

# Frontera ambivalente; muro y umbral como mediación mnemónica.

Diseño de aparato para el resguardo del valor de lo  
preciado en torno a recuerdos condicionados por la  
muerte.

Carla Ponzano Quintanar  
Profesor guía: Diego Gómez  
Santiago, diciembre del 2014

Proyecto para optar al título profesional de Diseñadora Industrial.



## **Frontera ambivalente; muro y umbral como mediación mnemónica.**

Diseño de aparato para el resguardo del valor de lo  
preciado en torno a recuerdos condicionados por la  
muerte.

Carla Ponzano Quintanar  
Profesor guía: Diego Gómez  
Santiago, diciembre del 2014

Proyecto para optar al título profesional de Diseñadora Industrial.

*Agradezco a todos quienes me apoyaron,  
acompañaron y aguantaron.*

*Al profesor Diego Gómez, por guiarme en este proceso.  
A mi familia, que me ayudo día a día.  
A mis amigas con las que viví este proceso y a las que nos apoyaron.  
A Felipe, mi asesor y crítico, mi contención.*

*A Joaquín García y José Quintanar, quienes estuvieron  
más presentes que nunca, de quienes heredé parte  
de lo que soy y de lo que se,  
gracias.*

# PRÓLOGO

Esta investigación surge desde la inquietud acerca de la forma de *desechar* los objetos sin tener consciencia de ello. En este aspecto, es necesaria la exploración de conceptos como *descarte* y *proceso de valoración* para detectar la base de la relación entre el sujeto y los objetos. Al momento de adquirirlos y a través de su *ciclo de vida*, que culmina con el *descarte* de éstos o con la inclusión a una *segunda esfera individual*.

Desde una problemática inicial tan simple como la interacción entre individuos y objetos comienza a desarrollarse la valoración de éstos, pasando a ser un concepto clave en la investigación.

Dependiendo de esto el destino de los objetos, que se forja a través de variables y asociaciones que surgen en la búsqueda bibliográfica y se fortalecen con los hallazgos del trabajo de campo en torno al *resguardo de lopreciado* como activador de *recuerdos*. Donde se explicitan aspectos formales y materiales que dan lugar a la cohesión de lo técnico y lo simbólico, mediante el análisis de la *frontera* como una mediación entre tiempos y memoria.

Por lo que a lo largo de la investigación de este proyecto experimental se responderán preguntas como ¿Cómo el valor de los objetos está condicionado por la muerte y el archivo? Buscando entender la importancia que tienen los objetos que nos rodean en nuestra vida, cómo están ligados al pasado desde el presente y su resguardo.

PALABRAS CLAVES: Desván, Descarte, Frontera, Interacción, Recuerdos, Valor.

# PROLOGUE

This investigation arose from concern about the way to *disposing* objects without being aware of it. In this regard, an exploration of concepts as *disposing* and *valuation* process is necessary to detect the basis of relation between subject and objects. At the moment of acquire its, throughout the *lifecycle* of objects, that finish with its discard or inclusion in a *second individual sphere*.

From an initial problem as simple as the *interaction between individuals and objects*, begins to develop the valuation of this latter, becoming a key concept in this research. In fact, the fate of objects depends upon its valuation.

The valuation of the objects is forged through variables and associations that arise in the bibliographical review, and strengthened by the applied method related to safeguarding *precious thing* as an activator of *memories*. In this point, the analysis of the *border* as a mediation between time and memories explicit aspects of form and material that lead to the cohesion between technical and symbolic concerns.

In the development of this experimental project, questions like: How is the value of the objects conditioned by the death and the archive?, will be answered with the purpose of understand the importance of the objects that surround us in our everyday lives, and how they are linked to the past from the present and its guard.

PALABRAS CLAVES: Attic, Discard, frontier, Interaction, Memories, Value.

# Índice

|  |           |
|--|-----------|
| <b>0. Introducción</b>   | <b>17</b> |
| <b>1. Formulación del proyecto</b>                                 | <b>19</b> |
| 1.1 Planteamiento del problema de diseño                           | 20        |
| 1.2 Objetivos  | 21        |
| 1.3 Preguntas  | 21        |
| 1.4 Justificación de la investigación                              | 22        |
| 1.5 Metodología de trabajo   | 23        |
| 1.5.1 Objeto de estudio  | 23        |
| 1.5.2 Contexto y sujetos   | 23        |
| 1.5.3 Enfoque de la investigación                                  | 24        |
| <b>2. Marco teórico-conceptual</b>                                 | <b>25</b> |
| 2.1 Antecedentes iniciales   | 26        |
| 2.1.1 Conceptos principales  | 27        |
| 2.1.2 Conceptos explicativos                                       | 28        |
| 2.1.3 Conceptos complejos  | 29        |
| 2.2 Búsqueda bibliográfica   | 30        |
| 2.2.1 Del objeto y del proceso de valoración                       | 30        |
| 2.2.2 Relación entre sujetos y objetos                             | 30        |
| 2.2.3 Ciclo de vida de los objetos                                 | 31        |
| 2.2.4 El valor y sus características                               | 31        |
| 2.2.5 Del desván y otros términos                                  | 32        |
| 2.2.6 El objeto para disminuir distancias                          | 33        |
| 2.3 Camino autoral: observación y descubrimiento                   | 34        |
| <b>3. Exploración</b>  | <b>37</b> |
| 3.1 Exploración anticipada de campo                                | 38        |
| 3.1.1 Observación etnográfica                                      | 39        |
| 3.1.2 Observación condicionada                                     | 40        |
| 3.1.3 Entrevistas etnográficas                                     | 41        |
| 3.1.4 Actividad experimental                                       | 42        |
| 3.2 Exploración de campo informada                                 | 43        |
| 3.3 Proyectos precedentes  | 46        |
| 3.4 Análisis   | 48        |
| <b>4. Consideraciones de diseño</b>                                | <b>49</b> |
| 4.1 Problema de diseño   | 50        |
| 4.2 Clasificación de objetos que resguardan lo preciado            | 51        |
| 4.3 Desarrollo de aspectos técnicos y simbólicos en la interacción | 52        |
| 4.3.1 Memoria colectiva  | 52        |
| 4.3.2 Memoria individual   | 53        |
| 4.4 Primer acercamiento  | 54        |



|           |                                   |           |
|-----------|-----------------------------------|-----------|
| 4.5       | Hacia la solución                 | 55        |
| 4.5.1     | El muro y el umbral               | 55        |
| 4.5.2     | Lo colectivo y el límite          | 55        |
| 4.5.3     | Lo vertical y la iluminación      | 55        |
| 4.5.4     | Los recuerdos y lo ascendente     | 55        |
| 4.5.5     | Los puentes y la frontera         | 55        |
| 4.5.6     | La saturación y la cercanía       | 55        |
| 4.6       | Segundo acercamiento              | 56        |
| <b>5.</b> | <b>El proyecto</b>                | <b>57</b> |
| 5.1       | Las decisiones                    | 58        |
| 5.1.1     | El muro y el umbral               | 59        |
| 5.1.2     | Lo colectivo y el límite          | 59        |
| 5.1.3     | Lo vertical y la iluminación      | 59        |
| 5.1.4     | Los recuerdos y lo ascendente     | 59        |
| 5.1.5     | Los puentes y la frontera         | 60        |
| 5.1.6     | La saturación y la cercanía       | 60        |
| 5.1.7     | Las vetas y la memoria            | 61        |
| 5.2       | Exploración morfológica           | 63        |
| 5.3       | Materiales y presupuesto estimado | 64        |
| 5.4       | Planificación                     | 65        |
| 5.4.1     | Las tres primeras fases           | 66        |
| 5.4.2     | Hacia el objeto                   | 67        |
| 5.4.3     | Últimas fases                     | 68        |
| 5.4.4     | Validación                        | 68        |
| 5.5       | Bocetos de construcción           | 69        |
| <b>6.</b> | <b>El prototipo</b>               | <b>71</b> |
| 6.1       | Construcción                      | 79        |
| 6.2       | Testeo                            | 79        |
| 6.2.1     | Instalación                       | 79        |
| 6.2.2     | Indicaciones                      | 79        |
| 6.2.3     | Visita de observación             | 80        |
| 6.2.4     | Conversación guiada               | 80        |
| 6.3       | Caso 1                            | 81        |
| 6.4       | Caso 2                            | 82        |
| 6.5       | Caso 3                            | 83        |
| 6.2       | Análisis                          | 83        |
| 6.3       | correcciones                      | 85        |
| <b>7.</b> | <b>Conclusiones</b>               | <b>85</b> |
|           | <b>Bibliografía</b>               | <b>85</b> |
|           | <b>Anexos</b>                     | <b>89</b> |

# 0. INTRODUCCIÓN.

En la investigación de este proyecto experimental se desarrollaran conceptos como *objeto, función, signo, valor, adquisición, desechar y descartar*, entre otros, para entender como el individuo se relaciona con los objetos y así poder detectar el quiebre y las variables que generan el descarte de éstos.

Lo que lleva a indagar sobre lo que pasa luego del descarte, principalmente con los objetos del desván, que a lo largo de su *vida útil* acogen múltiples asociaciones y valoraciones condicionantes de su destino. Siendo el desván es el espacio que protege, que conserva, pero en cierta forma, es parte del pasado, inactivo, por lo que, mediante un trabajo de campo, se buscan otros objetos acojan objetos del pasado y su valor, rescatando sus aspectos formales y materiales, analizándolos, relacionándolos, categorizándolos y complementándolos con los conceptos teóricos de la búsqueda bibliográfica, para desarrollar una correcta interpretación de términos que emergen desde estas búsquedas como *umbral* y *muro*, generando un vínculo entre lo técnico y lo conceptual, como objetivo general.

# 1. FORMULACIÓN DEL PROYECTO.

# 1.

## Formulación del proyecto.

### 1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE DISEÑO.

Dentro de la investigación de este proyecto experimental espero encontrar un puente entre los conocimientos técnicos desarrollados en la práctica y la exploración conceptual que activa la reflexión sobre lo está diseñado y lo que queda por descubrir como aporte para nuestra disciplina. Por lo anterior creo interesante realizar un análisis de los objetos descartados o los objetos del desván, resguardados del paso del tiempo, objetos que dejan su utilidad para potenciar el valor simbólico, valor que no es considerado por nosotros al momento de diseñar, objetos con un fin desconocido para nosotros, donde el objeto que pierde su utilidad es desechado y con suerte reciclado.

Pero la función de estos objetos muta, pasando a significar como signo y como símbolo, como huellas del pasado de donde provienen, siendo mediadores entre dos tiempos, capturando y conservando recuerdos.

Cuando hablo de *desván* no solo me refiero al lugar o espacio en sí, si no que a todos los lugares y objetos cotidianos que pueden albergar estos objetos preciados, ¿Pero estos lugares y objetos como acogen a los objetos con valor simbólico?, ¿Cuál la manera correcta? ¿Cómo podemos atesorar objetos que reproducen trazas del pasado, de momentos, de personas que no podemos conservar?

Siendo el problema de diseño:

Diseño de un aparato de resguardo del valor de lopreciado para recuerdos condicionados por la muerte, para reflexionar en torno a la cualidad mnemónica de los objetos.

### 1.2 OBJETIVOS.

#### 1.2.1 OBJETIVO GENERAL

Explorar y estudiar los procesos formales y materiales a través de los cuales los objetos de valor efímero adquieren valor simbólico.

#### 1.2.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Estudiar el proceso de valoración asociado a los objetos en su ciclo de vida, para entender el descarte de estos.

Analizar la cualidad mnemónica y simbólica de los objetos como aspectos determinantes en el descarte.

Explorar relaciones conceptuales entorno al resguardo para clarificar la búsqueda de objetos.

Explorar y clasificar objetos que resguarden valor simbólico en el entorno cotidiano como referentes informativos.

Identificar y caracterizar aspectos técnicos y simbólicos hallados en objetos para la exploración creativa y formal

### 1.3 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN.

¿Qué asociaciones influyen en el proceso de valoración de los objetos y de qué niveles se constituye este proceso?

¿Qué asociaciones acompañan el proceso de subjetivación del valor asignado en el descarte los objetos?

¿Es posible participar desde el diseño en el proceso de valoración de un objeto?

¿Cuáles son las características de los lugares y objetos de descarte y resguardo del valor simbólico?

¿Como el valor de los objetos está condicionado por la muerte y el archivo?

# 1.

## Formulación del proyecto.

# 1.

## Formulación del proyecto.

### 1.4 JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN.

La visión que se tiene del diseño me incomoda, y creo que se potencia cuando percibo una leve intensión en la preparación que recibimos para realizar diseño de productos según ciertos requerimientos utilitarios y ciertas consideraciones formales, que satisfagan al cliente y –de todos modos- al usuario.

Sé que el diseño es más que *productos, su promoción y venta*, y considero mucho más importante el proceso de diseño, donde es posible estudiar la interacción que las personas tendrán con los objetos y como variará el *valor social* que se tiene de éstos, sobrepasando los límites del *uso*, tanto en relación a su materialidad como a la relación que se establece con ellos y mediante ellos con otros actores del entorno. ¿Por qué, cuándo deja de ser *usado* un objeto? Y ¿cómo funcionan los objetos cuando están en *desuso*? Estas preguntas me invitan a buscar una justificación ante la actual interacción que se da con los objetos de valoración efímera, los que pueden mutar hasta ser objetos preciados con la asignación de valor simbólico que aumenta por las asociaciones que realizamos y dejar su utilidad para pasar al desván o perderlo todo y ser *desechados*.

Sé que podemos entender a los objetos como mediadores, generar consciencia y revivir sentidos. Por lo que veo esta oportunidad como un desafío que me permite entender interacciones y comportamientos existentes y habituales, en los que pretendo intervenir para entender las asociaciones que se establecen y las que se deberían establecer.

### 1.5 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN.

#### 1.5.1 OBJETO DE ESTUDIO.

El objeto de estudio de este proyecto es el proceso de valoración que surge en la interacción sujeto-objeto en su ciclo de vida que culmina con el descarte. La relación entre estos tres actores es fundamental para esta investigación, ya que puede ser uno de ellos, o todos, los que influyan en este proceso, determinante para el destino de los objetos.

#### 1.5.2 CONTEXTO Y SUJETOS.

Para iniciar el acercamiento al proceso valoración de los objetos se escogen contextos de desapego, donde este proceso se desarrolla rápidamente con productos adquiridos en el mismo lugar. Dentro de éstos los más representativos son los parques, las ferias itinerantes y los paraderos, incluyendo el transporte público; como lugares en los que se permanece menos de dos horas –habitualmente–, donde se puede encontrar comercio de alimentos y juguetes entre otros objetos, los que son deseados por necesidad o placer, donde comienza el proceso de valoración.

En estos lugares se encuentran los *vendedores* de objetos y el *potencial cliente*, quién tendrá que establecer una relación con algún objeto, que dará lugar a una interacción entre ambos y el contexto.

Al conocer algunos aspectos del proceso de valoración de los objetos el contexto se traslada a los lugares de apego, donde se habita por tiempos prolongados, para conocer y estudiar el proceso que genera quien crea una relación activa con un objeto.

# 1.

## Formulación del proyecto.

# 1.

## Formulación del proyecto.

### 1.5.3 ENFOQUE DE LA INVESTIGACIÓN.

La investigación se desarrolla en siete etapas; la primera es de carácter exploratorio, donde se dan a conocer los conceptos relativos a la investigación y las relaciones que existen entre ellos –así como las que pueden surgir–, a través de una *búsqueda bibliográfica*, potenciada con un *estudio anticipado etnográfico de inspiración etnográfica*. Este estudio contempla una etapa de observación, donde se registrarán los fenómenos que surgen en el proceso de valoración de los objetos. Profundizado con ayuda de *entrevistas y actividades* realizadas a individuos involucrados y presentes en el contexto a estudiar, así como con la *recopilación* de proyectos vinculados al tema de investigación, mediante la búsqueda en línea o visitas presenciales.

La segunda etapa es de carácter explicativo y analítico, donde se intenta responder las preguntas que surgen en la investigación y en el proceso de diseño, desde el análisis de la información arrojada por las herramientas utilizadas en la etapa anterior.

Para complementar la búsqueda de estas respuestas comienza una tercera etapa, nuevamente exploratoria, centrada en la observación, buscando objetos o lugares objetos que reflejen las características investigadas, para realizar un estudio etnográfico, técnico y simbólico de éstos.

Con el análisis de las etapas anteriores, surge una cuarta etapa donde se realiza un desarrollo morfológico mediante el bocetaje de los conceptos, los simbolismos y los requerimientos técnicos rescatados.

La etapa anterior culmina con el diseño formal y simbólico de un objeto, tras el desarrollo progresivo de propuestas y maquetas que dan paso a la *construcción* del primer prototipo, correspondiendo a la quinta y sexta fase.

Para validar las fases anteriores, en la séptima etapa se realiza el *testeo del prototipo* con tres sujetos de estudio seleccionados previamente, el que es analizado mediante visitas de observación y conversaciones guiadas para realizar la evaluación y un posterior rediseño del objeto, siendo éste, parte de la octava y última etapa.

# 2. MARCO TEÓRICO-CONCEPTUAL

## 2.

Marco  
teórico-conceptual.

### 2.1 ANTECEDENTES INICIALES

Los conceptos presentes en el área de investigación, se basan inicialmente en las ideas<sup>1</sup> desarrolladas por E. Pineda y A. F. Pineda, donde se propone el concepto *objeto de uso*, como resultado del proceso de subjetivación –por parte de los *individuos*–, de los objetos, compuestos por el *objeto-función* y el *objeto-signo*, lo que se opone a lo entendido como mercancía. Así como también, en asociaciones que se establecen al hablar de objeto y valor, que se definirán según lo establecido por la RAE.

<sup>1</sup> Fundamentadas en Pineda, E. y Pineda, A. F. (2009). El objeto de uso como signo. Un recurso para la comprensión de la experiencia cotidiana. AdVersus. Revista de Semiótica. Año VI (14 – 15), 70 - 99

## 2.

Marco  
teórico-conceptual.

### CONCEPTOS DEL ÁREA

#### 2.1.1 CONCEPTOS PRINCIPALES

##### OBJETO

“Todo lo que puede ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso este mismo” (Real Academia Española, 2001)

##### FUNCIÓN

Es el carácter que posee de usabilidad que poseen los objetos, como éste es capaz de ayudar a realizar ciertas operaciones. Y, potenciando estas características, surge el *designio*, correspondiente a una serie de significados ligados a la forma, siendo ésta una herramienta comunicacional del objeto.

##### SIGNOS

Evidencian el sistema *connotativo* en la estética como símbolo cultural, que determina las variaciones del diseño. Y los elementos *denotativos*, que configuran la imagen icónica, generan relación entre significante y significado. Lo que determina si el mensaje del objeto puede ser viable en el medio social.

Entonces, la función del objeto –*Objeto-Función*– es como su destino, y el conjunto de signos –*Objeto-Signo*– que posee, son mensajes y expresiones metafóricas. (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009).

##### CICLO VITAL

El ciclo de vida comienza con el deseo del sujeto por un objeto, como ansiedad de posesión y afán de distinción social, luego se *adquiere* o posee, por una relación de carga emocional, una elección racional y una renuncia a todas las alternativas posibles; el placer que provoca su uso, termina en el proceso de *acostumbramiento*, como consecuencia de la desvalorización cognitiva o neutralización. La *desvalorización* es anulada cuando se siente afecto por el objeto, se genera una *relación activa* con éste, lo que implica mantenerlo en buen estado. Pero cuando esta *relación* deja de existir, como reflejo del acostumbramiento o de la *pérdida del valor* que se le asignó, el objeto queda a disposición de ser juzgado y desechado. (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009)

## 2.1.2 CONCEPTOS EXPLICATIVOS

## DESEO

“Movimiento afectivo hacia algo que se apetece.” (Real Academia Española, 2001)

## ADQUIRIR

“Hacer propio un derecho o cosa que a nadie pertenece, o se transmite a título lucrativo u oneroso, o por prescripción.” (Real Academia Española, 2001)

## PLACER

“Satisfacción, sensación agradable producida por la realización o suscepción de algo que gusta o complace.” (Real Academia Española, 2001)

## DESVALORIZAR

“Quitar valor, consideración o prestigio a alguien o algo.” (Real Academia Española, 2001)

## RELACIÓN ACTIVA

Se describe como el “interés por mantener el objeto en buen estado” (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009, p. 85), implica el ingreso de éste a la *esfera individual del sujeto* y a su *entorno objetual*.

## DESECHO

“Aquello que queda después de haber escogido lo mejor y más útil de algo.  
Cosa que, por usada o por cualquier otra razón, no sirve a la persona para quien se hizo.” (Real Academia Española, 2001)

## DESCARTAR

“Excluir a alguien o algo o apartarlo de sí.” (Real Academia Española, 2001)

## UTILIDAD

Es la cualidad del objeto que le otorga su uso, cuando cumple objetivos prácticos (Heskett, 2005). Entendido también como la interpretación de la *función* que se le otorga a los objetos en relación a su uso, ligado a la interpretación de los signos por parte del individuo. (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009).

## VALOR

“Grado de utilidad o aptitud de las cosas, para satisfacer las necesidades o proporcionar bienestar o deleite.

Cualidad de las cosas, en virtud de la cual se da por poseerlas cierta suma de dinero o equivalente.” (Real Academia Española, 2001)

Mientras que para Pineda, E. y Pineda, A. F corresponde a las emociones que se le atribuyen a los objetos por la subjetivación de sus *signos*, como símbolos de los factores culturales de los sujetos. (2009).

## 2.1.1.3 CONCEPTOS COMPLEJOS

## ESFERA INDIVIDUAL DEL SUJETO

Es el *espacio-tiempo* del individuo, donde éste establece una relación de *pertenencia* e identidad con todos los elementos que componen su *entorno*. Es aquí donde los objetos se colman de *significaciones*, otorgadas por *lazos afectivos*, como representaciones de la información de la sociedad. (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009).

## ENTORNO OBJETUAL

Se considera como “un espacio de configuración de relaciones entre objetos, y entre éstos y los individuos, y cuya compleja interacción da cuenta de modelos de acción y patrones culturales que se institucionalizan en la sociedad...” (Pineda, E. y Pineda, A. F, 2009, p. 73).



## 2.2 BÚSQUEDA BIBLIOGRÁFICA.

## 2.2.1 DEL OBJETO Y DEL PROCESO DE VALORACIÓN.

A través de una búsqueda bibliográfica en torno a los conceptos iniciales, se estudia a Moles y a Baudrillard como principales referentes teóricos, quienes describen desde el primer acercamiento del sujeto con el objeto, hasta el descarte éste, completamente condicionado por el *proceso de valoración* que se desarrolla durante el *ciclo de vida* del objeto. Posteriormente, esta información se complementa con la visión de Benjamin sobre la reproductividad, donde enfrente mi punto de vista en relación al objeto de *desván* como una captura del pasado capaz de reproducir y *revivir un recuerdo*.

## 2.2.2 RELACIONES ENTRE SUJETOS Y OBJETOS.

Los objetos son *color, materia, función y discurso*, con una finalidad estética, así como también la acumulación de significaciones que le son asignadas según la relación que el sujeto genera con éstos. (Moles, 1974)

Para Baudrillard en 1972, según la hipótesis empírica, el consumo de los objetos se basa en la prestación social y de significación, no en las necesidades y su satisfacción.

Asegurando, como un *simulacro funcional*, que todo objeto debe ser funcional y conferir el sentido social. Siendo el objeto, el lugar de un trabajo simbólico.

Entonces podemos entender a los objetos como una cohesión entre *utilidad y en significado*. Donde *utilidad* representa la cualidad de la adecuación al uso, ofreciendo posibilidades y capacidades vinculadas a la eficacia del objeto, otorgando una gran fuente de placer. Estando así, fuertemente relacionado con el *significado* que Heskett (2005) explica como las formas asumen la significación según la manera de utilizar los objetos, o las funciones y significaciones que se le asignan.

## 2.2.3 CICLO DE VIDA DE LOS OBJETOS.

El primer vínculo del sujeto con el objeto nace por una necesidad, un deseo prolongado o un deseo impulsivo. Al ser adquirido, el objeto deja el universo colectivo para entrar a la esfera personal. Contando con una gran carga emocional, reflejo de una renuncia a otras alternativas. Luego de ser explorado el objeto, ocurre la *habitación* y comienza su depreciación cognoscitiva, donde es considerado como un objeto *neutro*, decreciendo el placer de posesión. Pero si el sujeto siente una constante atracción por el objeto se genera la *relación activa* que impulsa el mantenimiento del objeto.

Finalmente, explora Moles en 1974, el objeto puede morir de olvido o ser sustituido, como opción incentivada por la sociedad consumidora.

La relación activa que el sujeto genera con el objeto es determinante para el desenlace del ciclo de vida de éste, dependiendo principalmente de la incorporación de valor personal.

## 2.2.4 EL VALOR Y SUS CARACTERÍSTICAS.

Según Moles (1974) las características del objeto y las repercusiones del *valor social* surgen tipos de valoraciones con las que son juzgados los objetos en relación a sus aspectos técnicos como El *valor funcional*, positivo cuando el objeto es útil y negativo cuando no lo es. El *valor mercantil* de los materiales, que depende de la calidad de éstos. Y el *valor del trabajo*, relacionado a la durabilidad del material.

En cambio desde la asignación de valor personal, surge el *valor estético* en referencia a la clasificación que se genera en el ámbito cultural. El *valor de antigüedad* se le asigna a un objeto cuando deja de ser práctico y solo es considerada la fecha de la que proviene.

Así como valoraciones donde disminuye la importancia de la funcionalidad pero aumenta el valor comercial se encuentra el *valor mágico*, que tienen algunos objetos por algún valor mito o historia, el valor de orgullo en el caso de las subastas y de la pertenencia a una colección.

## 2.2.5 EL DESVÁN COMO DESCARTE Y OTROS TÉRMINOS.

Como fue presentado en el punto anterior, un sujeto puede asignar distintos tipos de valor a los objetos, desde solo valor social por su utilidad y características técnicas, hasta valor personal por su estética o asociaciones que se hagan. Y aun así la durabilidad de cualquier objeto es inexacta, depende de su uso y de cuando se fatigue. En el desgaste de los objetos se puede percibir el uso y el tiempo que estos tienen, donde se crea el *valor de eternidad*.

La caducidad determina una fecha de compra que acerca a la sociedad, siendo un tiempo social, mientras que el desgaste es un tiempo individual, perteneciente a la memoria. (Moles, 1974)

Un objeto puede quedar *caducar* por la obsolescencia programada, pero esto no determina su desgaste, siendo el desván el lugar que acoge estos objetos que quieren ser conservados aunque no tengan utilidad, por lo que es considerado un lugar de *descarte* sin desechar el objeto.

Para Moles (1974) el desechar un objeto, es considerado como *la cosa más natural para el espíritu*, pero esta acción cambia cuando el objeto entra a la *reserva del desafecto*, al *desván*, un lugar privado y personal, destinado a los sueños y a los recuerdos, una reserva de objetos y sentimientos, el purgatorio de los objetos, el objeto puede volver a ser *juzgado*, complicando el ciclo de los objetos. Pero antes de pasar al desván puede quedar en una segunda residencia o *esfera secundaria*, donde puede ser reutilizado.

Cuando los objetos entran al desván son depositados en orden cronológico, en relación a la caducidad del *universo inmediato*. La añoranza<sup>2</sup> tiene gran importancia en la clasificación de estos objetos, reflejando la esperanza de una posible utilidad.

El objeto del desván puede pasar por un proceso de desafecto o de reevaluación, donde es rechazado o considerado como antigüedad o un objeto de colección, donde su coleccionista comienza a partir de tres elementos y espera realizarse con el placer que siente en la posesión del conjunto de objetos. En cambio la serie infinita no tienen fin funcional, solo fin estético y presenta una estructura lineal.

Cuando una colección está completa, deja de ser considerada como tal, pasando a ser un *macro-objeto*. (Moles, 1974)

\_\_\_\_\_  
Añorar: 1. . tr. Recordar con pena la ausencia, privación o pérdida de alguien o algo muy querido. U. t. c. intr. (RAE, 2014)

## 2.2.6 EL OBJETO PARA DISMINUIR DISTANCIAS.

Rescatando la añoranza como prioridad en la clasificación de los objetos del desván, es posible considerar éstos como reflejos del pasado, objetos únicos, partes de un objeto o de un tiempo en común, como capturas u objetos reproductores de momentos específicos, aunque para Benjamin (1987), la reproducción atrofia el *aura* de la obra de arte, convirtiendo la reproducción en una obra actual. Siendo el aura la manifestación irreplicable de una lejanía. Pero viendo la obra como un momento con su protagonista se potencia, como dice el autor, la necesidad de apropiación de las cosas, reflejado en la constante reproducción que hace todo más cercano.

Si la reproductividad técnica modifica la relación del público con el arte, disminuyendo las distancias, podrían ser vistos estos objetos de desván como acercamientos a los recuerdos resguardados por éstos o como objetos de colección, pertenecientes a la recomposición de la memoria, esperando ser un macro-objeto reflejo de una vida perteneciente al pasado.

## 2.3 CAMINO AUTORAL: observación y descubrimiento.

En este punto de la investigación me surge un gran interés por los *objetos del desván*, los objetos descartados del *entorno objetual*, que pierden su utilidad, pero mantienen o aumentan el valor simbólico en relación a asociaciones personales, haciéndose presente el valor de eternidad. Este último es protegido por el desván, como lugar que detiene el tiempo y lucha por la conservación de los objetos, hilando y preservando relatos que vienen ocultos en cada objeto que se suma a esta *cápsula del tiempo* y forman a través de su recolección un *macro-objeto* del recuerdo.

La facilidad con la que asociamos los objetos a recuerdos nos permite mantener latente el pasado, activando en nuestra memoria lugares, sentidos y personas, que tras su pérdida hacen de los objetos que conservamos, objetos preciados, siendo medidores entre el presente y el pasado.

Por este motivo, busco observar y entender los objetos como una representación de las personas ausente, alejadas por la muerte, aproximándome a objetos cotidianos contenedores de objetos preciados, y así estudiar los procesos formales y materiales a través de los cuales objetos de valor efímero adquieren valor simbólico.

### LOS ASPECTOS A CONSIDERAR

En este momento de la investigación aparece Flusser, como un autor que me ayuda a entender aspectos del diseño que muchas veces pasan a un segundo plano, rescatando de su libro "filosofía del diseño" lo siguiente:

Flusser (2002) expone la diferencia entre forma y materia, correspondiendo esta última a lo amorfo. Mientras que la forma, el mundo formal o nuestra realidad es el resultado de una cohesión entre del mundo material o la ilusión con la teoría, dando ésta forma al material, *in-formándolo*.

Estos objetos *in-formados* más allá de estar basados en lo objetual, lo objetivo y lo problemático, deben estar basados en lo comunicativo, lo intersubjetivo y lo dialógico, debiendo representar una conexión entre personas, ser mediaciones. Por lo que pasa a ser más importante la información que las cosas, siendo lo intangible a un tiempo efímero y eterno.

Al asumir estas consideraciones es posible realizar un mejor análisis de los referentes encontrados, estudiando sus aspectos materiales y formales, tratando de aprehenderlos para analizarlos, estudiarlos, filtrarlos y utilizarlos de manera consciente en el diseño.

## ANÁLISIS TEÓRICO-CONCEPTUA

En relación al resguardo y a la colección de objetos preciados se estudian dos autores, Benjamin y Bachelard para encontrar elementos a considerar en la búsqueda de referentes e información clave para el diseño.

Benjamin (2005), trabaja conceptos relacionados a los objetos como *coleccionar y proteger*, lo que se lograría *encerrando* al objeto en un círculo mágico, en un estuche forrado en terciopelo violeta, que recoge y custodia huellas.

Mientras que Bachelard (2013) desarrolla conceptos entorno a la memoria y a la intimidad, siendo reflejo de estos, los armarios y sus cajones como albergues de secretos que no se abren a cualquiera, similar a los *cofretillos* donde van objetos inolvidables, siendo memoria de lo inmaterial.

De manera curiosa o rescatable, la acción que predomina en estos objetos de resguardo es el *abrir*, al abrir el objeto preciado aparece, revive, se activa una dimensión íntima, pero al cerrar el objeto se desliga del presente y aparece solo un contenedor.

## 3. EXPLORACIÓN

### 3.

#### Exploración.

### 3.1 EXPLORACIÓN DE CAMPO ANTICIPADA.

Para un primer acercamiento al proceso de valoración, se realizó una observación etnográfica en lugares donde es posible encontrar objetos de valoración efímera, desechados al perder su utilidad, o esperando la incorporación de valor simbólico para entrar en una segunda esfera personal, a través de una observación etnográfica y una posterior observación condicionada.

#### 3.1.1 OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA.

##### OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA: 01 Interacción sujeto-objeto en el traslado en micro.

Dentro de las situaciones que se presentaron sobre la micro, se pueden destacar tres situaciones.

A la altura de República, sube un vendedor ofreciendo productos alimenticios y una señora -de aproximadamente 60 años- compra una bolsa de gomitas de menta. Al adquirirla, la mira, la abre, saca una o dos para comerlas y el envase con el resto lo guarda en su cartera.

En la segunda situación, una joven que va sentada le compra al mismo vendedor un superocho, lo abre y comienza a comerlo. Cuando lo termina, queda con el papel en la mano, y sin dudar lo deja entre el asiento que usa y el de su acompañante, con el que mantiene una conversación.

Al llegar a Moneda sube otro vendedor, una joven -que va de pie escuchando música- le compra chicles, saca uno, lo come y guarda el resto en un bolsillo; mantiene el papel del que comió en la mano y tira por la puerta en la parada siguiente.

##### OBSERVACIÓN ETNOGRÁFICA: 02 Tema Interacción sujeto-objeto en feria itinerante.

Por este paso transita principalmente gente que se dirige de la Alameda a J. V. Lastarria o en la dirección contraria, en promedio de 5 a 10 personas por minuto. Se acercan a los puestos por cuan llamativos son o por el interés que cada individuo presente en los objetos que hay, como libros, antigüedades -como juguetes-, lentes, cámaras, entre otros. Hay gente que no se acerca a los puestos, ni desvía su mirada, usando el lugar solo para el tránsito.

El primer acercamiento es a un sector del puesto antes de seguir su recorrido o si le interesa el contenido de éste, cruza algunas palabras con el vendedor sobre la procedencia de los objetos, en el caso de las antigüedades, por inquietud o recordando algo.

### 3.

#### Exploración.

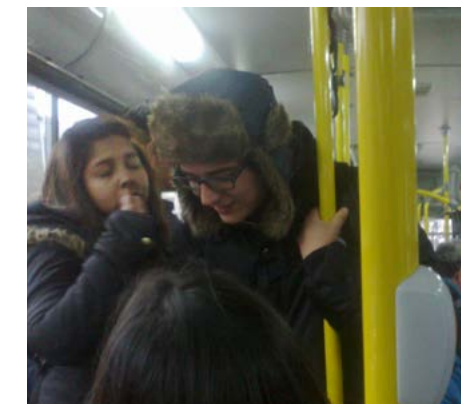


Fig. 1  
Ubicación: Parada 5 / Metro ULA a Parada 12 / Metro Sta. Lucía, Santiago.  
Hora : 15.00  
Fecha : Lunes 15 de Julio, 2013  
Imagen de registro personal.



Fig. 2  
Ubicación: Paso peatonal del Centro cultural GAM a José Ramón Gutiérrez, Santiago.  
Hora : 17.00  
Fecha : Viernes 12 de Julio, 2013  
Imagen de registro personal.



## 3.1.2 OBSERVACIÓN CONDICIONADA.

Para esta actividad -bautizada como “Saca tu marca libro”- se disponen doce marcadores de libros de distintos materiales – seis entre papel de diario y papel bond blanco, y otros seis entre cartulina española y cartulina texturada, estas últimas de colores- con mensajes costos variables –relacionados a la pausa de la lectura- en un cruce y en un paradero, y en un transcurso de veinte minutos se observan las reacciones y elección que se realiza.



Fig. 3  
Ubicación: Cruce Loreto con Cardenal José María Caro, Santiago.  
Hora 16.30  
Fecha Sábado 13 de Julio, 2013  
Imagen de registro personal.

OBSERVACIÓN CONDICIONADA: 01  
Elección comparativa.

En este cruce se juntan aproximadamente diez personas durante dos minutos, hasta poder seguir su tránsito.

Al pegar la actividad en un árbol cercano al semáforo, la gente que había reunida comenzaba a mirar de que se trataba, y al retirarme del lugar comenzaron a sacar, mientras otros solo miraban y seguían su recorrido, lo que ocurrió durante toda la intervención. Los primeros que sacaron fueron los de material con mayor valor social -como se esperaba-, quedando solo dos marcadores de papel de diario y uno de papel bond.

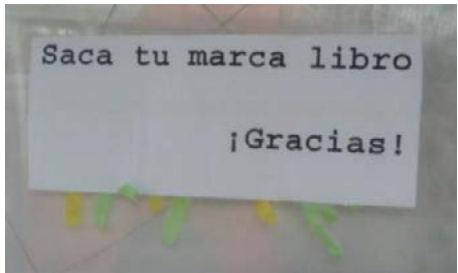


Fig. 4  
Ubicación: Parada 7/Plaza Italia, Santiago.  
Hora : 17.30  
Fecha : Viernes 12 de Julio, 2013  
Imagen de registro personal.

OBSERVACIÓN CONDICIONADA: 02  
Elección comparativa.

Al comenzar la hora punta, en esta parada se reúne gran cantidad de pasajeros esperando principalmente dos micros que tienen su inicio de recorrido en este lugar y llegan hasta Maipú. Cada micro pasa con una diferencia de diez minutos aproximadamente, por lo que entre cada espera se juntan más de quince personas esperando su respectiva micro.

La actividad se pegó en el paradero, luego de que pasaran las dos micros, para comenzar con la menor cantidad de gente posible. Al alejarme, la gente que observaba comienza a elegir su marcador, sacando los de cartulina con un mensaje de su gusto, la gente que llegaba a observar sacaba dos, por lo que se terminaron más rápido de lo esperado, pero se mantuvo la preferencia por el material de color.

## 3.1.3 ENTREVISTAS ETNOGRÁFICAS

Las entrevistas están dirigidas a vendedores que valoran sus objetos por lo que son o por ser objetos de deseo para el *cliente* por el contexto en el que se ofrecen. Donde la valoración del objeto es traspasada sin generarse un quiebre en la adquisición, sin asegurar posterior relación activa entre sujeto y objeto.

## CONVERSACIÓN GUIADA: 01

## Coleccionista y vendedor de antigüedades

El equipo de coleccionistas consta de cuatro personas que adquieren objetos de su propio gusto, que sean categorizados como antigüedad o tengan *valor estético* –como cuenta Javier- similar al de un objeto antiguo. Aprovechando sus intereses y entretenimiento como negocio. Sus clientes van desde niños que adquieren juguetes hasta adultos que compran por recuerdos, incluyendo coleccionistas y amantes de las antigüedades.

El valor comercial que le asignan a los objetos varía según antigüedad y procedencia, pudiendo variar según la oferta del interesado.

Nombre : Javier  
Actividad : Feria itinerante de antigüedades  
Ubicación: Paso peatonal, Centro cultural GAM  
Fecha : Viernes 12 de Julio, 2013

## CONVERSACIÓN GUIADA: 02

## Vendedor ambulante

Elije el transporte público porque es donde puede encontrar más gente en el mismo lugar, sin tener la oportunidad de comprar en el comercio establecido.

El sector le favorece en sus ventas, ya que como cuenta, es donde “más se mueve gente para ir a trabajar, a estudiar o a hacer trámites”. Cambia su mercadería según el estado del clima y las necesidades que tienen los pasajeros, vendiendo helados en épocas de calor y alfajores, chocolates, gomitas y pañuelos “cuando el clima esta ya más feo”.

John cree necesario su trabajo, porque con él la gente no tiene la necesidad de buscar un lugar donde comprar al bajarse de la micro, donde permanece por un tiempo que le permite el consumo o la adquisición de lo que necesita.

Nombre : John  
Actividad : Venta de alimentos en el transporte público  
Ubicación : Recorrido por Alameda, entre Estación Central y Providencia  
Fecha : Lunes 15 de Julio, 2013

## CONVERSACIÓN GUIADA: 03

## Vendedor ambulante

René vende en todo lugar donde pueda haber niños, como ferias itinerantes, ferias libres, plazas y parques, principalmente los fines de semana y los días festivos.

Como sus pajaritos suenan y son de colores variados atraen a los niños, con los que trata directamente o en algunos casos son los padres los que adquieren estos objetos para entregárselos a los menores.

Es un trabajo que realiza desde hace años, y que cree tener para mucho tiempo más, asegurando que “siempre habrán niños regalones que quieran un pajarito”.

Nombre : René  
Actividad : Venta de pajaritos en espacios recreativos  
Ubicación: Parque Forestal  
Fecha : Martes 16 de Julio, 2013

### 3.

#### Exploración.

##### 3.1.4 ACTIVIDAD EXPERIMENTAL.

La actividad se basa en tres etapas donde se interactúa con el individuo, con situaciones anexas a su recorrido. En el primer acercamiento se le entrega un marcador de libro –de papel de diario, papel bond, cartulina española o cartulina texturada-, con breves instrucciones, que deberán leer y luego valorar el objeto en pocos segundos –según sus características físicas y gráficas- y decidir lo que harán con él. Donde se presenta la segunda interacción –dependiente a la decisión-, que vincula al individuo con un objeto receptor, haciendo referencia al descarte del objeto entregado. Finalizando con el abordaje que consta de un pequeño cuestionario, relacionado a la utilidad, del objeto entregado, y a la percepción que se tiene de éste, referente a sus características variables. No se integran preguntas relacionadas al descarte, ya que al hacerlo se manipula éste acto –que determino involuntario, por razones culturales.

Al considerar estar 30 minutos en el lugar, se espera repartir entre quince y veinte marcadores.

##### INTERVENCIÓN DEL CONTEXTO.

Actividad condicionada al intervenir el contexto.

La actividad se realizó utilizando el mayor flujo, detectado en el tránsito al oriente, contabilizando treinta personas en veinte minutos.

Los marcadores fueron ofrecidos como regalo a veinticinco individuos, siendo rechazado por seis. De los diecinueve que lo recibieron, se abordó a dieciocho sujetos.

Todos los individuos participantes decidieron conservar su marcador de libro, respondiendo unánimemente que lo usarían, que les parecía útil y bonito, con excepción de dos, que no compatibilizaban con la gráfica que les tocó. Variando la opinión en la pregunta referida directamente a la materialidad, donde se reconocía y hacía notar la fragilidad del papel de diario y del papel bond.

Se notaba preocupación por guardar y no perder el objeto para utilizarlo, pero era notoria la desconfianza que tenían con la resistencia y durabilidad de los dos marcadores de menor gramaje.

Varios individuos desconfiaban de este *regalo*, pensando que sería cobrado, pero lo recibían al saber que no era el caso.



Fig. 5 y fig. 6  
Ubicación: Costado del MNBA, cercano a Cardenal José María Caro  
Fecha : Sábado 20 de Julio, 2013  
Hora : 17.00  
Imágenes de registro personal.

### 3.2 EXPLORACIÓN DE CAMPO INFORMADA.

Para acercarme más al descarte como resultante del proceso de valoración en objetos que ya no cumplen la función para la que fueron diseñados, la exploración se realiza en lugares cotidianos, buscando objetos y lugares que contengan objetos preciados o con valor simbólico, como el desván.

##### MUSEOS

Universo estético de los objetos, albergando a los más bellos, haciéndolo frío y distante al universo cotidiano. Desde el ingreso al museo de viaja a lugares recreados por la temática y gracias a la taxidermia que revive el pasado en esta escena capturada en una vitrina cercana pero inalcanzable. Funcionando como una máquina del tiempo o una cápsula que mantiene los objetos del



Fig. 7  
Imagen de registro personal.

##### RELICARIOS COLGANTES

Con los relicarios el recuerdo se puede llevar siempre, pudiendo provenir de una imagen, un pequeño objeto o un perfume entre otros, cercano en todo momento, como ligando el pasado al presente cada vez que se abre.



Fig. 8  
Imagen de registro personal.

### 3.

#### Exploración.



### 3.

#### Exploración.

#### CAJAS Y COFRES

estas cajas son como baúles de recuerdos dormidos, manteniéndolos latente y protegiéndolos, como cementerios de objetos, que reviven y recrean al rescatarlos del pasado.



Fig. 9, Fig. 10 y Fig. 11  
Imágenes de registro personal.

#### ANIMITAS

Las animitas son creadas para refugiar el alma perdida luego de un accidente, siendo un espacio común para los vivos y los muertos. La conexión que se establece con este objeto se mantiene activa durante exista el recuerdo, manteniendo vivo el hecho con su representación en el lugar, y así el alma de la persona fallecida. Es un lugar de resguardo, que personaliza y retiene, teniendo un objeto activo que visitar.



Fig. 12, Fig. 13 y Fig. 14  
Imágenes de registro personal.

#### CEMENTERIOS

Los cementerios pueden ser considerados como lugares de resguardo de lo preciado, siendo en este caso cuerpos, cuerpos de personas amadas. Los *nichos*, *tumbas* y *mausoleos*, contenedores que se encuentra en su interior solo varían por su relación con el espacio, pero comparten la misma función, tratando de detener el tiempo y el olvido, negando la distancia y generando una relación con el lugar.



Fig. 15, Fig. 16 y Fig. 17  
Imágenes de registro personal.

#### MEMORIALES ESPONTÁNEOS

Cuando las animitas adquieren popularidad o en un mismo lugar mueren muchas personas por un mismo accidente, se generan estos memoriales espontáneos tomando gran protagonismo en el lugar, manteniendo activo un recuerdo compartido que trasciende en el tiempo.



Fig. 18  
Imagen de registro personal.

#### ALTARES

##### Altar familiar personal

Lugar personal que funciona como reserva de sentimientos alojados en un escenario de imágenes y objetos que componen el pasado, siendo un espacio íntimo de mediación entre el pasado y el presente.



Fig. 19  
Imagen de registro personal.

##### Altar público religioso

Corresponde a una representación de una divinidad para comunicarse con Dios a través de ésta. Por lo que es un lugar de gran valor religiosos que alberga un ser del pasado, recreándolo para hacer más cercana la relación.



Fig. 20, Fig. 21 y Fig. 22  
Imágenes de registro personal.

### 3.

#### Exploración.



## Exploración.

Fig. 23  
 Proyecto de Chloe Meineck, Inglaterra.  
 Imagen extraída de:  
<http://design-milk.com/london-design-festival-2012-dementia-music-box-by-chloe-meineck/>



MUSIC MEMORY BOX, 2012

Esta caja musical utiliza diferentes sentidos para recuperar la identidad personal y reconectarla con la familia y amigos que han perdido a través de demencia senil

Cada objeto representa un recuerdo feliz y desempeña una determinada pieza de música cuando se coloca en el centro del área.

FOREVER, 2013



Forever es la reproducción de una secuencia de objetos del pasado, donde se plantea a analiza la despedida de objetos con gran carga simbólica y que ya no se conservan.

Fig. 24  
 Proyecto de Gaby Vinig, Países Bajos.  
 Imagen extraída de:  
<http://www.gabyvinig.nl/?p=1087>

WEARABLE ABSENCE, 2010



Es un sistema que especula sobre un proceso para la recuperación de la memoria y la acción narrativa a través de tecnología inalámbrica y ropa dinámica con bio-sensores.

Los dispositivos de la prenda actúan de manera pasiva leyendo los sentimientos del sujeto y arrojando recuerdos que contiene trazas de la vida de una persona ausente.

Fig. 25  
 Proyecto de Studio Subtela, Canadá y Goldsmiths Digital Studios, Inglaterra.  
 Imagen extraída de:  
<http://www.wearableabsence.com>

## Exploración.

ALTARES DE LA AUSENCIA, 2014

“Los Altares de la Ausencia es un proyecto foto-gráfico que a partir de ciertos objetos particulares que familiares de detenidos desaparecidos guardan en la intimidad, intenta una representación visual sobre los hechos más terribles de nuestra historia reciente”. (Gastón Salas, 2014, p. 5)

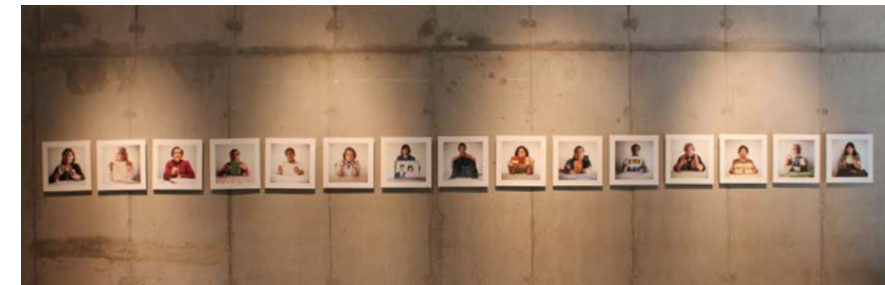


Fig. 26  
 Proyecto de Gastón Salas, Chile.  
 Imagen de registro personal

## 3.

### Exploración.

#### 3.4 ANÁLISIS.

Del estudio anterior se entiende de manera práctica el proceso de valoración por el que pasan los objetos, oscilando desde el valor efímero al valor simbólico y posiblemente volviendo al valor efímero, pero como la búsqueda bibliográfica lo arrojó, depende de las asociaciones y de la relación que cada persona establezca con los objetos, las que principalmente surgen de recuerdos o potenciales recuerdos, como capturas de momentos compuestos por el contexto y sus protagonistas, de experiencias, de lo memorable.

El objetopreciado, o de valoración simbólica expone toda su cualidad mnemónica cuando se genera una relación activa con éste, pasando inmediatamente a significar cosas nuevas, a activar recuerdos y a acompañar, siendo necesarios para mantener parte de lo perdido o de lo arrebatado, en el presente.

Desde ésta búsqueda aparecen características claves para las consideraciones de diseño, como materialidades, aspectos formales, técnicos, conceptuales y simbólicos necesarios de estudiar.

## 4. CONSIDERACIONES DE DISEÑO.

# 4.

## Consideraciones de diseño.

### 4.1 PROBLEMA DE DISEÑO.

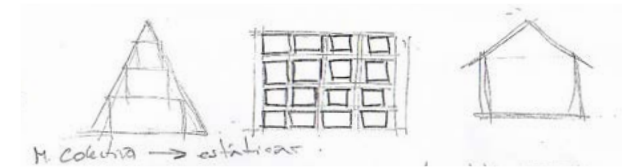
Diseño de un aparato del resguardo del valor de lo preciado para recuerdos condicionados por la muerte.

Este problema se desarrolla en torno a la *Memoria Individual*, tratando de aplacar la añoranza que se siente al perder a un ser amado y estudiando la interacción que se existe con los objetos en desuso.

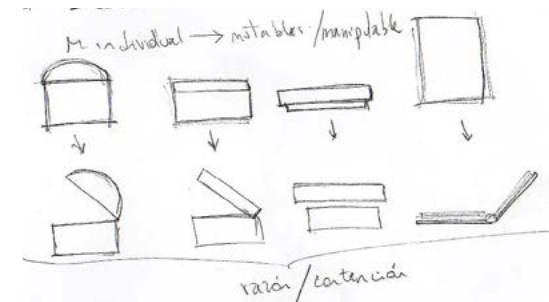
### 4.2 CLASIFICACIÓN DE OBJETOS QUE RESGUARDAN LO PRECIADO.

Los objetos encontrados en el segundo trabajo de campo arrojan características clasificables en dos grandes grupos que manifiestan la interacción que las personas generan con estos objetos.

El primer grupo, *Objetos de Memoria Colectiva*, reúne Animitas, Memoriales, Altares religiosos, Nichos, Museos, Tumbas y Mausoleos, con características en común como lo rígido, lo impermeable, la protección, la contención, lo iluminado, lo eterno y el muro como frontera impermeable, tratando de mantener cerca lo inalcanzable.



Mientras que el segundo grupo, *Objetos de Memoria Individual*, compuesto por Cajas de recuerdos, Relicarios y Altares Personales reúne conceptos en torno a lo traspasable, a proteger, contener, activar recuerdos, remover y umbral encontrado en el abrir como una frontera que vincula al pasado.



# 4.

## Consideraciones de diseño.



# 4.

Consideraciones de diseño.

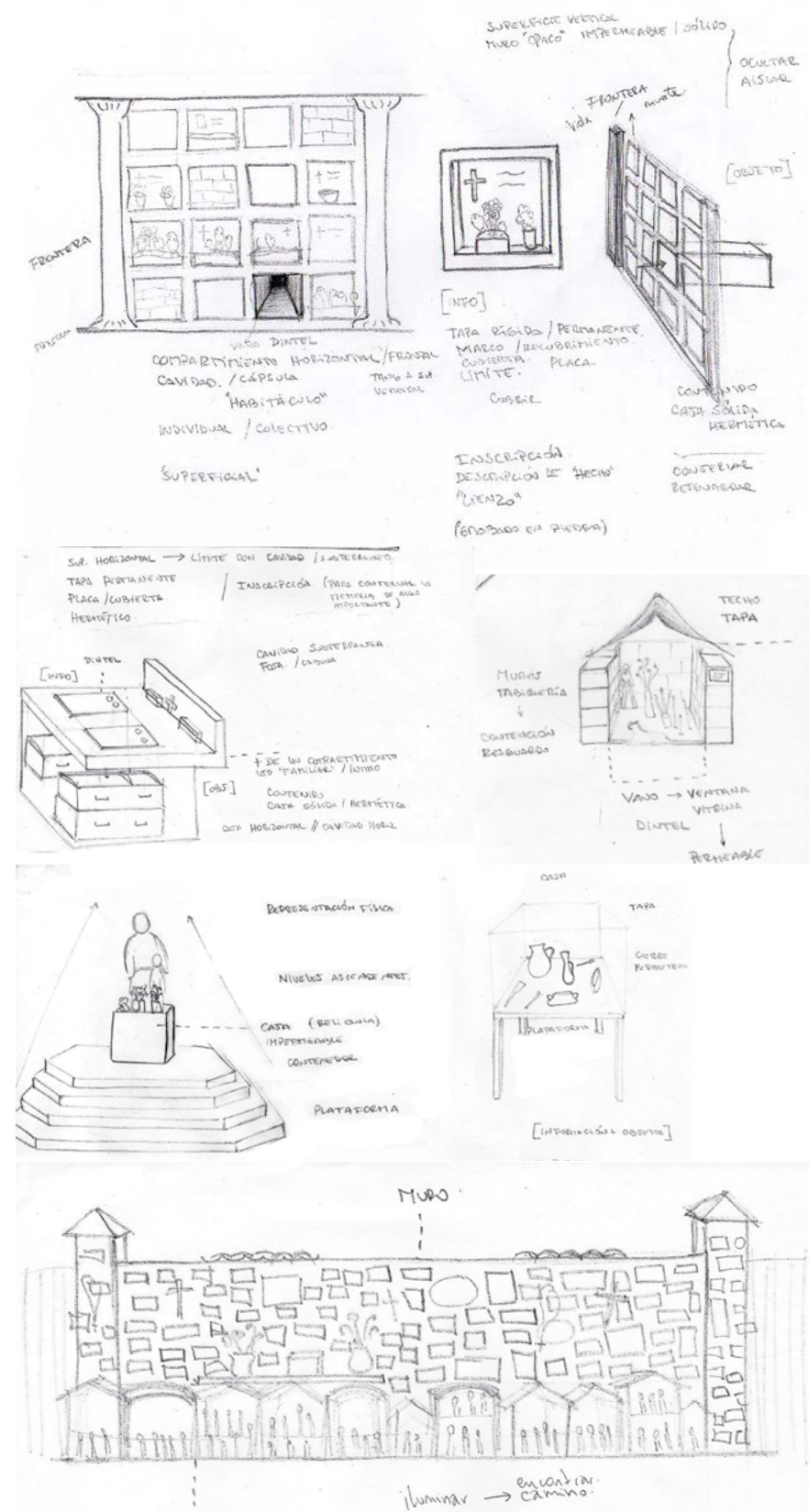
## 4.3.1 MEMORIA COLECTIVA

En la interacción con estos objetos no es posible un mayor acercamiento al contenido, por respeto o por su estructura no lo permite.

Esta condición, dada principalmente por el muro, la denomino como frontera, separando el pasado del presente y resguardando su contenido del deterioro.

Se rescatan las figuras piramidales en relación a lo divino y las cúbicas como representaciones de lo racional y de la contención.

## 4.3 DESARROLLO DE ASPECTOS TÉCNICOS Y SIMBÓLICOS EN LA INTERACCIÓN.



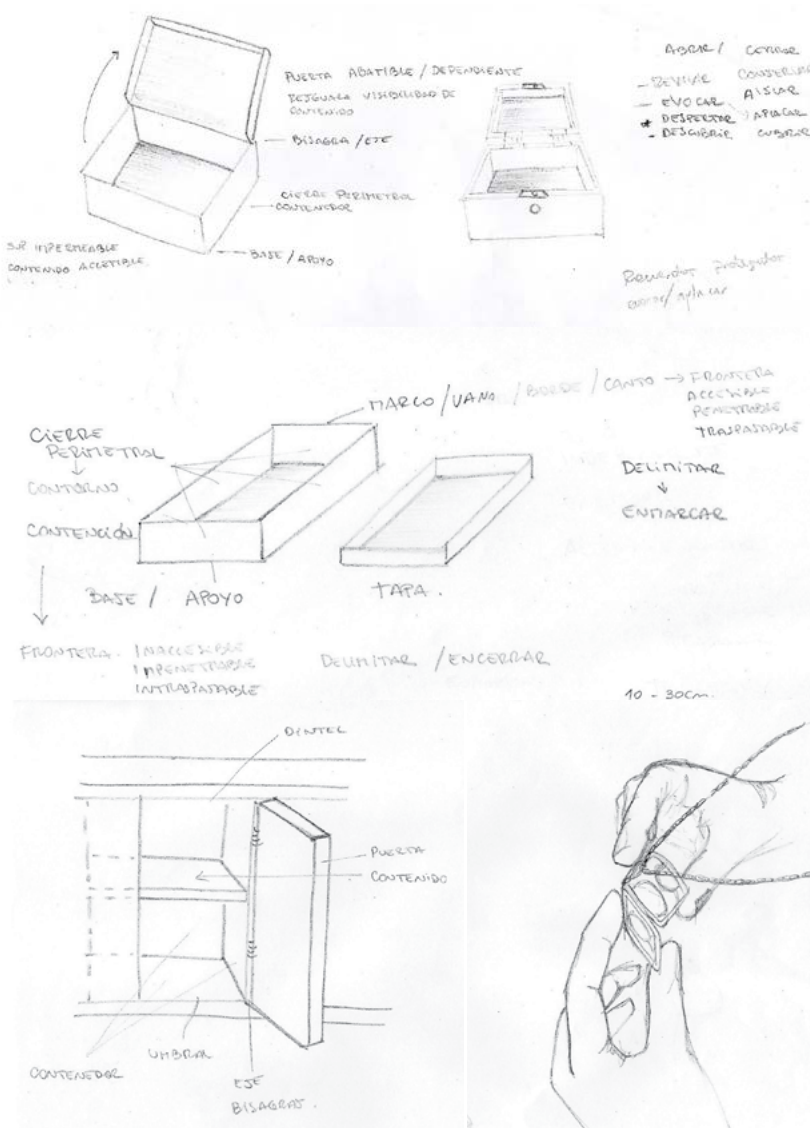
# 4.

Consideraciones de diseño.

## 4.3.2 MEMORIA INDIVIDUAL

Estos objetos tienen *lo expuesto* en común, lo accesible, pudiendo observar y manipular lo que hay en el interior. Reviviendo y reactivando recuerdos a través del contacto con estos objetos.

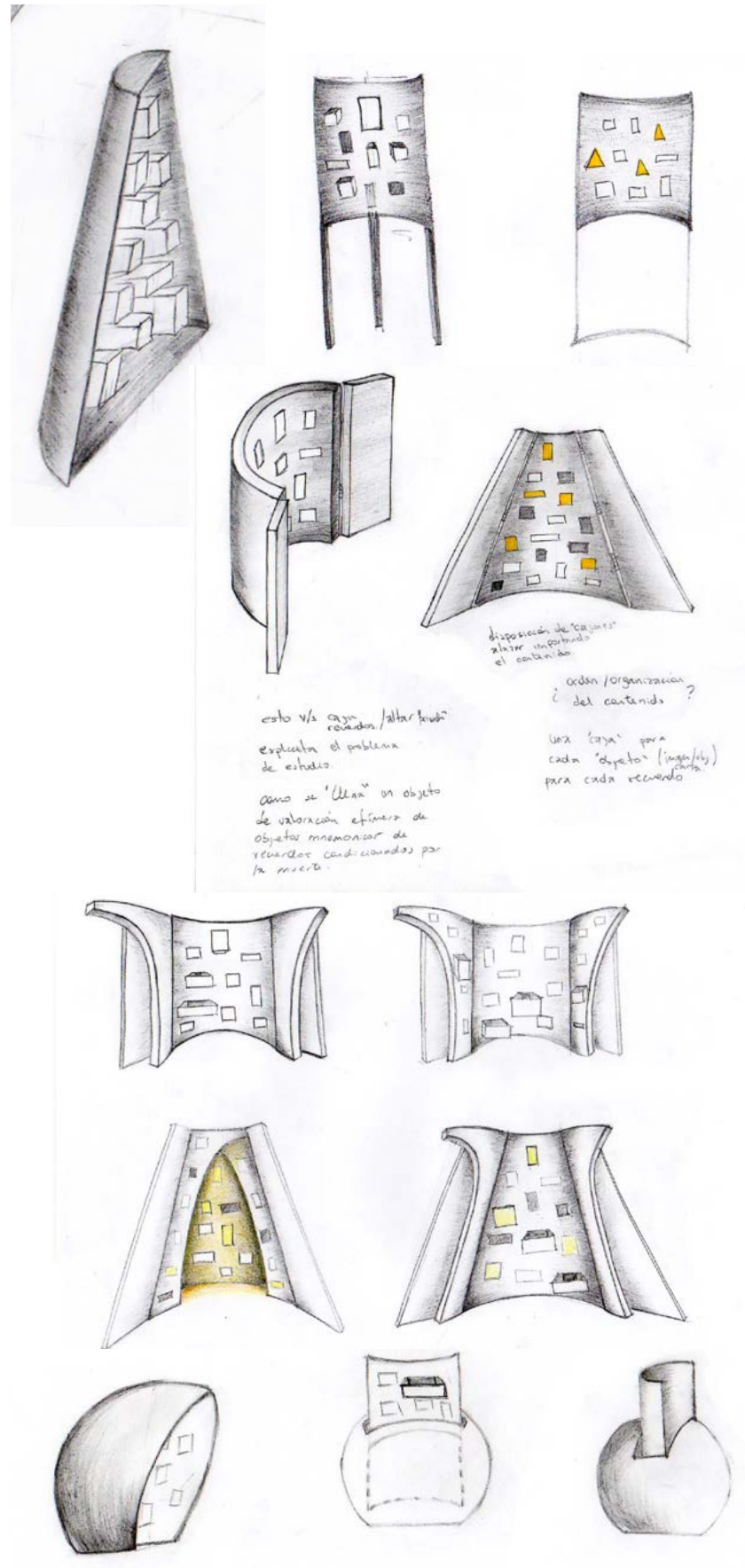
La bisagra y/o tapa activa la interacción y genera una pequeña atmosfera que resguarda la intimidad, así como también la estructura cúbica repetida en estos objetos.



# 4.

Consideraciones de diseño.

## 4.4 PRIMER ACERCAMIENTO.



# 4.

## 4.5 HACIA LA SOLUCIÓN.

Consideraciones de diseño.

### 4.5.1 EL MURO Y EL UMBRAL.

Lo primero que se rescata del análisis de los objetos que conservan lo preciado, es la *frontera* como elemento articulador y a la vez diferenciador entre ambos *grupos*, siendo en los Objetos de Memoria Colectiva un *muro* hermético que solo oculta, retienen y aleja, mientras que en los Objetos de Memoria Individual esta frontera es traspasable, cercana, permite revivir recuerdos en el primer acercamiento, en la apertura, en el sacar, un umbral que permite rescatar los objetos que cobija el pasado.

### 4.5.2 LO COLECTIVO Y EL LÍMITE.

El bloque lo hermético protegen la intimidad, lo frágil del pasado, de la pérdida, manteniendo el hecho presente pero el recuerdo dormido.

### 4.5.3 LO VERTICAL Y LA ILUMINACIÓN.

La iluminación ascendente reúne el gesto rescatado en altares religiosos con la representación triangular de la espiritualidad, junto a la luz tenue y cálida que emana desde animitas, velas que guían y protegen el camino de las almas perdidas con este *fuego eterno*, que mantiene latente el pasado.

### 4.5.4 LOS RECUERDOS Y LO ASCENDENTE.

Los recuerdos y lo ascendente se unen en el concepto *etéreo*, que por un lado se define como vago, sutil o vaporoso, tal como algunos recuerdos, y por otro como perteneciente o relativo al cielo, relacionado a lo ascendente.

### 4.5.5 LOS PUENTES Y LA FRONTERA.

Al ver el límite del pasado y del presente representado en una *frontera* se detecta la necesidad de traspasarla, de traspasar el pasado latente o de *visitarlo* constantemente recuperando los recuerdos resguardados en los objetos desde la frontera hermética o muro que construye la muerte, que hace los recuerdos más lejanos por la ausencia.

### 4.5.6 LA SATURACIÓN Y LA CERCANÍA.

Mientras más terrenal se siente la *pérdida*, más saturadas se observan las superficies cercanas al suelo de objetos que vinculan al ser amado fallecido a la vida.

# 4.

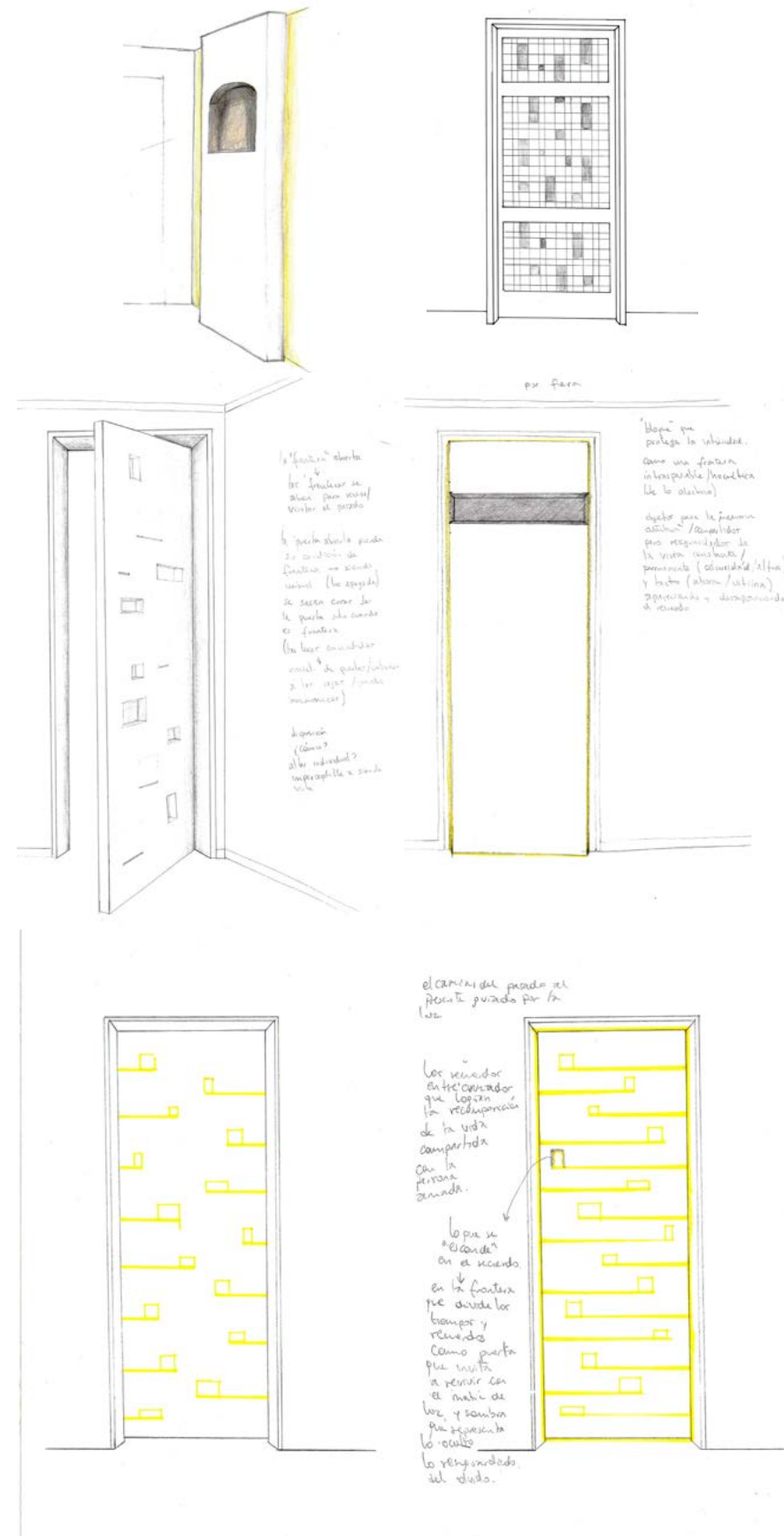


# 4.

## 4.6 SEGUNDO ACERCAMIENTO.

Consideraciones de diseño.

Para lograr la proyección de iluminación deseada es necesario crear un marco nuevo que no interfiera y que refleje parte de la luz.



# 5. EL PROYECTO

# 5.

El proyecto.

## 5.1 LAS DECISIONES

Buscando llenar un objeto de simbolismos para estudiar el proceso de valoración y el resguardo de lopreciado se elige la puerta, como vínculo entre lo técnico-efímero y conceptual-simbólico.

# 5.

El proyecto.

### 5.1.1 EL MURO Y EL UMBRAL.

Buscando alternativas donde se complementen estos dos conceptos, se encuentra la puerta, como límite traspasable, como *frontera* de la intimidad que a la vez es *umbral*, donde todos los conceptos se adhieren y repelen generando lazos que fortalecen las decisiones proyectuales de ambos grupos, representados en un objeto, en la puerta.

### 5.1.2 LO COLECTIVO Y EL LÍMITE.

Por el lado exterior de la puerta, por fuera del área de intimidad, se trabaja la zona superior como contenedor para exponer la cualidad lejana de los objetos cuando representan la *memoria colectiva*, debiendo estar resguardados del tacto, del desgaste y del paso del tiempo. El resto de la puerta se deja completamente despejado, como un muro de resguardo.

### 5.1.3 LO VERTICAL Y LA ILUMINACIÓN.

Con la iluminación se pretende representar una protección espiritual en la ascendencia, resguardando y guiando la esencia de los objetos, los recuerdos presentes en ellos. Con tres líneas de luz verticales presentes en la parte *interna* de la puerta, en el área íntima, y bordeándola completamente, al igual que en los cajones, representando la memoria latente.

### 5.1.4 LOS RECUERDOS Y LO ASCENDENTE.

Lo etéreo que vincula lo ascendente con los recuerdos se simboliza relacionando la lejanía de la pérdida por el olvido a lo más vago que son cada vez los recuerdos, disminuyendo así la densidad de éstos al estar más arriba.

### 5.1.5 LOS PUENTES Y LA FRONTERA.

Los *puentes* que traspasan esta *frontera*, como los recuerdos el tiempo, representados en *cajones* de diversos tamaños, permiten la sensación de rescatar objetos del pasado, encontrando en el hermetismo del *muro*, en la *puerta*, leves fisuras que hacen que se pierda esta condición, pudiendo revivir recuerdos mediante los objetos resguardados.

5.1.6 LA SATURACIÓN Y LA CERCANÍA.

La saturación en la disposición de estos cajones es más densa cuando la persona amada fallecida está más presente en nosotros, cuando se tienen más objetos que representan los recuerdos que nos ligan a éstas, mientras que al desvanecerse la relación los objetos van ascendiendo de posición, por lo que se mantiene una menor densidad, siendo de manera contraria si este *puerta* fuese un altar religioso.

5.1.7 LAS VETAS Y LA MEMORIA.

Después de seleccionar la madera como material de resguardo por la nobleza que conserva esta materia prima, la calidez y la constante aparición en los referentes, se puede hacer una analogía de los recuerdos de nuestra vida que guardamos en nuestra memoria, siendo representados con objetos para mantenerlos latentes, con las vetas de los árboles que son el reflejo de la vida y antigüedad de éstos.

Por lo que se utiliza, en la cara exterior, una chapa de textura media, tonalidad cálida y aspecto sólido, como el cedro, alejando el pasado y lo *perdido*, basándome en la rigidez del muro.

Mientras que para la cara interior de la puerta, se selecciona una chapa con la veta definida, como la encina, dispuesta de manera vertical para lograr un efecto de mayor longitud, haciendo el inicio y el fin de la veta casi inalcanzables, como algunos recuerdos. Las vetas guiarán el recorrido por la memoria, donde surgen grietas como cicatrices de luz, representando hechos que marcan la vida y acogen recuerdos, que se reviven al abrir estos cajones que resguardan del olvido el vínculo entre el presente y el pasado

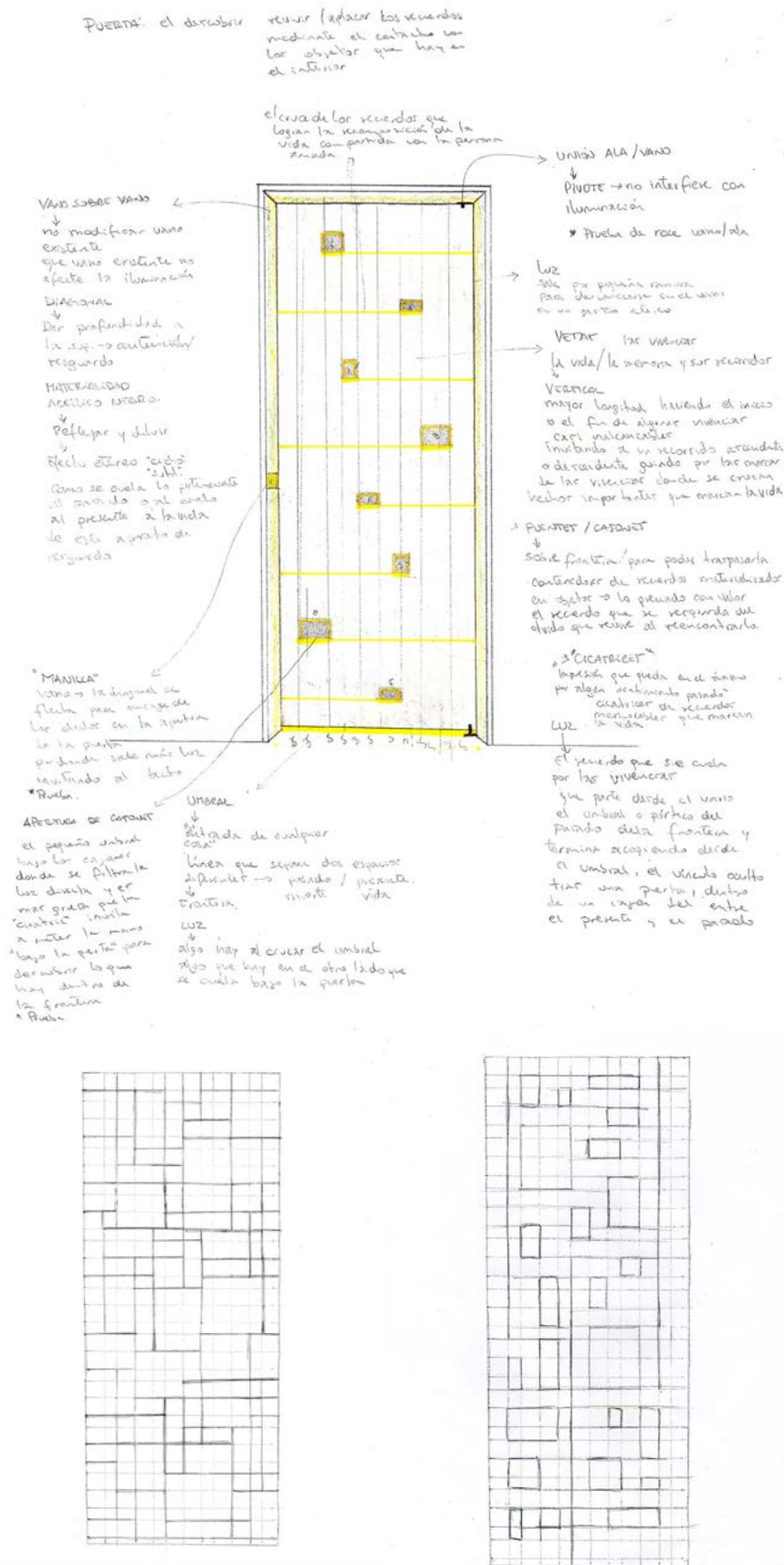
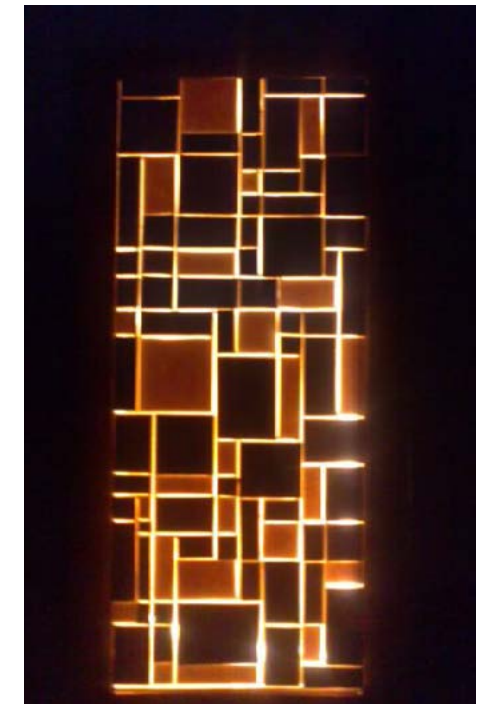


Fig. 27 y Fig 28  
 Maquetas de iluminación, escala 1:7  
 Imágenes de registro personal.





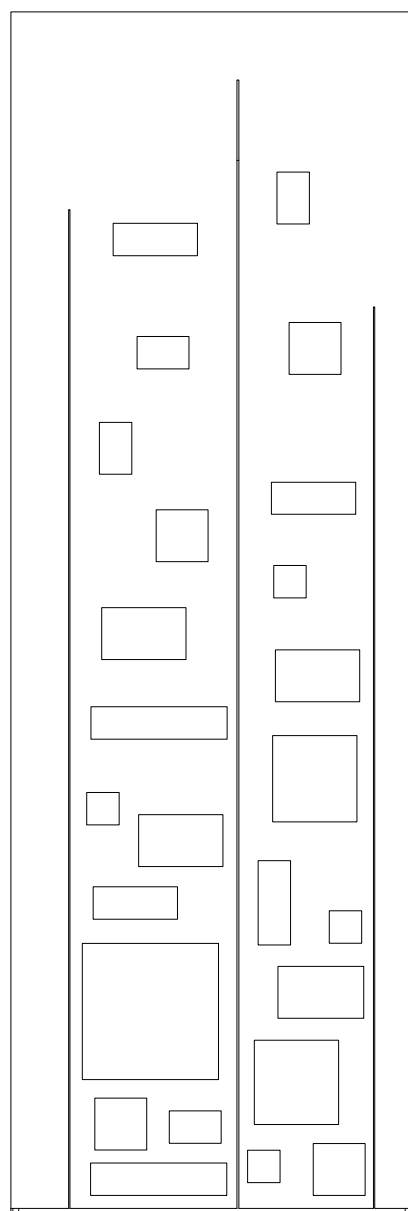
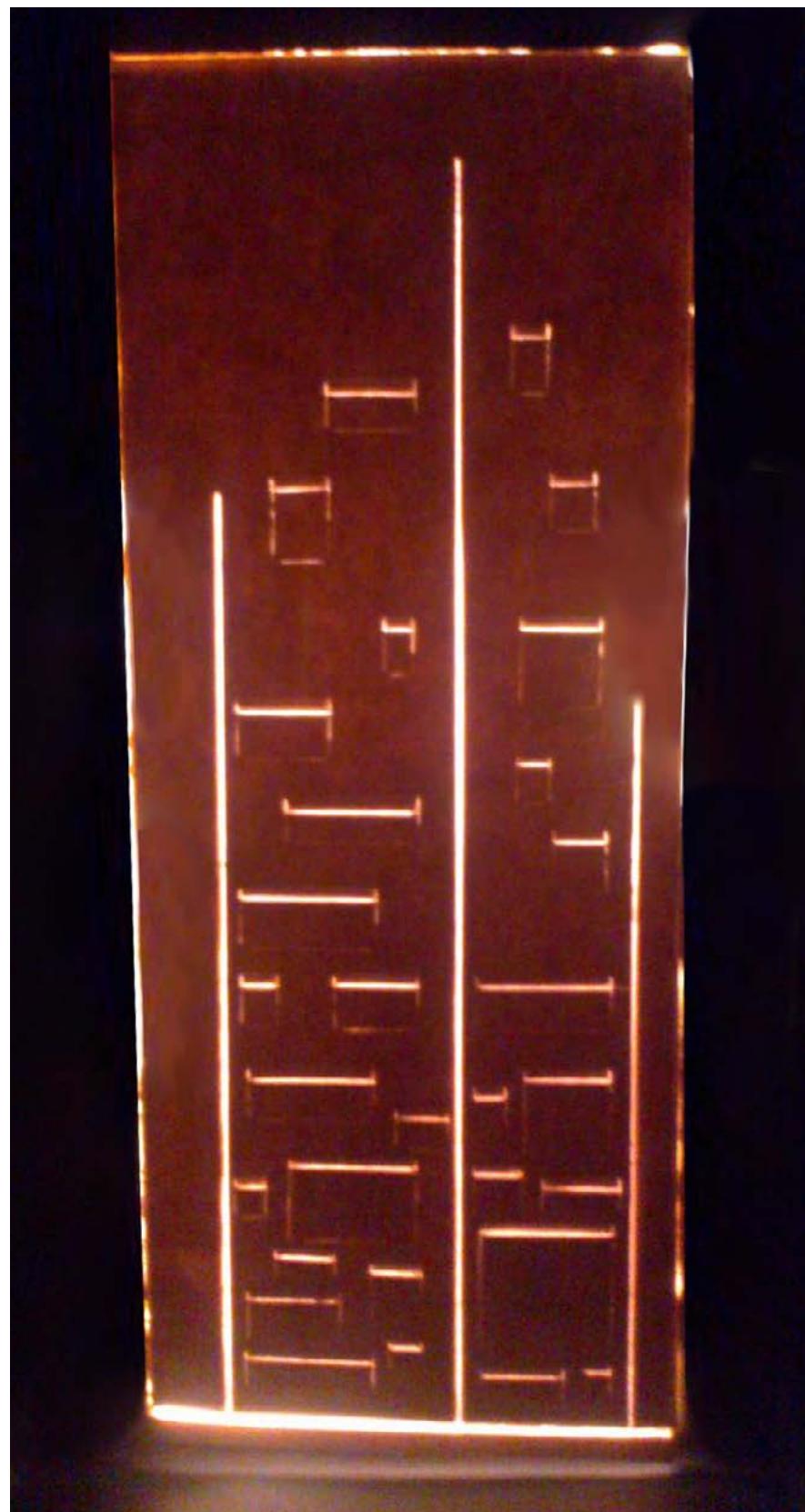


Fig. 29 y Fig.30  
Boceto digital y maquetas de iluminación,  
escala 1:7  
Imágenes de registro personal.



### 5.3 MATERIALES Y PRESUPUESTO ESTIMADO.

Este presupuesto es un ejercicio referencial para vislumbrar los gastos que requeriría un desarrollo más acabado del proyecto, desarrollando más experimentaciones en torno al problema de investigación y a las características técnicas.

El listado corresponde a la construcción de una puerta, por lo que se debería multiplicar por los prototipos de cada experimentación en campo, incluyendo además los materiales extras para pruebas más específicas y las horas de trabajo involucradas en el desarrollo de la investigación, que suman aproximadamente \$2.400.000.

Con los valores considerados, el valor estimado mínimo del desarrollo completo del proyecto en dos años de investigación sería de \$15.000.000

| MATERIALES                                 | CANTIDAD | PRECIO           |
|--|----------|------------------|
| Listones y molduras de pino                | 17       | \$25.000         |
| Tableros MDF 3mm                           | 2        | \$10.000         |
| Chapas M <sup>2</sup>                      | 7        | \$30.000         |
| Pivote                                     | 1        | \$3.000          |
| Acrílicos (800*300)                        | 4        | \$40.000         |
| Iluminación (leds, cables, Arduino, otros) |          | \$74.000         |
| Género M <sup>2</sup>                      | 1        | \$3.000          |
| Fijaciones                                 |          | \$3.000          |
| Terminaciones                              |          | \$10.000         |
| Transporte                                 |          | \$35.000         |
| Hora hombre (construcción)                 | 160      | \$320.000        |
| Otros                                      |          | \$50.000         |
| <b>TOTAL:</b>                              |          | <b>\$603.000</b> |

Tabla 1. Presupuesto.  
Elaboración propia

El proyecto.

La investigación del proyecto se desarrolló aproximadamente en diez meses de trabajo continuo, contemplando en la práctica quince meses, los que debieron ser compatibilizados con requerimientos académicos y laborales.

Para detallar de manera clara el proceso y los tiempos involucrados, el desarrollo de la planificación se ordenó en base a las fases del proyecto, identificando los meses de trabajo por números del 1 al 10, como representación de un trabajo continuo, que se desarrolló durante tres semestres académicos.

Siendo la última planificación la construcción del prototipo, realizada continuamente durante noviembre desde domingo 2 hasta el lunes 17 del mismo mes, debiendo ser extendida hasta el miércoles 19 por inconvenientes técnicos, resultando como fecha final de la primera evaluación el jueves 20 de noviembre.

#### 5.4.1 LAS TRES PRIMERAS FASES.

Los aspectos estructurales del problema, la construcción del marco teórico-conceptual y la exploración de campo y referentes se desarrollan aproximadamente de 5 meses de trabajo continuo y organizado. Con el ritmo académico y laboral, estas tres etapas de exploración e investigación bibliográfica y discusión se trabajaron durante el semestre de IBM y el primer semestre del Proyecto de Título, logrando un real acercamiento a lo que sería el diseño del objeto final.

El proyecto.

| Actividad /<br>Semana      | Mes 1 |   |   |   | Mes 2 |   |   |   | Mes 3 |    |    |    | Mes 4 |    |    |    | Mes 5 |    |    |    |
|----------------------------|-------|---|---|---|-------|---|---|---|-------|----|----|----|-------|----|----|----|-------|----|----|----|
|                            | 1     | 2 | 3 | 4 | 5     | 6 | 7 | 8 | 9     | 10 | 11 | 12 | 13    | 14 | 15 | 16 | 17    | 18 | 19 | 20 |
| Planteamiento del Problema | *     |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Objetivos                  |       | * |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Preguntas de investigación |       |   | * |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Justificación              |       |   |   | * |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Metodología de trabajo     |       |   |   |   | *     |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Marco teórico              |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Antecedentes Iniciales     |       |   |   |   |       | * |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Búsqueda bibliográfica     |       |   |   |   |       |   | * | * | *     |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Discusión bibliográfica    |       |   |   |   |       |   |   |   | *     | *  |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Camino Autoral             |       |   |   |   |       |   |   |   |       | *  | *  | *  |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Exploración                |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Primeros trabajos de campo |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    | *     | *  | *  |    |       |    |    |    |
| Segundo trabajo de campo   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    | *  | *  |       |    |    |    |
| Proyectos referentes       |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    | *     | *  |    |    |
| Análisis                   |       |   |   |   |       |   |   |   |       |    |    |    |       |    |    |    |       | *  | *  |    |

Tabla 2. Planificación.  
Elaboración propia.

# 5.

## El proyecto.

### 5.4.2 HACIA EL OBJETO.

En el segundo semestre del presente año se ejecutaron la cuarta y quinta etapa, durante los cuatro meses previos a la construcción del objeto, analizando de manera fundamental aspectos técnicos y simbólicos de los objetos que se toman como referencia para las decisiones conceptuales y la exploración morfológica.

| Actividad /<br>Semana                     | Mes 6 |    |    |    | Mes 7 |    |    |    | Mes 8 |    |    |    | Mes 9 |    |    |    |
|---|-------|----|----|----|-------|----|----|----|-------|----|----|----|-------|----|----|----|
|   | 21    | 22 | 23 | 24 | 25    | 26 | 27 | 28 | 29    | 30 | 31 | 32 | 33    | 34 | 34 | 36 |
| Desarrollo del problema de diseño         | *     | *  |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Clasificación de segundo trabajo de campo |       |    | *  | *  |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Estudio de segundo trabajo de campo       |       |    |    |    | *     | *  | *  |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Bocetaje                                  |       |    |    |    |       |    |    | *  |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Análisis de segundo trabajo de campo      |       |    |    |    |       |    |    |    | *     | *  | *  |    |       |    |    |    |
| Bocetaje                                  |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    | *  |       |    |    |    |
| El proyecto                               |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |
| Exploración morfológica                   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    | *     | *  |    |    |
| Materiales y presupuesto                  |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    | *  |    |
| Planificación                             |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    | *  |    |
| Bocetos de construcción                   |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    |    |       |    |    | *  |

Tabla 3. Planificación.  
Elaboración propia.

### 5.4.3 ÚLTIMAS FASES.

En el último mes del desarrollo de este proyecto de investigación, correspondiente a Noviembre del presente año se realizan actividades relativas a la construcción del objeto y su testeo, realizado con los sujetos de estudio, para culminar con la evaluación de los resultados y su consideración en el primer rediseño.

# 5.

## El proyecto.

| Actividad /<br>Día        | Mes 10 |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
|---------------------------|--------|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|--|
|                           | 2      | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |  |
| Compra de materiales      | *      | * | * | * |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Corte puerta MDF y marcos | *      |   | * |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Corte laser de materiales |        | * |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Armado de cajones         |        |   |   | * | * | * |   |   |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Código                    |        |   |   |   | * | * | * | * |    |    |    |    | *  | *  | *  |    |    |    |    |  |
| Ensamble 1                |        |   |   |   |   |   |   | * |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Enchape                   |        |   |   |   | * |   |   |   |    | *  | *  | *  |    | *  |    |    |    |    |    |  |
| Circuito                  |        |   |   |   |   | * | * | * | *  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Ensamble 2                |        |   |   |   |   |   |   |   | *  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Suples                    |        |   |   |   |   |   |   |   | *  | *  |    |    |    |    |    |    |    |    |    |  |
| Terminaciones             |        |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    | *  | *  | *  | *  |    |    |    |    |  |
| Solución de imprevistos   |        |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | *  | *  | *  |    |  |
| Primera Instalación       |        |   |   |   |   |   |   |   |    |    |    |    |    |    |    | *  |    |    | *  |  |

Tabla 4. Planificación.  
Elaboración propia.

# 5.

El proyecto.

## 5.4.4 VALIDACIÓN.

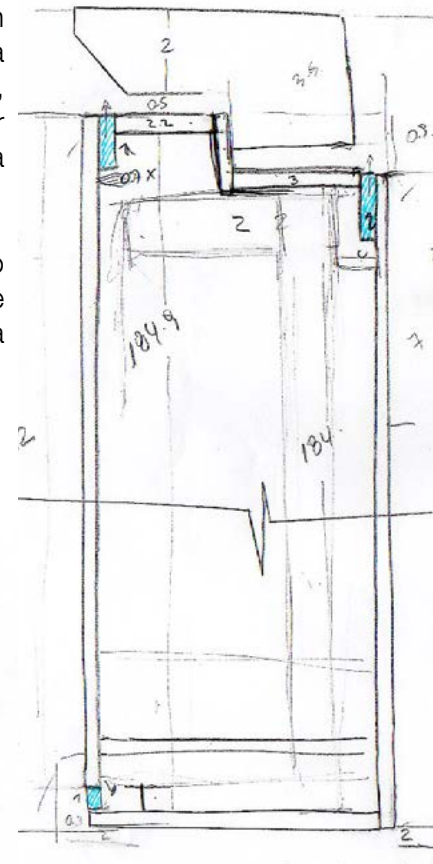
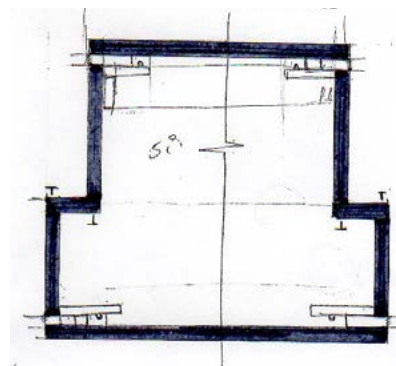
| Actividad /<br>Día | Mes 10 |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|--------------------|--------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
|                    | 21     | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Primera prueba     | *      | *  | *  |    |    |    |    |    |    |    |
| Observaciones      |        | *  |    |    |    |    |    |    |    |    |
| Entrevista         |        |    | *  |    |    |    |    |    |    |    |
| Segunda prueba     |        |    |    |    | *  | *  | *  | *  | *  |    |
| Observaciones      |        |    |    |    |    |    |    | *  |    |    |
| Entrevistas        |        |    |    |    |    |    |    |    | *  |    |
| Análisis           |        |    |    |    |    |    |    |    |    | *  |
| Correcciones       |        |    |    |    |    |    |    |    |    | *  |

Tabla 5. Planificación.  
Elaboración propia.

## 5.5 BOCETOS DE CONSTRUCCIÓN.

Para la construcción no se hicieron planos, ya que este objeto nunca pasará por un proceso industrial, y la forma inicial puede variar según los datos arrojados por la evaluación.

En el caso de este primer prototipo se utilizaron bocetos simples que permitían ordenar las piezas y la ejecución



# 6. EL PROTOTIPO.



## 6.1 CONSTRUCCIÓN

### SUPLES

El Tamaño de la puerta diseñada corresponde a la más pequeña de los tres sujetos de estudios para no hacer modificaciones entre cada prueba, por lo que se deben agregar suples en el espacio superior y en los bordes según cada caso.

Estos suples están compuestos por listones de madera de 1cm a 2" hasta sumar el tamaño necesario.

### MARCO

El marco está compuesto por 3 molduras de pino unidas entre sí, enchapadas en cedro y con una terminación diagonal en acrílico negro. Estructura interna



Para una mejor estabilidad y resistencia fue necesario crear un marco interior, donde soportar la estructura visible de la puerta. Esta estructura interna consiste en dos listones cepillados verticales y uno horizontal en la parte superior, siendo estos dos últimos de 1" x 2" y el que resta de 2" x 2"

Fig. 31: Marco ensamblado.  
Fig. 32: Marco enchapado.  
Imágenes de registro personal.

### CARA INTERIOR

El corte de la cara interior de la puerta, donde se encuentran los cajones, debió ser trazado previamente con la ayuda de una plantilla a escala real, para luego ser perforado con un taladro y cortado a pulso con una caladora.

El posterior enchape en encina de esta cara de la puerta permite un acabado preciso y permite el corte del trozo necesario para la cara visible de los cajones.



Fig. 33: Corte  
Fig. 34: Cara interior enchapada.  
Imágenes de registro personal.

## CORTE DE PIEZAS

Para lograr un corte más preciso y rápido se decidió utilizar el corte laser en piezas de MDF como cajones, bordes y piezas internas, así también en piezas de acrílico que potencian la iluminación de la puerta.

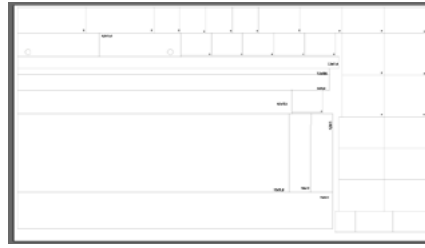


Fig. 35: Archivo de corte.  
Fig. 36: Inventario de piezas.  
Imágenes de registro personal.

## ARMADO DE CAJONES

El proceso de armado de los cajones comienza al adherir el género púrpura en su interior, seguido del enchape de cedro en su exterior y posterior enchape de encina en su frente, trozo obtenido de la *cara interior* de la puerta.



Fig. 37: Cajones forrados y armados.  
Fig. 38: Cajones enchapados.  
Imágenes de registro personal.

## PRIMER ENSAMBLE

El primer ensamble corresponde a la unión de la estructura interna con el marco de la puerta, que incluye los acrílicos en los extremos y los soportes de las tiras de leds, mediante unos suples que otorgan rigidez y unifican la estructura para recibir la cara exterior y el cajón perteneciente a la memoria colectiva.

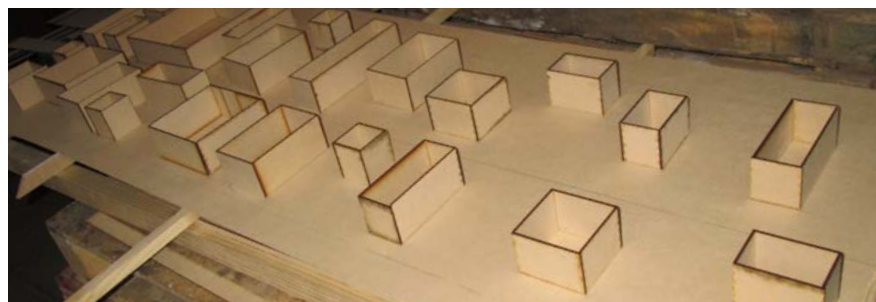


Fig. 39: Cajones cara exterior con soporte de cajones.  
Imagen de registro personal.

## CARA EXTERIOR

Al ensamblar la cara exterior completamente es posible realizar el enchape en cedro y montar la vitrina móvil de acrílico negro traslúcido y sus extensiones fijas.



Fig. 40: Enchape de cara exterior.  
Imagen de registro personal.

## ILUMINACIÓN

Las tiras de leds se fijan en los soportes ya adheridos, bordeando el interior del marco, subiendo por las líneas verticales previamente marcadas y en los bordes superiores de los cortes en la cara interior de la puerta.

Estas tiras de leds van conectadas a la placa Arduino que procesa el código para la coreografía de iluminación, alimentada por una batería de 12V que le proporciona autonomía al objeto.

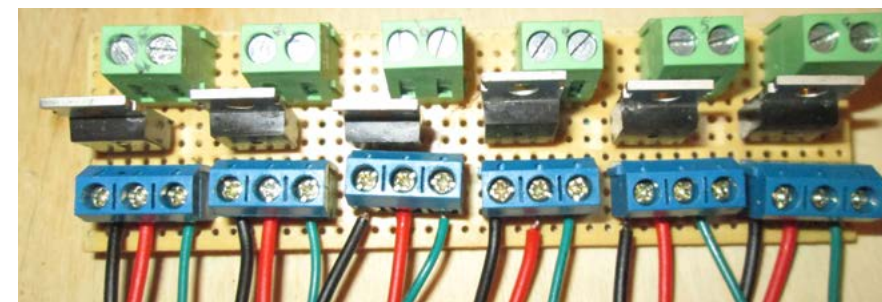
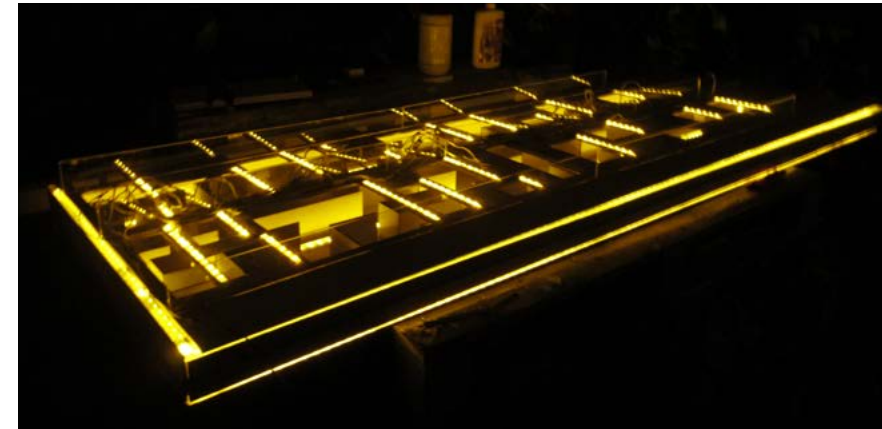


Fig. 41: Cajones forrados y armados.  
Fig. 42: Cajones enchapados.  
Imágenes de registro personal.



6.

El prototipo.

## SEGUNDO ENSAMBLE

Teniendo lo anterior ensamblado solo falta agregar la cara interior de la puerta como una tapa, donde serán dispuestos los cajones siguiendo el dibujo de las betas, introduciendo y ocultado en un cajón la batería y en otro la placa.



Fig. 43: Incorporación de circuito eléctrico  
Imagen de registro personal.

## TERMINACIONES

Cada superficie enchapada debe ser lijada y sellada con un sellante de madera a la piroxilina, para suavizar la superficie sin modificar las características, repitiendo el proceso una vez que se haya secado.



Fig. 44: Aplicación de sellante de madera.  
Imagen de registro personal.

6.

El prototipo.



Fig. 45: Prototipo, cara interior.  
Imagen de registro personal.

6.

El prototipo.

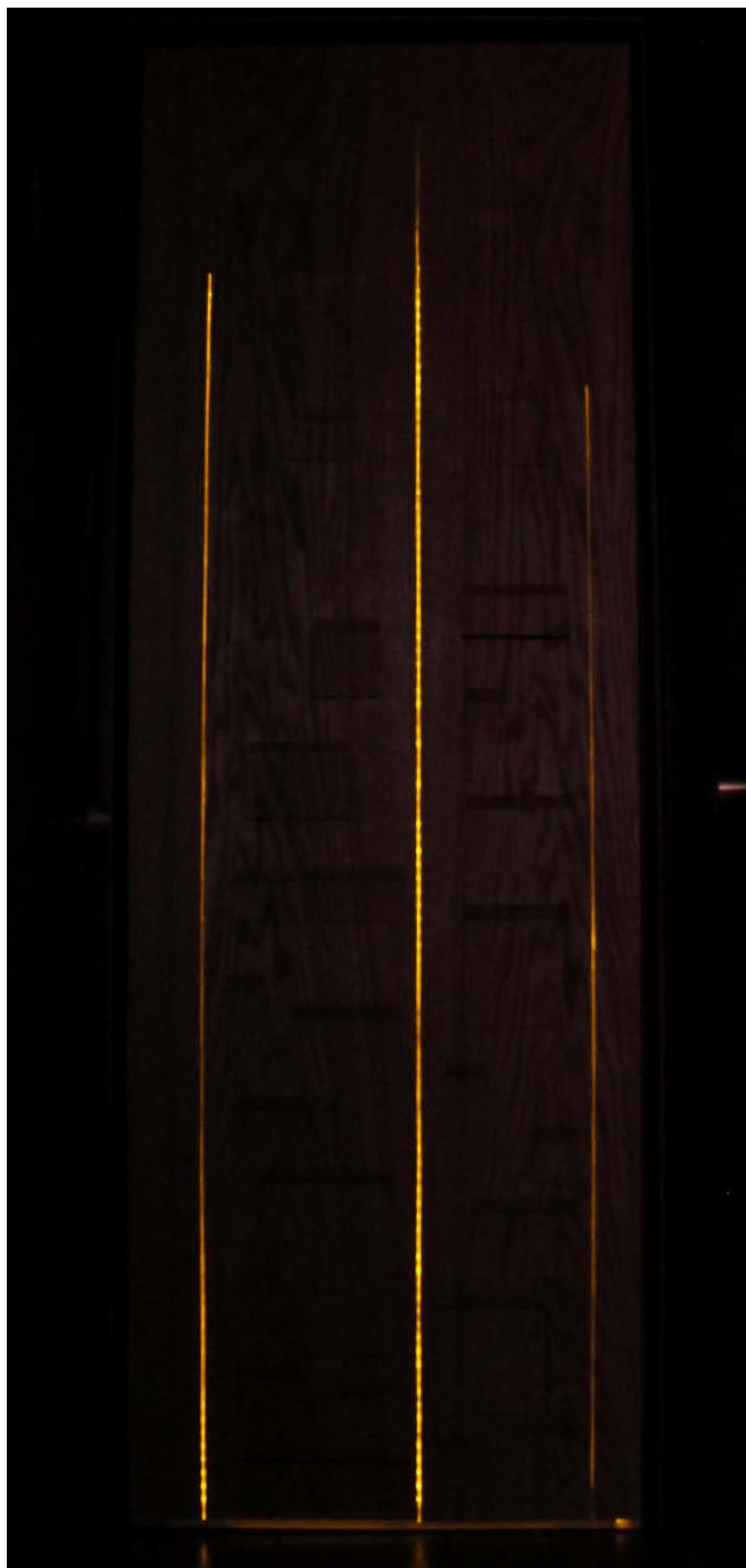


Fig. 46: Prototipo, cara interior.  
Imagen de registro personal.

6.

El prototipo.



Fig. 47: Prototipo, cara exterior.  
Imagen de registro personal.



## 6.

El prototipo.



Fig. 48: Prototipo, cara exterior.  
Imagen de registro personal.

## 6.2 TESTEO.

Para las pruebas del prototipo se contemplaron tres sujetos de estudio con distintos parentescos con el conviviente fallecido.

El primer caso corresponde a un hijo de 27 años que perdió a su madre hace 5 años, el segundo a una mujer de tercera edad que quedó viuda hace 3 años y el último a una sobrina de 35 años que perdió a tía en enero del presente año.

Solo en el último caso el sujeto de estudio comparte su casa con otros familiares.

### 6.2.1 INSTALACIÓN.

Para la instalación se coordina la primera visita con el sujeto de estudio, estimando un tiempo de intervención en la residencia de dos horas. La puerta a intervenir debe ser seleccionada por el sujeto de estudio, teniendo como requisito el estar relacionada a la persona fallecida.

- retirar la puerta seleccionada junto a las bisagras.
- instalar los suples, en el caso de ser necesarios.
- fijar el marco a los suples con la parte de acrílico al interior de la habitación.
- introducir el pivote superior de la puerta en la perforación superior del marco y dejarla caer en el pivote inferior.
- activar el sistema de iluminación.

### 6.2.2 INDICACIONES.

Se dan las menores indicaciones posibles para que la relación que se establezca con el objeto no esté condicionada, y se cree una conexión espontánea y única entre el sujeto de estudio y el objeto.

- entender el objeto como una conexión con el familiar o conviviente fallecido
- los cajones son para usarlos en relación a la persona fallecida

### 6.2.3 VISITA DE OBSERVACIÓN.

Las visitas de observación tienen como objetivo conocer en vivo la relación que se genera con el objeto para un registro más puro y menos condicionado por las respuestas de la conversación guiada que pueden ser más estructuradas o lógicas.

## 6.

El prototipo.

# 6.

El prototipo.

## 6.2.4 CONVERSACIÓN GUIADA.

Con las conversaciones guiadas se espera obtener información de la experiencia que se generó con la puerta durante los días de prueba y las emociones que surgieron, así como también una evaluación técnica del objeto, siendo datos claves para el posterior análisis del objeto y su rediseño.

Para la evaluación técnica se contempla la dificultad en la apertura de los cajones y de la puerta, la intensidad y el ciclo de iluminación y tanto el tamaño como la disposición de los cajones.

En el caso de la evaluación simbólica se recopila información sobre cómo se siente el objeto, cómo se establece la relación con éste, en cuantos momentos se visita, cómo es el tiempo de conexión, que sentidos de percepción se usan, cuánto se piensa en este nuevo objeto, cómo remueve el pasado, qué sentimientos surgen, qué objetos se guardaron y qué objetos faltaron.

## 6.3 CASO 1

Caso Hijo - Madre  
Ubicación La Florida  
Testeo 17 Noviembre

Fallido por fallas técnicas en circuito de iluminación y posterior disponibilidad de sujeto de estudio.

## 6.4 CASO 2

Caso Esposa - Esposo  
Ubicación Maipú  
Testeo 20 Noviembre – 23 Noviembre

Esta persona de tercera edad demuestra y expresa su curiosidad por este "objeto complejo", esperando conocer su función y modo de manipulación.

Al recibir las indicaciones comienza inmediatamente a buscar los objetos, llenos de valor simbólico, que utilizará para el testeo. La mayoría de los cajones fueron utilizados, con excepción de los ubicados en el extremo inferior por su difícil acceso, sin presentar un orden cronológico ni otras asociaciones. Al sacar los objetos de los cajones, para desinstalar la puerta, se volvía a revivir cada recuerdo albergado en el objeto, conteniéndolo y observándolo antes de dejarlo para retirar otro objeto.



Fig. 49: Cara exterior en uso. Imagen de registro personal.

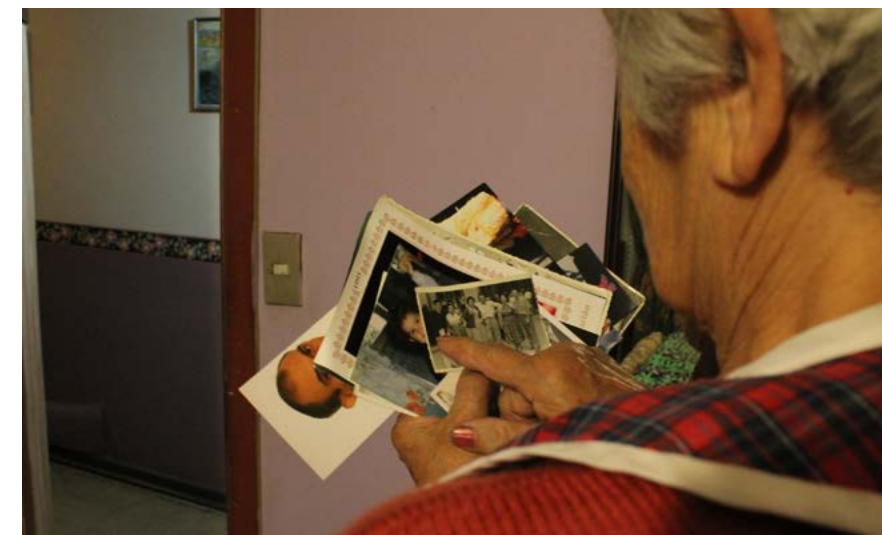


Fig. 50: Contemplación de imágenes Imagen de registro personal.

# 6.

El prototipo.



## 6.5 CASO 3

Caso Sobrina - Tía

Ubicación Maipú

Testeo 25 Noviembre – 29 Noviembre

Desde el momento que supo del proyecto y del testeo, se ofreció entusiasmada para participar, pensando en los objetos que ella conservaba en relación a su tía para utilizarlos cuando le llegara la puerta.

Luego de la instalación se le dieron las indicaciones aclarando sus dudas y volviendo a recordar los objetos que podría utilizar.

Se guardó objetos que la “Tía” usaba habitualmente, que necesitaba para desenvolverse a diario, y otros que se metían y se sacaban de los cajones por su actual uso, como aros, lentes, objetos heredados que pasan a cumplir el rol de los relicarios, que resguardan y transportan el recuerdo.

Observo la puerta durante todos los días de prueba, logrando sentir una conexión con los recuerdos, activados por resguardo que ofrecía este objeto nuevo.



Fig. 51: Puerta instalada.  
Imagen de registro personal.

## 6.6 ANÁLISIS

Con el primer testeo se detectó que el tiempo considerado para establecer una conexión íntima con el objeto, había sido escaso, limitando una mayor manipulación e interacción. Lo que fue corroborado con el segundo, donde el sujeto de estudio reconoció que el proceso había sido forzado, y que la interacción sería mucho más limpia si el objeto estuviese de manera permanente en el lugar. Así como también varios errores técnicos en la iluminación y en el roce de los cajones.

Desde la conversación guiada se obtuvieron consideraciones como incluir espacios para imágenes, como una personalización de la puerta o representación de la persona fallecida, una iluminación más prolongada e intensa y formas más suaves, orgánicas, además de una manilla interior que aluda al pasado.

## 6.7 CORRECCIONES

Para un rediseño, mejorando la interacción del individuo con el objeto, se considera direccionar de mejor manera la iluminación, evitando la luz directa y las filtraciones, mejorando además el circuito y el código, para lograr el orden establecido. En la apertura de los cajones es necesario profundizar los desniveles y hacerlos más sutiles, eliminando el quiebre en el material, logrando una superficie más delicada y al mismo tiempo hacer más suave la salida de estos con un recubrimiento interno del soporte.

En la cara de la memoria colectiva debe haber más transparencia en el material, invitando a generar un interés por descubrir que hay en el interior.

## 7. CONCLUSIONES

Me propuse iniciar este proyecto experimental como un desafío y se cumplieron mis expectativas.

Es fácil darse cuenta de cómo hemos aprendido a pensar de manera racional e inmediata, buscando soluciones técnicas, negándonos a nuevas alternativas, a la observación de otros aspectos, a nuevos proyectos.

Para mí fue muy difícil adaptarme al desarrollo de este proyecto, encontrar un camino para empezar a investigar y decantar la información recopilada en una forma.

Parte de estas dificultades comienzan con la problemática de diseño, lo que se fue aclarando al expandir la búsqueda bibliográfica, sumada a asociaciones de experiencias personales.

Esto me llevó a estudiar y a exponer lo importante que es la relación que se establece con el objeto al cargarlo de valor simbólico y cómo este valor sobrepasa lo utilitario y reemplaza el valor efímero comercial de los productos, siendo expuesto en esta puerta, un objeto técnico-funcional que cambia completamente su valor e interacción con esta intervención simbólico-conceptual.

Y es aquí donde se entiende que el diseño es más que usuario, contexto y problema. Cada uno de estos aspectos tiene múltiples variables que no son reconocidas a simple vista, siendo necesario el estudio y la observación de casos precedentes, en los que es posible rescatar características en común, comenzando el hallazgo de la información que le va dando forma al diseño.

Si miro hacia atrás, me doy cuenta de que el proceso era mucho más fácil de lo que me resultó. Si se incluyeran estos proyectos experimentales en los talleres, estaríamos mucho más preparados para detectar nuevos problemas, en vez de solucionar los existentes o los que nos asignan. Seríamos más críticos, creativos, observadores y analíticos. Pero ahora solo hay que empezar a serlo.

# REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bachelard, Gastón. (2013). La poética del espacio. Fondo de la Cultura Económica. México

Baudrillard. Jean. (1969). El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores, S. A., México.

Baudrillard. Jean. (1972). Crítica de la economía política del signo. Siglo XXI Editores, S. A., México.

Benjamin, Walter (1987). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. Discursos interrumpidos (pp. 14 – 60). Editorial Taurus. Argentina.

Benjamin, Walter (2005). H El coleccionista. El libro de los pasajes (pp. 221 – 229) Editorial Akal. España

Benjamin, Walter (2005). I El interior, la huella. El libro de los pasajes (pp. 231 – 245) Editorial Akal. España

Heskett, John. (2005). El Diseño en la vida cotidiana. Editorial Gustavo Gili. España.

Moles, Abraham (1974). Teoría de los objetos. Editorial Gustavo Gili, España.

Pineda, E. y Pineda, A. F. (2009). El objeto de uso como signo. Un recurso para la comprensión de la experiencia cotidiana. AdVersus. Revista de Semiótica. Año VI (14 – 15), 70 - 99.

## Revisión en línea

Gaby Vinig. (2013). Forever. [En línea]  
Disponibile en: <http://www.gabyvinig.nl/?p=1087> [2014, 12 de Septiembre]

Goldsmiths Digital Studios, Studio Subtela (2010) Wearable absence. [En línea]  
Disponibile en: <http://www.wearableabsence.com> [2014, 12 de Septiembre]

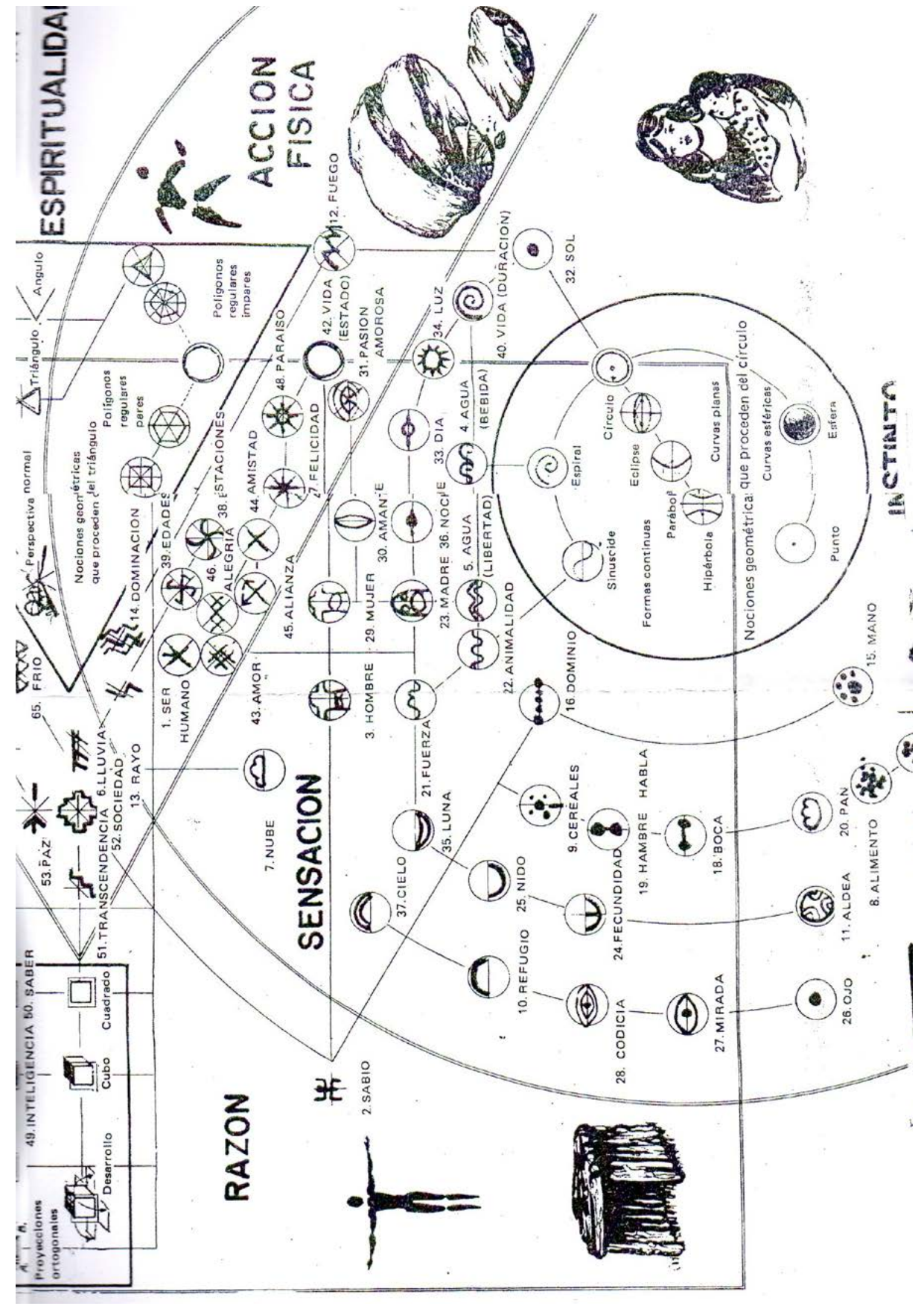
Salas, Gastón. (2014). Altares de la ausencia. [En línea]  
Disponibile en: <http://www.gastonsalas.cl/altares-de-la-ausencia/libro.html> [2014, 20 de Octubre]

Tregginden, Katie. (2012). Music Memory Box [En línea]  
Disponibile en: <http://design-milk.com/london-design-festival-2012-dementia-music-box-by-chloe-meineck/> [2014, 12 de Septiembre]



# ANEXOS

ESQUEMA PARA ANÁLISIS FORMAL



## CÓDIGO DE ILUMINACIÓN

```
INT LED1 = 3; //MARCO
INT LED2 = 5; //VERTICALES
INT LED3 = 6; //CAJON1
INT LED4 = 9; //CAJON2
INT LED5 = 10; //CAJON3
INT LED6 = 11; //CAJON4
INT LUZ = 0; //PHOTORESISTOR
INT CAJALUZ; //ACTIVIDAD DEL PHOTORESISTOR
INT CANT = 0 ;
```

```
VOID SETUP(){
```

```
  SERIAL.BEGIN (1023);
  PINMODE (LUZ, INPUT);
```

```
  PINMODE (LED1, OUTPUT);
  PINMODE (LED2, OUTPUT);
  PINMODE (LED3, OUTPUT);
  PINMODE (LED4, OUTPUT);
  PINMODE (LED5, OUTPUT);
  PINMODE (LED6, OUTPUT);
```

```
}
```

```
VOID LOOP (){
```

```
  CAJALUZ =ANALOGREAD (0);
```

```
  SERIAL.PRINTLN (CAJALUZ);
  IF (CAJALUZ >= 850) // SI NO HAY LUZ
```

```
{
```

```
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED4, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED5, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED6, HIGH);
  DELAY (2000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, LOW);
```

```
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (5000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, HIGH);
  DELAY (10000);
```

```
  IF (CAJALUZ < 800) //SI HAY LUZ
```

```
{
```

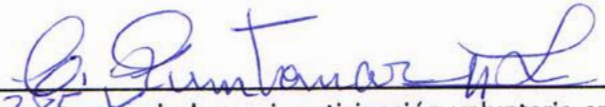
```
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, LOW);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (5000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED5, LOW);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
  DIGITALWRITE (LED1, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED2, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED3, LOW);
  DIGITALWRITE (LED4, LOW);
  DIGITALWRITE (LED5, HIGH);
  DIGITALWRITE (LED6, LOW);
  DELAY (10000);
```

```
}
```

```
]
```




Carta de Confidencialidad

Yo  con cédula de identidad 4753285-K declaro mi participación voluntaria en el testeo del prototipo del proyecto experimental de Carla Ponzano Quintanar con cédula 17.311.594-6 con el que opta al Título de Diseño, mención Diseño Industrial, perteneciente la Universidad de Chile.

Declaro además tener presente y aceptar que la actividad será registrada de manera audiovisual, resguardando mi identidad y que la información será utilizada solo con los fines académicos ya mencionados.

Santiago, 13 Noviembre, 2014



Firma



CONVERSACIÓN GUIADA

| Guía de tópicos      | Registro   |
|----------------------|--|
| Evaluación Simbólica |  |
| General              | extraordinario<br>reverso de todos.  |
| Relación/conexión    |  |
| Tiempo invertido     | solo conexión en el<br>momento de girar los<br>objetos.  |
| Sentidos             | tuto.  |
| Sentimientos         | revive mejor sentimientos  |
| Recuerdos            | emoción.   |
| Objetos              | medalla abuela. argelia esposo.<br>guante tata. colchón.<br>otro fallecido foto joaquin y carmelita. |
| Evaluación Técnica   |  |
| General              | es un objeto muy nuevo   |
| Cajones              | uno mucho<br>roce  |
| Manilla              | perfecto.<br>funcion<br>bien.  |
| Iluminación          | bien.  |

VISITA OBSERVACIÓN

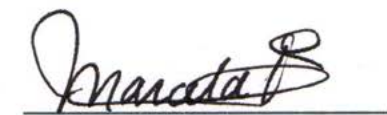
| Guía de Tópicos      | Registro  |
|----------------------|---|
| Evaluación Simbólica |   |
| General              | Se activa la añoranza.                                      |
| Relación/conexión    | más tiempo instalada<br>↳ más interacción                   |
| Tiempo invertido     | la puerta estuvo muy<br>poco tiempo                         |
| Sentidos             |   |
| Sentimientos         | emoción al ver los<br>recuerdos.                            |
| Recuerdos            | todos sus recuerdos se<br>ligan a personas fallecidas.      |
| Objetos              | muchos objetos por todas<br>las personas perdidas cercanas. |
| Evaluación Técnica   |   |
| General              | no ha da problemas<br>se adapta bien.                       |
| Cajones              | los de abajo<br>no son accesibles.                          |
| Manilla              |   |
| Iluminación          | se demora mucho<br>en el ciclo.                             |

Carta de Confidencialidad

Yo Marcela Alejandra Tuzzaleda Navarrete con cédula de identidad 13.273.454-2 declaro mi participación voluntaria en el testeo del prototipo del proyecto experimental de Carla Ponzano Quintanar con cédula 17.311.594-6 con el que opta al Título de Diseño, mención Diseño Industrial, perteneciente la Universidad de Chile.

Declaro además tener presente y aceptar que la actividad será registrada de manera audiovisual, resguardando mi identidad y que la información será utilizada solo con los fines académicos ya mencionados.

Santiago, 30 Noviembre, 2014



Firma



CONVERSACIÓN GUIADA

| Guía de tópicos      | Registro   |
|----------------------|--|
| Evaluación Simbólica |  |
| General              | Demasiado fuerza.<br>apertura llamativa.                                 |
| Relación/conexión    | se usaba todos los días metiendo y sacando objetos de la ta para usarlos |
| Tiempo invertido     | Todo los días por el uso de la puerta.                                   |
| Sentidos             | Observación de iluminación   |
| Sentimientos         | se revivió una conexión con la habitación                                |
| Recuerdos            | la nueva puerta hacia recordar más a la ta.                              |
| Objetos              | Objetos personales de uso diario.  |
| Evaluación Técnica   |  |
| General              | soportar de imágenes.  |
| Cajones              | Muy duros.   |
| Manilla              | agregar manilla antigua.   |
| Iluminación          | muy sutil.   |

VISITA OBSERVACIÓN

| Guía de Tópicos      | Registro   |
|----------------------|--|
| Evaluación Simbólica |  |
| General              | Demasiado fuerza.  |
| Relación/conexión    | no se establece conexión estable.  |
| Tiempo invertido     | tiempo invertido por uso de la puerta.   |
| Sentidos             | no se da el tiempo para sentir la puerta.                                      |
| Sentimientos         | perdida avanzada sentimientos afectados  |
| Recuerdos            | el uso de los objetos mantiene viva la pérdida.                                |
| Objetos              | fotos no se puean por que el espacio no lo permitia. para que fueran visibles. |
| Evaluación Técnica   |  |
| General              |  |
| Cajones              | cajones muy difíciles de sacar.  |
| Manilla              | la manilla funciona.   |
| Iluminación          | tiempo de iluminación muy limitado.  |

