con mi mano izquierda, mi mano derecha tiene la particularidad de sentir también”.²³ Precisamente su trabajo nos sirve para entender la conceptualización de *percepción* en su sentido más amplio, y comprender que en toda relación práctica con el mundo, nos constituimos a nosotros mismos, a la vez que lo transformamos. No sólo en un sentido interior, también en el sentido de lo social —ésta perspectiva de la experiencia, es la que buscamos resaltar—.

Sobre esta línea de razonamientos, nos gustaría abordar brevemente el pensamiento de Jean-Paul Sartre, quien precisamente compartió muchas de sus nociones con Merleau-Ponty, y cuyas ideas nos sirven para consolidar esta explicación del proceso de *sí mismo* y los *otros*. En la obra de Sartre, *El ser y la nada* podemos estudiar algunos de sus planteamientos filosóficos respecto al tema de la corporeidad. Para él, la existencia del cuerpo podía reconocerse en dos sentidos; para exponerlos y explicarlos, utilizó los conceptos “*en sí*” y “*para sí*”. Para la primera noción refirió: “El ser del hombre es un “estar ahí”, un estar situado de manera contingente, en algún lugar y en relación con cosas y personas. Dicha relación se da como conciencia nadificadora que solamente adquiere facticidad gracias al cuerpo”.²⁴ Explicó la conciencia en integración con el cuerpo, como una situación que es *propia* de cada individuo, y que está estrechamente relacionada con el sentido de la existencia. Así mismo, definió: “Pero es el ser para-otro, cuando el prójimo se torna en el motivo de mi mirada, que ése objeto que el prójimo es para mí y ese objeto que yo soy para el prójimo se

²³ Merleau-Ponty, 1975, citado en Muñiz, List (coords.): *Op. cit.*, p.17.

²⁴ Sartre, citado en Rico Bovio: *Op. cit.*, p. 37.

manifiestan *como cuerpos*”.²⁵ Y desde la distinción de estas perspectivas del cuerpo (ser-para-sí y ser-para-otro), Sartre explicó las relaciones de los individuos en su reconocimiento de los otros y del mundo.

Ampliando la conceptualización del ser-para-otro, explicó “...el cuerpo ajeno es significativo, pero no podrían agotarse las significaciones que lo constituyen, porque es la totalidad de ellas en relación con el mundo y en lugar de fijas son dinámicas”.²⁶ Así, Sartre explicó las relaciones, el orden y las disposiciones del cuerpo con las «cosas-utensilios» del mundo, con los otros que no son uno mismo, y con el espacio. Pero no se quedó ahí, en su reconocimiento del proceso de la conciencia y desde su punto de vista existencialista, hizo otras distinciones importantes entre las que destacamos dos: la primera es su propuesta del cuerpo como *estructura*, que es así mismo una *condición* y un *proyecto*.²⁷ Con esta idea podemos comprender la noción del autor del *cuerpo* desde una perspectiva de “elementos” que consolidan la *existencia* —a diferencia de las ideas de Descartes, que distingue las “partes” de un todo, y las ubica en el plano de la constitución del cuerpo—. La segunda idea (de Sartre) que nos interesa enfatizar, es la conceptualización-percepción del cuerpo en tres dimensiones:

La primera es el cuerpo vivido, que despega desde la inconsciencia y los automatismos hasta llegar a la formación de hábitos motrices y la acumulación de información en la memoria. La segunda, el cuerpo percibido, la experiencia del otro en tanto semejante y diferente. [...] La

²⁵ *Ídem*.

²⁶ *Ídem*, p. 41.

²⁷ Véase Rico Bovio: *Op. cit.*, p. 37 ss.

tercera es el cuerpo interpretado y a nuestro juicio comienza desde el reconocimiento del otro como humano, hasta su alineación.²⁸

La propuesta de la corporeidad de Sartre, incluye como uno de sus ejes esenciales la relación con los otros y con el mundo que nos rodea y nos habita. Queremos subrayar su propuesta de las tres dimensiones de la corporeidad, porque consideramos que a partir de ahí podemos hablar del concepto de identidad. Puesto que desde las tres dimensiones nos apropiamos de ciertas nociones o significaciones de nuestra cultura, y desde éstas transformamos nuestra conciencia y materializamos nuestro conocimiento en las diferentes actividades, comportamientos y aprendizajes del cuerpo. Tanto en la obra de Merleau-Ponty, como en la de Sartre, podemos observar la importancia de la comprensión/percepción del *otro*, y en este sentido, reconocer el proceso de observarse a sí mismo, situación que también requiere observar las relaciones con los otros como referentes en el mundo. Podemos decir entonces que la construcción de la identidad está ampliamente vinculada al proceso de reconocimiento de los otros, porque es en ellos que nos vemos y nos encontramos reflejados.

Bajo esta línea de razonamientos, sugerimos conceptualizar dos nociones que respectan al proceso de identidad: *alteridad* y *otredad*. Ambos conceptos están intrínsecamente asociados con la percepción. Son dimensiones de la *identidad* y hacen referencia a procesos de lo personal con lo social; las dos se definen desde la palabra derivada del latín *alter*, que literalmente significa «otro». Los dos conceptos implican un amplio reconocimiento de las

²⁸ Rico Bovio: *Op. cit.*, p. 43.

posibilidades de construirse a uno mismo y del encuentro con algo-otro-diferente que se contrapone a la presencia personal.

La alteridad, por un lado, la entendemos como una situación del *sí-mismo* y las posibilidades de ser otro u otros, y de ser uno mismo a la vez. Para referirnos a este proceso, nos son útiles las referencias al maquillaje, las *máscaras* y las prácticas rituales de quienes realizan una transición de su estado corporal, para convertirse en otro:

Enmascararse, maquillarse, tatuarse, no es exactamente, como uno podría imaginárselo, adquirir otro cuerpo, simplemente un poco más bello, mejor decorado, más fácilmente reconocible; tatuarse, maquillarse, enmascararse, es sin duda algo muy distinto, es hacer entrar al cuerpo en comunicación con poderes secretos y fuerzas invisibles [...] La máscara, el tatuaje, el afeitado colocan al cuerpo en otro espacio, lo hacen entrar en un lugar que no tiene lugar directamente en el mundo, hacen de ese cuerpo un fragmento de espacio imaginario que va a comunicar con el universo de las divinidades o con el universo del otro.²⁹

Los encuentros con uno mismo y con los otros, son esenciales en la construcción de la identidad y de la cultura. Estos procesos que son complejos y que suceden en el transcurso de la vida, están comprendidos desde las relaciones del individuo y su sociedad en el sentido de las significaciones. Algunos estudios explican que en los primeros meses de vida, el ser humano es uno mismo con el cuerpo de la madre que lo alimenta. Y, que con el paso del tiempo, vamos generando una distancia con dicho cuerpo, para a continuación consolidarnos como "individuos". Sin duda en el

²⁹ Michel Foucault: *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Buenos Aires, Nueva Visión, 2010, p. 13.

proceso de reconocer *quién soy*, son necesarios los otros como referentes o elementos de reflexión, es decir, como sujetos que nos permiten vernos a nosotros mismos, espejos que nos reflejan una imagen o una posibilidad de ser. Aunque puede simplificarse para su comprensión, el proceso de identidad sucede en todas las dimensiones de la corporeidad y es más complejo que un reconocimiento.

En el desarrollo de esta “separación de los otros” generamos una serie de conceptualizaciones para designar aquello que no somos y que nos confronta. Sobre esta línea de ideas, definimos la *otredad*, como un proceso de identificación de unas características que nos corresponden, que nos son propias, y unas que nos son distintas, extrañas o ajenas.³⁰ Lo que somos y lo que no somos, incluye a seres iguales a nosotros y a seres diferentes a nosotros. Podríamos decir por ejemplo, que los seres iguales a nosotros son *seres humanos*; y asumir como diferentes a los reptiles. Pero es indispensable destacar el hecho de que las diferencias o similitudes que podamos reconocer o mencionar, están ligadas al procesos de significación individual y cultural. Bien podríamos entonces, reconocernos iguales a los reptiles en el ámbito de lo animal o como seres vivos. Y definirnos diferentes de otros seres humanos, por unas nociones sociales de género, clase, por naturalezas físicas diferentes, nacionalidad, períodos de la vida, etcétera.

³⁰ Para este tema, estudiamos el libro *La muerte en los ojos* de Jean-Pierre Vernant. En esta obra, el autor define los conceptos de otredad y alteridad a partir de las figuras griegas que distinguen al hombre de la Naturaleza; y nos presenta a los personajes: Artemisa, Dioniso y Gorgona. Desde la perspectiva del autor, estos personajes griegos son uno de los ejes del pensamiento occidental en lo que respecta a la otredad y la alteridad. Como contribución a nuestro estudio de los objetos, podemos así mismo, retomar de este libro los referentes del objeto-flauta y del objeto-máscara, en las significaciones de estos procesos de reconocimiento. Véase: Jean-Pierre Vernant: *La muerte en los ojos. Figuras del Otro en la antigua Grecia*, México, Gedisa, 2013.

La importancia de reconocernos a nosotros mismos y a los otros, reside en gran medida, en poder generar vínculos de significado a partir de los cuales reconocer, referir y relacionarnos. Un elemento primordial en este proceso es el *tiempo*, que nos permite reproducir y compartir ciertas prácticas de identidad que reafirman lo que somos y que se adaptan o resignifican constantemente de acuerdo a los distintos momentos que les dan lugar. Así mismo, en el proceso de la identidad grupal, está involucrada la *memoria* que nos permite generar historias y dialogar con el pasado. Finalmente, resaltar la situación de observar, relacionarse, entender el mundo y proyectarlo en nuestras cosmovisiones, aspectos visibles e invisibles de la cultura y en las distintas formas de pensar, sentir, actuar, comportarse, etcétera.

La construcción de identidad grupal es indispensable para la consolidación de la cultura. El conocimiento se trasmite y reitera de formas diferentes, en lo cotidiano, en el comportamiento público y privado, en los rituales como prácticas que reiteran lo que somos. Implica relaciones con el tiempo, con los saberes y las experiencias sociales, que definen la conservación de unas actividades y el cambio, las adaptaciones y las resignificaciones de la propia identidad. Ejemplos sencillos de objetos en este proceso, tanto en lo individual como en lo colectivo, son los espejos y las imágenes; las representaciones artísticas; las *máscaras*. Estos y otros objetos, nos permiten reconocer los procesos de identidad cultural y la apropiación de vínculos de significado.

3.3 Relación de significado con los objetos

Según Hegel, el hombre, como ser necesitado, se ve obligado a mantener una relación práctica con la naturaleza externa, frente a la cual cabe forzosamente actuar para confirmarla o para desbastarla. Para ello, el hombre hace intervenir instrumentos, es decir, objetos aptos para someter a otros objetos que les son hostiles. «Estas invenciones humanas —concluye Hegel— pertenecen al espíritu, y por ello el instrumento inventado por el hombre es más elevado que un objeto de la naturaleza: en realidad es una creación espiritual.»

Tomás Maldonado

En nuestra observación de las situaciones sociales involucradas en los procesos de la experiencia y la corporeidad, intentamos enfatizar la trascendencia de los objetos y las relaciones de significado que guardamos con ellos. Al principio de esta tesis —primer capítulo—, hicimos un reconocimiento de la capacidad humana de comunicación y de generación de significados; para complementar dichas ideas, en los siguientes apartados, abordamos el tema de la significación, concretamente en lo que se refiere a los objetos.

La vida, con aproximadamente 3.500 millones de años, se ha desarrollado de formas complejas a partir de la *interacción* de unos seres con otros, a partir de procesos de solidaridad, colaboración, competencia y algunos otros, todos ellos procesos de coimplicación. De la misma manera, los seres humanos han tenido la posibilidad de sobrevivir y transformarse, en gran medida gracias a las actividades que realizan de manera grupal. Algunos de estos procesos, se destacan dentro de los elementos que determinan las

diferencias de los seres humanos respecto a otras formas de vida, un ejemplo, como lo dijimos en el capítulo dos, es sin duda el *lenguaje*. La posibilidad de los seres humanos de percibir y asimilar el mundo que los rodea, sucede gracias a ciertos procesos que les permiten moverse, actuar, pensar, sentir e interactuar desde infinitas posibilidades con su entorno; actividades de reconocimiento del mundo, que se dan desde las distintas dimensiones de sí mismos.

Para explicar que los seres humanos a diferencia de los animales, no respondemos desde el instinto a determinadas situaciones, suele también utilizarse el ejemplo de la alimentación. Se dice que los animales comen para satisfacer su necesidad de hambre, y que no obstante, el ser humano puede prolongar en el tiempo su ingesta de alimento, aun teniendo hambre. El ser humano desde la generación de significaciones, desde la voluntad y las emociones, puede decir que “espera a sus invitados para cenar”, o decir que “está en huelga de hambre”³¹. Igualmente se explica que los animales matan a su presa, comen, satisfacen su hambre y paran de matar. No así el ser humano que mata a otros seres vivos ya no sólo para comer. Incluso, puede seguir comiendo después de saciar su hambre.³² En estos casos, la «cordialidad», el «poder» y la «gula», son las situaciones de significado que dan lugar a su comportamiento. En el caso de la huelga de hambre, puede tratarse de una postura religiosa o política que respalda esta decisión. Desde

³¹ Véase respectivamente: Adela Cortina: *La ética ¿para qué sirve realmente...?*, Barcelona, Paidós, 2013. Y Dussel, Enrique: *14 tesis de ética. Hacia la esencia del pensamiento crítico*, México, Trotta, 2016. Lo mismo para más información sobre el papel social de la significación frente a los instintos.

³² Referente de la clase: “Identidad, cultura y corporeidad”, impartida por el doctor José Carlos Aguado V., 28 de agosto 2014. Posgrado en Antropología, UNAM.

nuestra perspectiva, estos procesos asociados con el cuerpo-físico, como la alimentación, están totalmente contenidos de significación, proyectan nuestra percepción cultural del propio cuerpo y sus formas de reconocerlo y tratarlo.³³

Podemos decir que las estructuras mentales, emocionales, organizativas, políticas, morales, etc. bajo las que los seres humanos modulan su comportamiento, son estructuras de significado que adquieren su forma en el plano de lo cultural. Para poder decidir, reconocer opciones y tener libertad para actuar fuera de sus instintos, los seres humanos generan códigos de significado. Si bien no somos el único animal con inteligencia, somos el único que puede transmitir sus conocimientos a otros seres humanos a partir de dichos códigos de significación (en lo visible y en lo ausente). En su teoría del lenguaje, Frank R. Wilson, explica la siguiente anécdota, que ilustra muy bien el proceso simbólico del ser humano:

Consideremos una cabra que marcha por un bosque denso y encuentra la envoltura de una chocolatina: la huele; todavía tiene algo de chocolate, así que se la come y continúa su camino. Si pudiéramos hablar por la cabra, el significado de este descubrimiento sería «comida»; y la componente motivacional de la historia termina con la ingestión de la envoltura. Imaginemos ahora en la misma situación a un chimpancé que hubiera estado en contacto con personas. El comportamiento del animal sería éste: reconocer la envoltura, recogerla, darle la vuelta, arrugarla, sacudirla, olerla, lamerla, tirarla y marcharse. Como los chimpancés no hablan, debemos traducir en palabras el «significado» de su descubrimiento: «Papel sabroso... puede que haya más en su lugar de procedencia». El aspecto motivacional (y nutricional) de la historia, la búsqueda de algún bocado por

³³ De hecho, sobre este ejemplo, podemos destacar las expresiones coloquiales en torno a la alimentación, como “Ya estoy lleno”, que nos muestran claramente nuestra percepción mecanicista del cuerpo; al concebirlo como un recipiente que debe ser llenado.

parte del chimpancé, puede o no continuar, según su empeño en hallar más chocolate. Luego llega por el bosque una persona que se detiene, recoge la envoltura, mira alrededor, se rasca la cabeza, de pronto se sofoca, deja caer el papel, da la vuelta y echa a correr por donde vino. ¿Qué tipo de historia es ésta?³⁴

Con este ejemplo decimos que, aunque hay animales muy parecidos a nosotros, con un notable desarrollo en sus capacidades de explorar y discernir como el chimpancé de la historia, no hay otro animal además del ser humano que tenga la posibilidad de reconocer la información, significar y actuar en consecuencia o decidir a partir de dicha significación. Por esto, sostenemos que los objetos, son una parte esencial en la generación o proyección de la información que compartimos. Entendemos que los objetos nos permiten relacionarnos con otros seres humanos, comunicar y transmitir determinadas significaciones a partir de nuestras relaciones con ellos. El objeto-papel o cáscara transmite algo por sí mismo en la situación del ejemplo anterior, es decir, no hay una persona junto a la envoltura que esté pendiente de compartir su conocimiento o dar alguna información a quien la encuentra.³⁵ El final que cada quién decida para esta historia, complementa nuestra idea, en el sentido de mostrar la posibilidad *polisémica* de los objetos, que parte de un conocimiento, referencias y reconocimientos basados en las vivencias de cada quién. Los objetos son materializaciones de las significaciones; los cuales inmersos en contextos específicos, se vuelven proyecciones de nuestra identidad, de nosotros y/o de nuestra cultura.

³⁴ Wilson, Frank: *La mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*, Barcelona, Tusquets, 2002, Pp. 54-55.

³⁵ Son los diseñadores gráficos, expertos en el trabajo de la información visual y en comunicar por medio de la síntesis visual de sus imágenes.

Estas situaciones no suceden aleatoriamente pues son el resultado de procesos complejos de percepción, comunicación, de relaciones con el espacio y el tiempo; y están vinculadas con la construcción de nuestras experiencias en lo social. Para observar los procesos corporales intrínsecos al ser humano, y su relación con los aprendizajes y significaciones culturales, hemos estudiado brevemente la propuesta del sociólogo Marcel Mauss. Quien, en su obra *Sociología y Antropología*, propone la Teoría de las *técnicas corporales*, con la idea de observar “las formas en que los hombres, en las distintas sociedades, utilizan, de acuerdo con la tradición, su propio cuerpo”³⁶. El autor sugiere hacer una división de los momentos y aprendizajes de la corporeidad, para comprender más sobre los procesos, los contextos y las prácticas del cuerpo diferenciadoras de cada cultura. En su obra, Mauss define las técnicas corporales como “un acto *tradicional eficaz* (...) que, bajo este aspecto, no se diferencia del acto mágico, religioso, simbólico”, dado que es transmisible a través de las tradiciones culturales. El cuerpo —dice Mauss—, “es el primer y el más natural instrumento del hombre” y enfatiza: “o, más exactamente, sin hablar de instrumento, el cuerpo es el primer y más natural objeto técnico y, al mismo tiempo, medio técnico del hombre”.³⁷

Con el fin de reconocer los movimientos, el comportamiento corporal y las distinciones de la corporalidad de cada cultura, Mauss propone, así mismo, observar la diferencia de los movimientos, reacciones, el rendimiento, el adiestramiento, la educación y los aprendizajes sociales alrededor del

³⁶ Mauss, Marcel: *Sociología y Antropología*, Madrid, Tecnos, 1979.

³⁷ *Ídem*, p. 337 ss.

cuerpo. Por otro lado, para conocer el contenido de significados en posturas, movimientos y aprendizajes del cuerpo, hace una clasificación de los diferentes momentos de la vida, y sus transformaciones en el sentido de lo cultural. En estas clasificaciones, el autor incluye la alimentación, el reposo, el sueño, las técnicas de la actividad, del movimiento, las formas de caminar y moverse, los movimientos que requieren fuerza, asir con diferentes partes del cuerpo, danzar, saltar, trepar, los cuidados del cuerpo, la reproducción, la defecación, la higiene y las técnicas de las terapias.³⁸ La intención de presentar esta perspectiva, es hacer un reconocimiento de las distintas posibilidades del cuerpo y sus aprendizajes en el sentido cultural.

En el conocimiento que nuestro cuerpo adquiere a lo largo de su vida, están involucradas las diferentes dimensiones de la corporeidad. Aunque podemos diferenciarlas, no pueden separarse los planos de lo biológico o físico, de los planos psicológico y simbólico. Ya lo vimos en el ejemplo de la alimentación que presentamos al inicio de este apartado, y podemos también decirlo al respecto del descanso, de la actividad de caminar, e incluso en el hecho de respirar. Decimos en cuanto a las ideas de Mauss que “los rituales con el cuerpo son metáforas generadoras en la sociedad o muestran aspectos específicos de una sociedad (...) que nos ayudan a entendernos en nuestras prácticas sociales”.³⁹

³⁸ Mauss, 1936, citado en Ugo Volli: *Op. cit.*, p. 96.

³⁹ Alejandra Aguilar y Francisco Morfín: “El cuerpo conciliado. Una visión del cuerpo en la filosofía y el pensamiento social” en Muñiz y List (coords.): *Op. cit.*, p. 23-24.

Todos los objetos presentes en lo cotidiano de nuestras vidas, participan al respecto de estas incorporaciones de significado, desde un objeto sencillo a uno complejo, éstos involucran a nuestra experiencia como un proceso de corporeidad, desde el que reconocemos el mundo y a nosotros mismos.

El mundo de los objetos, esta especie de libro donde todas las cosas hablan metafóricamente de todas las demás y en el que los niños aprenden a leer el mundo, se lee con todo el cuerpo, en y por los movimientos y los desplazamientos que trazan el espacio de los objetos a la vez que son trazados por él. Las estructuras que contribuyen a la construcción del mundo de los objetos se construyen en la práctica de un mundo de los objetos contruidos según estas mismas estructuras.⁴⁰

El cuerpo es, en todos los sentidos, un referente de la cultura. Podemos dar cuenta de ello observando sus movimientos, sus expresiones o sus actividades sencillas; también si lo reconocemos desde su comportamiento, posturas y prácticas en relación con los objetos y con los otros seres de su entorno. El cuerpo es parte de la memoria y de la historia, porque está contenido de situaciones sociales e impregnado de significaciones. Para reconocer el pasado, podemos observar sus interacciones, sus costumbres o hábitos, las modificaciones de su conducta, las representaciones con él y en torno a él, en determinados momentos de la humanidad. Los simios, los chimpancés, los gorilas y otros primates, pueden romper nueces y utilizar varas para realizar sus actividades,⁴¹ pero sólo el ser humano puede utilizar

⁴⁰ Bourdieu, 1991, citado en Ugo Volli: *Op. cit.*, p. 122.

⁴¹ Retomamos para este argumento el siguiente ejemplo de Eco, al estudiar los aspectos culturales en la comunicación: "En el momento en que el australopiteco utiliza una piedra para descalabrar el cráneo de un mono, todavía no existe cultura, aunque en realidad transforma un elemento de la naturaleza en utensilio. Digamos que surge cultura cuando (y no sabemos si el australopiteco se encuentra en estas condiciones): a) un ser pensante establece una nueva función de la piedra (no es necesario pulirla para convertirla en buril); b) lo «denomina» «piedra que sirve para algo» (no es necesario denominarlo en alta voz o

esta actividad como una metáfora de ciertas situaciones de la vida, o mover su aprendizaje a otros ámbitos. Sólo el ser humano —gracias a su imagen corporal— puede decir que romper nueces es «tocar fondo» en el sentido metafórico de una situación emocional.⁴² Puede hacer apropiaciones de los objetos desde la significación, reconfigurar sus actividades desde la dimensión de significado de su corporeidad. Por eso en las transformaciones de su comportamiento, nos dejará mirar algunas de las estructuras de su pensamiento, sus creencias y su cultura.

3.4 Dimensiones de la corporeidad

El cuerpo es el punto cero del mundo, allí donde los caminos y los espacios vienen a cruzarse el cuerpo no está en ninguna parte: en el corazón del mundo es ese pequeño núcleo utópico a partir del cual sueño, hablo, expreso, imagino, percibo las cosas en su lugar y también las niego por el poder indefinido de las utopías que imagino.

M. Foucault

En la percepción del mundo, en el reconocimiento de nosotros mismos y en las relaciones con los otros, los seres humanos reproducimos ciertos aprendizajes culturales por medio de nuestros cuerpos. En la realización de las actividades de nutrición, reposo, higiene, sexualidad; en sus

comunicarlo a los demás); c) la reconoce como «la piedra que corresponde a la función X y que tiene el nombre Y» (tampoco hace falta denominarla una segunda vez: basta con reconocerlo). Estas tres condiciones ni siquiera implican la existencia de dos seres humanos (la situación es posible incluso para un Robinson o un náufrago solitario). Pero es necesario que quien utiliza la piedra por vez primera considere la posibilidad de transmitir el día siguiente y a sí mismo la información adquirida, y que para ello elabore un artificio mnemónico». Umberto Eco: *La estructura ausente*, Barcelona, Debolsillo, 2011, p. 38-39.

⁴² Referente de la clase: "Identidad, cultura y corporeidad", impartida por el doctor José Carlos Aguado V., 04 de septiembre 2014. Posgrado en Antropología, UNAM.

comportamientos, movimientos, reacciones, etc., las personas, a lo largo de su vida, están en un constante diálogo con su cultura. Para observar cómo nos transformamos en las diferentes dimensiones de la corporeidad y cómo nuestras actividades se modifican con la incorporación de los objetos, sugerimos el estudio de algunos ejemplos.

En su libro *Cuerpo y espíritu*, Berman propone una nueva perspectiva para narrar y entender la historia de la humanidad (y de la vida cotidiana), utilizando como eje de partida al cuerpo y sus experiencias: los momentos, dramas y tensiones de la vida del hombre común, sus sensaciones, reacciones, el reconocimiento de su constitución, sus transformaciones individuales y en grupo, sus significaciones sociales, etc. El autor, desde una perspectiva crítica, argumenta que la historia que se enseña en los colegios y en los libros, así como el análisis histórico moderno —nosotros incluimos cultural—, está alejado de la vida cotidiana de cualquier persona. La historia, dice Berman, parte de criterios y estructuras racionales, generando con ello un «distanciamiento síquico» y una «desvinculación somática» y por lo tanto, una brecha para su comprensión. Sugiere que nuevas perspectivas de la historia deberían considerar la posibilidad de un «aprendizaje visceral», un enfoque histórico de la corporalidad que incluya los movimientos, las sensaciones del cuerpo, que pueda reunir a la mente con el cuerpo. No un enfoque «pre-cartesiano» en el que narremos la historia con cantos o poemas, más bien una propuesta teórica y metodológica «post-cartesiana» de una historia corporizada.

3.4.1 Los juguetes

Con la intención de sustentar su teoría, Berman presenta algunos ejemplos en los que utiliza la perspectiva del cuerpo y las experiencias como eje de las diferentes situaciones de su estudio. Retomado del capítulo tres del libro (anteriormente mencionado) de Morris Berman, exponemos aquí un ejemplo que reflexiona sobre la relación de los niños y sus juguetes. El autor, quien a su vez hace referencia a una conferencia de Brian Sutton-Smith llamada “El Rol de los Juguetes en el Mundo Moderno”, presenta los estudios de éste último autor respecto al aislamiento de los niños durante las horas de juego, y los procesos de individualización en el “mundo moderno” estadounidense del siglo XX. En el ejemplo, enfatiza el proceso del cambio de “juegos en grupo” y “juegos callejeros” a momentos de juego en lo individual.

En este sentido, Berman nos explica que la función principal de los juguetes “es la de inducir separación o aislamiento, ya que la mayoría de los juguetes están diseñados para que el niño juegue cuando está en soledad”⁴³. Argumenta que el estudio de estas relaciones somáticas, es una posibilidad para el análisis histórico, dado que representan situaciones sociales concretas que reflejan los cambios o quiebres más significativos de un momento histórico. Bajo la misma línea de razonamientos, retomamos el ejemplo de los juguetes, resaltando la trascendencia de las relaciones con

⁴³ Morris Berman: *Cuerpo y espíritu*, Chile, Cuatro vientos, 1992, p. 115.

nuestros objetos y la situación de corporeidad materializada en actividades cotidianas como el juego.

Entonces, si queremos comprender cómo se las arregló la cultura moderna occidental para inculcar valores de individualidad y logro (“éxito”), cómo se las ingenió, esencialmente, para hacer a las personas “felices” con el aislamiento en vez de la sociabilidad, la historia de los juguetes constituye un importante tema de investigación. [...] El cuerpo queda relegado por toda una generación hipnotizada con los juegos electrónicos. Eso genera consecuencias enormes para una cultura que está tornándose dispuesta o ablandada (condicionada) a ciertas posibilidades más amplias, más “visuales” (no-kinestésicas). Así, la historia de los juguetes es en verdad una historia del cuerpo e intuyo que puede contarnos mucho sobre las causas de lo que de costumbre llamamos “la historia real”, es decir, el material que aparece en el noticiario vespertino y los textos de estudio.⁴⁴

Desde la perspectiva de la corporeidad, proponemos analizar la actividad del juego con juguetes, observar las diferentes dimensiones de la experiencia sujeto-objeto y la configuración de la *imagen corporal*. Comenzamos por el reconocimiento de la experiencia desde el *cuerpo-físico*, en el que resaltamos la importancia de la percepción, el tacto y los materiales del juguete; el mismo Berman, continúa con el ejemplo y pregunta, ¿cuál es la diferencia física — “en nuestras propias manos” —, al jugar con juguetes de madera y con los de plástico de la era moderna? No cabe duda que la composición o materialidad de los juguetes, nos dispone a tener una relación específica con ellos: su temperatura, textura, apariencia, etc., marcan amplias diferencias en las experiencias con el objeto. En segundo lugar, podemos observar la *dimensión psicológica* de la actividad: los aprendizajes sensoriales, de

⁴⁴ *Ídem*.

desarrollo cognitivo y motriz —aquí referimos, incluso, los trabajos del aprendizaje de Piaget y Montessori, quienes proponen una pedagogía que incluye el uso de materiales y aprendizajes en los que se enfatizan las experiencias sensoriales—. Así mismo, se encuentran en esta dimensión, las asociaciones de la memoria emocional al momento de recibirlos: la retribución, la futura memoria de los días infantiles, las relaciones o recuerdos con los padres y otras nostalgias⁴⁵. Finalmente, la generación de *vínculos significado*, cuando la soledad del niño, más tarde, se proyecta o traduce en un sentido social, como un *actuar individualista*,⁴⁶ comportamiento que se inserta en un contexto social concreto. El propio material, nos sugiere una clara relación con el tiempo, en su durabilidad, en su fragilidad, percibimos y construimos nociones sociales y vínculos al respecto de este concepto.

En el paso de los juegos colectivos a los juegos individuales, la actividad de lo grupal-social, con sus aprendizajes de competencia, cooperación, alianzas, triunfos y manejo de las frustraciones, se ve desplazado por el aislamiento y la soledad, necesarias para el uso de los juguetes individuales de los niños modernos. Reconocemos que hay infinitas variantes en cuanto a los

⁴⁵ En los países nórdicos, la historia de San Nicolás, narra que los niños que *se portan bien* reciben regalos de su parte. Mientras que «papá Fouettard, deja unas varas para los desobedientes». Estas historias, se asocian con la espera de la víspera de su llegada, la ansiedad de la vigilia de media noche y la alegría de recibir los regalos. También con las estructuras sociales de la familia, la aprobación, el castigo y los lugares para la expresión de las emociones. Véase: Philippe Ariès y Georges Duby: *Historia de la vida privada. La vida privada en el siglo XX*. Vol. 7, España, Taurus, 1991, p. 227 ss.

⁴⁶ Cabe destacar que el libro aquí citado, fue editado por primera vez en 1989, es decir, además de resaltar la vigencia de las ideas de Morris Berman, sería preciso analizar también el salto y las implicaciones de la experiencia de la corporeidad en el paso de los «juguetes de plástico modernos» a las «pantallas tecnológicas-digitales-remotas» de los niños del siglo XXI.

diferentes contextos de toda infancia⁴⁷; y también distinguimos los aciertos en cuanto a los aprendizajes y las distintas posibilidades viscerales que una persona desarrolla en los juegos individuales, pero sin duda decimos (junto con Berman y Sutton-Smith) que la significación social del juego y de los juguetes, aunado a la nueva actividad del juego individual, ha sido de total trascendencia para la construcción y la consolidación de sociedades de miembros individualistas.

Cuando una situación del cuerpo en lo físico o lo psicológico, pasa a la *dimensión de significado* (o se transforma en una situación de significado), es cuando podemos hablar de la configuración de la *imagen corporal*. Con el ejemplo de los juguetes es claro ver que el niño, hace una “traducción” del momento de juego —su comportamiento aislado y solitario y los sentimientos involucrados en ello—, y genera una proyección de significaciones en sus actividades individuales posteriores. Los aprendizajes (en todas las dimensiones de su cuerpo) que el niño adquiere en esta forma de jugar, tendrán implicaciones directas en su forma de entender, construir y relacionarse con el mundo. Ahora bien, es indispensable considerar que la construcción de estas significaciones y las posibilidades prácticas de las nociones de individualidad o autonomía de dicha persona, no serían posibles si no hubiera una entidad social en la que se establecen los códigos de dicha

⁴⁷ En Francia, por ejemplo, el cuarto de los niños se diseña alrededor de 1873, con él, se hacen comunes las actividades infantiles con juguetes. No obstante, esto sucede sólo en la ciudad, pues en el campo, este objeto era aún desconocido durante dicho periodo. Otro dato destacado, está en las muñecas “relativamente asexuadas” que tuvieron un lugar importante en la vida infantil de principios del siglo XX. Véase: Ariès, Duby, *Op. cit.*, p. 159 ss.

significación y en la cual son posibles estas experiencias personales.

3.4.2 Los cubiertos

Siguiendo con este planteamiento, proponemos como segundo objeto a los cubiertos. En el primer capítulo de esta tesis (apartado 1.2) utilizamos el ejemplo de la silla para abordar el tema de la significación de los objetos. Sugerimos en nuestro ejemplo, pensar en las implicaciones que hay en el cambio de sentarse en el suelo o en los talones, a la situación de sentarse en sillas. Bajo la misma línea de razonamientos, ampliamos ahora la pregunta: ¿Qué sucede con la corporeidad cuando se incorpora un objeto a sus actividades? ¿Cuáles son las implicaciones que cobra el objeto en la reconfiguración de la imagen corporal? Un referente para responder estas preguntas, lo encontramos en los cubiertos ¿Cuáles son las diferencias más significativas para la corporeidad en el cambio de comer con las manos, a comer con cubiertos? Sin duda al comer con las manos, la experiencia del *cuerpo-físico* y del *cuerpo-perceptivo-sensorial* es mucho más amplia (que comiendo con cubiertos) esto por la indudable implicación de los sentidos al contacto con la comida; al comer con las manos se tiene una posibilidad inmediata de reconocer las texturas y las diferentes consistencias de los alimentos, el sentido del olfato se encuentra involucrado en un nivel más profundo, pues el movimiento de las manos consiste en envolver y aproximar

la comida al rostro ¿Cómo se transforma esta actividad alimenticia en lo físico, lo somático y lo simbólico, cuando incluimos los cubiertos? El placer de utilizar las manos al comer, experimentado por algunos niños en los primeros años de vida, y que se encuentra vigente en culturas de Medio Oriente —en donde se come con las manos y/o con trozos grandes de pan— y en algunos lugares de África, se transformó con el tiempo en nuestra cultura. Creemos que la historia de esta transformación y de la significación social de ambas actividades (comer con las manos y comer con cubiertos), se hace tangible en el ejemplo de los cubiertos. Así mismo, podemos decir que el ejemplo de los cubiertos es como el ejemplo del lenguaje. No nos relacionamos directamente con los objetos, sino tomando distancia del significado. Esto hace que la estructura sea similar a la del lenguaje. El cubierto, termina siendo un mediador de la experiencia como el lenguaje.

En el libro *El proceso de la civilización* el sociólogo Norbert Elias describe algunas de las transformaciones más destacadas del actuar de los individuos y las sociedades cuando incluyen nuevas dinámicas de comportamiento en sus vidas —en lo cual, cabe por supuesto, la incorporación y uso de diferentes objetos—. Así mismo, el autor con sus descripciones, nos permite reconocer cómo en este “proceso de la civilización” (en Europa) sucedieron algunos cambios importantes al respecto de la percepción del cuerpo, las ideas y la reconfiguración de las identidades, los espacios, las relaciones, emociones y creencias de los hombres. Describe cómo los seres humanos se van modelando en respuesta a determinados momentos, contextos y condiciones sociales. Las transiciones del pensamiento y de las prácticas

culturales de un momento a otro en la historia de una sociedad, se hacen tangibles en el estudio que realiza el autor en dicho libro, sobre las situaciones cotidianas de la vida europea del medievo y la modernidad. El concepto que sugiere Elias sobre estos procesos es *hábitus*, para comprenderlo, citamos las siguientes ideas de Ricœur al respecto:

El *hábitus* consiste, pues, en una regulación sancionada por el equilibrio entre desviaciones extremas. En este aspecto, es interesante el fenómeno de difusión de la autorrestricción: proporciona la ocasión de introducir, al mismo tiempo que el concepto de estrato social (en primer lugar, con el binomio guerrero/cortesano, y luego, con el de aristócrata/burgués), el de estrato psíquico, próximo a las instancias de la teoría psicoanalítica (superego, sí, ello), pese a la desconfianza de Elias hacia lo que considera como el entihistoricismo de la teoría freudiana. También este fenómeno de difusión de estrato en estrato (social y psíquico) de ver fenómenos de dispersión y de la nueva centralización, merced al fenómeno de disminución de los contrastes que hace de nosotros “civilizados”.

(...) El proceso de la civilización no es otro que esta correlación entre los cambios que afectan a las estructuras psíquicas y los que afectan a las estructuras sociales. Y el *hábitus* se halla en la encrucijada de los dos procesos⁴⁸

⁴⁸ Ricœur, Paul: *La memoria, la historia, el olvido*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010, Pp. 268-269. Del mismo Ricœur, citamos el siguiente fragmento sobre la distinción del concepto de *hábitus* de Elias, y el de Bourdieu: “La contribución de Norbert Elias a la historia de las mentalidades y de las representaciones encuentra una prolongación, en el plano sociológico, en el trabajo de Pierre Bourdieu. Al retomar la noción de *hábitus*, que, según él, ‘explica el hecho de que los agentes sociales no son ni partículas de materia predeterminadas por causas externas ni pequeñas mónadas guiadas exclusivamente por razones internas, y ejecutando una especie de programa de acción perfectamente racional.’ P. Bourdieu se sitúa en la dialéctica establecida por N. Elias de la construcción del sí y de la restitución institucional.

(...) Así, el *hábitus* permite, por una parte, articular representaciones y conductas, y, por otra, adaptar estas representaciones y conductas a lo que Bourdieu llama ‘La estructura del espacio social’, el cual permite comprender ‘el conjunto de puntos a partir de los cuales los agentes ordinarios (entre los que se hallan el sociólogo o el lector en sus comportamientos ordinarios) se refieren al mundo social”.

Ídem, p. 270.

Sobre esta línea de ideas, Elias aborda el tema de los modales⁴⁹ en el segundo capítulo de *El proceso de la civilización*. Para ello, cita fragmentos de los textos del reconocido humanista Erasmo de Rotterdam, y los manuales de la conducta de las sociedades: italiana, francesa, inglesa y alemana de la Edad Media; con la intención de demostrar los cambios respecto a las percepciones y el comportamiento de estas sociedades. Describe los cambios en las posturas, los hábitos cotidianos y la división del comportamiento «adecuado» e «inadecuado» en los espacios y situaciones de convivencia social. Norbert Elias cuenta la historia de la introducción de los cubiertos en la mesa, su especialización a lo largo de algunos años, y los cambios en la «estructura de las relaciones humanas» estrechamente vinculadas con la inclusión de estos objetos en las actividades alimenticias.

Para el ejemplo de los cubiertos, en cuanto a la experiencia del *cuerpo-físico*, aunado a los cambios de la percepción y el contacto con los alimentos — mencionados anteriormente—, están los diferentes materiales que modificaban el uso del objeto, en el sentido del tacto; y también en lo que respecta a la generación de vínculos de significado, “en las mesas de los ricos del siglo XIII, las cucharas suelen ser de oro, de cristal, de coral o de serpentina”, describe Norbert Elias. Además, los materiales también cambiaron de acuerdo al momento de uso u ocasión “a veces, se menciona el hecho de que, en la Cuaresma, se usan cuchillos con mango de ébano; en Pascua con mango de marfil y en Pentecostés, cuchillos con incrustaciones”.

⁴⁹ Véase: Norbert Elias: *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1994, p. 99 ss.

Estas modificaciones, representan la *dimensión de significado* que se fue consolidando en estos objetos. En el ejemplo de los cubiertos, el sentido del *cuerpo-psicológico*, está estrechamente relacionado con los procesos de significación social, por un lado en cuanto a las evocaciones por su forma; y por otro, en el proceso de la transformación hacia lo «civilizado», y en contraposición del carácter de lo «animal» o «salvaje» que estaba implícito en el hecho de comer con las manos.

Sobre esta línea de ideas respecto a las transformaciones sociales, Norbert Elias, describe de forma particular los cambios en el sentido simbólico del tenedor y del cuchillo; explica el origen de ciertas actitudes —que se han conservado desde el Renacimiento hasta nuestros días— que reflejan la limitación social de los movimientos del cuerpo y el «refinamiento» de la conducta. Explica las prohibiciones respecto al uso del cuchillo y su carácter de significado en relación con lo guerrero, lo agresivo, el peligro y la muerte, es por esto que el uso del cuchillo ha tenido relevantes transformaciones:

[Desde mediados del Siglo XIX en Occidente] la regulación y la contención de la afectividad se agudizan. Las normas y prohibiciones que rodean a tan peligroso instrumento se acumulan. Finalmente, termina por restringirse en la medida de lo posible el uso del amenazador símbolo.

En lo relativo a esta curva de la civilización es imposible resistir a la tentación de comparar su dirección con otra que muestra una costumbre ya tradicional en China. Como se ha dicho, en China hace ya muchos siglos que ha desaparecido de hecho el cuchillo de la mesa. Para la sensibilidad de muchos chinos, la forma que tienen los europeos de comer es «civilizada». «Los europeos», dicen los chinos, «son bárbaros que comen con espadas». Probablemente, la razón de esto es que en China hace ya

muchos años que la clase que marca la pauta y el modelo no es una clase de guerreros, sino una clase pacificada en una gran medida, una clase de funcionarios eruditos.⁵⁰

Según el mismo autor, la utilización del cuchillo representa “el cambio en los impulsos y deseos; es la materialización de situaciones sociales y de leyes estructurales de la sociedad”. No nos queda duda entonces, del carácter emocional que implica el uso de este cubierto y las asociaciones viscerales involucradas en ello. Así mismo, en lo que respecta al tenedor, Elias refiere a las transformaciones en su uso y el valor de significado estrechamente relacionado con la conducta y la noción de lo civilizado. El uso original de este cubierto estaba basado en el argumento social de la *higiene*, dado que se utilizaba para llevar la comida de la fuente común al plato de cada persona, y es por eso que resultaba “antihigiénico que varias personas se servían al mismo tiempo con los dedos de una fuente común”. Pero esta situación, y el temor de la enfermedad de los otros, no tiene ningún sentido para la forma de comer actual en platos individuales; no obstante, el uso del tenedor no ha dejado de ser común en Occidente.

¿Por qué seguimos usando el tenedor? Desde la perspectiva de Norbert Elias, “el tenedor no es otra cosa que la materialización de una cierta pauta de emociones y de escrúpulos (...) un cambio en la regulación de los impulsos y las emociones”; que se encuentra directamente relacionado con limitaciones del cuerpo y algunas pautas de comportamiento establecidas por

⁵⁰ *Ídem*, Pp.167-168.

la sociedad, que justifican con «motivos racionales» una serie de prohibiciones al cuerpo, y las representaciones sociales de lo grotesco, lo asqueroso y lo desagradable. Para exponer su postura, Elias nos habla del modo de comer de los niños y de la sociedad de la Edad Media:

Las formas de comportamiento que en la Edad Media no se consideraban como desagradables en absoluto pasan a ser consideradas como repugnantes. La pauta de escrúpulos se manifiesta en las correspondientes prohibiciones sociales. Estos tabúes no son otra cosa que el sentimiento de desagrado, de escrúpulo, de repugnancia, de miedo o vergüenza, convertidos en ritual e institución, socialmente establecidos en función de circunstancias muy concretas y que luego se reproducen de continuo precisamente porque se han consolidado institucionalmente en un cierto ritual y en unas formas determinadas de trato social convencional.⁵¹

Con el cuchillo y el tenedor podemos resaltar la importancia que cobran los objetos en la nueva práctica, en la configuración de las nociones culturales de lo civilizado, y en las transformaciones de lo individual y social. Así mismo, ambos ejemplos, nos sirven para mostrar que las dimensiones que integran la corporeidad, no son situaciones aisladas o partes de un todo, sino elementos que se estructuran de manera recíproca y que, en consecuencia, guardan una relación con *el tiempo*. Con ello decimos también que son: flexibles y dinámicas; y se reconfiguran por medio de una práctica frecuente. Podemos observar que en lo que respecta a las asociaciones y sentimientos en el plano de lo psicológico, sucede un “salto” a la situación de significado en un nivel personal y, también en un sentido social. Para aclarar esta idea (y siguiendo con el ejemplo de la comida con las manos) citamos:

⁵¹ *Ídem*, p. 169.

[En una sociedad] ciertas formas de comportamiento quedan prohibidas, no porque sean insanas, sino porque producen una imagen desagradable y conducen a asociaciones también desagradables. A través de una multiplicidad de instancias e instituciones, los círculos que sirven de modelo difunden entre otros más amplios de modo paulatino la idea de que ofrecer estos espectáculos y provocar estas asociaciones produce vergüenza. Una vez que se ha despertado este sentimiento y se ha consolidado por medio de ciertos rituales, como el ritual del tenedor, siguen reproduciéndose de modo autónomo en tanto y en cuanto la estructura de las relaciones humanas no se transforme de modo fundamental. Cada generación adulta, para la que esta pauta de comportamiento se ha hecho perfectamente natural, presiona a sus hijos, con mayor o menor intensidad, a dominarse en función de dicha pauta y reprimir sus impulsos y sus inclinaciones.⁵²

Estos “agentes socializadores” a los que Norbert Elias llama instancias e instituciones, que son una generación adulta o padres, son aquellos miembros de la sociedad cuya tarea es «culturizar» a los nuevos miembros de un grupo. Los padres (o sus sustitutos) son los responsables de enseñar los códigos de significación a sus hijos, y con ello, hacerlos parte de una cultura específica. Lo que en la historia de la humanidad se describe como *el proceso de las civilizaciones* y que costó décadas de práctica y aprendizaje a los miembros de una sociedad, implica ahora, para los padres que comen con cubiertos y reconocen esta «civilidad», el trabajo de apenas unos primeros años de vida acompañando a sus hijos en la mesa. En este ejemplo, el salto de la dimensión del *cuerpo-psicológico* a la *situación de significado*, es quizás aún más clara que en el ejemplo anterior, dado que la noción del «desagrado» está directamente relacionada con la significación de un comportamiento. También porque el sentimiento: miedo, contenido en el

⁵² *Ídem*, p.169.

objeto-cuchillo, está presente en nuestra forma cotidiana de utilizarlo y muestra las distintas posibilidades de su significación.

3.4.3 El vestuario

Retomando la actividad de los padres y su tarea de introducir a sus hijos en la cultura, presentamos nuestro tercer ejemplo: el vestuario. En el mito fundacional de la disciplina del diseño textil, suelen incluirse dos situaciones respecto a la ropa, que con entusiasmo, los expertos en la materia de las fibras y materiales textiles cuentan. El primero narra cómo los hombres primitivos cubrieron su cuerpo con trozos de piel de otros animales para adecuarse a las condiciones climáticas de aquellos días, y dicen que es por ello, que la generación de vestido puede considerarse como una de las actividades de trascendencia más destacadas en la historia de los seres humanos. La segunda situación narra, en ese mismo sentido, el nacimiento de un ser humano. Se dice que en ese importante momento de toda vida, uno de los primeros contactos que el recién nacido tiene con el mundo, es con algún paño de tela que cubre las manos de alguna de las personas que lo reciben. Es posible que estas dos historias nos acerquen a reconocer la importancia de la situación de significado, y de los objetos que participan en nuestras experiencias —bajo la línea de argumentaciones que hemos ido desarrollando en este texto—.

Sin duda el vestuario es un objeto de amplias posibilidades de significación, desde un acercamiento general, podemos hacer algunas distinciones de las extensas significaciones que culturalmente se construyen por medio de los diferentes textiles que cubren el cuerpo humano. El vestuario es un objeto elemental dentro de los rasgos visibles de la identidad de una cultura, pues en el proceso de reconocimiento de los otros, cobra relevancia para nuestra percepción. El vestuario, también descrito como “el cuerpo del cuerpo” (por Erasmo de Rotterdam) es un objeto que está estrechamente relacionado con nuestra corporeidad y nuestra relación con el mundo. Más allá de las posibles distinciones entre el vestido o indumentaria que cubre el cuerpo, y aquellas prendas que lo «adornan» o lo re-cubren para la realización de tareas determinadas —como en el caso de los uniformes—, nos referimos aquí al plano más general de la palabra *vestuario*.

En la dimensión física del cuerpo, decimos (junto con los diseñadores textiles) que el vestuario, históricamente ha permitido que los seres humanos puedan habitar diferentes entornos climáticos. En sus variaciones, encontramos objetos de vestido que pueden cubrir la individualidad —orejas, manos, pies, rostro, etc.— y la totalidad de las partes del cuerpo. También nos permite habitar, permanecer y mantener contacto con entornos a los que, de no ser por el vestuario, no nos sería posible llegar; como el fondo del océano, las superficies de temperaturas extremas e incluso el espacio fuera del Planeta Tierra.

En el sentido de los procesos *psicológicos*, el vestuario se vincula en un primer nivel con las emociones de cuidado y protección; y en diversos sentidos con la construcción de la identidad. Así mismo, son amplias las *significaciones* que adquiere para las distintas culturas por ejemplo en el *pudor*. El vestuario es quizás uno de los objetos que más se ha complejizado y especializado a partir de las propias nociones del cuerpo de una sociedad, de los procesos de identidad y en las posibilidades con el cuerpo. Pensemos en la optimización de los textiles utilizados en hospitales, incluso en los nuevos descubrimientos —entre los que destacamos los de la disciplina del *biodiseño*— en el diseño de telas impermeables inspiradas en la composición y estructura de la piel de algunos animales y en las texturas de las plantas (podríamos incluir las fibras que pueden orgánicamente permanecer en el cuerpo o desintegrarse dentro de él). Nada de esto sería posible sin las significaciones culturales del cuerpo que se proyectan y materializan en el vestuario.

En el texto *Cuerpo humano, identidad e imagen corporal*, el doctor José Carlos Aguado explica el proceso de la “diferenciación del yo”, como un momento indispensable en la construcción de la identidad personal y en la inmersión cultural que viven, desde los primeros años de edad, todos los miembros de una sociedad. Expone cuáles son algunas de las interacciones más importantes del *infante* con su madre y su trascendencia en la comprensión del mundo que lo rodea; en la constitución de su *imagen corporal*. Para explicar cómo las mediaciones entre las necesidades del recién nacido y la realización práctica de sus satisfacciones intervienen en el

proceso de la “existencia indiferenciada” (o la noción plena de una persona con su cuerpo separado de otros) utiliza el ejemplo del vestido y escribe:

Para nuestra especie, con diferentes variables, el vestido ocupa un lugar como mediador del contacto que va aumentando la distancia y modificando la percepción a través del desarrollo del niño. La ropa es también una forma de mantener un autoestímulo delimitando al propio cuerpo que propicia a nuestro entender esta inicial diferenciación corporal. Ocupan una función importante las texturas, las temperaturas, el roce y las maniobras, tanto en forma como en frecuencia, como en los lugares del cuerpo donde se realizan. En un caso tipo, la madre realiza un diálogo corporal con el hijo a quien paulatinamente constituye en sujeto de interpelación. Es el primer lenguaje enseñado y aprendido de forma no verbal e inconsciente, por ello es permanente.⁵³

Destacamos la importancia del objeto-vestido dentro del aprendizaje de este “primer lenguaje” de los gestos, movimientos y miradas de la madre con su hijo. La regulación de estos movimientos y contactos en los primeros años de vida de toda persona, se encuentran estrechamente relacionadas con las significaciones culturales que se consolidan en el cuerpo. Con poco reparo en ello, la madre (o su suplente) *culturiza* a los nuevos integrantes del grupo, con la práctica y repetición de sus actividades, movimientos, reacciones y respuestas sensoriales. Incluso en su manera de respirar, trasmite sus experiencias del mundo y sus códigos de significación a los nuevos miembros de una determinada sociedad; ya que los conocimientos y respuestas de su cuerpo, tales como tensiones, estremecimientos, confusiones, preocupaciones, alegrías y emotividades, están contenidas de significaciones culturales —por ejemplo, el aumento del ritmo respiratorio que en nuestra

⁵³ Aguado: *Op. cit.*, Pp. 52-53.

cultura está asociado con el miedo o la ansiedad—. ⁵⁴ Y como ya hemos explicado, estas significaciones, enraizadas en la memoria corporal, se extienden al resto de las actividades de los individuos.

El vestuario está sustancialmente contenido de *significaciones* culturales, los usos del vestido para «cubrir» o «descubrir», dan información valiosa respecto a cómo las culturas se relacionan con su cuerpo. Dado que la ropa es un objeto que participa directamente en la construcción de la *imagen* de una persona o una colectividad, sus posibilidades en el aspecto comunicativo son más que amplias. El vestido permite a los individuos y sociedades proyectar de forma simple sus situaciones de significado. Les permite enfatizar gestos y movimientos; contar algo de sí mismos en los encuentros con otros y significarse en el proceso de identidad. La historia de una cultura, puede (también) observarse a través de sus situaciones de significado materializadas en el vestido, y en las prácticas que lo incluyen como elemento de los rituales. Cuando observamos qué partes del cuerpo se cubren y se descubren en diferentes niveles, por medio de la ropa, podemos acercarnos a reconocer algunas situaciones de significado de una cultura determinada. El vestuario, en su situación significativa guarda una estrecha relación con la identidad y la ideología de las culturas.

Para ejemplificar el aspecto de significado en el vestuario, podemos hablar de la especialización de cualquier prenda; de las variaciones del tamaño y los

⁵⁴ Algunas investigaciones realizadas alrededor de este tema, concluyen que este proceso sucede, incluso, desde el segundo mes del embarazo. Véase: Thomas Verny y John Kelly: *The Secret Life of the Unborn Child*, New York, Summit Books, 1981.

materiales, y su estrecha relación con el cuerpo y lo social. Escotes, faldas, trajes y prendas que en la modulación de sus tamaños (al cubrir o mostrar) nos expresan una de las formas que las diferentes culturas utilizan para enfatizar ciertos ejes de atención respecto al cuerpo y sus posibilidades en cuanto a las relaciones en *lo privado* y *lo público*. También el diseño (y definición) de las prendas íntimas, el contacto de la piel con materiales ligeros o transparentes, su relación con las sensaciones, emociones y con el cambio de comportamiento, son un punto de acercamiento para comprender las actividades sociales en torno al cuerpo. El vestuario es parte trascendental de la historia de los comportamientos y sus modificaciones; las nociones culturales que envuelven sus significaciones, se narran en paralelo a la consolidación de las estructuras de lo social desde diferentes ámbitos. Son parte de la historia de las relaciones, de la construcción y especialización de los espacios y los objetos. La significación puede hacerse en el plano de los materiales, de los colores, las texturas, etc., pero de manera más profunda en cuanto a las proyecciones de identidad, clase social y cultura.

El vestuario ha sido esencial de entre los rasgos visibles de la identidad en lo religioso, en lo político, lo geográfico, etc. No es ninguna casualidad que el movimiento *hippie* haya propuesto cambios en las situaciones de significado con el vestido y en el entendimiento del concepto de desnudez. Más allá de los cambios materiales en la composición de la ropa, o en su especialización: ropa de frío, de calor, etc. podemos ver que el vestuario está contenido de múltiples formas de significación. Una tiara, un sambenito, un pasamontañas, una burka, una cota de malla, un manto, un hábito, una cofia, todos son

ejemplos para observar las significaciones materializadas en la vestimenta. Objetos de vestido para cubrir, descubrir y significar pueden ser observados en momentos específicos de la historia y la cultura. Las representaciones del cuerpo y las asociaciones con las nociones del cuerpo vestido, son amplias.

En una mirada general al Arte por ejemplo, tenemos al Renacimiento y su énfasis de la proporción, la armonía y el orden divino del universo; las representaciones del cuerpo desnudo y “perfecto” asociado con la *gracilidad*. Otros ejemplos del cuerpo y el vestido —que retoma dichas nociones en torno al cuerpo—, los encontramos en las esculturas y pinturas del Barroco. En ellos, además se hace énfasis en el movimiento en el vestuario, y en el contacto con lo divino; o el Romanticismo, en cuyas obras podemos ver claramente las significaciones del vestido y las nociones del desnudo: la ropa constreñida, transparente, que se relacionan con la fuerza de lo *sublime*; la idealización del cuerpo femenino; la conceptualización de la desnudez desde el ámbito de la estética de lo ideal. Estas figuras nos permiten reconocer las estructuras de pensamiento de principios del siglo diecinueve.

Si bien el estudio de los ejemplos presentados fue breve, destacamos de ellos algunas nociones valiosas: 1.-Reconocer las situaciones de significado en los objetos desde el punto de vista cultural. 2.-Estudiar las posibilidades de los objetos en su relación con el cuerpo. 3.-Observar la consolidación y relación recíproca en las dimensiones de la corporeidad. Así como, referir a su estructura dinámica y la reconfiguración de ésta a partir de las

experiencias. Consideramos que la observación de las transformaciones en prácticas, posturas y comportamientos, nos sirvió para sustentar nuestra perspectiva de las significaciones en los objetos. Así mismo, reconocer que la relación con nuestros objetos y la generación de vínculos de significado, sucede en una relación práctica con la cultura que no podríamos excluir en el proceso creativo y de generación de los propios objetos de diseño.

3.5 El encuentro de dos sistemas: Interfaces

El propio cuerpo está en el mundo como el corazón en el organismo:
mantiene continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima
y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema.

M. Merleau Ponty

Hasta ahora, hemos estudiado “objetos sencillos” de uso cotidiano, procuramos mirar en ellos la configuración de la imagen corporal y argumentar la importancia del estudio de los objetos y su significación. Para complementar nuestra argumentación en lo que respecta a los objetos, desarrollamos en este apartado un breve estudio de las *interfaces*, pues consideramos que la relación con estos objetos, nos muestra desde otros planos, las dimensiones de la corporeidad. Y creemos que esto puede ser importante para el Diseño frente a los nuevos escenarios de la *realidad virtual* y la *realidad aumentada*. Lo que aquí se presenta, es apenas una mirada respecto a estas posibilidades de la disciplina. No pretendemos abarcar ampliamente el tema, pero quisimos incluirla como nuestro ejemplo final para

el análisis de los objetos desde una perspectiva de la corporeidad.

En el ámbito del Diseño y la tecnología, hay dos conceptos cuya definición nos sirve para comprender la noción de las relaciones y las situaciones de la experiencia por medio de los objetos; el primero es el concepto *affordance*, que se refiere a una “interacción natural” entre las personas y sus objetos.⁵⁵ Donald Norman —cuyos trabajos hemos referido en diferentes apartados de esta tesis—, ha realizado una serie de estudios alrededor de los procesos cognitivos implicados en el Diseño. Retoma (bajo la lógica de las estructuras del pensamiento), el concepto de *affordances* de la teoría de la percepción del psicólogo J.J. Gibson, para argumentar la importancia de los elementos de visibilidad que todo diseño debe tener.

Norman, en su libro *El diseño de los objetos del futuro*, explica que Gibson “definió las *affordances* como la gama de actividades que un animal o una persona puede llevar a cabo con un objeto del mundo”. Y explica que una *affordance* “guía la conducta de los individuos”, es visible y nos dice por sí misma cómo actuar frente a un objeto conocido o desconocido.⁵⁶ Un ejemplo, dice Norman, es la reacción y acción que cualquier persona asume frente a una pelota y una silla, nadie pretenderá sentarse en la pelota, y tampoco rebotar la silla. En otras palabras, la forma intrínseca del objeto, nos indica cómo actuar o interactuar con él.⁵⁷ El concepto *affordance* está

⁵⁵ Donald Norman: *El diseño de los objetos del futuro*, Barcelona, Paidós, 2010, p. 70.

⁵⁶ *Ídem*, p. 68 ss.

⁵⁷ *Ídem*.

directamente vinculado con la memoria, los recuerdos y los referentes del conocimiento basados en las experiencias individuales y grupales. También podríamos ubicar este nivel de la percepción en el plano de los automatismos —primera dimensión de la corporeidad de Sartre—, en aquello que reconocemos como el «cuerpo vivido».⁵⁸ Esta relación primaria con los objetos nos permite interactuar con ellos en nuestras actividades cotidianas.

En segundo lugar, tenemos el concepto de *interfaz*⁵⁹, que puede explicarse como el punto de encuentro entre dos sistemas, una “traducción” o representación, que nos permite el acceso a los funcionamientos ocultos de un sistema. Son medios que transforman dicha información interna de un sistema, en representaciones tangibles y superficiales, para que puedan ser utilizadas por cualquier persona. Algunos ejemplos cotidianos de interfaz son: las perillas de las puertas, las llaves de lavaderos y regaderas, los botones en elevadores, televisores, radios, teléfonos y otros aparatos de uso común. Sin una interfaz de por medio, sería imposible en la vida de las personas, la manipulación de engranes; descifrar códigos binarios o digitales; hacer funcionar una transmisión de ondas electromagnéticas o por cables; operar tuberías; o lograr que los objetos que funcionan como sistemas cumplan de forma sencilla con sus funciones. La interfaz es una estructura cuyo fin es conectar dos sistemas —el cuerpo, uno de ellos—.

⁵⁸ Sartre, citado en Rico Bovio: *Op. cit.*, p. 43.

⁵⁹ Este término ha sido definido ampliamente por diferentes autores. La definición que se presenta aquí, es la síntesis de nuestro trabajo respecto a las definiciones de distintos autores, entre los que destacamos el texto Mariana Vianello: *El hipertexto entre la utopía y la aplicación: Identidad, problemática y trascendencias de la web*, Gijón, Trea, 2004.

El uso de una interfaz se da desde el plano inconsciente de las personas. En términos de diseño de interfaz, el principal objetivo de una *interfaz* es lograr que el usuario pueda automatizar la utilización y manipulación de las mismas, en algunos casos, a partir del desarrollo de acciones fáciles y la adquisición de movimientos corporales y procesos cognitivos automatizados. Las interfaces buscan que cualquier persona sea capaz de emplear un sistema sin darse cuenta de que lo está haciendo, que sus respuestas impliquen sólo la concentración necesaria y un nivel mínimo de esfuerzo para lograr lo que desea. Una interfaz eficiente no busca transformar el comportamiento “natural” de las personas, y debe representar una forma sencilla de manipulación de un sistema, para que, incluso cuando el sujeto no tenga conocimientos previos o amplios del funcionamiento de un sistema pueda manipularlo y utilizarlo sin dificultad.

En referencia a los procesos de actividad cognitiva y corporal, las interfaces requieren recursos cerebrales y movimientos integrados al *esquema corporal* de una persona. Además de los elementos de diseño que contribuyan a evidenciar el uso y familiaridad de un objeto, las interfaces deben considerar la utilización de las capacidades de percepción de la mente y los sistemas sensoriales y motores del cuerpo. Para aclarar esta idea, citamos el libro *Cerebro, mente y conciencia* de Juan Gavilán, en el que se explica el proceso cerebral que sucede en los automatismos:

La actividad diaria no requiere altos niveles de conciencia, sino que se basa en puros automatismos. Es más, los mecanismos automatizados de la conducta son fundamentales para realizar la mayoría de las actividades

cotidianas. Los canales del cerebro están dispuestos de tal forma que los propios sistemas producen decisiones adecuadas, porque en los circuitos cerebrales se han creado canales que nos predisponen a la posibilidad de las acciones y porque en la memoria emocional se han acumulado experiencias que suministran una capacidad de valorar las situaciones para tomar decisiones de la forma más oportuna. Si tuviéramos que actuar de una forma consciente a cada momento, se ralentizarían el ritmo de la vida, se impediría la fluidez de la actividad y el desarrollo normal de las funciones mentales.⁶⁰

Respecto al concepto de interfaz es necesario aclarar que éste no debe confundirse con otros términos de uso instrumental que sólo implican la relación humana o manipulación directa de funciones específicas de los objetos o herramientas. La interfaz requiere de factores sensoriales y fisiológicos pero implica, sobre todo, la presencia de dos sistemas⁶¹ con todos los componentes, estructuras y/o mecanismos que lo conforman. Por ejemplo, en el uso de un martillo no es necesaria la *traducción* a través de una interfaz, ya que detrás de este objeto no existe una estructura interna que lo defina como sistema.

⁶⁰ Juan Gavilán: *Cerebro, mente y conciencia*, México, Biblioteca Nueva, 2012, p. 200.

⁶¹ Para este concepto, presentamos una de las definiciones que utiliza Fritjof Capra en el libro *La trama de la vida*; el autor se refiere a sistemas vivos, pero consideramos útil la definición "«El bioquímico Lawrence Henderson influenció con su temprano uso del término «sistema» para denominar organismos vivos y sistemas sociales. A partir de aquel momento, «sistema» ha venido a definir un todo integrado cuyas propiedades esenciales surgen de las relaciones entre sus partes, y «pensamiento sistémico» la comprensión de un fenómeno en el contexto de un todo superior. Ésta es, en efecto, la raíz de la palabra «sistema» que deriva del griego *synistánai* («reunir», «juntar», «colocar juntos»). Comprender las cosas sistémicamente significa literalmente colocarlas en un contexto, establecer la naturaleza de sus relaciones.»" Capra, Fritjof: *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*, Barcelona, Anagrama, 2000, p. 47.

Para ampliar la relación del cuerpo con los objetos y las actividades automatizadas en nuestra relación con ellos, retomamos el ejemplo de Merleau-Ponty de un bastón, el cual desarrolla en su teoría de la percepción: “Cuando el bastón se vuelve un instrumento familiar, el mundo de los objetos táctiles retrocede, no empieza ya en la epidermis de la mano, sino en la punta del bastón”.⁶² Bajo esta lógica, decimos que los objetos son proyecciones de nosotros “el bastón del ciego ha dejado de ser un objeto para él, ya no se percibe por sí mismo, su extremidad se ha transformado en zona sensible, aumenta la amplitud y el radio de acción del tacto, se ha convertido en lo análogo de una mirada”. Es decir, el objeto no es una extensión de sus posibilidades físicas (o no sólo), es también una extensión de su *mirada*. La relación de una persona con su bastón, es una relación de corporeidad. Por lo tanto, está incluida la situación de significado con el objeto, la percepción de sí mismo y la reconfiguración de su cuerpo y de su esquema corporal, en la integración del objeto-bastón:

Pero el hábito no *consiste* en interpretar las presiones del bastón en la mano como signos de ciertas posiciones del bastón, y éstas, como signos de un objeto exterior, ya que el hábito nos *dispensa* de hacerlo. Las presiones en la mano y el bastón no son ya dados, el bastón no es ya un objeto que el ciego percibiría, sino un instrumento *con* el que percibe. Es un apéndice del cuerpo, una extensión de la síntesis corpórea.⁶³

Las experiencias sociales e individuales que nos vinculan con los objetos, son el reflejo de la dimensión de significado que vivimos y asumimos con nuestro cuerpo; dicho proceso se encuentra estrechamente relacionado con

⁶² Merleau-Ponty, 1997, página 169.

⁶³ *Ídem*.

los contenidos ideológicos e históricos incorporados al cuerpo culturalmente, y que se actualizan en la práctica.

Los lugares del espacio no se definen como posiciones objetivas respecto de la posición objetiva de nuestro cuerpo, sino que inscriben alrededor de nosotros el alcance variable de nuestras miras o de nuestros gestos. Habitarse a un sombrero, a un coche o a un bastón, es instalarse en ellos o, inversamente, hacerlos participar en la voluminosidad del propio cuerpo. La habitud expresa el poder que tenemos de dilatar nuestro ser-del-mundo o de cambiar la existencia anexándonos nuevos instrumentos.⁶⁴

Bajo esta perspectiva, un ejemplo interesante de interfaz son los lentes de realidad aumentada. Es un objeto que, por medio de una pantalla interior a ellos, nos permiten observar un escenario virtual. Dice Hall, bajo su perspectiva de la significación de los espacios, que «*lo que uno puede hacer en un espacio dado determina su modo de sentirlo*», por esto creemos que dicho objeto es relevante en el estudio de las dimensiones del cuerpo. Los lentes de realidad aumentada requieren de nuestro cuerpo en dos espacios “paralelos”. En el plano del cuerpo físico es necesario mover el cuerpo en *la-vida-real*; luego los sensores de la tecnología del movimiento, lo detectan y lo proyectan en la pantalla, en el escenario *virtual*. Adquirimos entonces otro cuerpo y lo observamos en la pantalla: un cuerpo caricaturizado, remoto y *virtual*. Estos objetos tienen aún muchas limitaciones al respecto de la percepción y las capacidades cognitivas, por eso en la dimensión del cuerpo-psicológico, genera confusión e incluso náuseas; finalmente, en el plano de significado, consideramos que puede haber nuevas formas de interactuar y

⁶⁴ *Ídem*, Pp. 160-161.

percibir los objetos, lo cual necesariamente implica un proceso de diseño. Un ejemplo del significado puede ser el percibirse a uno mismo como otro a través del objeto, situación que sucede también con las *máscaras*; en ambos casos sucede un proceso de alteridad, pues somos nosotros mismos y otros a la vez.

Creemos que las interfaces, en el escenario de la “virtualidad” y de la realidad aumentada, pueden ser un momento para resignificar las perspectivas del cuerpo en la disciplina del Diseño. Reconsiderar cómo se involucra nuestra corporeidad y cómo podemos generar experiencias más enriquecedoras. Así mismo, poder estudiar desde ahí, las implicaciones, repercusiones y aciertos que la tecnología tiene en el sentido de una responsabilidad social.

En lo cotidiano, las personas guardamos relaciones con objetos, herramientas, a veces con prótesis, con interfaces y tecnologías, todos estos objetos habitan el mundo que nos rodea y en mayor o menor medida se hacen parte de nuestra corporeidad, de nosotros mismos y nuestro mundo personal. Consideramos que el reconocimiento de las experiencias, puede hacerse desde el plano de las situaciones del cuerpo en lo biológico-físico; en las sensaciones, asociaciones, procesos de memoria y relaciones somáticas; así como en su dimensión de significado. Estas dimensiones son parte de un reconocimiento de lo “interior-exterior”, de nuestra noción de identidad, que es el eje de nuestra conciencia, y de nuestra *percepción* de lo que nos rodea.

Conclusiones

Resignificación de las relaciones con los objetos.

*El hombre no tejió la trama de la vida; es una mera hebra de la misma.
Lo que le haga a la trama, se lo hace a sí mismo.*

Fritjof Capra -citando a Ted Perry-

En esta investigación propusimos un análisis de la relación sujeto-objeto partiendo de la observación del comportamiento y las transformaciones del mismo, en tanto se incluyen objetos en las actividades humanas y se generan los *entornos* que posibilitan estas relaciones. Dicho análisis inició con el estudio de algunas de las perspectivas históricas del Diseño que narran el origen de los objetos y el desarrollo humano como un proceso paralelo de transformación ligado a los objetos. Sobre la misma línea de ideas, incluimos algunas de las nociones que en la disciplina del Diseño se tienen en torno al cuerpo. Para finalmente, sugerir una perspectiva de la corporeidad en el estudio de la relación sujeto-objeto (en el Diseño) que considere el proceso cultural de significación.

En el desarrollo de la investigación, pudimos distinguir dos mundos culturales desde los que significamos y habitamos el mundo: el primero, al que —siguiendo a Morris Berman— metaforizamos como un caparazón, se observa en las cosas que nos rodean y en el orden o disposición que les dan un lugar en el mundo físico; el segundo, el centro vivo de dicho caparazón, es un plano en el que las relaciones suceden de forma “invisible”. En éste hacemos

referencia a las acciones: los movimientos, comportamientos, relaciones con el espacio, silencios, gestos, etc. Ambos mundos están mediados por los conocimientos que a lo largo de su vida una persona adquiere en su relación con otras personas y con los espacios que habita, es decir, por su cultura. Los dos mundos se transforman y reconfiguran con la práctica de ciertos comportamientos (por esto, decimos que pueden ser observados si nos acercamos a la comprensión del cuerpo y sus experiencias). Los dos mundos forman conjunto y nos permiten observar las estructuras sociales que los posibilitan, y los procesos de significación de una cultura específica. Puesto que la significación está ligada a los objetos, buscamos reconocer otras perspectivas desde las cuales nos sea posible narrar la historia del Diseño.

En otras palabras y siguiendo nuestra metáfora decimos que, por un lado, es posible acercarnos a la significación cultural mirando a los objetos con los que habitamos el mundo, estudiando su historia, su tipología, las técnicas bajo las que fueron realizados, sus materiales, formas, estructuras compositivas, etc., como el trabajo del arqueólogo, que tras su actividad paciente, descubre pistas sobre el pasado, que amplían el conocimiento de lo que ahora somos. Por otro lado, el centro vivo —del cual no tenemos evidencias físicas—, es un mundo de percepciones que involucra otros planos de nosotros mismos; es el mundo de las experiencias *psíquicas* humanas, que pueden ser observadas en el comportamiento, las posturas, los gestos, expresiones, movimientos, etc. del cuerpo. Ambas perspectivas están relacionadas con la acción del cuerpo y con las prácticas corporales que, como ya dijimos, están mediadas por la significación. Todas las

definiciones, relacionadas con la percepción que las personas tienen de sus objetos, pertenecen a estructuras de significado que les hace ser lo que son, ¿qué papel tienen los diseñadores sobre esta estructura de significación?

Como estudiantes de Diseño suelen enseñarnos que la práctica de nuestra profesión está estrechamente relacionada con la sociedad y sus diferentes contextos, entre ellos, uno al que nombramos «contexto cultural». ¿Hasta qué punto los diseñadores nos hacemos conscientes y responsables de este vínculo con la sociedad? Cuenta una anécdota popular, que durante cierta investigación, les preguntaron a los diseñadores de armas nucleares, “¿qué era lo peor de su trabajo?” La mayoría de las respuestas, estaban relacionadas con situaciones cotidianas de su práctica, como “las computadoras son lentas” o cosas que hacían referencia a el mal funcionamiento de ciertos equipos. Ninguno de los entrevistados mencionó su participación en los conflictos sociales y la situación de la guerra. Pensamos que un factor que contribuye a esta situación de desapego es el hecho de que la significación de los objetos ha sido dejada de lado y se ha simplificado a explicaciones sobre la apariencia, las definiciones del valor (como el lujo) y decisiones del diseño que parten del reconocimiento de un “contexto cultural” que no es abordado de manera profunda. Y que se estudia como un “elemento” aislado de los procesos sociales.

Para fundamentar nuestras ideas sobre la significación, son fundamentales las propuestas de Morris Berman y de Edward Hall. Con los planteamientos

del primer autor, logramos ver a las experiencias como un proceso de reconocimiento de nosotros mismos y del mundo que nos rodea; que sucede en los intercambios de significado en un nivel individual y en lo grupal. Reiteramos la idea de que la historia puede narrarse desde una perspectiva que incluye las *vivencias* de gente común y de sus objetos cotidianos. Por su parte, el trabajo de Hall sobre *el lenguaje silencioso* y los mundos perceptuales diferentes entre culturas, nos permiten saber que las diferencias entre culturas, son un camino para comprender las relaciones sociales y reconocer los elementos que los vinculan. El acercamiento a la comprensión de la «dimensión cultural», nos invita participar en la construcción de relaciones en sociedad más amables y tolerantes; que no se limiten a los espacios físicos, sino que posibiliten, en sí mismas, relaciones más nutritivas. Además, creemos que observar a nuestra propia cultura y a otras culturas, es un ejercicio que nos da pistas sobre las consideraciones del diseñador en la construcción del mundo que desea habitar. Estas líneas de pensamiento (el centro gelatinoso, corporeidad y significación cultural), son los que sugerimos para la *re-significación* de las relaciones. Para lo cual, es sin duda necesario comprender más los *vínculos de significado* que nos unen con otras personas, con nuestros objetos y con la naturaleza.

Una idea muy atractiva que seguimos a lo largo de la investigación, fue saber que los objetos pueden servirnos para dialogar entre personas, dado que pueden estar contenidos de significaciones de la cultura e ideología del diseñador —y de quienes participan en su proceso de producción—. Por otro lado, al ser utilizados e incluidos en la vida cotidiana, se complementan con

las significaciones culturales e ideologías de los propios diseñadores y de las personas que los utilizan. Esto también es un camino que nos invita a hacer preguntas sobre las tareas del diseñador durante su trabajo proyectual. Hacer el ejercicio de mirarse a sí mismo, y desde ahí, participar en un diálogo más enriquecedor con su sociedad. Pensar, imaginar y hacer diseños que hablen de lo que él es culturalmente. A esto nos referimos (en parte) cuando sugerimos *repensar* la participación del diseñador en las dinámicas de configuración de identidades y culturas.

Si decimos que desde antes de nacer adquirimos nociones de la cultura a la que pertenecemos, tal vez sea preciso preguntarnos ¿hasta qué punto cobramos conciencia, conocemos y reconocemos los códigos de nuestra cultura? y ¿hasta dónde queremos comunicarlos por medio de nuestros diseños? Para nosotros, la cultura es un camino hacia el reconocimiento del entramado social; y el cuerpo y sus experiencias, un camino para acercarse a el reconocimiento de la significación. Pensamos que los diseñadores son parte de la *esencia* de los objeto que crean, (independiente de hasta dónde lo sepan), son una parte de su diseño. Por lo que su percepción de sí mismos, cambia la proyección de sus ideas; por eso es importante conocer los códigos de la cultura a la que pertenece. Como afirmamos a lo largo del texto, el significado está en los objetos desde el momento en el que nos proponemos transformar nuestro entorno, no sólo en las proyecciones que respectan a la apariencia, forma o función; la cultura no están sólo en la elección de colores o en las decisiones de lo estético.

Afirmamos que conocer o saber cómo sucede la construcción de vínculos de significado con los objetos, es uno de los ejes para explorar la relación de los seres humanos con sus objetos, con su entorno y con su cultura. En este sentido, nos es posible afirmar que la significación debe ser un factor fundamental en la narración del mito fundacional, en los estudios, la historia y la teoría de nuestra disciplina. Consideramos que es necesario enfatizar la estrecha relación que existe entre el proceso humano de significación y las estructuras culturales que le permiten configurarse, existir, transmitirse, trascender y transformarse.

Con el estudio de las consideraciones que la disciplina del Diseño ha desarrollado en torno al cuerpo, pudimos observar que éstas suelen darse desde la dicotomía mente-cuerpo. Dicha disciplina ha contado una buena parte de su historia desde esta tradición de pensamiento, esto nos lleva a tres propuestas principales sobre la significación en el Diseño: 1. Sugerimos una reflexión sobre la responsabilidad social del diseñador; pues pensamos que el hecho de definir los ejes teóricos y prácticos de la disciplina bajo la lógica de las dualidades, implica tomar postura sobre una estructura de pensamiento que deja de lado otras posibilidades. Participando con ello en la reproducción de determinados comportamientos (como el aislamiento, el individualismo, los prejuicios culturales, etc.). 2. Pensamos que es necesario abordar una nueva forma de hacer teoría, historia y práctica del Diseño, que comience haciendo una reflexión de las experiencias bajo una perspectiva que tenga en consideración las situación somática de éstas, y de los vínculos de significado de una cultura. Así, poder imaginar formas diferentes y

creativas de entender y practicar el Diseño con las sociedades actuales. 3. Afirmamos que el significado configura y modifica las acciones humanas. Y en ese sentido, con nuestra propuesta, apuntamos a la posibilidad que tiene el diseñador de enfatizar ciertos códigos de significación y acción en los objetos que se usan en comunidad.

La perspectiva de la corporeidad que abordamos en esta investigación — cuyas dimensiones definimos como: cuerpo físico, cuerpo psicológico y cuerpo significado— nos permitió realizar un análisis de la relación sujeto-objeto y observar que la significación cultural sucede dentro de determinadas estructuras de interacción social; las cuales procuran y/o limitan ciertas percepciones del propio cuerpo y formas de comportamiento. Así mismo, comprender de manera más “tangible” que el cuerpo es una entidad de significación en sí misma; que la observación de sus dimensiones y del comportamiento social nos sirve como referente para la comprensión de las estructuras que definen los entornos de las relaciones humanas. En el proceso de esta investigación, descubrimos que los estudios del cuerpo, las experiencias y la interacción son amplios en el ámbito del Diseño. No obstante, nuestro análisis hace especial énfasis en la situación de significado, y en cómo las dimensiones del cuerpo se retroalimentan y se reconfiguran con la práctica de ciertas acciones y prácticas corporales.

El concepto de corporeidad ha sido ampliamente estudiado desde la filosofía y la antropología. Ambas áreas del conocimiento han hecho importantes

definiciones en torno a éste y múltiples reflexiones sobre su constitución y funcionamiento. La historia de la filosofía, por ejemplo, nos permite saber que el ser humano se ha cuestionado constantemente sobre los elementos compositivos del cuerpo humano. Dichas reflexiones incluyen tópicos como la materialidad e inmaterialidad, el alma, el espíritu, la vida, su sustancia, su existencia... También la discusión de la separación, unión y/o la correlación entre sus diferentes partes. De entre estos pensamientos, elegimos algunos de la segunda mitad y finales del siglo XX —principalmente a Merleau Ponty y Michel Foucault— para describir la conceptualización del cuerpo en relación con la reflexión ontológica: la existencia de un sujeto que se percibe e identifica a sí mismo a partir de su cuerpo, que habita y guarda relación con un espacio y un tiempo concretos, y su pertenencia a estructuras sociales específicas.

Bajo esta línea de razonamientos —sobre algunos estudios filosóficos del siglo pasado; de las décadas actuales, y otros trabajos antropológicos— nos apegamos a la noción de *corporeidad*, desde la cual entendimos la configuración del cuerpo en tres dimensiones de la experiencia. Diversos autores, sugieren la estrecha relación entre las posturas del cuerpo, las configuraciones del cerebro, el lenguaje y el uso instrumental de los objetos. Algunos de ellos, incluyeron también la unidad del cuerpo físico con el cuerpo psíquico. Y otros más, las configuraciones de las estructuras sociales en relación con el significado: el aspecto comunicativo del cuerpo, las expresiones y representaciones, emociones, formas de contacto, cosmovisiones, rituales, prácticas de identidad y aprendizajes culturales de

comportamiento. Sobre la línea del proceso de identidad, la experiencia y las prácticas culturales del cuerpo, citamos los conceptos de *esquema e imagen corporal* —desarrollados por el doctor Aguado Vázquez— argumentando que las dimensiones del cuerpo no pueden ser separadas y que constituyen la esencia de las experiencias.

En el análisis de las dimensiones del cuerpo en el comportamiento con los objetos abordamos el tema de la significación de los mismos de manera detallada. Esto mediante la observación de las relaciones humanas con el *entorno* (los ejemplos de relaciones sujeto-objeto que presentamos en el capítulo tres de esta investigación), con el objetivo de mostrar de qué forma una perspectiva de la corporeidad, nos acerca a conocer mejor las relaciones humanas con los objetos y la cultura. Consideramos que la *acción* y la *experiencia* son dos ejes fundamentales de coincidencia entre la corporeidad y el Diseño. No pretendemos dejar de lado o reducir los alcances que el Diseño ha tenido en cuanto a la comprensión del cuerpo. Nuestra idea es saber cuáles son los puntos de coincidencia, cómo estas diferentes teorías convergen y cómo otras disciplinas pueden complementar y nutrir nuestras perspectivas.

Ahora bien, si con el análisis nos quedamos en la identificación y observación de las dimensiones del cuerpo, sería posible caer en hacer una nueva fragmentación de éste que nos alejaría de la comprensión de los procesos que las influyen y de la integración entre ellas. Es por esto que utilizamos el

concepto de *corporeidad*, que por definición concibe al cuerpo como una unidad interrelacionada con otros procesos; que considera diferentes contextos sociales que pertenecen también a la significación, y que están estrechamente vinculadas a las relaciones humanas. Nuestro planteamiento apunta al reconocimiento de los procesos sociales que modifican el comportamiento humano; a comprender qué es lo que une las dimensiones del cuerpo. Más que pensar en “modificar” las estructuras, saber de qué forma surgen y se transforman los vínculos de significado con los objetos. Cómo las configuraciones culturales implican a los diseñadores, y cómo podemos involucrarnos en procurar, proponer y fomentar con nuestros diseños y sus significaciones, ciertas actividades en virtud de la sociedad, del cuidado e integridad de la misma. Actividades como la cooperación, el diálogo, la vinculación, la solución de algunos problemas, la reducción de accidentes, etc.

El diseñador —quien participa directamente en la planificación de los objetos— ha de favorecer con sus diseños el desenvolvimiento de determinadas acciones. En esa medida es responsable de fomentar ciertas conductas, de reflexionar sobre su postura y hacer definiciones de su práctica profesional. Procurar una nueva comprensión del Diseño y nuevo pensamiento sobre la disciplina comienza por contar una historia del Diseño que incluye la significación de las relaciones con el mundo y, por qué no, de la propia actividad creativa.

Pensamos que es un hecho importante, en el momento actual del país y del mundo, en el ámbito de la modernidad y dado el nivel de desapego que vivimos socialmente, el plantearnos preguntas sobre nuestra participación y *quehaceres* como profesionales de cualquier disciplina. Generar discursos y prácticas que estén verdaderamente vinculados a la sociedad. Un camino para esto, es el reconocimiento de los procesos y estructuras de la significación social; y a partir de esto saber más sobre nuestra sociedad, definir lo que le queremos decir, con claridad en el saber quienes somos, y con la responsabilidad de nuestra participación en la proyección, producción y desecho de objetos-diseños. El reconocimiento de los procesos de significación de las experiencias desde la perspectiva de la corporeidad, es un camino para aprender sobre las significaciones que les dieron origen, así como para entender las transformaciones de los comportamientos.

En el desarrollo de este texto, citamos diferentes ejemplos que nos permitieron mostrar el proceso de significación y de alguna forma, hacerla tangible y descriptiva. Utilizamos ejemplos de Diseño Industrial, objetos aparentemente simples de la vida cotidiana, para argumentar nuestro punto; pensamos que éstos, también pueden verse como ejemplos de arquitectura y diseño textil. Sobre esta línea de razonamientos, quisiéramos reiterar que nuestra propuesta de análisis puede hacerse extensiva hacia otras ramas del Diseño, utilizarse para el estudio de diferentes diseños. Y por supuesto, retomarse para ser ampliada.

Cabe mencionar, que actualmente podemos conocer diferentes caminos y propuestas de Diseño que nos invitan a relacionarnos con el mundo de formas creativas (bajo la idea de no condicionar el comportamiento de los usuarios), que se proponen como alternativas al sistema de producción industrial y el consumo —tal es el caso del diseño sustentable, del diseño emocional, el diseño universal, el diseño de experiencias, el biodiseño, y otros más—. A esta línea de aportaciones, sumamos nuestra propuesta de las consideraciones de la corporeidad y la significación cultural. Por ahora no nos aventuramos a definir nuestro trabajo como un modelo, metodología o mapa que pueda dar indicaciones o dirigir una práctica —lo cual, creemos, requiere de una investigación más profunda—, hasta aquí lo consideramos como un aporte dentro de los estudios de Diseño, que ha tenido en gran consideración a la disciplina antropológica. Esta propuesta es un acercamiento para mirar desde otros ángulos las posibilidades de una disciplina (el Diseño), que pueda ser creativa también en un sentido social.

Al final de nuestra investigación, no nos queda duda de que el cuerpo es el corazón de las experiencias humanas; y que cuanto más logremos acercarnos a comprender cómo percibe, cómo siente, cómo se relaciona con el mundo, cómo pertenece al mundo —y a su propio mundo—, cómo se mueve, cómo se significa culturalmente, cuáles son sus ritmos, etc., más cerca estaremos también de enriquecer las experiencias.

Coincidimos con las perspectivas que sugieren que un camino para ampliar dichas experiencias, es el estudio de los sentidos. Porque pensamos que éstos nos aportan muchos datos que tienen que ver con la historia de la *percepción*, pero también con la historia de su desarrollo y especialización, que pueden ser de utilidad para el enriquecimiento de éstas. Pensamos que un estudio profundo —que se suma a lo que ya conocemos— sobre la transformación de cada uno de los sentidos, puede abrirnos posibilidades para incluirlos en el diseño. Sabemos que los sentidos están también configurados por la cultura y en este sentido reiteramos las posibilidades sobre la línea de la significación cultural y el cuerpo en el Diseño. Así mismo, coincidimos también con las ideas sobre el conocimiento de las limitaciones de nuestros aparatos y el estudio de la historia de la interacción del ser humano con sus objetos, para reconocer algunas pautas de utilidad en la creación de diseños y tecnologías que consideren como centro no sólo las actividades, sino la corporeidad y su situación simbólica.

BIBLIOGRAFÍA.

Aguado, José Carlos: *Cuerpo humano e imagen corporal. Notas para una antropología de la corporeidad*, México, Instituto de Investigaciones Antropológicas, Facultad de Medicina, UNAM, 2011.

Aguado, José Carlos y Ana María Portal: *Identidad, ideología y ritual. Un análisis antropológico en los campos de educación y salud*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, 1992.

Ariès, Philippe y Georges Duby: *Historia de la vida privada. La vida privada en el siglo XX*. Vol. 9, España, Taurus, 1991.

———: *Historia de la vida privada. El siglo XX: diversidades culturales*. Vol. 10, España, Taurus, 1991.

———: *Historia de la vida privada. La comunidad, el estado y la familia en los siglos XVI-XVIII*. Vol. 6, España, Taurus, 1992.

———: *Historia de la vida privada. La Revolución francesa y el asentamiento de la sociedad burguesa*. Vol. 7, España, Taurus, 1992.

Berman, Morris: *Cuerpo y espíritu*, Chile, Cuatro vientos, 1992.

Bourdieu, Pierre: *El sentido social del gusto. Elementos para una sociología de la cultura*, Argentina, Siglo XXI, 2012.

Bürdek, E. Bernhard: *Diseño. Historia, Teoría y Práctica del Diseño Industrial*, Barcelona, GG Diseño, 2007.

Campi, Isabel: *La historia y las teorías historiográficas del diseño*, México, Designio, 2013.

Capra, Fritjof: *La trama de la vida. Una nueva perspectiva de los sistemas vivos*, 3ª edición, Barcelona, Anagrama, 2000.

Sin autor: "Los atletas modernos han redefinido los límites del cuerpo humano. Sanos y fuertes" en Revista COLORS: *¡Deportes!*, Milán, Número 10, marzo /mayo, 1995, Pp. 30-39.

Cortina, Adela: *La ética ¿para qué sirve realmente...?*, Barcelona, Paidós, 2013.

De Certeau, Michel, Luce Giard y Pierre Mayol: *La invención de lo cotidiano. 2. Habitar, cocinar*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2000.

De Certeau, Michel: *La invención de lo cotidiano. 1. Artes de hacer*, México, Universidad Iberoamericana, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente, 2010.

Déotte, Jean-Louis: *La época de los aparatos*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora, 2013.

Dourish, Paul: *Where the action is: the foundations of embodied intelligence*, en MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2001.

Dussel, Enrique: *14 tesis de ética. Hacia la esencia del pensamiento crítico*, México, Trotta, 2016.

Flores, Cecilia: *Ergonomía para el diseño*. México, Designio, 2001.

Foucault, Michel: *El cuerpo utópico. Las heterotopías*, Trad. Víctor Goldstein, Buenos Aires, Nueva Visión, 2010.

———: *La historia de la sexualidad. 1-La voluntad de saber*, 27ª edición, México, Siglo XXI, 1999.

———: *La historia de la sexualidad. 2-El uso de los placeres*, 13ª edición, México, Siglo XXI, 1999.

———: *La historia de la sexualidad. 3-La inquietud de sí*, 11ª edición, México, Siglo XXI, 1999.

Eco, Umberto: *La estructura ausente*, 3ª edición, Barcelona, Debolsillo, 2011.

———: *Signo*, Barcelona, Labor, 1988.

Elias, Norbert: *Sobre el tiempo*, México, Fondo de Cultura Económica, 1997.

———: *El proceso de la civilización. Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*, 2ª edición, México, Fondo de Cultura Económica, 1994.

Gavilán, Juan: *Cerebro, mente y conciencia*, México, Biblioteca Nueva, 2012.

González Ochoa, César: *La flecha del tiempo en la esfera de la cultura*, Barcelona, Herder, 2001.

Hall, Edward: *Beyond Culture*, New York, Anchor Books, 1976.

———: *The Dance of Life. The other dimensión of time*, New York, Anchor Books, 1983.

———: *El lenguaje silencioso*, Madrid, Alianza Editorial, 1989.

———: *La dimensión oculta*, México, Siglo XXI, 2011.

Heskett, John: *El Diseño en la vida cotidiana*. Barcelona, GG Diseño, 2008.

Islas, Hilda (comp.): *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, INBA, CONACULTA, 2001.

Jan-Pierre, Vernant: *La muerte en los ojos. Figuras del otro en la antigua Grecia*, España, Gedisa, 1985.

Krippendorff, Klaus: "A Trajectory of artificiality and New Principles of Design for the Information Age" en *Departmental Papers. Annenberg School for Communication*, University of Pennsylvania, 1997, Pp. 91-96.

Lévy, Pierre: *¿Qué es lo virtual?*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós, 1999.

Maldonado, Tomás: *Lo real y lo virtual*. Barcelona, Gedisa, 1999.

———: *El diseño industrial reconsiderado, Definición, historia, bibliografía*, Barcelona, Gustavo Gili, 1981.

Margolin Víctor: *Las políticas de lo artificial. Ensayos sobre diseño y estudios acerca del diseño*, México, Designio, 2005.

Margolin Víctor, Rodríguez Morales Luis, et al.: *Antología de diseño I*. México, Designio, 2001.

Martín Juez, Fernando: *Contribuciones para una antropología del diseño*, Barcelona, Gedisa, 2002.

Mauss, Marcel: *Sociología y Antropología*, Madrid, Tecnos, 1979.

McLuhan Marshall y B.R. Powers, *La aldea global*, 5ª edición, España, Gedisa, 2005.

McLuhan Marshall, *La galaxia de Gutemberg*, México, Planeta, 1985.

Merleau-Ponty: *Fenomenología de la Percepción*, Barcelona, Península, 1997.

Montagu, Ashley: *El sentido del tacto*, Madrid, Aguilar, 1981.

Morin, Edgar: *Introducción al pensamiento complejo*, Barcelona, Gedisa, 2001.

———: *El paradigma perdido*, Barcelona, Kairós, 2005.

Muñiz, Elsa (Coord.): *Prácticas corporales: performatividad y género*, México, La Cifra Editorial, 2010.

Muñiz, Elsa (Coord.): *Registros corporales. La historia cultural del cuerpo humano*, México, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, CONACYT, 2008.

Muñiz, Elsa y Mauricio List (Coords.): *Pensar el cuerpo*, México, Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, 2007.

Norman, A. Donald: *The Design of Everyday Things*. Basic Books, Nueva York, 1988.

———: *El diseño emocional*. Barcelona, Paidós, 2005.

———: *El diseño de los objetos del futuro*, Barcelona, Paidós, 2010.

Ortíz Nicolás, Juan Carlos: “Afectividad e interacción en la relación persona-producto” en Ortíz Nicolás, Juan Carlos (Ed.): *Diseño y Afectividad*, México, FA-UNAM, 2017.

———: “Understanding and Designing Pleasant Experiences with Products”, en Ph.D. dissertation Imperial College London, Londres, 2014.

Press, Mike y Rachel Cooper: *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*, Barcelona, GG Diseño, 2009.

Rico Bovio, Arturo: “Las fronteras del cuerpo. Crítica de la corporeidad”, Quito, Abya-Yala, 1998.

Ricœur, Paul: *La memoria, la historia, el olvido*, Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2010.

Ricœur, Paul, *et al.*: *Las culturas y el tiempo*, Madrid, Sígueme, 1979.

Root-Bernstein, Robert y Michèle: *El secreto de la creatividad*, Barcelona, Kairós, 2002.

Rubial García, Antonio y Doris Bienko (Coords.): *Cuerpo y religión en el México barroco*, México, ENAH, INAH, CONACULTA, SEP, 2011.

Sahlins, Marshall: *La ilusión occidental de la Naturaleza Humana*, México, FCE, 2011.

Solms M. y O. Turnbull: *El cerebro y el mundo interior. Una introducción a la neurociencia de la experiencia subjetiva*, México, Fondo de Cultura Económica, 2005.

Sartre, Jean-Paul: *El ser y la nada*, México, Calypso, 1990.

Svanæs: “Interaction Design for and with the Lived Body: Some Implications of Merleau-Ponty’s Phenomenology” en *ACM Transactions on Computer-Human Interaction*, 2013, 20(1), Pp. 1-30.

Vernant, Jean-Pierre: *La muerte en los ojos. Figuras del Otro en la antigua Grecia*, México, Gedisa, 2013.

Verny, Thomas y John Kelly: *The Secret Life of the Unborn Child*, New York, Summit Books, 1981.

Vianello Osti, Mariana: *El hipertexto entre la utopía y la aplicación: Identidad, problemática y trascendencias de la web*, Gijón, Trea, 2004.

Viniegra Fernández, Marco Antonio: "(Re) escribiendo el cuerpo: Historiografía de una experiencia" en García y Bienko (Eds.): *Cuerpo y religión en el México barroco*, México, ENAH, INAH, CONACULTA, SEP, 2011, Pp. 13-37.

Volli, Ugo: "Técnicas del cuerpo" en Islas, Hilda (comp.): *De la historia al cuerpo y del cuerpo a la danza*, México, IMBA, CONACULTA, 2001.

Wilson, Frank: *La mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana*, Barcelona, Tusquets, 2002.

DOCUMENTALES.

Herzog, Werner (director): *Lo and Behold, Reveries of the Connected World*, USA, Magnolia Pictures, Netscout, 2016.

Herzog, Werner (director): *Cave of Forgotten Dreams*, Francia, History Films, 2010.

WEB.

Hiroshi: *Japan Women's National Goalball Team*, 2017, consultado el 06 de junio del 2017, en VIMEO. En línea <https://vimeo.com/206183008>

Hugh Herr: *La nueva biónica que nos permite correr, escalar y bailar*, marzo 2014, consultado el 23 de marzo del 2017, en TED. En línea https://www.ted.com/talks/hugh_herr_the_new_bionics_that_let_us_run_climb_and_dance?language=es

Eric Maxen: *Goalball*, 2001, consultado el 06 de junio del 2017, en VIMEO. En línea web: <https://vimeo.com/28785145>

Narratively: *Playing By Ear*, 2013, consultado el 06 de junio del 2017, en VIMEO. En línea <https://vimeo.com/67418231>

UC Berkeley: *Goalball course at UC Berkeley*, 2014, el 06 de junio, 2017, en VIMEO. En línea <https://vimeo.com/76184252>