

**La narrativa como elemento para la
generación del motivo gestor**

**The narrative as an element for the
generation of the managing motif**

Delia Angélica Tirado-Lozada¹
Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato -
Ecuador
atirado@pucesa.edu.ec

doi.org/10.33386/593dp.2023.1.1285

V8-N1 (ene-feb) 2023, pp. 81-94 | Recibido: 27 de julio de 2022 - Aceptado: 25 de octubre de 2022 (2 ronda rev.)

¹ Magister en Tecnologías para la enseñanza. Docente universitaria de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6544-3716>

Descargar para Mendeley y Zotero

RESUMEN

Los procesos morfológicos desarrollados en las instituciones educativas que poseen las carreras de diseño, dentro de sus contenidos programáticos en las asignaturas de desarrollo de productos, han limitado los procesos creativos en los estudiantes, ya que se aplican conceptos tradicionalistas dictados en la asignatura de Diseño Básico bidimensional y tridimensional dados desde la escuela de la Bauhaus, lo que ha provocado que se estanque los procesos morfológicos propios del diseño en los estudiantes; en consecuencia, los productos diseñados no presentan innovación alguna en cuanto a su aspecto formal. A esta problemática se ha visto la necesidad de desarrollar metodologías que ayuden al estudiante a desarrollar procesos morfológicos versátiles basados en la observación deductiva, selección deductiva, exploración controlada y la validación para que el estudiante potencie su capacidad de generar nuevas estructuras formales en el diseño de sus productos. El objetivo de esta investigación es desarrollar un proceso morfológico que permita generar productos innovadores en su aspecto formal para lo cual se utiliza la narrativa como elemento inicial para la concepción del motivo gestor e interpretación de nuevas formas. El estudio permite demostrar que la utilización de un nuevo proceso morfológico como es la narrativa, se puede generar elementos significativos en su aspecto formal para la concepción de objetos.

Palabras clave: Narrativa; diseño; morfología; innovación; motivo gestor

ABSTRACT

Abstract

The morphological processes developed at educational establishments that have Design as a career among its pragmatic contents in the assigned for products development, have limited the creative process in students, because it applies traditional concepts taught in two-dimensional and Tridimensional Basic Design's career, based on the old school of Bauhaus. This causes a gap at the morphological processes develop on their own at the student's designs; as a consequence, the new designs presented don't show innovation what so ever on its formal aspect.

To this problematic, its necessary to create new guides to help students to develop versatile morphological processes based on deductive observation, deductive selection, controlled exploration and the validation for students to powered their capacity to generate new formal structures on their product's design.

The main purpose of this investigation is to develop a morphological process that allows students to be more creatives on the final designs, using narrative as an initial element for the conception of the gestor motive and interpretation for new shapes.

This study allows to show the use of Narrative as a new morphological process, it can have generated very significant elements on its formal shape for the conception of objects.

Key words: Narrative; design, morphology; innovation; managerial motive

Introducción

No puede haber contradicción entre lo bello y lo útil, el objeto posee belleza desde el momento en que su forma es una expresión manifestada en su función (Sorriau, 1904). En el diseño industrial la búsqueda para encontrar ese equilibrio desde los procesos creativos ha hecho que a través de la historia desde la Escuela de la Bauhaus hasta las escuelas contemporáneas a nivel mundial se genere manifiestos que permitan llegar a la concreción de un producto de una manera óptima. En la búsqueda de soluciones creativas e innovadoras en el diseño de productos participan tareas mentales que permiten la sustentación estética, tomando en consideración referentes tangibles como intangibles, los procesos morfológicos en el diseño son indispensables para generar productos particulares, innovadores que comuniquen visualmente y satisfagan una de las funciones del diseño.

Siguiendo con la concepción de la forma Heskett (2005) explica que se asumen la significación según el modo en que se utilizan y que a menudo se vuelven poderosos símbolos o íconos en los patrones de hábitos y rituales. Cabe recalcar que, el significado de los símbolos tiene que ver con la expresión y el sentido que el proyectista desea darle. En tal sentido, entre la forma y la función, busca la belleza en los colores, textura y materialidad; el mercado convive con una multitud de diseño que satisfagan las necesidades estéticas de la sociedad. Generar esto se convierte en un problema, donde intervienen diferentes factores como, la creatividad y el ingenio, e involucra otros elementos como el simbolismo y estilismo. Por ello se han utilizado diferentes estrategias para la generación de motivos gestores, la teoría aportada por Wucius Wong y la Teoría de la Gestal que niega que exista un “todo” y propone la suma de sus partes para la generación de nuevas formas.

Esta teoría no se descarta en la investigación, esta nos permite ampliar al utilizar a la narrativa como base para la producción de un nuevo método para la elaboración de un motivo gestor, que permita la generación de nuevas formas, e interpretar las palabras con

figuras básicas para luego fusionarlas utilizando el método de contantes para la obtención final del motivo gestor, como este resultado se obtiene una metodología para la generación de nuevas formas primero bidimensionales para luego interpretarlas tridimensionalmente y finalizar con formas que nos permitan idear nuevos productos. A diferencia de los procesos tradicionales de tomar elementos tangibles e intangibles dados por el entorno, este elemento metodología permitirá al producto cargarlo de emociones y sensaciones del proyectista o para quien se vaya a diseñar. Con esto se pretende demostrar que la utilización de una nueva metodología a través de la narrativa se puede obtener formas más libres y no ligadas a un contexto ya conocido. Para su verificación se realiza una aplicación práctica y se evaluará mediante el método de lectura de los objetos, midiendo niveles de organización en la forma, para concluir con la verificación del método propuesto en el desarrollo de un producto.

El diseño y el rol de la morfología

Desde que el hombre comenzó a producir objetos, no los apreciaba solo por su función práctica, sino que el objeto diga cosas (Hernán, 2009). El diseño consiste entonces en general un proceso de adaptación del entorno que responda a necesidades físicas, psíquicas, así como a las condiciones impuestas por una cultura, en la que incorpore lo material (objeto), y lo inmaterial (valores, creencias entre otras). Es por tal motivo que, la morfología constituye una herramienta de diseño que proporciona los elementos conceptuales (del mundo de las ideas), y operativos para poder conseguir las nuevas formas (el diseño propiamente dicho), este lenguaje debe permitir la relación hombre-producto de un modo cognitivo.

Así mismo, la palabra diseño se puede referir a la actividad, o al resultado de esta. Como actividad se define como el carácter conceptivo y creativo, la ideación como su materialidad y su apariencia final. Es decir, el diseñar es asignar una forma a un sentido (Leer la forma, 2009). En este contexto el diseño es una de las herramientas más importantes para realizar los procesos morfológicos ya que las personas dedicadas a

este campo poseen habilidades de asociación, observación, cuestionamiento, experimentación, y creación, son propensas a innovar, generar contribuciones a la productividad empresarial (Alarcón & Ferruzca, 2020), por lo que el Consejo Internacional de Sociedades e Diseño Industrial ICSID (*the International council of societies of industrial design*) menciona que el diseño se impone por ser una actividad creativa cuyo objetivo es establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en los ciclos de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crucial del intercambio cultural y económico.

El diseño se presenta como una actividad proyectual de carácter cultural y contextual que busca mediante diferentes procesos cognitivos dar respuesta a determinadas necesidades a través de la forma. Este representa la configuración social, ambiental, económico, en el que se desenvuelve la vida cotidiana ya que es heterogénea, diversa y plural. Navarro (2001) agrega que las delimitaciones en el pro a la concepción y concreción del diseño es satisfacer las necesidades humanas de índole psicosocial al dar respuesta a las necesidades esenciales del ser humano, se presenta como una actividad cuya función primaria es proyectar, coordinar, determinar y organizar los elementos que permiten configurar la forma final.

Como lo define, Maldonado (1972) que el diseño es una actividad creadora cuyo objeto es determinar las cualidades formales de los objetos no solo de la parte externa sino principalmente a las relaciones estructurales y funcionales, convirtiéndole en un sistema coherente, vista desde el punto del fabricante como del usuario. Al proyectar la forma no se delimita a determinar la apariencia exterior de los objetos, esta integra y articula factores, simbólicos, culturales técnicos, económico, productivos y mercantiles. El enfoque que se aborda a la forma se define como un producto emocional e histórico, donde se considera el espacio de su existencia, por lo tanto, se asume la forma como una entidad significativa.

La forma

Se han generado varios conceptos referentes a la forma, estos han sido de orden filosófico, científico o ideológica, la presente investigación se centrará en la forma como elemento que ocupa un lugar en el espacio como lo menciona el texto Leer la forma (2009) es una estructura esencial interna y no solo como apariencia visual, figura exterior contorno, o como lo escribía Aristóteles quién en su metafísica hablaba de la forma como sustancia, como componente necesario, lo interpretaba como acción, energía, propósito y elemento activo de la existencia del objeto.

Cabe mencionar que, el concepto de forma está arraigada en diferentes áreas del conocimiento, en la geometría se la define como una forma abstracta, se presenta como una entidad que no da origen al error son elementos exactos. La forma en la geometría aporta con grandes conocimientos sobre su estructura y sus procesos constructivos, pero es deshistorizada y desmaterializada.

La forma dentro de la psicología se entiende como un percepto, es subjetiva y se analiza cómo construirla. Según las teorías gestálica menciona por Gutiérrez (2020) implican el acto de transformar los problemas que puedan ser tratados a través de significados simbólicos donde la persona creativa es precisamente la transformación de lo potencial en un problema verdadero, esta capacidad depende del conocimiento que tenga del campo específico para poder obtener una solución creativa. Dentro de la teoría gestálica explicativa de la creatividad, la unidad de estudio es la estructura que forman los elementos en la mente, es aquí donde el creador se supedita a reorganizar elementos para encontrar la organización efectiva.

El aporte en la semiótica la forma es considerada como elemento que posee significado, permite dar a la forma, sentido en ciertos contextos y fenómenos en la comunicación y puede ser interpretada. Además, ayuda a los estudios cualitativos de los fenómenos de la significación, la comunicación al estar construida

por signos permite su descripción según sea expuestos por prácticas socioculturales.

En tal sentido se puede decir que la forma son aquellas entidades que la cultura es capaz de identificar, posee una estrecha relación con el hombre y cuando es captada y aprendida hace parte de un constructo de índole social y cultural, donde el hombre es responsable del modelador inicial de la forma y está atento a las exigencias del habita, y todo aquello que es necesario cambiar de inmediato (Alexander, 1986).

Lenguaje de la forma

El objeto se considera como signo que puede ser leído, interpretado y además ser vehículo para la proyección de un mensaje. Por otro lado, al estudiar la forma se considera dos niveles de significación: el uno como entidad aislada en el que se toma en cuenta los aspectos confirmativos y sus manifestaciones superficiales y el segundo es de orden contextual, en el que se relaciona con el entorno objetual, histórico y social producto de la cultura del momento. El hombre al ser constructor de formas estas poseen significados y convertirse en signos, se distinguió de otras y puede iniciar interpretaciones y significados subjetivos, en la vida cotidiana el lenguaje es la vía. Por lo tanto, es esencial para cualquier comprensión de la realidad del desarrollo de las comunidades.

El lenguaje es capaz de trascender, ya que está constituido por símbolos abstraídos de la experiencia diaria, y de quien lo construye. En consecuencia, el lenguaje tipifica experiencias, permite incluir en categorías amplias en la cual adquiere significados individuales y colectivos. Es así como el lenguaje es un sistema de signos determinadas por una comunidad y puestos a disposición de emisores listos para ser expuestos a un receptor; en definitiva, el lenguaje proporciona a los receptores variantes, a fin de que el emisor elija su propia interpretación.

Como lo menciona el texto Leer la forma (2009) los criterios de Borges que el lenguaje es un alfabeto de símbolos donde los interlocutores comparten códigos que permiten

concretar la comunicación, así mismo Matura firma que, el hombre existe por el lenguaje, ya que al dialogar entre ellos es capaz de transmitir su realidad con otros, donde el compartir conocimientos es una manera de vivir juntos en coordinación del hacer y emocionarse.

Por lo tanto, se puede decir que, la construcción de diferentes códigos pertenece a campos específicos que conviven en el mundo del habitar, con el proceso de diseño y producción de los objetos. Desde esta perspectiva se puede entender que en el campo del diseño existe la coexistencia de dos lenguajes: uno el de las ideas o conceptos (teóricos), y el segundo es el de las formas que se presenta por los gráficos o contornos de cada objeto.

Lenguaje de los objetos

Al reconocer a los objetos como signos, que son capaces de comunicar y transmitir; los objetos creados por el hombre desde el inicio de los tiempos han poseído siempre características perceptuales que exceden su función inicial para la que fue creado, ya que estos han respondido a las necesidades intrínsecas del hombre que es comunicarse y expresarse con sus semejantes, para ello se han generado signos, que después formaron parte de un conjunto de códigos que se cambió de acuerdo a la época, región, ideología entre otros.

El lenguaje de los productos deja notar que es un elemento de comunicación el cual está cargado de información. Es así como el lenguaje verbal condiciona el pensamiento, y este es restringido por el entorno, los objetos también son determinados de acuerdo con el entorno ya sea en su forma de ser concebido, su tecnología, procesos de producción e incluso su uso, lo que restringe los aspectos comunicacionales o retóricos de los productos. Es aquí donde se realiza la pregunta de que si los procesos morfológicos estipulan a las tecnologías (producción, materiales, uso de circuitos, entre otros) existentes en el medio son los adecuados o factibles para poder incluirse en el diseño.

Cabe mencionar que, el lenguaje es fruto del constructo social, los diseñadores son operadores culturales, de alguna manera son responsables de sus invenciones y en consecuencia deben actuar de una forma ética y deben ser intermediarios entre el interés del productor y de los consumidores. Esto se mira cuando se desarrollan objetos que no poseen responsabilidad ecológica o no satisfacen de una manera adecuada las funciones para la que fue creada. AL respecto Chaves (2006), indica que, la producción del diseño se inicia como una actividad, en el seno de la sociedad y su producción está dirigida al desarrollo de objetos innovadores, es por esto que, los objetos producidos son fruto de la necesidad del entorno; y esto incide de forma positiva o negativa en las actividades al ser el objeto un elemento de comunicación, por lo que, no se puede ignorar al diseño como evidencias de las transformaciones de la sociedad al producir objetos como elementos de comunicación.

La planificación del diseño debe tener configuraciones formales, funcionales, técnicas, económicas, productivas y ambientales, es por ello que se lleva a cuestionar que, si es posible dar respuestas adecuadas al tipo de problemas en la que se debe tomar en cuenta las necesidades reales de los problemas del hombre y del entorno, como lo menciona Gaito (2018) “No es el diseño generador autónomo de su función social, sino que el diseñador como integrante activo de su sociedad. Dicho de otro modo: no es el diseño, son las políticas” (p.296).

Entender al diseño como constructor de significados, implica la influencia que causará a miles de personas, por lo tanto, el diseñador tiene que ser consciente de ello y tomar partido al respecto cuando a la estética que subyace las formas u oponerse a ellas propiciando nuevas concepciones, como lo menciona Aiche (2005) “El diseñador se relaciona a la situación cultural de una época, al tiempo, al mundo... la civilización actual es algo que han hecho, y por tanto proyectado al hombre. La calidad de los proyectos en la calidad del mundo” (p.12).

Proceso morfológico

Hallar, inventar, encontrarle nuevos procesos a la forma, se ha convertido en retos del diseñador, transformándose en un proceso heurístico que se enfrenta a un área epistemológica relativamente amplia. Donde empieza por un proceso dialéctico, de descubrir e inventar para pasar él proceso de encontrar, hallar, reconocer ya sea por azar o por reflexión y voluntad, después pasa a una búsqueda donde se imagina, crea y fantasea. Con esto queda claro que, el grado de novedad entre un obtener y un imaginar, todo esto se proyecta con luz, energía y decisión sobre la tarea del diseñador.

El proceso heurístico como momento de invención y descubrimiento permite un pensar abierto, y generar tics oportunos que admiten desarrollar fórmulas pero que delatan obediencias debidas e intereses meramente del mercado que en la complejidad del presente, es tener plena conciencia que las negaciones u oposiciones que el diseñador debe ser capaz de aceptar para comprender y asumir lo inesperado, lo confuso y lo difuso, la turbulencia, el capricho, la improvisación, el cambio, la versatilidad, la absoluta libertad (Breyer, 2007).

Como proceso que permite concebir la forma, el acto del diseño será visto como: acto psíquico, donde prevalece la historicidad, tipo de cultura, tiempo y espacio, dinamismo, finalidad, economía, resultados adaptabilidad, entre otras. Resultado de esta motivación involucra la necesidad de remontar a sus causas y perseguir según los modos de comportamiento y una conducta específica, dando un sentido individual y social-histórico con un sentido cibernético, donde implica un encuadre informático. Por último, un acto de inteligencia, esto se enmarca en los ocho modos de pensar como: el pensar corporal, manual, técnico, abstracto, icástico, rítmico-melódico, trascendente o metafísico y concreto.

Cabe mencionar que, el proceso de diseño no es un acto de automatismo, este responde a una solicitud o a la respuesta de a las necesidades o deseos del ser humano, en la que requiere un tiempo de meditación y múltiples ensayos donde aspectos lógicos-técnicos -psicológicos

puede variar según cada diseñador y cada caso. Para esto Brayer (2007) presenta un diagrama que explica el acto de diseñar y lo resume así:

Donde se genera un problema.

Determina y busca soluciones a dicho problema.

Se genera el acto de diseñar.

El diseñador encara un proceso de probando alternativas hasta dar con la mejor solución.

Se reproduce el diseño.

Este objeto se remite al receptor o usuario que, repercute en el momento que se entrega la obra para el que fue diseñado.

A este proceso le introduce variantes adicionales en la etapa del problema o como lo denomina el autor, situación específica de los datos que puede manejar el diseñador como punto de arranque o “problema” al que se introduce seis canales de estimulación, que parten desde los datos que se le dan para inicio del diseño como son:

Folones: Datos ópticos, lo que veo

Fonones: Datos acústicos, lo que oigo

Afenones: Datos táctiles, lo que registra el tacto lo que tocó

Gensoma: Datos gustativos, lo que se registró con el tacto, lo que tocó

Asmones: Datos olfativos, lo que siente el olfato

Termones: Datos térmicos, lo que siente la piel en frío-calor (Brayer, 2007, p.33).

La clasificación mencionada es la actitud del diseñador al momento de captar el mundo inicial y el mensaje que puede transmitir el objeto. Esta noción fundamentada por Husserl (1859-1938), menciona que la noésis se puede interpretar como pensamiento, elemento intencional y sujeto interpreta al mundo y la noema se interpreta al objeto como elemento intencional, y los datos que se obtiene son los componente del objeto, donde contienen sentido y significancia (Iriarte 2019) las identificaciones noémicos poseen

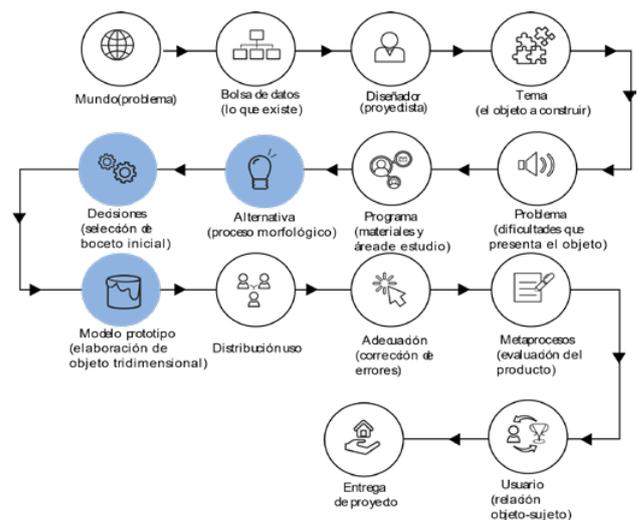
factores o cualidades que constituyen una subestructura del objeto que puede estudiarse en términos de la morfología, sintaxis y semiótica.

Para esto plantea Brayer como acto del diseño y psíquico de una propuesta heurística de la conducta del hacer humano, en la que toma primero la morfología cualidad, del objeto en materia, color, sonido, olor, entre otras. Segundo, sintaxis cantidad dimensiones, movimiento, forma, estructura, y de sentido semiosis con significancia, significado, valores éticos-estético, funcional, de significación, histórico, lógico y antógénico.

Partiendo de los principios de Brayer se lleva a la concreción del producto. Para sintetizar se toma el diagrama básico (Imagen 1):

Figura 1.

Proceso de diseño



Partiendo del proceso básico del diseño, se ha buscado diferentes modos de experimentaciones morfológicas, en la actualidad estos pasos se presentan como una etapa dentro de la concepción del diseño donde, la exploración morfológica sirve para llegar a la forma, ya sea por medios análogos o digitales (Valencia, 2009). El proceso de generar nuevas morfológicas que permitan el diseño de productos es un reto, donde intervienen diferentes factores que relacionan al hombre-producto y factores estético-formales, indicativas y simbólicas, he ahí la tarea del diseñador, traducir las distintas

funciones de un producto en signos, de manera que puedan ser comprendidas por el usuario.

Para este proceso se ha experimentado con diferentes métodos que involucran a la morfología y la creatividad, donde nos permite obtener diferentes configuraciones arquetípicas que caracterizan a los objetos proporcionándolos significados reguladores de su conocimiento cultural e histórico. En el texto Leer la forma (2009) menciona que el estimular la creatividad es un objetivo fundamental para la generación de formas donde dar acceso a la información y la curiosidad permite que el diseñador busque y seleccione; la habilidad del pensamiento creativo permitirá encontrar nuevas posibilidades e imaginando nuevas perspectivas desde una actitud creativa; y, la pasión vista desde la psicología admitirá la motivación intrínseca, y hacerlo por placer ayudará a estimular un ámbito de comunión en el trabajo creativo.

Según Christopher Alexander, la forma es el fin último del diseño y existe por dos elementos esenciales: el material que se encarga de concretar la forma y establecer las características esenciales que es el contorno su interior y el cambio del material a la forma, lo que permite la transformación, las variaciones del material, y los elementos que permiten el cambio morfológico deseado.

Con estos parámetros se puede plantear diversos procesos para la transformación, lo que permitirá configurar ignorados conceptos y construir un nuevo lenguaje que permita expresar las intenciones, deseos valores a través de la forma. Con estos parámetros acepta la exploración de diversas tipologías de materiales procesos de innovación y tecnología. Esto permitirá delimitar conceptos. Además, debe considerarse de manera transversal el control durante el proceso metodológico lo que consentirá en revisar y registrar las actividades de exploración para nuevas formas que responda al protocolo y permitan su réplica.

Al ser el diseño un elemento comunicacional se puede adoptar al relato como un mecanismo que sirva de unidad, que ayude a la generación de elementos que

permitan generar nuevos productos; Así lo menciona Barthes (1977) asume al relato como una estructura funcional y un esquema de comportamiento, en la que todas sus unidades son funcionales, para adquirir un sentido y dar coherencia entre los elementos que lo componen.

El lenguaje general del relato es un idioma ofrecido a la lingüística de discurso. Cabe mencionar que en el relato de significantes originales se puede descubrir, agrandar y transformar en su medida con los verbos en todos los modos, tiempos, personas, a esto se suma la homología que tiene un valor heurístico que implica la identidad entre lenguaje y la literatura como instrumento para expresar la idea, la pasión o la belleza.

Metodología

La nueva metodología que se propone involucra estos conceptos sobre el relato y los procesos morfológicos los que nos permitirán obtener una T teoría que defina nuevas formas a través de un proceso que se describe en el “procesos metodológicos” y la construcción de un lenguaje común que posibilite la construcción de un módulo basados en el relato; que nos ayude obtener formas que estén acorde a un lenguaje y proceso de diseño claro y sencillo para aplicar en los objetos.

El enfoque que se dio a la investigación es de carácter cualitativo por las características propias de la investigación ya que se soporta en una fundamentación teórica sobre la forma, procesos morfológicos y la narrativa, es de carácter descriptivo ya que se va a puntualiza cada uno de los procesos que se llevan a cabo para obtener el resultado esperado. Para obtener los resultados la metodología que se propone consta de cuatro instancias, la primera es el relato y el análisis que son lineamientos para poder extraer las formas que después continuarán con la experimentación y validar los resultados. Estas instancias metodológicas establecen alcances que permiten una relación entre el relato y la forma que son consideradas referentes metodológicos conceptuales y formales que obedecen a un proceso que ayuda a obtener un motivo gestor para concluir con un producto funcional. Cualquier proceso morfológico

que se aplique es válido. La investigación pretende generar un método alternativo que utilice al relato como medio para la obtención de nuevas formas que se tome como base la distribución propuesta por Urdinola (2016).

Tabla 1

Proceso metodológico

| Metodología | | | |
|-----------------------|---------------------------------------|--|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 |
| Observación deductiva | Selección deductiva | Exploración controlada | Validación |
| Analogías del relato | Selección de formas acordes al relato | Ejecución del motivo gestor de forma bidimensional | Verificación para el desarrollo de volúmenes tridimensionales |

Observación deductiva

Mediante la observación en el relato, se analiza cada una de las frases que, a través de analogías y comparaciones con elementos formales, se genera en el imaginario elementos bidimensionales que permita convertir una frase en una sola imagen que admitan generar una similitud y deducir el proceso en la generación de la forma.

Tabla 2

Observación deductiva

| Analogías | | | | |
|-------------------|--|---|--|--|
| Impulsos | Idea | Imágenes | Memoria | Percepto |
| Recuerdo de viaje | Una idea general | Varias imágenes adheridas a la experiencia | Imagen mnémica de la memoria o recuerdo | |
| Recuerdo feliz | Impulso vital, energía biológica, estado emocional, necesidad de vivir | Conectar la imagen con el recuerdo | Fijar el recuerdo pensarlo y atraerlo | Obtener la imagen que representa el relato |
| Recuerdo triste | Desea expresarse a través de alguna modalidad | Generar un método que permita convertir la idea triste en forma | Se fija el recuerdo a través de formas básicas | |
| Anécdota | Una idea muy vaga | Conectar la idea con el recuerdo | Imagen mnémica de la memoria o recuerdo | |

La tabla da un ejemplos de analogías utilizadas en el proceso de entendimiento del relato, en donde se define el impulso inicial de ahí se genera la primera idea por medio de oraciones cortas se construyen en el imaginario y los deseos que están presentes en la mente, los modos, herramientas para convertir las palabras en formas, se toma como ejemplo el impulso “viaje” la idea será, me fui a correr en la playa en la mañana, disfrute de un deliciosos desayuno con mariscos; para disfrutar de las olas del mar y terminar sentado en la playa disfrutando el atardecer; las imágenes serán las que se recuerda como el clima, la hora, el viento, la arena, las personas entre otras, la memoria se adhiere a las sensaciones que estas le dieron y el percepto desarrolla en la selección deductiva.

Selección deductiva

En este instante todas las imágenes que se plasman en la memoria transformándose de formas concretas permite ir de la idea general, a la específica aquí se explora la creatividad del proyectista al momento de generar la imagen que representan las diferentes oraciones, hasta llegar a la morfología requerida. Se establece las propiedades geométricas y finalizar en una síntesis gráfica sin llegar a la abstracción. Es aquí donde el proceso de diseño queda evidenciado en un juego de motivaciones donde factores externos e internos compiten y se ensamblan para construir una forma. Por Ejemplo

Tabla 3

Selección deductiva y abstracción

| Selección de formas acordes al relato | |
|---|---|
| Me fui a correr en la playa en la mañana, |  |
| Disfrute de un delicioso desayuno con mariscos; |  |
| Nadé en las olas |  |

Y terminé la tarde, sentada en la playa admirando el atardecer



Exploración controlada

Después de la deducción selectiva se procede a generar métodos de transformación en la que se propone la exploración mediante cambios de estado de cada una de las formas lo que permite explorar su geometrización y verificación de constantes, para proponer la construcción de un motivo gestor. La hipótesis, entendida como el desarrollo de un motivo gestor a partir de la narrativa en la lectura de las formas se puede determinar constantes que puedan ayudar a desarrollarlas, después de un proceso morfológico y de experimentación se seleccionan constantes y variantes de las formas generadas.

Tabla 4

Abstracción de elementos formales

Exploración controlada bidimensional

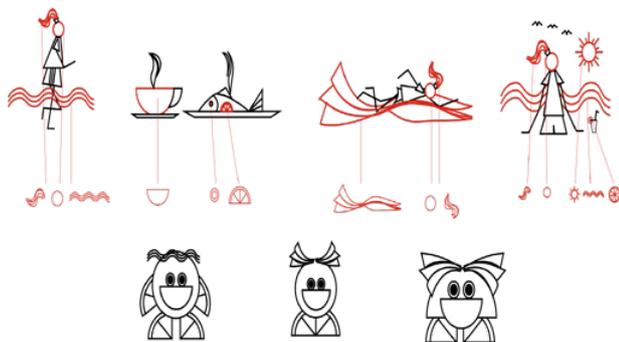


Tabla 5

Exploración tridimensional de motivo gestor

Exploración controlada tridimensional



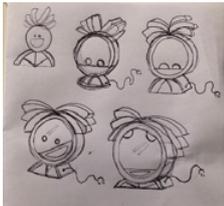
Después que se realiza la interpretación tridimensional se pueden generar infinidad de propuestas, dando paso al ingenio y a la creatividad del proyectista, el proceso morfológico queda evidenciado que es un juego de motivaciones, donde factores internos y externos compiten, se ensamblan, se apoyan o se obstruyen (Breyer, 2007).

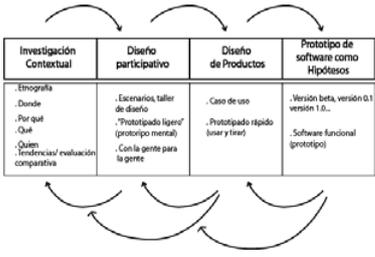
Como instancia final, los resultados obtenidos, son sometidos a un proceso de validación donde el motivo gestor entra en la etapa de alternativas sin, dejar de lado todos los elementos que interviene en el proceso proyectual. En la etapa es la fundamental ya que, es la parte de ideación del nuevo producto, donde, el factor de significancia, significado, valores éticos-estéticos, funcionales, significados, lógicos, entre otros, se integran en un solo producto.

Para la demostración que el motivo gestor obtenido es funcional y corresponde al proceso de alternativas, se realiza la ejemplificación tomando como referencia un problema dado como se describe en la figura.

Tabla 6

Proceso productivo de un producto

| Validación de la propuesta | |
|----------------------------|--|
| Mundo | Sistemas de iluminación |
| | <p>Un sistema de iluminación es un conjunto de elementos, que se diseña para proporcionar una visibilidad clara y los aspectos estéticos requeridos en un espacio y actividades definidas</p> <p>-<i>Lámparas</i>: Son las encargadas de transformar la energía eléctrica en luminosa.</p> <p>-<i>Luminarios</i>: Son los gabinetes que contienen a las lámparas y en algunos casos también el balastro, además sirven para controlar y dirigir el flujo luminoso de una o más lámparas.</p> <p>-<i>Balastos</i>: Son dispositivos electromagnéticos, electrónicos o híbridos, los cuales limitan la corriente de las lámparas y cuando es necesario, la tensión y corriente de encendido.</p> <p>-<i>Dispositivos de control</i>: Son dispositivos tales como apagadores, fotoceldas, controladores de tiempo, sensores de movimiento, entre otras etc. Para el control de los sistemas de iluminación.</p> <p>-<i>Soporte</i>: Estructura exterior que permite que todo el sistema funcione e involucra la parte estética.</p> |
| Bolsa de datos |   <p>-<i>Flogger</i>: Es una nueva tribu que comenzó a aparecer en Argentina, están muy relacionados con el <i>fotolog</i> y este es casi un hábito de vida para ellos. Su estilo son pantalones con colores muy llamativos, poleras con cuello en V y de colores fluorescentes, la música que escuchan es tecno y la electrónica.</p> |
| Temas | Sistemas de iluminación para mesa en dormitorios de adolescentes <i>flogger</i> . |
| Problema | ¿De qué manera se puede diseñar un sistema de iluminación de mesas de dormitorios de adolescentes <i>flogger</i> ? |
| Programa | Elaboración en madera, vidrio, metal |
| Alternativas |  |

| Decisiones | <p>Esto se tomará en base a requerimientos formales, funcionales y tecnológicos, por lo que en esta investigación se analiza solo forma, se selecciona la siguiente propuesta, por cumplir características formales que ayuda a su construcción y diferentes materiales para la selección de la idea a construir se puede tomar varios parámetros de acuerdo con diferentes teorías, esto va a depender del proyectista).</p>  | | | | | | | | |
|--|--|--|---|---------------------|--------------------------------------|--|---|--|---|
| Modelos prototipo | <p>Se lo puede realizar en modelado 3D o un prototipo que demuestre su funcionalidad, sistema constructivo, entre otras.</p>  | | | | | | | | |
| Distribución de uso | La distribución acorde al espacio que se pueda usar | | | | | | | | |
| Adecuación | Aquí se corrige posibles errores en tamaño, forma, materialidad, de acuerdo con las observaciones que se evidencia en el prototipo. | | | | | | | | |
| Metaprosesos |  <table border="1" data-bbox="1061 1332 1436 1473"> <thead> <tr> <th>Investigación Contextual</th> <th>Diseño participativo</th> <th>Diseño de Productos</th> <th>Prototipo de software como Hipótesis</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>-Etnografía -Dónde -Por qué -Qué -Quien -Tendencias/ evaluación comparativa</td> <td>- Escenarios, taller de diseño - "Prototipado ligero" (prototipo mental) - Con la gente para la gente</td> <td>- Caso de uso - Prototipado rápido (usar y tirar)</td> <td>- Versión beta, versión 0.1 - versión 1.0... - Software funcional (prototipo)</td> </tr> </tbody> </table> | Investigación Contextual | Diseño participativo | Diseño de Productos | Prototipo de software como Hipótesis | -Etnografía -Dónde -Por qué -Qué -Quien -Tendencias/ evaluación comparativa | - Escenarios, taller de diseño - "Prototipado ligero" (prototipo mental) - Con la gente para la gente | - Caso de uso - Prototipado rápido (usar y tirar) | - Versión beta, versión 0.1 - versión 1.0... - Software funcional (prototipo) |
| Investigación Contextual | Diseño participativo | Diseño de Productos | Prototipo de software como Hipótesis | | | | | | |
| -Etnografía -Dónde -Por qué -Qué -Quien -Tendencias/ evaluación comparativa | - Escenarios, taller de diseño - "Prototipado ligero" (prototipo mental) - Con la gente para la gente | - Caso de uso - Prototipado rápido (usar y tirar) | - Versión beta, versión 0.1 - versión 1.0... - Software funcional (prototipo) | | | | | | |
| Usuario | Se desarrolla de acuerdo con las variables que implica el diseño del producto (Leinonen, 2010) | | | | | | | | |
| Entrega | Se realiza una evaluación previa que permitirá la valoración del usuario en la cual calificará forma, función u tecnología. | | | | | | | | |
| | Se presenta una propuesta técnica que consienta su producción de manera artesanal, semi industrial o industrialmente, va a depender de la demanda. | | | | | | | | |

Durante el desarrollo de la propuesta metodológica se reconoce que los procesos narrativos llevan a explorar un sin número de formas e interpretaciones que ayudan a generar nuevas formas que no necesariamente salen

de los procesos básicos que se manejan en el proceso enseñanza basado en la teoría que indica Wong, Thevenet & Miralles (1995), en el obtener nuevas formas que salen de figuras geométricas (cuadrado, triángulo, círculo). La propuesta pretende buscar nuevos recursos que permitan la indagación de nuevas formas, que se adapten a las necesidades del objeto final.

Conclusiones

La propuesta se presenta como un proceso metodológico que permite explorar una nueva alternativa de construir motivos gestores al utilizar la narrativa como inspiración, este proceso no se detallan ciertos puntos del proceso general de la proyectualidad de un objeto, ya que el artículo está centrado solo en el desarrollo del motivo gestor.

En el desarrollo se puede demostrar que, la libertad para generar una narrativa permite al proyectista poder contar historias cortas que da pautas y después convertir las palabras en formas, concretándolo con el proceso de generación e interpretación del motivo gestor. Estos pasos como lo enuncia Breyer (2007) son fenómenos llamados filosóficos donde la ciencia acumula datos, material y experiencias que permiten llenar huecos y lagunas en este caso como proyectistas facilitará la construcción de formas.

Sustentándose en la etiología, como estudio sistemático de las relaciones causa-efecto que tiene la palabra, en los estudios de acción-reacción, estímulo efecto, motivo-respuesta, estas dicotomías ayuda a visualizar de manera práctica, definir pares de rubros que complementan, superponen, e intercambian ideas para la construcción de la palabra en la figura. Esto debe pensarse y valorarse según: el estímulo específico (observación deductiva); Las pautas de la especie (selección deductiva) y el propio sujeto (Exploración controlada) de expresa su capacidad de percepción y concientización.

Se puede decir que, a esto el sujeto tiene mayor-menor capacidad de dependencia a lo que desea concebir. Se trata de ponderar necesidades, casualidades aleatoriedad, previsibilidad, determinismo. Cabe mencionar que esta

metodología puede estar conectas con los 'ismos estéticos' (expresionismo, surrealismo, futurismo, entre otros) de comienzos de siglo, ya que las nuevas formas obtenidas pueden adaptarse a las estructuras geométricas que presentan estas corrientes estéticas, pero para esto debe analizarse detenidamente comprender y ubicar a la nueva forma en el espacio.

En el proceso de construcción del objeto se puede decir que el desarrollo del motivo gestor está restringido a normas heredadas, impuestas, aceptadas o aprendidas que hace diferenciar de la copia o plagio a la originalidad; ya que, este tipo de elementos construidos pertenecen a la improvisación, conducta, habilidad y flexibilidad del proyectista. Este tipo de elementos son propios de quien construye la forma y no pertenecen a la bondad, valor o interés del producto resultante, la novedad de la forma obtenida por sí sola no es una garantía de valor positivo y esto no avala cualidad alguna por si sola.

La novedad que ofrece la forma a través de la narrativa admite generar un grado de novedad, invención, variación que el proyectista manifiesta al momento de la creación de un motivo gestor llega a un grado de conciencia o inconciencia, percepción, capacidad de autocrítica, objetividad que evidencia las posibilidades del proyectista de auto evaluar, corregir, aprende y generar metaprocesos para la concreción de los proyectos.

A esto cabe realiza unas observaciones:

La conducta del ser humano dentro de su comportamiento es legítima dentro de los procesos de acumulación y encapsulamiento de la información, desde los modos más primitivos, inconscientes e intuitivos son reasumidos y reacomodados dentro de las estructuraciones más perfectas, complejas e inteligentes.

Un individuo en cualquier situación puede dar soluciones con una metodología de síntesis, unicidad y completitud.

Se puede obtener del ser humano respuestas que lleven a dar soluciones más ambiciosas, de mayor complejidad, fantasía y

originalidad. Cabe indicar que toda novedad, creación, invención en principio no es la más acertada, es aventurada riesgosa y agotadora. Es aquí donde el proyectista debe tener criterio para obtener una buena solución.

En síntesis se puede decir que, la reestructuración o reorganización del campo perspectivo en el desarrollo de nuevas formas, ante la presencia de estímulos varios y heterogéneos, que produce la narración, pueden tener dificultades para ser interpretados o comprendidos por medio de imágenes, por lo que, se sugiere que sean excluidos, pero pueden ser interpretados y dar pluralidad y diversidad a través de colores, formas, tamaños materiales, usos significados familiares o no, interés entre otros. Pero en esta situación hay que saber discernir las formas más acertadas y dar las salidas más viables como:

Ante la gran gama de formas que pueden surgir, el proyectista debe discernir para evitar abrumarse, cansarse, desentenderse, resignarse o a la vez retirarse.

El proyectista debe insistir en encontrar las formas que más se acerquen a la idea del párrafo, tiene que actuar como un criptólogo el que debe descomponer, clasificar y procurar, reordenar sistematizar las formas y encontrar figuras que permita generar un hilo conductor.

Y en el caso del proyectista lograr una comprensión que afirmar un sentido lógico, coherente y satisfactorio. En la narrativa el proyectista debe superar el mero deletreo de lo escrito para poder comprender todo el párrafo; la forma obtenida debe ser sujeto a comprender el significado total. La lectura total dará el sentido a lo que se desea expresar.

La Gestalt genera conceptos básicos que de alguna manera da un orden a las formas permitiéndole una mejor lectura visual a la misma, de hecho, ayuda a leer fácilmente, como está construida, que estilo pertenece, que época y que valor se pueda dar. Hay que tomar en cuenta que, convertir las formas de una codificación verbal a un nivel de estilización estético y de interés va a permitir generar objetos que se relacionen

con el usuario y con ello obtener una relevancia histórica que ofrece la narración. La teoría de la Gestalt desde sus comienzos genera procesos de globalización de reestructuración de las formas geométricas, utiliza procesos y mecanismos de percepción ocular, identificar y seleccionar formas, demostrar la tendencia que posee ojo y lograra realizar unas síntesis formales de lecturas más fáciles, fuertes, memorizables y expresables, garantiza una economía y exactitud de entender y consecuentemente para tomar acciones de una nueva forma.

Con estos antecedentes se puede decir que en la narrativa, la síntesis y los procesos de la Gestalt, operan todos los niveles para la construcción de un motivo gestor, ya sea en las conductas manuales, operaciones artesanales, rutinas y especialmente en las actividades estéticas; es por ello que, esta teoría pone en marcha mecanismos que detectan la ausencia y la presencia que se da a niveles perceptivos, imaginativo, visual, intuitivo, e instintivo al momento de construir una forma, es por ello que ayuda a generar una infinidad de soluciones al momento de todo el proceso de diseño.

Referencias bibliográficas

- Aiche, O. (2005). *El mundo como proyecto*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Arroyo, F., & Bravo, D. (2020). El Proceso del Diseño Industrial como Herramienta de la Gestión de la Empresa. *INGENIO*, 3(1), 71-83.
- Alexander, C. (1986). *Ensayo sobre la síntesis de la forma*. Buenos Aires: Infinito.
- Barthes, R. (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.
- Breyer, G. (2007). *Heurística del diseño*. Buenos Aires: Nobuko.
- Chaves, N. (2006). El diseño invisible. Siete lecciones sobre la intervención culta en el hábitat urbano. *Qué era, que es y que no es el diseño. Intentando*

- dispersar la bruma, en Actas de Diseño I.* Buenos Aires: Universidad de Palermo: Madrid: Paidós Ibérica.
- Gaito, J. (2018). *La función social del diseño o el diseño al servicio social.* Buenos Aires: Argentina : Universidad de Palermo .
- Gutiérrez, J. (2020) Generación del concepto creativo publicitario en función del modelo de fases sugerido por Graham Wallas: un estudio cualitativo basado en las teorías sugerido por Graham Wallas: un estudio cualitativo basado en las teorías asociacionista y gestáltica. *Rev. Braz. J. of Develop., Curitiba*, v. 6, n. 1, p. 1252-1273
- Hernan, T. (2009). *Apuntes de morfología I.* Argentina: Universidad Nacional de Córdoba .
- Heskett, J. (2005). *El diseño en la vida cotidiana.* Barcelona : Gustavo Gili S.A. .
- Iriarte-Pupo, A. J. (2020). Fenomenología-hermenéutica de la investigación formativa. El formador de formadores: de la imposición a la transformación. *Rev. investig.desarro.innov.*, 10 (2), 311-322.
- Idóneos. (18 de enero de 2022). *Idóneos.* Obtenido de Edmundo Husserl (1859-1938): <https://filosofia.idoneos.com/344127/>
- Leinonen, T. (2010). *Designing learning Tools - Methodological Insights.* Jyväskylä: Bookwell: Aalto University School of Art and Design.
- Navarro, A. (2001). *Introducción al concepto de diseño o cultura del proyecto en el mundo contemporáneo. En Lenguaje, comunicación y técnica.* Santander: Jornadas de Formación el Profesorado. Consejería de Educación del Gobierno de Cantabria.
- Leer la forma.* (2009). Buenos Aires, Argentina: Redargenta Ediciones
- Souriau P. (1904). *La Beauté Rationale,* París, Felix Alcan.
- T, M. (1972). *La speranza proyettuale. Mabente e società (Turí: Einaudi) Traducción española de Hernán Mariano Cuevas.* Buenos Aires: Nueva visión .
- Urdinola, D. (2016). *Estrategias para la emperimentoación morfológica entre el diseño y la gastronomía.* Manizales: Universidad de Caldas.
- Valencia, A. (2009). *Morfología experimental. esquema de formación en el diseño industrial .* Tucumán.
- Wong, W., Thevenet, H. A., & i Miralles, E. R. (1995). *Fundamentos del diseño.*