

## Diseño local con tecnología global

Diseño local con tecnología global, Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, No. 55, Cuenca, Ecuador, ( 2003 ). (ISSN 0257-1625)

Esta plática no es inédita ni es nueva; es como la artesanía tradicional: repetible por ser útil, diferente cada vez: el producto de un proceso que apuntala un modo de vida y las aspiraciones entrañables de una comunidad.

Permítanme llamar *diseño local* a la metamorfosis de lo que hemos venido llamando la artesanía tradicional, la producción de herramientas y la arquitectura vernáculas, las formas diferentes con que se materializan costumbres culinarias y otros rituales regionales, y a los tangibles, en fin, que nacen de los intangibles en los que una comunidad cree.

Hace pocos siglos en Occidente se iniciaron la globalización, el auge del capitalismo y luego la revolución industrial; en el siglo recién pasado se completaron. Hoy, sin tierras ignotas y mestizos todos, nos preguntamos qué será de nuestras formas de producción y qué modelos sustituirán las fórmulas económicas y políticas en decadencia. Los diseñadores, y lo que a nuestro oficio concierne, también evolucionamos: el mestizaje transdisciplinario y el acceso a todas las tecnologías se antojan posibles, el “cómo hacer” (*know how*) es cada vez más universal y el “para quién hacer” (*know to whom*), nos queda claro, es cada vez más local. Por ello, formas distintas de practicar nuestros oficios son deseables, y también lo es la necesidad de reglas internacionales para ejercer el acceso pleno a lo universal y el derecho cabal a ser diverso.

A las artesanías, hoy, no las definen ni una forma de comercialización ni un tipo de mercado. Tampoco les son ya propias un modo ni unas relaciones de producción, una tecnología peculiar, ciertas herramientas o un tiempo del calendario para ser posibles. Algo similar ocurre con los productos de la industria, las edificaciones, el diseño gráfico, el textil y las ciudades mismas: lo que era propio de una región se imita en otras, aquello que caracterizaba una fecha se desborda en el almanaque, lo que fuera propio de una comunidad se remeda en otra. Tal como diría Mafalda (la de Quino): “En la escuela me enseñan una serie de respuestas que no entiendo a preguntas que no hago”, así la oferta

principal en los mercados locales, que han sido globalizados, consiste de productos terminados que nunca se nos ocurrió que necesitábamos y aún menos comprendemos cómo aprovechar; objetos, en gran parte, de mala calidad y mal gusto para el mal gusto y conformismo de una nacionalidad resignada y una globalidad compulsiva (en la que solamente es universal la ignorancia compartida).

¿Qué hace diferente a lo que hemos llamado una artesanía tradicional, y a lo que aquí llamo diseño local, del resto de las cosas? Un sesgo peculiar en las dos componentes que tienen todos los objetos: su utilidad y su sentido (ellos son *buenos para usar* y *buenos para pensar*). Cualquier diseño, independientemente de su complejidad, dimensión y número de partes, puede ser comprendido sencillamente como un conjunto de *áreas de pautas* — unidades de función o agrupaciones de éstas —, que nos indican un propósito y prescriben una relación. Estas áreas de pautas incluyen siempre arquetipos (que son los modelos naturales y culturales de donde provienen los atributos útiles del objeto) y metáforas (que son la expresión de creencias a las que sujetamos nuestras relaciones con el mundo). Los objetos son prótesis adecuadas a ciertas habilidades y destrezas específicas, y son un modo de vinculación peculiar entre los miembros de una comunidad, sus deseos, pasado y proyectos comunes. En el diseño local, el énfasis peculiar de las dos componentes está en que los objetos suelen ser prótesis adecuadas a un modo de manipulación y una forma de pensamiento locales. (Lo local, por cierto, es más que un territorio definido, un claustro, una parcela de causas y efectos contiguos; lo local es un conjunto de imaginarios compartidos en el tiempo y el espacio; de gustos y saberes comunes más allá de una geografía limitada.)

Con los objetos se elaboran y preservan creencias e instituciones; el diseño nos marca, designa pautas y establece patrones que responden y se traducen en habilidades y destrezas peculiares de cada comunidad a la que pertenecemos, y para cada situación contextual. Los objetos nos unen y nos separan de la realidad: son parte fundamental de la argamasa con la que se edifica una cultura, la referencia directa para situar nuestra identidad; son, en muchas ocasiones, la forma más entrañable de recordar quiénes somos y saber quién soy yo entre nosotros. Al desaparecer un objeto, siendo éste parte de un sistema de objetos (por ejemplo, los utensilios adecuados para una manera de cocinar, los

materiales propios para una forma de construir, los objetos apropiados para un cierto ritual u otras expresiones culturales), se desencadena una serie de pérdidas generalmente irreparables. Si perdemos la representación objetual de nuestras creencias corremos el riesgo de perder las creencias mismas...Y viceversa: no hay objeto que represente lo que se oculta, ni lo que se olvida.

Los diseñadores somos una familia de linaje antiguo. Una familia extensa que incluye, entre primos, tíos y abuelos, a los ingenieros, los arquitectos, los artesanos en un sinnúmero de artes y oficios diversos, los diseñadores industriales, gráficos y textiles, los urbanistas y arquitectos del paisaje, a escenógrafos y decoradores, a los creadores de mundos virtuales y mundos posibles; formados en escuelas, empresas o en talleres familiares, como autodidactos o bajo la tutela de algún maestro; dedicados a proyectar y construir edificaciones y maquinarias, utensilios y ciudades, imágenes y ropa, ambientes e ilusiones. Como en todas las familias, hay miembros distinguidos, los hay menos brillantes, tontos y también sinvergüenzas. A los tontos intentamos enseñarles cómo serlo menos; con los sinvergüenzas (ni modo, son de la familia), tratamos de evitar que se aprovechen advirtiéndole a los incautos.

Los diseñadores, en general, somos buenos sirvientes; no servidumbre en sentido despectivo, sino eficientes servidores que sabemos, antes que los usuarios sepan, cuál será su necesidad, cuál su deseo. Esto es así porque los conocemos, porque sabemos de sus aspiraciones, porque vivimos entre ellos —porque como usuarios, también, de las cosas, apreciamos cuando éstas han sido diseñadas pensando en nosotros. Y esto es precisamente lo que caracteriza al buen diseño (incluidas las artesanías tradicionales y el diseño local): se trata de productos terminados para una comunidad específica, creados por alguien que la conoce bien o es miembro de ella y la respeta, lo que dista mucho de los productos creados desde otras percepciones y sentidos comunes, e impuestos a través de una visión chata de las bondades de la planetarización. La metrópoli no suele preguntar: quién eres o qué quieres, solamente globaliza su imagen y administra los bienes en provecho de las semejanzas. Lo pequeño, lo diferente, lo marginado, es ornamento o curiosidad, no tiene importancia.

Lo global, en voz de los colonialismos, ha sido siempre como una gran burbuja de jabón sosteniendo múltiples burbujas más pequeñas. La burbuja mayor, por grande, es más allá de un tamaño crítico extremadamente sensible, mientras que las más pequeñas resisten presiones y manipulación. Podemos imaginar una multitud de burbujas pequeñas y medianas agrupadas, reunidas y apoyadas entre ellas mismas, o podemos aspirar a una sola gran burbuja; la Historia rinde cuentas de los intentos y el resultado.

La evolución del proceso de humanización se aproxima a una nueva etapa: la mundialización y la creciente extraterritorialidad de las diversas comunidades a las que pertenecemos. Los límites físicos y conceptuales arraigados de ciudad, cultura, sociedad o Estado, se desdibujan de nuevo. Carecemos de una visión transdisciplinaria que comprenda íntegramente los vínculos entre las comunidades, el individuo, la naturaleza y los objetos; carecemos de una antropología del diseño y de un código de conducta internacional —una ética— que sea un guión para cada comunidad (y su moral) respecto a la producción, el mercado y los usuarios de los diseños. Una visión que, más allá del perfil de una o unas cuantas disciplinas y oficios, aborde el diseño y nuestras relaciones a través de él, como un problema complejo e inteligible, peculiar y organizado.

Diseñar consiste en construir una visión de lo *posible*, de lo virtual, y materializarla con lo que se cuenta, con lo *probable*. Diseñar pasa por dos tareas (complementarias) que se alternan: el *proyecto* y el *diseño* propiamente. El *proyecto* es una interpretación que nace de la comunidad de referencia y los paradigmas que la caracterizan. Es percepción que modela y carga de sentido las formas, el espacio y el contexto más allá de sus connotaciones y significados corrientes, aunque surja de ellos. El *diseño*, por su parte, es un catálogo de programas y recursos para hacer real un proyecto: un índice de opciones que se derivan de los materiales, la tecnología, los medios de producción, los estilos formales, las características antropométricas, los hábitos y las pautas de organización (temporal y espacial) propias de una comunidad concreta. Cuando se carece de los recursos técnicos y económicos, el *diseño* es pobre o imposible. Cuando se carece de referentes claros e imaginación el *proyecto* es banal. En cualquiera de los casos, las dos actividades: *proyectar* y *diseñar* son subsidiarias de alguna moral comunitaria a la que se

subscriben los autores, mismos que, inconsciente o deliberadamente, serán parte de un proyecto político.

Las diseñadoras y los diseñadores tenemos diferentes niveles de profesionalización, que no quiere decir haber egresado de mejores o peores escuelas y talleres, poseer o no títulos y reconocimientos académicos, sino saber para quién se proyecta y diseña, y qué implican nuestras propuestas. Porque eso caracteriza al diseño: hay un usuario para el que se hacen las cosas y hay un modo conocido para hacerlas. El profesional, es de suponerse, se preocupa del crecimiento en su saber especializado y la comprensión de la forma de vida y proyectos de la gente para la que diseña; reconoce la diversidad y, en ella, la identidad de las personas (comenzando por la propia); comprende límites y potencialidades, lo que es y no es capaz de hacer, lo que sabe y lo que aún no sabe. El profesional debe ser capaz de entender, de advertir, los diversos caminos que puede tomar una solución cuando se le marca un rumbo, y prever las consecuencias de la combinación de elementos tecnológicos con seres humanos heterogéneos, en un ambiente natural susceptible y un sistema social peculiar. Para la mayoría de la gente la prospección del futuro y de los cambios es limitada. Cuando el número de términos de un problema es amplio, cuando las variables se hacen complejas en su interacción, la representación (imaginarse las cosas) se torna confusa. El profesional, en cambio, es capaz (en su imaginación) de conectar y combinar ideas que no han sido previamente relacionadas y lograr con ellas representarse el porvenir.

Quisiéramos ser artesanas y artesanos profesionales, pero no nos permiten ni imaginar ni aprender. La mayoría de mis colegas crecen en la marginación y la miseria. Nos hacen tontos y apáticos; desconocemos o no tenemos acceso a otras maneras de hacer, a otros materiales, a la información de quiénes y cómo son los otros, de quiénes y cómo somos hoy. Y a los más cercanos, los más parecidos a nosotros, las artesanías tradicionales ya no les dicen nada o les dicen cosas que quisieran dejar atrás; ellos son parte de una inmensa mayoría que no ve en esos objetos, usos y costumbres, signos gratos de su biografía o representación alguna de sus aspiraciones. La idea occidental del progreso (con sus paradojas), la universalidad compulsiva y el autismo de lo privado, han logrado sus propósitos: anhelamos cada día ser distintos imitando el mismo modelo.

La cultura occidental dominante ha construido teorías y prácticas basadas en fragmentaciones y parcelas, en desmembramientos. Gran parte de sus certidumbres y medidas “correctas” del mundo y de los hombres, se han estructurado con base en las historias y la herencia del colonialismo y la esclavitud, y conforme a ejes tales como el homocentrismo, las clases sociales, la preponderancia de un género, la productividad y una idea obsesiva del progreso. Así hemos aprendido a diseñar y manufacturar, a comercializar y divulgar, a pensar y utilizar las cosas.

Sin embargo, los objetos pueden ser otra cosa:

Pueden ser, por ejemplo, ciudades donde podamos ir al trabajo y regresar a casa, en un viaje corto y con vista hacia edificios útiles, jardines y ventanas al cielo, en lugar de anuncios monumentales; un ir y venir del hogar a la escuela, de la oficina al laboratorio, del centro comercial al taller, entre miradas sin miedo y pupilas brillantes como estrellas; esas mismas que por las noches la contaminación ya no esconda. Ciudades donde mercados y hospitales, ferias y tiendas, restaurantes y bailaderos, servicios e infraestructura, sean lugares dignos y bien planeados; lugares para que los más pequeños y los más mayores, los enfermos y los sanos, jueguen, caminen, entren y salgan sin obstáculos; donde los servicios y las obligaciones no sean un mal rato. Lugares donde el agua limpia, la electricidad y otras fuentes de energía se obtengan de la lluvia, el viento y el sol; donde la basura y los desagües no corrompan la naturaleza sino la fertilicen. Ciudades vivideras donde las casas y los muebles estén a la altura y dimensión de la gente, de sus gustos, de sus costumbres, de sus aspiraciones; y no a la escala del hacinamiento, la mediocridad y la miseria. Una ciudad que sea nuestra casa común para andarla en pantuflas (y si llueve, con pantuflas impermeables y paraguas); un lugar donde por hogar tengamos (diría el EZLN) *un techo para abrigar la esperanza*.

Para el mundo próximo por venir, la humanidad quiere de nosotros y nosotras, herramientas útiles y objetos bien hechos para transformar y convivir sin abusos; para garantizar un desarrollo sustentable, es decir, suficiente para el presente y suficiente para el futuro. Un mundo con objetos para cultivar el asombro ante la gracia, la belleza y el ingenio, a los que no les falte siempre algo y tengamos constantemente que actualizar o cambiar por el modelo más reciente. Diseños que tomen en cuenta los proyectos de vida

que tiene la gente, para que la gente tenga en cuenta los proyectos de vida que otros tienen. Un mundo con lo mejor de cada quien, nunca más con lo peor de cada cual.

Los diseñadores industriales, gráficos, textiles, los arquitectos, los urbanistas, los ingenieros, los técnicos y artesanos que hacemos los objetos, los instrumentos, las imágenes, la ropa de la humanidad, somos los herederos y herederas de las manos, la mirada atenta y el pensamiento de los pueblos que forjaron los metales para labrar la tierra donde sembrar semillas de vida; no el acero que ofende y lastima. Somos los que han endurecido la tierra y el agua en el vientre del horno para crear los cacharros donde servir el alimento y el comal donde calentarlo, o para construir la coraza de las naves espaciales cuando regresan a nuestro planeta. Ellas y ellos hemos dado el aliento que da forma al vidrio para dar forma al vaso, al matraz y al muro de luz; el vidrio de los aparadores que reflejan el rostro optimista de quien puede adquirir la mercancía, no la imagen derrotada de quien a través de ellos ve sólo una rica y diversificada oferta de artículos que nunca podrá obtener.

Somos los diseñadores el ingenio que reproduce en el molde, por miles, el plástico de artefactos, de bienes útiles y duraderos, no la basura abandonada que se acumula en montes y playas. Somos quienes hacen que el cemento encuentre su vocación de techo, camino y puente; que la cantera y la piedra sean metate, molcajete, sillar y cimiento de edificios, o una pequeña joya reposando sobre el pecho de la amada; que la fibra vegetal, la piel y el pelambre sean vestidos, y no harapos; que tipografías y logotipos, grafismos e imágenes engalanen nuestros libros y se conviertan en símbolo orgulloso de nuestros proyectos. Somos los que hacemos que piel y entraña de los árboles sean papel y cartón transfigurados en un barquito o en un avión de juguete, en papel picado de fiesta, en convenio de trabajo justo, carta de amor, cajita y envoltura de regalos.

En el futuro serán producidos masivamente los dispositivos mecánicos y electrónicos de los objetos, la materia prima y accesorios de sus componentes; pero el utensilio final, según la comunidad, será construido en series reducidas que adaptarán aspecto y función a las habilidades y destrezas de los usuarios específicos de esa comunidad. Es decir, las partes y accesorios necesarios serán “industriales” y el objeto final será “artesanal”. Ese

ordenador como aquel otro, el automóvil o el edificio, aquel mueble o esta ropa, aquella máquina como esta otra, tendrán cada uno la materia y componentes comunes que los harán herramientas útiles, que les permiten cumplir su propósito como prótesis; pero sus rasgos, sus *áreas de pautas secundarias*, su especificidad, los elementos que permiten manipularlos, su uso y belleza, serán determinados por lo que cada una de las comunidades gusta y sabe. Componentes en grandes series y manufactura en producciones limitadas. Diseño local con tecnología global para una comunidad de comunidades, para una cultura planetaria caracterizada por causas lejanas anunciadas y efectos locales controlados. Para la gente que aspiramos a tecnologías cada vez más eficientes y sensatas al lado de ideas cada vez más singulares y entrañables.

El diseñador será entonces lo que nunca ha dejado de ser: un servidor que conoce el deseo de las comunidades a las que pertenece, sus usos y costumbres, sus maneras de manejar y pensar las cosas; pero ahora tendrá a mano los recursos técnicos y la materia para satisfacer lo diverso, lo local. Los objetos, su apariencia, la manipulación y el uso, serán tan singulares como usuarios singulares haya dispuestos a requerirlos. Y aquellas cosas que parecen funcionar para toda la humanidad, los ornamentos y diseños que por su utilidad o belleza, aun siendo singulares se convierten en plurales, serán ofrecidos en redes de comercio e intercambio sin privilegios, sin jactancia de lo universal como el único modelo y tendencia posibles.

Hoy, las *Comunidades Transnacionales de Intereses Globales* (así las llama Edward W. Said), como el movimiento de derechos humanos, el de las mujeres, el antibélico, etc., resuenan a través de la red electrónica y se construyen en la red tangible de encuentros entre millones antes localizados, compartimentados en comunidades apartadas. A la utopía, a lo deseable, a ese aún “sin lugar” fantástico, llegan hoy muchos emigrantes; la utopía comienza ya a poblarse de conciencias: de un saber que sabe qué quiere. Hoy, contamos con las rutas y los medios de transporte, la infraestructura para el comercio, los financiamientos posibles, el saber en la gestión de las empresas y las negociaciones, para construir una red de conciencias enlazadas sobre el uso, la producción y el comercio del diseño; para hacer un llamado a incluir en la Carta de los Derechos Humanos y la Carta de la Tierra, un capítulo dedicado al tema de los objetos, el



acceso pleno a la tecnología como acervo que es de la humanidad, y el derecho cabal de ponerla, con conciencia, al servicio del diseño de lo diverso, de lo local.

Dista mucho el mundo de ser una sola escenografía y una mentalidad únicas: paisaje y recursos modelan nuestro cuerpo y percepciones; construcciones y creencias reflejan nuestras ideas e inspiran innovaciones. Lo local es distinto porque el mundo es diverso; aunque el empeño sea homologarlo con un paradigma común, cuerpos con destrezas distintas y mentes con creencias de índole diversa, resistimos.

**Dr. Fernando Martín Juez**  
Julio de 2003