

Diálogos acerca de la permanencia y de la transformación de los objetos diseñados

Elia del Carmen Morales ⁽¹⁾ y
Yésica Alejandra del Moral Zamudio ⁽²⁾

Resumen: Partiendo de entender al diseño como acción guiada por una intención, que responde a un problema o necesidad en el ámbito de contextos humanos específicos o culturas, el presente artículo analiza algunos de los factores que intervienen en la permanencia y transformación de los objetos resultados de la acción de diseñar, en sus diferentes esferas de funcionalidad, pero también su capacidad de influir, definir y modificar a las personas provocando una variedad de acciones y procesos sociales.

Esta red de interacciones nos plantea una doble vía de transformación que afecta por igual a los objetos y a sus usuarios mediante sus distintas modalidades de producción, uso, consumo, apropiación y resignificación. Nos aproximaremos a esta reflexión a través del diálogo entre y con diversos autores, entre ellos Zimmerman, Williams, Papanek, Baudrillard y Acha.

Desde el diseño, creatividad y tradición, entendidos respectivamente como generación de nuevas disposiciones y significados, a partir de elementos existentes en un modelo de sistemas (Csikszentmihalyi), y perfeccionamiento en la producción de los objetos (Gombrich), serán considerados factores inherentes asociados a los procesos de creación, y se ilustrarán mediante experiencias colaborativas de diseñadores con comunidades artesanales tradicionales en México.

Finalmente, para el análisis de la vinculación entre lo humano y los objetos, se recurrirá tanto a las visiones de la antropología (Martín Juez) como al reconocimiento del cuerpo humano como entidad cognitiva generadora de conciencia (Pallasmaa).

Palabras clave: permanencia - transformación - objetos - diálogo - diseños - signos.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 131]

⁽¹⁾ Doctora en Artes Visuales por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Docente en el Posgrado de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México

⁽²⁾ Doctora en Artes Visuales por la Universidad Politécnica de Valencia, España. Docente y Coordinadora de la Licenciatura en Gestión y Desarrollo de las Artes de la Universidad La Salle Oaxaca, México.

Acerca del diseño y los objetos diseñados

La presente reflexión en torno a los objetos diseñados, sus características y las implicaciones surgidas de su interacción, parte de concebir al diseño como un proceso histórico relativo a un tiempo y lugar determinados. Dicho proceso se origina a partir de una acción guiada por una intención que busca responder a un problema o necesidad en el ámbito de culturas o contextos humanos específicos.

En ese sentido, los objetos diseñados son aquellos que surgen de la acción intencionada en respuesta a una necesidad y que sirven para el uso cotidiano. En este artículo nos acercaremos a ellos mediante el diálogo entre autores de diversas disciplinas, para generar una reflexión crítica-problematizadora en torno a los factores que favorecen su permanencia o transformación.

La acción intencionada de diseñar productos que abarcan todas las esferas de la vida humana, implica la utilización de signos que comunican y significan, debido a su potencial interpretativo determinado por aspectos perceptivos y cognoscitivos, pero también sociales, que pueden conducir a un proceso de identificación. Zimmerman es muy preciso cuando alude al origen de la palabra diseño.

Tanto di-seño como de-signio remiten a este mismo carácter sígnico. La acción de señar, de configurar la seña, la forma esencial de una cosa, vendría a ser entonces un mostrar el ser de dicha cosa, lo que es. (...) esta identidad señalada por la seña revela también el designio de esta cosa, la intención, el propósito o la finalidad que puede lograrse mediante su uso. (...) La acción de otorgarle a una cosa su identidad, su seña, se denomina, por consiguiente, di-señar. (Zimmerman, 2011, pp.2-3).

A partir de lo anterior, dicho autor propone al diseño como el designio hecho seña o señal, misma que puede ser manifestada en figura, objeto, espacio o patrón. En esta perspectiva, la triada: designio-diseño-seña corresponde a problema-proyecto-solución, en donde la solución es una configuración sígnica identitaria para un contexto cultural. Si ligamos lo antedicho con lo que Fernando Martín Juez dice en torno a la necesidad: “Las llamadas necesidades son categorías conceptuales producto de la combinatoria inagotable de percepciones, creencias, habilidades y destrezas que en lo cotidiano confrontamos” (1999, p. 46), podemos vislumbrar la complejidad implicada en los procesos de creación e interacción con los diseños.

El diseñador construye mundos a través de los objetos, que nunca son inocentes, puesto que conllevan la huella del diseñador y al integrarse al mundo del usuario, adquieren nuevos niveles de sentido. Así pues, desde su intención, en el designio, y a través de su apropiación, en el uso, hay una constante modificación. De esta manera, los objetos diseñados no se agotan en el cumplimiento de una “función” única, construyen el mundo y son versiones del mismo, poseen un “significado en blanco” que el diseñador no controla puesto que el intérprete-usuario también participa de su construcción al atribuirles significación. (Pombo, 2007, p. 89).

Juan Acha conceptualiza a los diseños como una variante histórica de la cultura estética occidental. En la que producción, tanto producto, productor, distribución y consumo constituyen la unidad de un fenómeno sociocultural, cuyas características, nuevamente se reconoce, están determinadas por un tiempo y espacio específicos.

La producción (proyecto) se destaca por su funcionalismo, teorización y sujeción a aspectos económicos y tecnológicos. En la proyectación intervienen: naturaleza estética y naturaleza tecnológica; valor configurativo y valor de uso; concepción de innovaciones y conocimientos tecnológicos (Acha, 1988).

El producto se distingue por ser antiornamental, producido industrialmente, en serie larga y masiva. Entre los tipos de productos, Acha menciona los espacios, entretenimientos y utensilios, siendo estos últimos parte de lo que denominamos como objetos diseñados. En este contexto, se entiende al diseñador como productor, quien al igual que el usuario del objeto diseñado, está también inmerso en una cultura por lo que:

Los modos de calificar, definir y diseñar un objeto son restringidos y sesgados por creencias y ritos, mitos y prácticas, intuiciones y conocimientos sancionados, que ejercemos desde los escenarios de cada una de las diversas comunidades a las que pertenecemos: el bioma donde vivimos; el Estado donde pervivimos; el grupo étnico al que pertenecemos; la familia consanguínea o aquella que escogemos; la institución académica o gremial con la que nos religamos; el colectivo al que nos afiliamos (partido político, sindicato, secta, corporación, etc.), o el grupo de amigos y conocidos con los que compartimos. (Martín, 1999, p. 55).

Finalmente, la distribución de los objetos diseñados es industrial y su consumo es realizado a partir de la cotidianidad utilitaria y la estética empírica del hombre común en su tiempo libre, y por las masas como nuevo personaje histórico (Acha, 1988). Aunado a ello, la distribución de los diseños se caracteriza por ser social e ideológica.

Para vincular el diálogo entre Zymmermann y Acha, presentamos la afirmación de Pombo “El diseño tiene la responsabilidad y versatilidad de diseñar con sentido y ofrecer belleza a través de las cosas cotidianas” (2007, p. 85). El sentido es un concepto que abarca todos los significados atribuidos a los signos ligados a la interpretación del usuario, y que a su vez, se convierten en signos que lo determinan e identifican.

En este artículo nos centramos en los objetos y las características que los hacen permanecer o transformarse, y ello incluye desde los aspectos estéticos, económicos y tecnológicos ligados a su producción; hasta la manera en que su valor de uso puede ser alterado por su valor configurativo y conceptual en los procesos de distribución y consumo, como se apreciará en los casos que se señalan al final de esta reflexión.

Una vez establecida la base conceptual de la cual partimos para entender al diseño y los productos de su hacer, analizaremos algunas de las particularidades de los objetos diseñados con relación a sus funciones utilitarias y las interacciones sociales que producen.

Los diseños, además de ser productos utilitarios, cumplen con funciones culturales y/o comunicativas a través de sus dos naturalezas, la estética y la tecnológica, que derivan en interacciones con el ser humano a partir de su conciencia corporal.

Pallasmaa se refiere a dicha conciencia como:

La corporeidad no es una experiencia secundaria; la existencia humana es fundamentalmente un estado corporal. (...) El cuerpo humano es una entidad cognitiva. Todo nuestro ser en el mundo es un modo de ser sensorial y corporal, y este mismo sentido de ser constituye la base del conocimiento existencial (2012, pp. 9-10).

Desde esta perspectiva, el ser humano interactúa con los objetos a partir de su corporeidad, mediante los sentidos que registran los estímulos externos como cualidades matéricas y formales de los objetos, para construir percepciones que conllevan acciones de selección e interpretación generadoras de pensamientos y emociones que, ligadas a la memoria, conducen al actuar.

Además de ello, el ser humano utiliza o manipula la materialidad física de los objetos también a través de su propio cuerpo, en particular, de sus manos, las cuales han tenido un papel central en dicha relación. De hecho, algunos teóricos atribuyen a la mano una relevancia significativa en el desarrollo de la inteligencia humana y el pensamiento simbólico.

Una de las mayores tareas del diseñador... es facilitar los procesos ordenadores que el sistema perceptual/cognitivo requiere. La percepción es un acto de inteligencia. Comprender implica desarrollar un proceso de aprendizaje, y todo proceso de aprendizaje entraña un proceso de deuteroprendizaje, es decir, de desarrollo de la capacidad de aprender otras cosas similares a la aprendida. (Frascara, 2000, p.75).

En cualquier caso, sea diseñador o usuario, es decir, productor que deja huella o manipulador de los diseños, al llevar a cabo esta interacción directa con los objetos, el individuo percibe sus aspectos estéticos por medio de la sensibilidad, y al interpretar sus cualidades matéricas, les atribuye significación. Los objetos mueven y conmueven, aluden a la razón y a la sensibilidad de los seres humanos en la vida cotidiana.

La importancia que la interacción manual-objetual desempeña en la relación diseñador-objetos diseñados-usuario, radica en concebir a los diseños como objetos que expanden las fronteras de nuestro cuerpo y mente.

El artesano es un ejemplo interesante de productor-usuario, puesto que su trabajo manual cotidiano tiene una exigencia muy precisa en torno a los instrumentos y materiales que utiliza. De hecho, sus herramientas o utensilios se especializan a la par del desarrollo de su trabajo, en un proceso individual de cambio constante y al igual que el productor, es también usuario de sus creaciones.

Otro elemento a considerar en la relación sujeto-objeto es lo que hemos denominado el segundo aspecto de la doble vía de transformación. Esto consiste en aquellos cambios

provocados en el individuo mediante el uso constante de objetos propios de una profesión. Ejemplo de ello podría ser la utilización de instrumental médico por un dentista, cuya precisión, si bien le permite desarrollar su trabajo adecuadamente, también puede contribuir a generar afecciones posturales o incluso al fortalecimiento o debilitamiento de ciertos músculos. Lo mismo ocurre con la utilización constante del dispositivo “ratón”, del cual podemos encontrar una gran variedad de modelos, configuraciones, materiales, tamaños, pesos, etc. y sin embargo, su uso constante a lo largo de tiempo indefinido, también puede producir lesiones en músculos y tendones.

Hasta aquí, sólo se han mencionado aspectos relacionados a la utilidad del objeto ligados a la intención con la que fue concebido y las interacciones derivadas de su materialidad con la corporeidad humana. A continuación, se abordarán otros aspectos de su funcionalidad relacionados con aristas sociales y, para iniciar esta transición, es relevante notar que el uso de los objetos concierne a un contexto. En efecto, un mismo objeto es percibido de manera diferente si se abstrae del contexto en el que fue y para el que fue generado, de ahí que Martín Juez afirme que “un objeto no es siempre el mismo: al crearlo, utilizarlo o calificarlo, lo hacemos desde una o unas cuantas de las facetas de su muy rica diversidad de representaciones” (1999, p. 56).

Además de ello, otro aspecto social del diseño que determina su trascendencia para un contexto social específico, radica en la evaluación que una comunidad hace de él, en cuanto a su perspectiva de pensamiento y niveles de uso. Baudrillard afirma que la búsqueda de funcionalidad de los objetos es sólo una pretensión, dado que cuando se piensa la “función”, se la asume como la relación exacta entre el mundo real y las necesidades del hombre; en cambio, dichas necesidades son contextuales.

De ahí que el autor considera que lo funcional no tiene que ver con cumplir un fin, sino adaptarse a un orden o a un sistema, en ese sentido:

la funcionalidad es la facultad de integrarse a un conjunto. Para el objeto, es la posibilidad de rebasar precisamente su “función” y alcanzar una función segunda, convertirse en elemento de juego, de combinación, de cálculo en un sistema universal de signos. (Baudrillard, 1969, p.71).

En consecuencia, se confirma que los objetos, junto con sus cualidades, ejercen una función de signos tal y como se estableció al inicio de este diálogo. Christopher Williams, por su parte, plantea que el diseño nunca alcanza su función definitiva, puesto que está sujeto a las modificaciones del tiempo.

No podemos aceptar el concepto de la función como cambio sin considerar también al tiempo, porque cambio y tiempo son ideas casi sinónimas. No podríamos mirar un objeto y cuestionar su función sin comprender el contexto de esta función en términos de tiempo y de cambio (1984, p. 89).

Donald Norman, aporta a este diálogo en torno a la función de los diseños, un paralelismo con el trabajo generado por los artesanos:

Gran parte del diseño correcto pasa por una evolución: el diseño se somete a prueba, se descubren aspectos problemáticos y se modifican, y después se sigue sometiendo a pruebas y a modificaciones constantes hasta que se agotan el tiempo, la energía y los recursos. Este proceso natural de diseño es característico de los productos construidos por artesanos, especialmente los objetos populares. Cuando los objetos se hacen a mano, como las alfombras, la cerámica, las herramientas o los muebles, en cada nuevo objeto se puede modificar algo a partir del anterior, eliminando pequeños problemas, introduciendo pequeñas mejoras o sometiendo a prueba nuevas ideas. Con el tiempo, este proceso desemboca en objetos funcionales y agradables desde el punto de vista de la estética (Norman, 1990, p.178).

Funcionalidad e interacción

Los objetos de diseño cubren un papel de mediadores e identificadores a nivel social, al convertirse en extensiones del cuerpo humano para facilitar trabajos precisos ligados a habilidades y destrezas en y para su uso; pero también en su apropiación por parte del usuario, la cual abarca desde su interacción hasta su significación.

La interacción con los objetos de diseño, hablese de espacios o utensilios, alteran, además de la corporeidad y habilidades de la persona, su comportamiento puesto que en ese proceso de interacción, tanto los diseños como los usuarios se modifican recíprocamente. Sirva como ejemplo, la acción cotidiana de preparar un café. El método de filtrado determina no únicamente el sabor de la bebida resultante, sino también nuestra identificación con un grupo social y económicamente determinado, lo cual alude a un grupo contextual o cultura. Por ello es que los lugares de café han ampliado su oferta para incluir variantes en el tostado, el molido y la extracción, los tipos de café de acuerdo a su origen, no sólo por región sino por finca, la validación de la calidad del grano mediante la relación con su productor y los aspectos de sustentabilidad ecológica y comercio justo empleados.

La selección que hacemos de ciertos objetos nos identifica, nos marca, en el sentido que referimos al inicio del artículo con Zimmerman, pero también, “el diseño prescribe y fija (el objeto nos designa más de lo que nosotros lo designamos, diría Gastón Bachelard). Somos nuestros diseños, que son generalmente los diseños de otros.” (Martín, 1999, p. 60). Más allá de la función, y desde la antropología del diseño, los objetos están cargados de sentido y les damos sentido, a través de ellos nos encontramos con nosotros como individuos y, a partir de dicha individualidad, nos relacionamos con los demás y nos identificamos con ciertos grupos. Más allá de la utilidad del objeto está lo que éste representa y el cómo nos presenta ante los demás.

Como se señaló anteriormente, los diseños son productos que resultan de procesos, de acuerdo al análisis de Baudrillard (1969), los objetos generados en entornos tradicionales, tenían como función personificar las relaciones humanas. Sin embargo, los objetos mo-

dernos, producidos en serie, parecen haber sido liberados de dicha función (Baudrillard 1969, pp. 14-17) por ello considera que los primeros simbolizan, mientras que los últimos se tornan en signos.

En este diálogo con los autores, nos preguntamos, al igual que Martín Juez lo hace, sobre la razón que guía la creación de los objetos, su uso y lugar en una comunidad. Esta pregunta nos lleva a analizar la morfogénesis de los objetos diseñados y su vinculación ya no únicamente con las características biológicas humanas, sino también con aquellos aspectos culturales que llevan a hacerlos y utilizarlos, a mantenerlos o transformarlos. Para ello, necesitamos partir de reconocer la capacidad de afectación que el objeto o artefacto ejerce sobre las personas, movilizándolo respuestas emocionales, generando ideas y provocando una variedad de acciones y procesos sociales.

Dicha afectación ocurre, como ya hemos dicho, tanto a nivel personal como colectivo, a partir de nuestra corporeidad individual, pero también, en lo social. El objeto es un mediador que evoca creencias, historias e imágenes colectivas, y en ese sentido, es tanto la expresión de una visión del mundo como de un modo de vivir específico, y desde su nombramiento, expresa y organiza su conciencia de uso. De esta manera, el objeto diseñado es un vínculo, un medio y un factor determinante en la construcción de culturas.

La relación dialógica entre antropología y diseño coincide en que los objetos no son únicamente materia tangible, sino más bien, una forma de manifestación física de una cultura puesto que sus diseños están vinculados a creencias que además contribuyen a la consolidación del grupo. Los objetos cumplen con muchas más funciones además de aquello para lo que fueron hechos, sus usos implican ideas y con ellas construimos instituciones, creencias y conocimiento.

Todos los objetos con que nos rodeamos forman un lenguaje más allá del lenguaje, son una extensión de nosotros mismos, una visualización de lo invisible, un autorretrato, una manera de presentarnos a los demás y una dimensión esencial de la humanidad. (Frascara, 2000). Al representar nuestra realidad y a nosotros mismos:

los objetos que elegimos no sólo representan nuestra persona sino que, en parte, también la construyen. En términos más amplios, se puede afirmar: “No hay duda de que el contenido y el continente -la condición humana y el ambiente humano- son el resultado del mismo proceso dialéctico del proceso de mutuo condicionamiento y formación (Maldonado, 1992, p. 27 en Frascara, 2000, p. 71).

Creatividad y tradición

Ernst Gombrich (1982), entiende a la tradición como un contexto articulado para realizar descubrimientos significativos, y a la creatividad como la capacidad de ejercitar la crítica y la posibilidad de selección, que genera nuevas combinaciones que a su vez, producen asociaciones y significados distintos. Asimismo el mencionado autor, reconoce en la tradición artesanal un tipo de destreza o saber

que es mucho más que un conocimiento teórico, ya que se trata de una especial sensibilidad frente al material... que acaba constituyendo algo así como una segunda naturaleza... El impulso por descubrir las posibilidades y explorar la diversidad de las soluciones, dentro de los estrictos límites de las tradiciones artesanales, siempre producirá novedad y originalidad pues el artesano aprende no sólo a copiar, sino a hacer variaciones... (Gombrich, 1982, pp. 6-7).

El valor de la competencia como motor para la originalidad fue reconocido por el mismo Giorgio Vasari (1568), quien en las biografías de las vidas de Donatello y Pietro Perugino incluidas en su famosa obra *Vida de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*, refirió la influencia que el estimulante, y a la vez demandante ambiente de Florencia tuvo en la producción de dichos artistas. Gombrich reconoce además en esos testimonios, una explicación sociológica de la excelencia artística ligada a la presencia de una audiencia crítica constituida por los mecenas o clientes.

Por otro lado, Mihaly Csikszentmihalyi (1998) planteó a la creatividad como la interacción de un sistema compuesto por tres elementos: una cultura o conocimiento simbólico compartido por una sociedad particular, una persona que aporta novedad al campo simbólico y un ámbito de expertos que reconocen y validan la innovación. Desde esta perspectiva, la obra creativa se concibe como el producto de la interacción entre los pensamientos de una persona y un contexto sociocultural que por lo tanto, puede construirse, deconstruirse y reconstruirse a lo largo de la historia si se presentan las condiciones adecuadas.

En este diálogo entre Gombrich y Csikszentmihalyi hay coincidencias importantes, ambos reconocen el valor del entrenamiento del individuo en las técnicas y materiales y de su dedicación al desarrollo de su trabajo, lo cual deriva en el conocimiento profundo de su campo disciplinar y por lo tanto, en el logro de la “destreza”. También los dos identifican la determinación que la competencia y la demanda del ámbito de expertos, que validan la innovación, juegan en el proceso creativo y finalmente, aunque lo nombran con distintos términos, ambos mencionan la importancia del “ambiente” o cultura en la cual se encuentra inmerso el individuo, lo cual constituye el sistema tripartito de creatividad de Csikszentmihalyi.

Nuestra hipótesis será que la permanencia o transformación, (tradición-creatividad) de los diseños depende de la conjunción sincrónica y simbólica de los tres elementos incluidos en este modelo de sistemas.

Al trasladar dicho modelo al tema principal del presente artículo, las características de los objetos diseñados que permanecen y las que se transforman, podemos centrarnos en las condiciones sociales y culturales que permiten que un aporte personal se constituya en un atributo a conservar en el diseño de un objeto a través del tiempo, a la manera de un conocimiento que se desarrolla, se transmite y se adquiere dentro de una cultura. Ello implica el reconocimiento del papel que el entorno juega en la producción, apropiación y conservación de ciertos objetos, y nos lleva a valorar, además del propósito o la capacidad de los objetos de resolver una necesidad, su valor utilitario, a repensar el valor de la demanda (distribución y consumo, desde Acha) y a considerar la relevancia de las relaciones que rodean a los objetos diseñados en marcos específicos de interacción.

En las comunidades con tradiciones artesanales, la dicotomía entre lo nuevo y lo viejo, está ligada al gusto y a la manera de hacer y está determinada por el aprendizaje cultural de ambos aspectos, pero también se ve afectada por el comercio, la accesibilidad a los materiales y la solicitud del mercado. En definitiva, son la manifestación perfecta de la combinación entre los aspectos ligados a la producción, reconocidos por Acha, el modelo de sistemas de Csikszentmihalyi que incluye los postulados de Gombrich y la materialización de las creencias y la expresión de una visión del mundo referida por Martín Juez. En efecto, en estas comunidades, existe también el uso de ciertos objetos en momentos especiales, como bodas o entierros, o bien la inclusión de elementos con carácter simbólico asociados a la pertenencia a un grupo particular o a la posición social y económica dentro de dicho grupo. Estos objetos se elaboran para el uso único de los integrantes de las comunidades, mientras que para la gente externa se elaboran modificaciones de dichos objetos. Se enfatiza, de esta manera, que los objetos diseñados son originalmente para el consumo individual y del grupo al que pertenecen, y por lo tanto, son lejanos a un proceso de diseño de factura industrial dirigida a las masas, aunque el grupo busque canales de distribución externos para sus productos y aunque dicha búsqueda dé satisfacción a la demanda, lo que será un factor que se torne determinante en la transformación de los diseños, tal como se verá más adelante.

Experiencias colaborativas de diseño

A partir de la época colonial, muchas de las comunidades fundadas en torno a los centros conventuales, se fueron especializando en distintos oficios y producciones artesanales, para cubrir las demandas de las instituciones virreinales y de la iglesia católica, que regían todos los aspectos de la vida de ese tiempo.

Aun actualmente, es común encontrar a lo largo de esos territorios, comunidades enteras dedicadas a una producción artesanal única y especializada, por ejemplo textil, metalúrgica o alfarera, que se combina con otras actividades productivas como la agricultura o el comercio. En esos casos, la venta de los productos artesanales se convierte en una fuente de orgullo personal y familiar, pero también ofrece la posibilidad de contar con cierta holgura económica.

En las últimas décadas, se ha comenzado en México con una serie de iniciativas tanto gubernamentales como privadas, encaminadas a fortalecer la producción artesanal. Puntualmente el estado de Oaxaca ha jugado un importante papel en ese campo, a partir de procesos colaborativos entre artesanos e instituciones, y artesanos y diseñadores contemporáneos, buscando la generación de nuevos mercados, o nuevas plataformas de distribución de los objetos diseñados, mediante la llamada “renovación” de las tradiciones artesanales. Asimismo, se han propiciado diálogos entre diseñadores, artesanos y promotores culturales.

El estado mexicano de Oaxaca, ubicado en el suroeste del país, cuenta con trece distintos grupos indígenas registrados oficialmente. Cada uno de ellos cuenta con sus propias creencias y tradiciones que se expresan en sus lenguas, vestimentas y formas de vida.

En la Ciudad de Oaxaca, instituciones como la Fundación Harp Helú, mediante la iniciativa de Andares del Arte Popular, han tendido a la resignificación de piezas artesanales tradicionales. El cambio consistió en hacer un traslado o traducción de su utilidad, de aquella función para la cual fueron diseñadas, a espacios contemporáneos urbanos mediante ejercicios de colaboración entre diseñadores y artesanos, de acuerdo a lo que refiere el diseñador industrial Diego Morales Toledo. Por ejemplo, una pichancha, hecha para cubrir la necesidad del lavado del maíz, se traslada a una pieza decorativa como una pantalla de lámpara.

En dicho caso, es evidente que la usabilidad del objeto ha cambiado en función de su valor estético y posibilidades de utilidad. Al hacerlo, su sentido original se ha modificado en función de su distribución hacia un consumidor que privilegia la carga estética, las características propias de los materiales, y el modo de producción; además de los aspectos de sustentabilidad. Estos procesos de traducción, las consideraciones ecológicas y de responsabilidad social se convierten en importantes estrategias de comercialización, donde el posicionamiento del entendimiento del origen de la pieza y de su valor histórico y cultural, juegan un papel relevante en el discurso de venta que se ofrece al nuevo consumidor.

Desde dichas instituciones, los criterios atendidos para seleccionar las piezas que promueven en sus iniciativas incluyen la calidad de su acabado, su valor natural ligado a su color, textura e irregularidad, su versatilidad o capacidad de ser reinterpretadas, su capacidad de transportación y, finalmente, su potencial para ser comercializadas, establecido por la relación entre costo y rango de precio de venta.

De esta manera, buscan contribuir a la permanencia del trabajo artesanal y de su materia prima, considerando que los protegen a través de la generación de nuevos públicos o consumidores. Sin embargo, cabe reflexionar sobre los posibles efectos que los objetos diseñados experimentan al ser trasladados, a partir de modificar la función para la que fueron creados, la cual constituyó, en algún punto, su razón misma de ser, y los procesos sociales que desatan en sus nuevas interacciones a partir de ser resignificados por intérpretes-usuarios-consumidores pertenecientes a otros contextos o culturas.

Otro aspecto a resaltar se refiere al papel que el diseñador ejerce en estos procesos colaborativos, en donde él no es productor de los objetos sino consultor de las diversas etapas de producción por las que atraviesan los objetos diseñados y mediador entre los artesanos y sus productos y las plataformas que dan acceso a nuevos mercados.

Diseñadores como Gustavo Even Morales Morales, diseñador textil, quien se ha dedicado a la impartición de talleres colaborativos con artesanos en distintas comunidades textiles de Oaxaca, identifican tres niveles en los objetos: en primer lugar, su funcionalidad —ligada a lo más básico que cumplen; después su usabilidad —vinculada a su capacidad de manipulación para su uso— y por último, los beneficios adicionales que ofrecen, es decir, lo que el usuario o la comunidad les añade, por ejemplo, el valor estético, simbólico o el status económico.

En su experiencia directa con una decena de comunidades textiles en distintas regiones de Oaxaca, ha podido corroborar la participación de los tres elementos del modelo de sistemas de Csikszentmihalyi, en el desarrollo del proceso creativo: el conocimiento simbólico del grupo social, la habilidad individual —también descrita por Gombrich como destreza y conocimiento del material que se convierte en una segunda naturaleza— y el ámbito constituido por la demanda, que proviene en primer lugar de las instituciones que promueven los talleres, con el objetivo de propiciar la evolución de los diseños y en sentido general, de los compradores, en muchos casos extranjeros, que se acercan a las comunidades para hacer pedidos de piezas específicas basadas en ocasiones en diseños importados de otras culturas.

Even también reconoce la presencia y el valor de la competencia, identificado por Gombrich, en el trabajo cotidiano de las comunidades y lo considera como el principal motor del cambio o transformación de los objetos diseñados. Dicha competencia se alimenta de la réplica de técnicas y patrones transmitidos por generaciones de madres a hijas, puesto que la labor textil tiene una fuerte predominancia femenina en estas comunidades, pero también del miedo que los artesanos tienen de que se copien las innovaciones que generan, como resultado de la exploración cotidiana de las posibilidades ofrecidas por el material y la técnica.

Respecto a las formas retomadas en los textiles, Even considera que el registro antropológico que se ha hecho históricamente ha tendido a la romantización de su significado, puesto que no ha encontrado eco entre lo referido por los autores y las narraciones de las artesanas, quienes describen, en primer lugar en sus creaciones, la representación de objetos naturales cotidianos, por ejemplo: el sol o las montañas, pero también lo que surge del gusto, lo que se vende mejor e incluso lo que surge del aburrimiento.

Este diseñador, también ha podido constatar el cambio de significado de las formas y los diseños con el paso de las generaciones, en particular en la adaptación de lo tradicional a lo cotidiano y en la influencia de la moda. Lo cual demuestra que el proceso creativo puede contribuir a cambiar el valor simbólico de los objetos diseñados, y sus materiales y adoptar nuevas expresiones que posiblemente repercutan en las maneras de vivir de las comunidades.

La generación de nuevas combinaciones en estos contextos artesanales tradicionales se ve influenciada por el acceso que las comunidades hayan o no tenido a una educación escolarizada, pero también a su exposición a otras influencias, además de la facilidad con que pueden conseguir la materia prima que requieren para elaborar sus diseños, de esta manera resulta evidente que el proceso de experimentación es uno que requiere tiempo además de confianza y recursos.

Otras iniciativas de colaboración, han buscado retomar la destreza de los artesanos, considerada como una de las innumerables artes vivas practicadas, para hacerla evolucionar y cambiar a través de un encuentro con aproximaciones urbanas de diseño contemporáneo, más que intentar ceñir el trabajo artesanal a una categoría inamovible, emblemática, de una tradición que deba ser conservada.

Es innegable que estas alianzas pueden derivar tanto en relaciones de explotación e incluso de robo de diseños, como en formas de cooperación que benefician a todas las partes involucradas; partiendo del trabajo colaborativo y a través de la interlocución, aplicando metodologías de la antropología y otras ciencias sociales para elevar el valor simbólico, cultural y comercial de las tradiciones artesanales, mediante la incorporación de tecnologías innovadoras, la impartición de talleres que promuevan el intercambio de ideas y la creación de plataformas de venta y comercialización que atraigan a nuevos consumidores. Se aprecia que en estos procesos, los objetos diseñados cambian de sentido para ser insertados en nuevos contextos y al hacerlo, se transforma no sólo su configuración, sino también la red de interacciones individuales y sociales que promueven.

A manera de conclusión, reflexiones acerca de los objetos, entre la permanencia y la transformación.

El recorrido en torno a este tema ha precisado la intervención de diversas perspectivas disciplinarias a través del diálogo entre autores. Al resaltar sus discrepancias y coincidencias, hemos podido acercarnos al diseño desde otras miradas, que nos permiten identificar aspectos que influyen en la permanencia y transformación de los objetos diseñados, enriqueciendo la reflexión e interpretación de los casos presentados.

En ese sentido, podemos concluir que los objetos diseñados, además de cumplir con la “utilidad” o intención perseguida en su generación, son portadores de significación compartida en un contexto espacio-temporal. No sólo forman parte de un tejido social, ayudan a construirlo a través de convertirse en vínculos materiales de creencias, historias y memorias colectivas.

La interacción del sujeto con los objetos de diseño modifica a ambos, puesto que actúa en distintos niveles, desde los que involucran corporeidad con materialidad en la percepción, interpretación y manipulación, hasta la apropiación que lleva a la identificación con un grupo. Los objetos aluden a nuestra sensibilidad, generan conocimiento y comunican nuestras preferencias, puesto que nos ayudan a distinguirnos ante los demás y, de esa manera, también nos determinan y nos construyen.

Tanto permanencia como transformación parten del reconocimiento signico de los miembros de un contexto o cultura, que es validado por un ámbito determinado. Sin embargo, los tejidos sociales, las relaciones y los individuos, se modifican a través del tiempo, lo que determina también la transformación de los objetos para mantener su función de signos identitarios.

La transformación del objeto diseñado no se refiere únicamente a su forma, material o características, en ocasiones, se cambia incluso el uso para el cual fue concebido y, por lo tanto, su significación. Esta transformación del objeto puede convertirse en una exigencia para su permanencia en respuesta a la competencia y demanda ligada a su producción, distribución y consumo.

Se requiere que el diseñador integre y promueva experiencias colaborativas justas y equitativas, que conozca y valore las relaciones establecidas entre las comunidades y los objetos diseñados y sea consciente de las repercusiones de sus interacciones hacia el interior y exterior de las mismas.

En el consumo del diseño, se pueden reconocer diferentes “usuarios”, de acuerdo a los valores simbólicos atribuidos a los objetos, de ahí que, para comprender la alternancia entre permanencia y transformación, es necesario generar relaciones dialógicas que contribuyan a construir mundos mejores.

Lista de referencias bibliográficas

- Acha, J. (1988) *Introducción a la teoría de los diseños*. México: Trillas.
- Baudrillard, J. (1969) *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Csikszentmihalyi, M. (1988) *Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós Transiciones.
- Frascara, J. (2000) *Diseño gráfico para la gente*. Buenos Aires: Infinito.
- Gombrich, E. (1982) “Tradición y creatividad” texto de una conferencia pronunciado en Amsterdam, el 14 de octubre de 1982. Traducido por Carlos Montes Serrano y publicado en *Libreta de bocetos* en septiembre de 2018. Recuperado de: <https://nodoarte.com/2018/09/15/tradicion-y-creatividad-ernst-gombrich/>
- Martín Juez, F. (1999) *Contribuciones para una antropología de diseño*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Norman, D. (1990) *La psicología de los objetos cotidianos*. Madrid: Nerea.
- Pallasmaa, J. (2012) *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pombo, F. (2007) “El deseo de las mañanas. Merleau-Ponty y el diseño” en *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Streck, D. y otros (2015) *Diccionario Paulo Freire*. Perú: CEAAL.
- Williams, Ch. (1984) *Los orígenes de la forma*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Zimmermann, Y. (2011) “El diseño como concepto universal . Reflexiones sobre la vida de una palabra. (Parte 2)” en *Foroalfa*. Recuperado de: <https://foroalfa.org/articulos/el-diseno-como-concepto-universal-parte-2>, consultado el 29/11/2011.

Abstract: Based on the understanding that design is intentional action which is responding to a problem or need within specific human or cultural contexts, this article analyzes some of the factors in intervening in the permanence and transformation of objects that result from the action of designing. This encompasses their different spheres of functionality, as well as their ability to influence, define, and modify people — thus provoking a variety of actions and social processes.

This web of interactions then presents us with a double path of transformation that affects objects and their users alike, through their various modalities of production, use, consumption, appropriation and re-signification. We approach this reflection through dialogue with and among the authors Zimmerman, Williams, Papanek, Baudrillard, Giménez and Acha.

From design, creativity and tradition — understood respectively as the generation of new orders and meanings on the basis of existing elements in a systems model (Csikszentmihalyi), as well as the perfecting of the production of those objects (Gombrich) — will be considered as factors inherent to the processes of creation, and will be illustrated by means of collaborative experiences of designers working with traditional artisan communities in Mexico.

Finally, for an analysis of the link between the human sphere and the sphere of objects, we consider both the anthropological view (Martín) and the recognition of the human body as a cognitive entity that generates consciousness (Pallasmaa).

Keywords: permanence - transformation - objects - dialogue - designs - signs

Resumo: Partindo da compreensão do design como uma ação orientada por uma intenção, que responde a um problema ou necessidade no campo de contextos ou culturas humanas específicas, este artigo analisa alguns dos fatores que intervêm na permanência e transformação dos objetos de resultado. desde a ação de projetar, nas suas diferentes esferas de funcionalidade, mas também a sua capacidade de influenciar, definir e modificar as pessoas, provocando uma diversidade de ações e processos sociais.

Essa rede de interações nos apresenta então um duplo caminho de transformação que afeta igualmente os objetos e seus usuários através de seus diferentes modos de produção, uso, consumo, apropriação e resignificação, abordaremos esta reflexão através do diálogo entre e com Zimmerman, Williams, Papanek, Baudrillard, Giménez e Acha).

Do design, criatividade e tradição, entendidos respectivamente como, geração de novas disposições e significados, a partir de elementos existentes em um modelo de sistemas (Csikszentmihalyi), e melhoria na produção de objetos (Gombrich), serão considerados fatores inerentes associados aos processos de criação. e será ilustrado por meio de experiências colaborativas de designers com comunidades tradicionais de artesãos.

Por fim, para a análise do vínculo entre o humano e os objetos, recorreremos tanto às visões da antropologia (Martín Juez) quanto ao reconhecimento do corpo humano como entidade cognitiva geradora de consciência (Pallasmaa).

Palavras chave: permanência - transformação - objetos - diálogo - designs - signos

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
