BLANQUEAMIENTO DEL DISEÑO Y EXTERMINIO CULTURAL

Crear ha permitido al ser humano evolucionar y resolver necesidades. Los primeros objetos quizás fueron lanzas, vasijas cuchillos para cazar y utensilios para comer. Estos objetos cambiaron el curso de la historia de la humanidad incluso la forma del cuerpo. Por ejemplo los primeros utensilios para cazar o comer permitieron a los humanos cambiar su dieta, ahora sus alimentos eran más suaves y esto les permitió transformarlos y comer cosas más suaves. Con el transcurso del tiempo, el cuerpo dejó de necesitar dientes grandes para desgarrar carne y ciertos otros órganos empezaron a desaparecer o cambiar. Así lo objetos han modificado y facilitado la vida de las personas, mientras crearon y reinventaron sus hábitos en torno a herramientas y objetos. La creación de utensilios ha estado presente en todos los grupos humanos de la historia, al punto que los oficios artesanales fueron convirtiéndose en gremios y más tarde en manufactureras de objetos.

El diseño como disciplina apenas apareció en 1920, en Weimar Alemania, en la escuela Bauhaus, que instituyó el diseño industrial como tal, con el objetivo de de **unir el arte y el diseño alejando los elementos decorativos y enfocándose en la creación de objetos puramente funcionales.** El objetivo del diseño es en esencia, resolver una necesidad a través de un objeto o un sistema.

Otros objetos se modificaron y simplificaron para ser más eficientes aún. Disminuyendo el número de piezas, haciéndose más asequibles y ampliando su público. Un claro ejemplo es la silla No. 14 diseñada por Michael Thonet. Su diseño constaba de solo 5 piezas de madera dobladas al vapor y 10 tornillos.

DISEÑO Y CONSUMO

Inevitablemente el diseño también ha intervenido la parte estética de los productos, haciéndolos atractivos y deseables. Los productos ya no son solamente funcionales sino que evocan otras emociones y sentidos, son objetos más interesantes. En parte esto ha generado una sobreproducción de diseño y artículos de consumo que raramente mejoran la vida o resuelven una necesidad. Las tendencias y la moda han permeado los productos intrínsecamente, proponiendo colores, materiales e incluso funciones; que son “atractivos” temporalmente, gracias al mercadeo.

Ante este tráfico de publicidad, moda, objetos y venta de necesidades nos enfrentamos también a nuevos cánones de belleza de objetos que "deberíamos tener". Las nuevas tendencias desplazan sutilmente las tradiciones y los oficios. Es más fácil comprar 20 camisas, que tejer un bordado del cuello de una; toma demasiado tiempo fabricar lo que necesitamos o repararlo. Es más fácil reemplazarlo que hacerlo y es más fácil ser aceptado si tenemos cierto estilo, moda o posesiones; todo está enlazado esto no es ningún secreto.

El problema surge en este camino bombardeado de moda que inevitablemente se olvidan y desvalorización oficios que podrían se**r focos o puntos de partida para innovar a través del diseño de objetos.** La admiración a la tecnología y diseño foráneo puede cegarnos y separarnos aún más, de capacidades locales. Existen de saberes vivos que no comprendemos ni integramos a nuestro proceso de diseño, porque existe una alienación y desconocimiento de nuestra propia cultura.

BLANQUEAMIENTO DEL DISEÑO

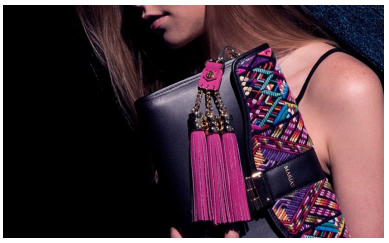
El progreso y la importación de ideas ha influenciado directamente las tendencias latinoamericanas de diseño. **La blanquetización del diseño es como denomino a la inserción de productos y hábitos occidentalizados que condicionan y alteran nuestros procesos creativos y metodología de diseño.** La admiración por los productos y bienes que promueve la cultura de consumo amenazan el **entusiasmo inventivo**. Y acomodan fácilmente a las personas a consumir y comprar en vez de proponer.

La bolsa plástica para las tortillas que aguada las tortillas y contamina el ambiente en vez del tzut, de tela que es reutilizable y hecho a mano. El esmoquin absurdo como símbolo de elegancia utilizado en un país con clima cálido. La arquitectura cargada de símbolos de "grandeza" eurocéntrica como columnas corintias decoradas con mazorcas que no mejoran nada, en vez del teatro nacional que tiene un discurso propio y marcó tendencia guatemalteca. La flora y diseño de jardines imitando moda inglesa con cipreses, en vez de aprovechar la diversidad natural y potenciar sus variaciones exóticas y fertilidad, decorando con helechos, enredaderas, orquídeas. Los empaques de plástico o tetrapack en vez de las fibras naturales como la tuza y la hoja de tamal.

Cuando los objetos facilitan la vida su consumo es inevitable, pero ¿qué sucede cuando inutiliza e inconscientemente desplaza las técnicas antiguas de hacer las cosas?.

DISEÑO EN GUATEMALA

El diseño en Guatemala nace en los finales de los 90's promovido por el sector privado de la agroindustria, con el objetivo de mejorar técnicas productivas. En el transcurso de estos años se ha caracterizado por el desarrollo de productos del sector de mobiliario y "neo artesanía". Enfocándonos en la neo artesanía, mucha de la tendencia ha sido aplicar materiales o aplicaciones "estéticas" artesanales a otros objetos. Desde bolsas con "textil típico", una tira de petate en botellas de ron, alfombras hechas con huipiles y ornamentos de navidad forrados con mostacillas.



La tendencia "etnochic" de emplasticar símbolos culturales en objetos de consumo deja mucho que desear para el diseño guatemalteco. **Desgraciadamente nos hemos limitado a exotizar la cultura en vez de conocerla a fondo.** ¿Por qué no se enseñan las técnicas artesanales del tejido en la escuela de modas? o ¿Por qué no existe un catálogo de técnicas de cestería de fibras naturales? ¿Por qué no se enseña la historia de la cerámica mayólica dentro de las escuelas de diseño? ¿Acaso no existe una lógica matemática en el tejido, no podrían aprovecharse estas metodologías a otros campos, qué tal la programación?

La alienación de grupos étnicos en Guatemala es evidente, las soluciones técnicas materiales o constructivas deben ser importadas para ser buenas. ¿Por qué no puede estudiarse el diseño autóctono o más bien ontológico de las comunidades indígenas? como lo propone Escobar, (2016). Estas carencias en el estudio del diseño guatemalteco radican en una crisis identitaria, ocasionada directamente por el racismo. Este rechazo genera la desvalorización de estas técnicas productivas y saberes vivos, que pone en riesgo su transferencia a futuras generaciones.

Regresando a los productos tapizados con textil, no se trata de criminalizar el diseño de estos productos, porque inevitablemente responden a demandas del mercado y han sido "innovadoras" estéticamente en su momento. Lo importante es detectar que los alcances del diseño guatemalteco deberían abarcar la función de los objetos y comprender más el entorno en que se desarrollan. Se supone que el proceso de diseño invita al diseñador a sumergirse a otras realidades para detectar necesidades, capacidades y deseos de las personas. Cuando el diseñador ha vivido con una comunidad, entiende sus hábitos, sus preocupaciones y su entorno; puede detectar capacidades y proponer a raíz de eso. Cuando solo inserta productos o nuevos hábitos de consumo, probablemente éstos tengan éxito pero son bienes inmediatos que sacrifican la atención de las personas, y solo las convierte en eslabones de consumo desconectados de los productos que utilizan, y finalmente los aleja de proponer soluciones por sí mismos o crear con sus propias manos.

Dentro de todo, la resistencia al blanqueamiento del diseño también es una luz alentadora en todo este hiperconsumo. Podemos ver soluciones de "diseño", sin título, por ejemplo una solución ante una necesidad: la caja de los chicleros, que ellos mismos fabrican y se las arreglan para cargar todo el día y organizar su mercancía o las carretas de granizadas que se adaptan a la calle, tienen poco peso, y son de fácil movilización y almacenaje. O la creación de símbolos con objetos de consumo, la luz roja de los tamales reemplazada por una pelota plástica con un agujero. O si vamos más allá, la personalización e intervención de las camionetas, que son buses estadounidenses, no solo evidencia una interpretación del color y símbolos gráficos sino también función. Las camionetas generalmente viajan a todas horas y necesitan distinguirse e iluminarse en áreas oscuras, carreteras y calles etc.

NUEVOS HORIZONTES DEL DISEÑO

Diseño comunal y diseño ontológico

A pesar de todo el diseño tiene un sinfín de ramificaciones que podrían brindar otras miradas y soluciones integrales. Por ejemplo Arturo Escobar propone que el diseño debe regresar a ser comunitario, a brindar soluciones locales. ¿Qué pasa cuando diseñamos soluciones para nuestra comunidad? Aunque suene extraño la hiperconectividad nos aleja lentamente de las relaciones interpersonales reales, estar conectado con todo el mundo nos globaliza cibernéticamente y nos agrupa en tribus intangibles; pero al mismo tiempo nos desconecta de las personas más próximas y desintegra los núcleos comunales.

Las personas no conviven con sus vecinos o conocidos de su barrio. Por lo tanto no están enterados de los problemas del entorno, y por consiguiente no hay un sentido comunitario o de co ayuda entre personas. La economía de favores y ayuda desaparece y solo creemos que podemos ofrecer ayuda si se nos remunera económicamente y solo podemos obtener la si la compramos.

Por el contrario Ezio Manzini el padre del diseño social, propone el **co diseño**: la innovación social y la transición a una nueva civilización debe ser el resultado de equipos multidisciplinarios que propongan grupalmente en pro del bien común. **El diseño debería regresar a sus bases y no solo reinventar productos sino reinventar formas de ser.**

EJEMPLOS ESTRELLA

Algunos ejemplos en diferentes países de latinoamérica demuestran que el diseño puede abarcar mucho más integrando equipos y disciplinas diversos.

Fernando Laposse, es un diseñador mexicano que integra el totomoxtle, la hoja del maíz para fabricar objetos decorativos. El totomoxtle está teñido naturalmente de blanco, amarillo, rosa, rojo, morado y azul, lo que permite una amplia gama de combinaciones interesantes y aplicaciones en el campo de la decoración de interiores. Sin embargo además de esto el producto tiene un discurso amplio ya que el maíz nativo está en peligro porque los cultivos transgénicos amenazan el consumo de los variantes del maíz. Por lo

que ese producto tiene un linaje campesino largo, que tiene una carga simbólica para quienes aún viven de la milpa.

Utilizar este material natural, reivindica su valor y amplía las capacidades y alcances de su uso. Esto brinda nuevas posibilidades a personas que lo cultivan, usuarios que aprecian el producto y diseñadores que puedan proponer soluciones análogas a otros materiales locales.

https://masdemx.com/2018/01/diseno-arte-mexicano-totomoxtle-maiz-nativo-conservar/

PET LAMP

Álvaro Catalán de Ocón, desarrolló este proyecto a raíz del uso de botellas de PET y la contaminación que ha provocado con el paso del tiempo. PET LAMP, mezcla técnicas tradicionales de cestería y este material, para fabricar lámparas de diferentes colores y tamaños. Inició el proyecto con una comunidad de la Amazonía colombiana en 2011, cuando logró integrar las técnicas tradicionales de la manipulación de fibras para hacer canastos, a otro material.

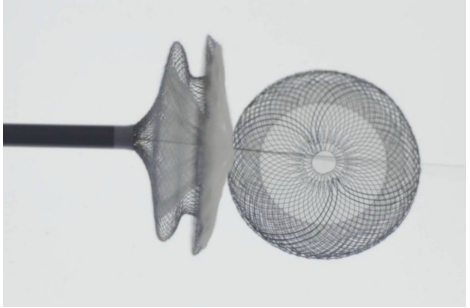
El problema del consumo de PET y el desecho que genera es global, pero las soluciones y también pueden serlo. Dado que la cestería tradicional ha estado presente en todo el mundo el modelo ha podido replicarse en México, Colombia, Ecuador, Chile, España, Brasil, Etiopía, Kenia, América del Sur, Australia, Vanuatu y Japón. Cada país tiene técnicas distintas de cestería, pero todas funcionan bajo el principio del tejido de fibras, por lo que puede aplicarse el uso de las botellas. La clave del proyecto ha sido trabajar en conjunto con comunidades que se dedican a esta actividad, ya que la ganancia es para ambos, se utiliza una técnica ancestral para darle vida a productos con material reutilizado. Para ello el equipo de diseño primero hace un estudio etnográfico, se relaciona con las personas, conoce sus necesidades y capacidades, pues cada grupo trae nuevos retos, metodologías de trabajo y propuestas formales.

http://petlamp.org/colombia/

Tejidos Aymaras.

El último son los dispositivos para el corazón en Bolivia, donde se combina la biomedicina y los tejidos andinos, para crear nuevos materiales elásticos y resistentes. Este material se aplicó un catéter para rehabilitar niños que nacen con defectos congénitos cardíacos de alto riesgo. El catéter se coloca a través de la piel en el corazón donde expande su forma original para tapar el defecto natural. El dispositivo se elabora con un hilo largo, esto evita puntos de soltadora hace una estructur a de una sola pieza mucho más resistente.

El tejido se basa en el símbolo ancestral de la cultura andina Chakana o cruz andina, visible en los textiles bolivianos, que representan la simetría pura de un universo sin principio fin o dirección. El patrón del tejido se repite 120 veces y se utiliza un molde cilíndrico. Tejedores de origen Aymara se capacitan para fabricarlo dentro de protocolos y reglamentos de la biomedicina.
https://www.elespectador.com/noticias/salud/aymaras-tejen-dispositivos-para-el-corazon-en-bolivia-articulo-747758



En los últimos dos ejemplos vemos técnicas tradicionales aplicadas a nuevas necesidades. PET LAMP ataca el problema de la contaminación, e integra personas y comunidades a una nueva cadena productiva donde puede integrar oficios ancestrales y comunales. En el caso de los tejidos Aymaras y la medicina el alcance de la innovación trasciende a la tecnología medicinal. Es notable que los diseñadores sí que aportan nuevas funciones aplicaciones de técnicas tradicionales pero notablemente vemos que el diseñador es solamente un medio de comunicación entre una y otra disciplina.

SOLUCIONES INTEGRALES
PROSPECTIVA DEL DISEÑO EN GUATEMALA

Estos ejemplos de soluciones integrales pueden repetirse en formas análogas en Guatemala, solo hace falta replantearse el diseño desde una perspectiva local. El blanqueamiento del diseño es inevitable, la globalización y la hiperconectividad intervienen en nuestras vida y amenazan la posibilidad creativa de las personas y principalmente de grupos humanos aislados.

El diseño debería ser una herramienta para **enlazar persona**s, capacidades y necesidades, en Guatemala éste debe proponer un discurso entre varios mundos, enlazar y conciliar el mundo acelerado y las capacidades artesanales, la hiperconectividad y la comunidad local, el mundo de plástico y el diseño vernáculo.

Pienso que el reto es bastante grande, pero la desobediencia al blanqueamiento de diseño es un campo amplio por explorar, el despertar del diseño guatemalteco puede ocurrir si se enlaza a las personas a través de soluciones comunitarias y multidisciplinarias.