

GUÍA N°4

<p>CONTENIDO:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cultura Material - Cultura Inmaterial 	<p>OBJETIVO:</p> <p>AE 27 Comprender el estudio de la cultura como parte fundamental del desarrollo humanístico en un sentido intelectual.</p>
<p>ACTITUDES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensar con apertura a distintas perspectivas y contextos, asumiendo riesgos y responsabilidades. 	
<p>INSTRUCCIONES:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar la actividad en forma individual o en parejas. - Leer el documento y responder lo que aparece a continuación. - Estas actividades son para el desarrollo en sus respectivos cuadernos de la asignatura. Dado que se trata de una situación especial país, no podrá haber una retroalimentación de estos contenidos sino hasta el regreso presencial a clases, al menos en esta primera parte, por lo que debe ser responsable de estas guías; estas se desarrollaron con el fin de llevar un acompañamiento durante este período en que usted está en su casa como medida precautoria de salud, por lo que lo más probable es que se revisen en una futura reincorporación a clases. 	

EL CONTENIDO DE LA CULTURA

Existe un número importante de antropólogos que entienden que la cultura se compone de ideas o de modelos cognitivos, y no de objetos materiales. Así, antropólogos como B. Malinowski, R. Benedict, R. Linton o P. Murdock perciben los objetos materiales como parte del entorno de la vida social, pero no como el núcleo de la cultura. Lo que ellos denominan *cultura* incluye las *pautas de comportamiento*, los *valores* y las *creencias* de una sociedad. Sociedad y cultura serían términos correlativos.

Por tanto, estos antropólogos, que no son pocos, no incluyen a la cultura material en el concepto de cultura. Es evidente que los antropólogos que excluyen a las cosas materiales de la cultura piensan que los modelos cognitivos de una sociedad son los que crean las cosas materiales y, por tanto, estas últimas son secundarias. Sin embargo, es verdad que en las sociedades técnicamente avanzadas, las cosas materiales nacidas de la cultura, acaban, a su vez, modificando la totalidad de la cultura porque alimentan nuevos valores, a la vez que modifican otros.

En todo caso, la cultura incluye normas, valores y creencias. Complementariamente, la cultura incluye expresiones tangibles que integran la llamada *Cultura Material*. No cabe duda que cualquier artefacto o construcción material es producto de unas ideas. Las sociedades logran innovaciones materiales gracias a que se producen cambios en las ideas.

Para entender lo dicho, baste añadir que sólo la conjunción de muchas innovaciones, desde los años ochenta del siglo XIX al menos, hizo posible en los años treinta la transmisión de imágenes gracias a la televisión. La televisión era el fruto de muchas ideas que habían ido haciendo eclosión en el seno de las sociedades occidentales. Ahora bien, la televisión, a su vez, modificó la cultura occidental, empezando por las costumbres familiares.

Por tanto, la cultura material hace referencia al mundo de los objetos, y es tangible por tanto, mientras que la cultura no material es intangible. Esta última, dotada de una gran amplitud, contiene la esencia de la percepción del mundo y de las cosas que tiene una sociedad. La cultura, en todas sus dimensiones, se construye **diacrónicamente**, por lo que remite constantemente a una tradición. Ahora bien, en un mundo globalizado como el nuestro los préstamos culturales, procedentes de otras culturas, ocupan una parte cada vez mayor.

Es evidente que los objetos materiales que utiliza una sociedad son la expresión de sus valores. Por supuesto, las ideas éticas y las ideas estéticas, cuando cambian producen transformaciones en la cultura material. La tecnología es la expresión **palmaria** de la cultura material, entendiendo por tal el conocimiento aplicado al mundo tangible que emplea una sociedad para vivir. La rápida evolución de las ideas ha provocado una progresión tecnológica imparable en Occidente, pero eso no significa que otras sociedades, por muy elemental que sea su vida, carezcan de tecnología. Es evidente, por otro lado, que la generalización de los elementos tecnológicos es lo que hace que formen parte de la cultura de una sociedad. Hasta que esto no sucede, puede decirse que son logros individuales antes que colectivos.

Hemos dicho que el núcleo de la cultura contiene normas, valores y creencias. Las normas son reglas que regulan la conducta de los miembros de la sociedad. Son reglas de muchos tipos: legales, **consuetudinarias**, morales, religiosas, etc. Algunas de estas reglas son comunes a muchas sociedades, pero otras son específicas.

También hay reglas que están presentes en todos los ámbitos de la cultura, de modo que son al mismo tiempo reglas morales, religiosas, legales, etc.

No todas las reglas obligan por igual. Las reglas legales **entrañan** obligaciones rígidas, mientras que las costumbres comportan adhesiones emocionales más discretas. Sin embargo, hay costumbres que pueden estar respaldadas por una **coacción** importante y su vulneración puede provocar la marginación.

Los valores de una sociedad son modelos culturalmente definidos, por medio de los cuales las personas que integran una cultura realizan evaluaciones, en una escala que va desde lo que es deseable hasta lo que carece de valor. Muchos de estos valores se interiorizan desde el nacimiento en la cultura en la que se nace y el individuo apenas tiene conciencia de la importancia de los mismos. La importancia de los valores de una sociedad es extraordinaria: es la guía de los comportamientos individuales y colectivos y, por eso, resultan insalvables en la vida cotidiana.

Las normas y los valores son la fuente de los patrones ideales de una sociedad. Por patrones ideales entendemos los conjuntos de ideas (ideales) que indican los códigos de conducta preferidos en cada momento. Las sociedades tienen patrones ideales, a menudo respondiendo a tradiciones sociales que, aunque no se respeten, se consideran preferidos. Frente a los patrones ideales están los reales, que indican, no lo que el individuo debiera hacer, sino lo que realmente hace por lo general.

La cultura se compone también de creencias. Las creencias están compuestas de enunciados específicos acerca del mundo y de las cosas, no verificables, que se consideran ciertas. Las creencias y la ideología comportan las dos dimensiones fundamentales de la llamada *cultura inmaterial*. Ambas proporcionan la *weltanschauung* o *cosmovisión* del individuo.

Las creencias en lo sobrenatural son comunes a todas las culturas y se presentan bajo diversas formas, siendo las esenciales la magia y la religión, las cuales, por cierto, se hallan frecuentemente unidas. Las creencias, por otro lado, son fuentes motrices de los valores, puesto que orientan las valoraciones modélicas de las sociedades, trascendiendo las propias creencias.

En las modernas sociedades occidentales es frecuente que normas, valores y creencias entren en conflicto, dado que son sociedades en permanente cambio, que incorporan elementos de otras culturas de forma constante. Los procesos de cambio dan lugar a inconsistencias valorativas que son causas de crisis generales dentro de las culturas. En las sociedades más tradicionales la coherencia de las normas, los valores y las creencias suele ser acusada. En todo caso, cualquier cultura añade cambios generados internamente o tomados de otras culturas.

Las variaciones en las culturas se producen por suma de modificaciones individuales de las conductas. En las culturas muy dinámicas, como las modernas occidentales, los cambios son constantes. Sin embargo, estas culturas, como otras culturas, controlan los cambios mediante el establecimiento de limitaciones muy diversas. Curiosamente, en este caso, normas no legales pueden constituir claras limitaciones. Las normas no legales, de índole tradicional, actúan como limitadoras de los cambios.

Unas veces estas limitaciones son directas y otras veces indirectas. Mientras que las limitaciones directas nos dicen de manera más o menos explícitas lo que debemos o no debemos hacer (la asistencia a determinados actos requiere invitación), las limitaciones indirectas nos sugieren implícitamente una actitud (en los actos a los que soy invitado, se espera de mí un determinado comportamiento).

No hace falta añadir que la transgresión más o menos constante de las limitaciones culturales hace que las culturas cambien. Nuestras ideas acerca de los comportamientos individuales y colectivos en la actualidad son bien diferentes de las de nuestros padres y, más aún, de las de nuestros abuelos. Así como en las sociedades tradicionales las personas visten de manera similar en el transcurso del tiempo, en las nuestras la moda introduce innovaciones que acaban por distorsionar la diferencia entre la vestimenta formal y la informal, por ejemplo.

Vocabulario:

Diacrónico: Que se ocupa de un hecho, fenómeno o circunstancia desde el punto de vista de su evolución en el tiempo.

Palmaria: Que es evidente, patente y manifiesta.

Consuetudinario: Que se rige por la costumbre; aplicado especialmente al derecho no escrito.

Entrañar: Implicar o llevar dentro de sí (una cosa) algo que resulta problemático, dificultoso o negativo.

ACTIVIDAD. Responda lo siguiente en su cuaderno:

1. Defina "Cultura Material" y "Cultura Inmaterial", y exponga 3 ejemplos para cada tipo de cultura.
2. Según el texto: ¿hay más razones para creer en la *cultura inmaterial* como *núcleo cultural*, o más bien tal núcleo lo constituye la *cultura material*? Exponga las razones y fundamento.
3. ¿Qué se entiende por *Patrones Ideales*? Explique.
4. Explique, mediante un ejemplo de su realidad social, por qué en las sociedades modernas entrarían en conflicto las *normas*, los *valores* y las *creencias*, según lo planteado en el texto.

NOTA: Si tiene alguna consulta o alguna duda, puede comunicarse vía email a: crisophermella@maxsalas.cl

PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN

Estimado estudiante:

La presente pauta tiene como propósito conocer de qué manera usted ha asumido las actividades sugeridas en este proceso de “cuarentena”, y saber cuál es su percepción respecto a la plataforma del liceo y su contribución a su proceso de aprendizaje.

INDICADORES:

- (1) NUNCA
- (2) OCASIONALMENTE
- (3) GENERALMENTE
- (4) SIEMPRE

MARQUE CON UNA X EN EL CASILLERO, SEGÚN SU PREFERENCIA	VALORIZACIÓN			
	1	2	3	4
1. Desarrollo, con una actitud de compromiso, las diversas guías enviadas por el profesor.				
2. Utilizo la información o material de estudio entregado para desarrollar las actividades adecuadamente.				
3. Utilizo diferentes herramientas tales como, internet, libros, etc., con la finalidad de aclarar dudas o recopilar información.				
4. Sigo las instrucciones entregadas por el profesor para desarrollar adecuadamente las actividades.				
5. Colaboro con otros compañeros para desarrollar las actividades.				
6. Pienso que las distintas actividades sugeridas, me invitan a reflexionar ante las interrogantes propuestas.				
7. Pienso que el material y las actividades entregadas, complementan o ayudan a mi aprendizaje.				
8. Sigo los horarios sugeridos para desarrollar las actividades.				
9. Actúo responsablemente al gestionar el tiempo para llevar a cabo las actividades.				
10. Mis padres o algún adulto de la casa me han ayudado en el desarrollo de las actividades.				
11. Me siento satisfecho(a) con el trabajo realizado hasta ahora en la plataforma.				

Departamento de Filosofía Max Salas