

## Repensar el objeto (a100)

Nuevas dinámicas del Diseño Industrial -un manifiesto-

Jaime Andrés García Trompa\*

“De un cultivador-recolector, a quien pueda interesar”.

Sabemos que no diremos nada nuevo.

Pero nos consta que puede ser un punto de referencia

De todo lo nuevo que hoy existe

Y de todo lo nuevo que tenga posibilidad de crearse.

Manifiesto FAD.

Convoquemos pues a diseñadores (cultivadores-recolectores) y otras disciplinas afines (nuevos y prósperos mecanismos de cultivo) a participar de un propósito que dé nuevos valores, nuevos significados al objeto (herramientas de recolección); a implementar dentro de una sociedad mundial actual y futura (los frutos del árbol). Muchos son quienes se manifiestan, pero realmente pocos son los que justifican, o los que se mantienen en su posición de manifestantes.

Los siguientes son los propósitos (lineamientos) para poder participar y ser enunciados como “diseñadores-cultivadores-recolectores”. Vale la pena resaltar este punto, que no es obligación el tomar dichos lineamientos al pie de la letra. Sólo quien desea vincularse a la investigación y resolución desde este punto de vista, optará por ser un 100 % cultivador-recolector, para los demás, los siguientes puntos podrán ser de ayuda para su divergencia alrededor de los actuales (evolucionados o involucionados) métodos de diseño y los fenómenos que los caracterizan.

- Concebimos al diseñador como un perfecto emisor de identidades. Es éste un filtro de los fenómenos acaecidos en lo local, para digerirlos y regurgitarlos en un ambiente global. No se deberá dejar seducir ante espejos de uno o de otro lado (local vs. global), simplemente sintetizará lo mejor que posee la cultura sobre la cual está arraigado e identificará cuáles son los elementos característicos susceptibles de compartir con las demás culturas del globo.

El objeto está conformado por pensamientos y no por formas que estructuran identidad. La identidad de un grupo cultural no está mediada únicamente por toda manifestación formal existente; éstas lo sustentan pero no son estructura sólida en la cual pueda apoyarse un diseño. Más allá de un gesto característico, de una técnica, de un material característico; nos diferencia de todos, un modo de pensar característico.

- Daremos prioridad a lo que aún se conserva como una necesidad latente. Aquellas situaciones problemáticas en las cuales actualmente incurre el hombre. En aquellos intersticios donde aún no ha llegado la mano del diseñador, llegará el “cultivador-recolector”, para, de entre las ramas más difíciles, extraer los mejores frutos.

- El “cultivador-recolector” es un diseñador capaz, no sólo de convivir y participar durante el desarrollo de proyecto (herramientas de recolección), con otros quienes participan de igual forma. La interdisciplinariedad se lleva a cabo con el fin de especializar el objeto.

La razón de desarrollar y plantear grupos de investigación y desarrollo es intercambiar experiencias, modos de visualizar el mundo, el contexto en el cual se halla el problema. No lo vemos todo, aceptemos que siempre será bienvenida una segunda opinión.

- El diseñador explotará todas sus habilidades comunicativas con los medios que posea en el momento de desarrollar la idea, dentro de los grupos interdisciplinarios a los que se enfrente (el valor de comunicar una idea).

- Cuestionamos lo que es realmente un objeto de museo: Son acaso aquellos objetos “icono” para una sociedad durante distintas etapas de la historia, o son simplemente “ventas de garaje”. Los objetos “icono” vendrán de nuestra parte.

- El objeto es valioso en su esfera material y tangible. Valoramos la experiencia que el usuario tiene con el objeto, por el simple hecho de que ve su espacio acompañado de objetos, no está solo, se interrelaciona con ellos.

- No se harán procesos de proyección ni de resolución formal a distancia. La responsabilidad del diseñador es estar en todas las etapas del cultivo, trasciende de la pantalla, encuentra la información en las fuentes reales y directas de la situación, se llena de lodo los zapatos y celebra a la hora de comprobar la resolución formal con los directamente implicados. Esta vez, sabemos por qué el metal no funciona a la hora de rediseñar el arado.

- El diseñador: “Cultivador-recolector” divulga sus resultados y promociona su producto en otros territorios distintos al de resolución inicial. Más allá de estar presente el producto, está el diseñador para contar la historia para lo cual dicho objeto fue desarrollado.

- De ser posible, el diseñador relacionará la resolución objetual con deficiencias presentes dentro de su territorio (lugar de origen del diseñador); para así, utilizando el objeto resuelto, instaurar de nuevo la solución a la deficiencia existente (el objeto se desplaza: efecto diente de león).

\* Diseñador Industrial, Pontificia Universidad Javeriana, Colombia.

## Rescate de una tradición: Estudio del lenguaje gráfico en la trama textil amuzga (a101)

Rescate de los diseños tradicionales Amuzgos de Xochistlahuaca de uso en los textiles elaborados en telar de cintura

Mtro. Gonzalo J. Alarcón Vital\*

México, como muchos países latinoamericanos, posee una gran riqueza y variedad de etnias, las cuales han luchado por conservar sus características, por lo cual el ayudar a la divulgación de su legado cultural, se hace cada día más apremiante.

La existencia de los grupos étnicos en nuestro país, así como la preservación de sus manifestaciones, sus formas de vida, sus costumbres, creencias y actividades desde