

## 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

épocas remotas, han motivado el estudio continuo por parte de investigadores de diversas áreas del conocimiento.

Es importante vincular la persona y su "circunstancia", lo que somos en cuerpo y alma con el entorno, porque las personas enlazamos presente, pasado y futuro, o sea, lo que se denomina en términos contemporáneos el capital social de los países. Este capital conformado por costumbres, tradiciones, formas organizativas, culturas, cosmovisión y conductas mágico-religiosas, condiciones de vida y trabajo, naturaleza y ambiente, manifestaciones de arte, ciencias y artesanías, de cada uno de los grupos étnicos presentes en México, es lo que constituye actualmente las raíces de nuestro país. Esta herencia que hemos recibido de los diferentes grupos étnicos, representa un patrimonio cultural que nos identifica a nivel mundial y es nuestro deber conocerlo, protegerlo y garantizar su legado al resto de las generaciones futuras.

Los textiles han sido un distintivo importante en la mayor parte de los grupos culturales de la humanidad; esta técnica representa una de las industrias más antiguas tanto en el mundo como en el México precolombino y que además se alimenta en esencia del pasado, de un pasado que se remonta a la etapa anterior al descubrimiento de América y de un pasado que proviene también de los desplazamientos o de las mezclas o fusiones de los siglos posteriores. Se trata entonces de un pasado que cobra actualidad y vigencia y que es necesario documentar.

Los valores que poseen los grupos étnicos nos llevan a reevaluar su presencia y a contemplarlos como dignos exponentes de una cultura de la cual además de admirar, podemos aprender gracias a su constante aporte a la riqueza cultural del país.

"Al incursionar en la indagación del patrimonio vivo textil, se plantea la importancia de estudiar las fuentes acerca de las formas, los mitos y las costumbres de los indígenas, pues es el textil una actividad esencial, alrededor de la cual se concentra la actividad cotidiana de los indígenas, permitiendo aproximarnos al conocimiento de su cultura y nos impulsa a rescatar y preservar el valioso aporte en cuanto al uso de materiales, técnicas y diseños que corren el riesgo de desaparecer por el desconocimiento de su verdadero valor como legado para la humanidad".<sup>1</sup>

En nuestro país, los textiles se encuentran ligados con actividades cotidianas, espirituales, políticas, sociales, mágico-religiosas y guerreras entre otras. Por lo tanto consideramos que deben ser recopiladas y estudiadas a profundidad.

La oportunidad para realizar lo anterior, vino en forma de una solicitud de la Sra. Juana Santa Ana Guerrero, representante de 59 artesanas amuzgas de la organización LIAA' LJAA' de Xochistlahuaca, en la cual se requería de un grupo de diseñadores de la UAM-AZC, para elaborar un estudio serio para el rescate y la difusión de la identidad de la cultura auténtica amuzga, que ha sido plasmada por muchos años en los textiles realizados en telar de cintura como un lenguaje gráfico que tiene significado y memoria.

No existe actualmente una escuela o centro artesanal donde las personas interesadas en aprender el oficio de tejedor de cintura adquirieran los conocimientos necesarios para elaborar prendas textiles. Por lo tanto el oficio artesanal se aprende en casa por tradición oral, y las indicaciones se dan en la práctica siguiendo el método de "aprender haciendo", las indicaciones se reciben verbalmente ya que no existen dibujos u otro material que permita la reproducción de los diseños. En el método mencionado, se va aprendiendo de lo más elemental a lo más complicado, y depende de la capacidad, voluntad e interés de cada artesano el lograr un nivel cada vez más alto de habilidad y conocimiento. Por lo anteriormente expuesto, es fácil darse cuenta de que si en una familia no hay una artesana capacitada y conocedora de las diferentes técnicas, brocados, dibujos y diseños de las prendas, en esa familia no se desarrollarán prendas de alta calidad, entendiendo como calidad no sólo el material si no también la complejidad y laboriosidad de los diseños.

De ahí el interés del grupo artesanal Liaa' Ljaa' de rescatar los diseños tradicionales y antiguos que ya no se tejen debido a su complejidad, laboriosidad y alto precio (debido al tiempo empleado para su confección). No existe un registro gráfico de los dibujos y tipos de brocado que actualmente se elaboran y usan en Xochistlahuaca, de ahí la importancia de elaborar este acervo en forma de muestrario y preservarlo en el museo.

El material elaborado, junto con fotografías y el patrón del dibujo plasmado en papel se exhibirán en el Museo Comunitario Amuzgo, Prof. Juan Rubén Romero Rangel, de Xochistlahuaca, Gro., y en la biblioteca de la UAM-Azc. Investigaciones similares han sido realizadas sólo desde la disciplina de la antropología pero no desde el diseño. La participación de la UAM se justifica, debido a la capacidad que posee en el uso de nuevas tecnologías digitales así como en el planteamiento del modelo que vincula al diseño con contextos específicos, donde se establecen los usos de recursos de su entorno y se desarrollan los intangibles valorativos y significantes de la cultura local.

#### Notas

1. Guerrero R. María Teresa, Directora de textiles y Artes Plásticas, Universidad de los Andes, Bogotá-Colombia \* Licenciado en Diseño Visual, Magíster en Animación Gráfica, Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco. Área de "Nuevas Tecnologías" dependiente del departamento de Procesos y Técnicas de Realización de la División de Ciencias y Artes para el Diseño.

## Diseño y ergonomía (a102)

Ayudas Informáticas en los análisis ergonómicos

Álvaro Enrique Díaz\*

Man modeling that will fully integrate workspace design is not yet available on microcomputers. The ideal CAD package would permit the user to specify anthropometric criteria of the working population, and then design the