

**Martín Juez, Fernando**

***Contribuciones para una antropología del diseño,*  
Barcelona, Gedisa, 2002, 222 p.**

Paloma Bragdon Cabral\*

El personaje central de *Contribuciones para una antropología del diseño* es el objeto, si bien diseño y antropología, como disciplinas y como experiencia, comparten créditos y son el hilo conductor de la trama.

Los lectores no podemos resistirnos al encanto del objeto, por sus avatares, vicisitudes y devenires, descritos a lo largo de más de 200 páginas en las que Fernando Martín logra cautivar nuestra atención, guiándonos en un maravilloso viaje a través de la historia de vida de los objetos: los nuestros, los suyos y los de los otros. Describe un cúmulo de necesidades, deseos, dramas, amores y desamores que ellos portan durante nuestra existencia. Nos trasporta a través de sus orígenes y de las múltiples interpretaciones que sus arquetipos y metáforas inspiran en quienes los usan, diseñan o utilizan, como claves de un texto y un contexto, cuyo enigma sólo puede ser revelado por el objeto, por algunas de sus áreas de pauta o campos de vinculación. De sus restos sólo queda algún fragmento encubridor. Acerca de esto trata el texto de Martín:

de cómo cualquier diseño es un **objeto bueno para usar (prótesis) y bueno para pensar (metáfora)**; de cómo la utilidad y la belleza de un diseño dependen de nuestra visión del mundo y de los contextos donde se desenvuelve la vida cotidiana; de los paradigmas mediante los que actuamos y a través de los cuales sabemos por qué los objetos [son] lo que aparentan ser [Martín, 2002:14].

En el libro se presentan algunas hipótesis relativas a la morfogénesis de los diseños y a ciertas formas de vinculación con ellos. Muestra de qué manera

las condiciones naturales, las capacidades biológicas como especie, los hábitos y las actividades culturales como miembros de comunidades específicas, los procesos de aprendizaje conscientes e inconscientes, y las condiciones materiales de existencia, modelan nuestra concepción del mundo y las diversas relaciones que con éste y los congéneres, establecemos; así como los diversos modos de utilizar y hacer diseño [*ibid.*:14 y s].

\* Escuela Nacional de Antropología e Historia.

Asimismo, el libro reseñado logra reunir conceptos y argumentaciones poco usuales en la literatura del diseño y los estudios de la antropología del objeto, con énfasis en algunos hechos ricos en complejidad, “que si bien son cotidianos, tal vez por ello, se nos pierden de vista”, asegura el autor, experto en otorgar un acento literario, poético, en los objetos y acontecimientos aparentemente sencillos o triviales: aquéllos que conforman el devenir de la rutina diaria, como el vuelo de un papalote, la pacífica convivencia de la tradición y la tecnología en algunas casas de sus vecinos teoztecos o la inquietante filosofía de doña Paula —la mujer más anciana del terruño donde Martín eligió vivir— sobre las relaciones de los dioses y de ella con los objetos.

En el prólogo es explícita la intención de la obra: tender un puente entre tradición y modernidad,

entre las concepciones y tópicos que configuran nuestras creencias desde —y para— la comunidad, y las nociones y proyectos que prescriben nuevos vínculos, y paradigmas distintos para una comunidad de comunidades; para una cultura de la globalidad, caracterizada por causas lejanas y efectos locales [*ibid.*:15 y s].

El autor explica desde el principio que trata de promover lo que llama una **conciencia participativa**: “no de un trabajo de historia o teoría del objeto, se trata de una obra de antropología abierta, viva, regulada como unidad autopoiésica por el contexto y el proceso peculiares que forman el autor, los personajes citados y el lector” [*ibid.*:16].

Martín logra su propósito: involucrar al lector en el texto, hacerlo consciente de la dignidad de los objetos que le rodean, desde los más útiles hasta los más apreciados. Con esta lectura empezamos a darnos cuenta de la presencia de objetos conocidos de antigua data, unos recientes y otros de los que sólo nos hemos apropiado virtualmente.

Nos hace reconocer a los objetos que nos rodean; son testigos mudos de nuestra vida, además, son nuestros, nos pertenecen. “Son cómplices de nuestros vínculos con la naturaleza y la cultura”, **buenos para usar y buenos para pensar**; parte de nuestra historia y medios que habrán de ayudarnos a configurar un porvenir.

Al reflexionar sobre sus propuestas, poco a poco, sin darnos cuenta, nos involucramos de manera personal. Durante la redacción de este recorrido a través de *Contribuciones...* comencé a reconstruir la historia de mi relación con este libro, el cual conocí en ciernes editoriales, cuando aún era una investigación que circulaba localmente entre académicos y alumnos interesados en las aplicaciones de la complejidad. Intimé con este documento antes de que portara las galas de fiesta de su publicación y difusión; lo saboreé cuando era aún un producto para el consumo local, fotocopiado, vistiendo unas sencillas portadas de cartoncillo delgado y frágil, lo cual no impidió que sus metáforas desviarán la trayectoria de mi pensamiento hacia las posibilidades de nuevos paradigmas científicos y humanísticos.

El propósito de la obra se materializa en las tres partes que la integran, así como en dos anexos donde el lector puede encontrar un marco teórico-metodológico ilustrado con una gran cantidad de ejemplos, descripciones y testimonios. El autor logra un equilibrio entre teorías clásicas y contemporáneas correspondientes a diversos campos teóricos y a disciplinas diversas como la antropología, el diseño y las teorías de la complejidad, las cuales desarrolla mediante una original propuesta. Proporciona un modelo, instrumentos y estrategias para el diseño y análisis del objeto en los diversos ámbitos del quehacer profesional y académico de los estudiosos e interesados en la antropología y el diseño.

En la primera parte, además de una introducción a la antropología del diseño, Martín atrapa al lector con la cuerda de un objeto mágico, el papalote, y lo ata a una historia y una memoria; lo conduce por las calles de su pueblo, por las de su vida y por las de la nuestra, a través de un flujo continuo, de un río de cuentos, mitos, descripciones y leyendas cuya desembocadura, en el otro extremo, únicamente topa con la mano de un niño, de un "sujeto al objeto". No podría ser de otra forma, ya que como afirma en las primeras páginas,

la antropología del diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano —el tema central de la antropología— con el objeto —la tarea medular del diseño—; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad [*ibid.*:23].

En síntesis,

la tarea de la antropología del diseño [como se asevera en el libro] es deducir cuáles y cómo son las pautas frecuentes, y aquéllas extraordinarias, entre la biografía del usuario y las etapas de vida de un diseño desde su creación hasta su olvido [*ibid.*:24].

A este ejercicio se dedican las diversas ramas de la antropología y algunas otras disciplinas.

En ese sentido, la arqueología, por ejemplo, investiga al objeto como vestigio de una forma o proyecto de vida; la antropología física, como utensilio que impone manipulaciones físicas, habilidades y hábitos peculiares. Por su parte, la antropología social lo estudia como comparsa de ritos y fiestas, de exploración y apropiación de la naturaleza, y como medio o escenario sobre el que se sustentan y constituyen instituciones, el poder y la administración de los bienes comunitarios.

La propuesta del autor en este apartado enfatiza la necesidad de considerar los problemas del diseño con una visión integradora y transdisciplinaria, debido a su estrecha relación con la naturaleza y lo humano en sus vertientes local y global.

Como afirma Martín, "construimos instituciones, creencias y conocimientos con el uso y a través de la creación de ciertos objetos". Éstos trascienden su carácter meramente tecnológico y utilitario al convertirse en un medio fundamental para

comprender la complejidad de los vínculos que establecemos con la otredad. De ahí proviene la importancia de establecer una dialógica entre la antropología y el diseño: “lo material no tiene de por sí sentido alguno; necesita de la mente y el sentimiento humanos para adquirir significado” [ibid.:40], aspecto que el autor enfatiza cuando aborda temas como **los diseños diseñados por diseñadores, los nombres del diseño, necesidad, deseo, habilidades y destrezas**. Estas últimas son las encargadas de que el objeto y la tecnología sean soluciones satisfactorias del deseo en tiempos y espacios específicos y basadas en la copia del deseo del otro o de los otros.

Para contribuir a la comprensión de estas habilidades y destrezas y develar los mecanismos de su construcción y las consecuencias de su práctica en la unidad del vínculo biológico y cultural, se perfilan un modelo y un método a partir de conceptos como prótesis, metáforas, arquetipos y áreas de pauta. Todo ello sin olvidar las determinaciones que de alguna manera experimentamos como “sujetos al objeto”, muchas veces sin darnos cuenta, sin ser conscientes de las implicaciones políticas adheridas al objeto.

Martín logra ampliar las fronteras de la reflexión del objeto como satisfactor de necesidades básicas hacia otro territorio más rico y complejo pero, sobre todo, más divertido, porque las considera metáforas de orden colectivo y personal que determinan el deseo por un objeto, con su carga de sentidos —agrado o desagrado, aceptación o rechazo, indiferencia o ambigüedad—. “El objeto es un espejo”, advierte el autor, “un vínculo de uno con uno mismo y con los otros”, y despierta la curiosidad por escudriñar aquellos rincones de nuestra personalidad que nunca le atribuimos, ya que siempre lo consideramos **bueno para usar, pero no para pensar**.

El recorrido de la primera parte del texto concluye en la cocina de Yolanda y Humberto Ayala, vecinos del barrio de la Santa Cruz, en Tepoztlán. En dicho escenario se encuentran las respuestas para cuestiones relativas a sus áreas de pautas, arquetipos y metáforas, pero sobre todo un ejemplo muy didáctico sobre cómo aplicar los conceptos sugeridos por el autor, los cuales, asegura, “son susceptibles de aplicar a cualquier objeto, componente o conjunto de objetos que nuestras clasificaciones culturales admitan y jerarquicen, como casa, estufa, conjunto habitacional, ciudad, etcétera” [ibid.:107].

La aplicación del método de análisis propuesto

permite desarrollar capacidades y habilidades para distinguir e interpretar las metáforas y para identificar los arquetipos, sustento de la actividad creativa, lo cual representa una alternativa para la formación de diseñadores y de todos aquellos interesados en dicho campo.

Sobre las formas de aprendizaje de las capacidades mencionadas, el autor introduce los conceptos “autopoiesis” y “sistemas auto-organizados” para explicar

los mecanismos que hacen posible los diferentes grados de “resolución perceptiva” requeridos para efectuar el análisis del diseño y del objeto.

En el segundo capítulo cambia el paisaje; los caminos que la lectura conduce se endurecen. Alejados del cielo de Tepoztlán, surcado por sus navegantes de varitas de otate y papeles de colores, el autor nos introduce en el mundo de los modelos matemáticos para establecer una analogía que permita entender el diseño como “un sistema dinámico inmerso en la naturaleza y la cultura”. Este capítulo está dedicado a expresar esquemáticamente —con base en el modelo de autómatas celulares descrito en el anexo correspondiente— la morfogénesis, es decir, la formación, el desarrollo, la estabilidad y el cambio (metamorfosis) de los arquetipos y las metáforas propios del diseño. El esquema que expone Martín representa al diseño como un sistema auto-organizado, integrado por ciclos de retroalimentación que van del desorden aparente —a través de ciertas reglas de transición— hacia un orden temporal. En dicho sistema, al igual que en el modelo de los autómatas celulares, el ruido es un factor fundamental que realimenta las formas identificadas como orden y provoca, desde la incertidumbre, que una y otra vez inicie el ciclo que deriva en nuevas pautas y procesos de diseño. A partir de tal enfoque,

el diseño se concibe como un orden conformado por estructuras, pautas y procesos, continuamente reforzado y estabilizado por medio de prótesis y metáforas en los objetos; así como habilidades y destrezas desarrolladas a través de ellos, y hábitos y creencias reforzadas culturalmente a través de su uso.

Desde esta perspectiva, la acción que vincula estructura y pauta es definida como un proceso cognitivo en cambio permanente, el cual posibilita tanto la readaptación de los antecedentes del diseño del objeto, como la estimulación de los procesos creativos, con la consecuente aparición de innovaciones y nuevos diseños.

Dichas posibilidades de cambio son precipitadas debido a la acumulación de pequeñas transformaciones imperceptibles en los valores de una variable del sistema, lo que permite las denominadas catástrofes o bifurcaciones, capaces de modificar radicalmente su comportamiento. En las bifurcaciones, precisa Martín, ninguna decisión es final, todas se ramifican en otras; una ligera fluctuación aleatoria influye en la elección del camino, de la rama de la bifurcación. Precisamente, con estas inestabilidades del sistema tiene que bregar la antropología del diseño.

Asimismo, es necesario considerar que la dinámica del diseño varía según el contexto. Por ejemplo, en el ámbito comunitario y personal —no en el institucional—, luego de cualquier bifurcación la vida cotidiana tiende a repetir pautas y procesos en la nueva rama, reelabora las metáforas adheridas al objeto y “[repite] sus tendencias conductuales y restricciones cognoscitivas que de nuevo tensarán la relación entre el orden que busca pervivir y su tendencia tácita a resolverse en la bifurcación” [*ibid.*:124].

Por otra parte, señala algo inquietante en la dinámica estable-inestable del objeto: en las bifurcaciones, la historia de vida del sistema muestra similitud en niveles diferentes.

La autosimilitud o autosemejanza es la característica de los procesos naturales y culturales; de ahí las analogías que construimos entre ellos: los perfiles que se forman en un pequeño amontonamiento de arena nos recuerdan los perfiles de la montaña verdadera; los deltas de la hidrografía, a las ramificaciones arteriales y la organización laboral de algunos insectos, a las nuestras; y también los objetos nos recuerdan a otros objetos o formas de la naturaleza [*ibid.*:125].

En síntesis, el autor introduce el concepto de fractalidad. Si hacemos la referencia más sencilla, este señalamiento teórico podría sonar más comprensible. Doña Paula (la sabia anciana), cuando se refiere al señor que habita su tepozteco —la montaña de sus quereres—, cuenta que el joven Tepoztécatl:

tiene un espejo donde todo se mira, porque todo se refleja en su espejo de él y con él conoce el mundo. En su espejo aunque cambian las cosas de tamaño, todo se mira que es parecido: el maíz tiene sus cabellos como la cola del perro y las trenzas del chinelo; los fuegos artificiales asemejan las estrellas, y el atardecer es como el ámbar. Por eso, el pochete da su espina que imita a las montañas; montañas que imitan a la corteza del árbol donde los artesanos tallan iglesias y casitas sobre pequeños paisajes que imitan a las montañas [*ibid.*:136].

Volviendo al paisaje teórico, relacionado con el **modelo de autómatas celulares**, aparece el concepto de **campos de vinculación**, útiles —en las dos acepciones de la palabra— “para construir analogías que ayuden a explicar fenómenos de orden cultural y, así, comprender la índole de los problemas de diseño y el trabajo transdisciplinario” [*ibid.*:125], que el autor sugiere para abordar los estudios de antropología del diseño.

Asimismo, el anexo segundo, “Divertimentos sobre la conciencia del mundo”, profundiza sobre algunas analogías ligadas a fenómenos de orden social comunitario, construidas también desde el modelo de los autómatas celulares y el concepto de campos de vinculación.

Acerca de ambos conceptos, el autor deriva interesantes hipótesis como la existencia y vecindad de fenómenos locales y no locales dentro de un mismo campo de vinculación. Los primeros, concebidos como un acuerdo:

un límite donde se reúnen cosas e ideas a efecto de facilitar la comprensión de un caso (de diseño), desvinculándolo temporal o espacialmente de otros objetos e ideas: en lo local se buscan vinculaciones e influencias en lo contiguo [*ibid.*:126].

En cambio, en lo no local se atiende a las causas lejanas, la vinculación de lo próximo con lo separado, las cosas entre las que median influencias mutuas dentro de regiones (campos) de vinculación no tangibles.

Martín delimita así una trayectoria metodológica que orienta el trabajo de la antropología del diseño por medio de vertientes integradoras del objeto que, desde un pensamiento simple, sean capaces de dialogar entre sí para lograr una confluencia entre objeto y sujeto, más allá de una política de la dominación y fragmentación fomentada por los modelos académicos y paradigmas científicos todavía vigentes. Éstos temas son dilucidados en el apartado "Transdisciplina y pensamiento complejo".

La reflexión en esta parte del libro gira en torno a una geografía de lo transdisciplinario,

donde los sitios de interés para el profesional del diseño y de la antropología surgen en cualquier lugar del mapa y pueden conectar áreas hasta entonces no exploradas. Sorprender con nuevas relaciones, donde aparentemente no las había: con nuevas vinculaciones que plantean descripciones y soluciones distintas de las habituales [ibid.:130].

Desde una perspectiva transdisciplinaria, los cambios nunca están en un solo campo, no vienen solamente de una parcela del conocimiento. Por ello, reitera el autor,

no importa qué tan finas sean nuestras herramientas de observación y la colección de fotografías y levantamientos sobre el mapa; no importa cuántas veces regresemos y cuánto mayor sea nuestra hiperespecialización: el mapa, inevitablemente, evoluciona y cambia. Así pues, el territorio de lo transdisciplinario está formado por campos de vinculación que unen la fisiosfera, la biosfera y la noosfera [ibid.:133].

Sobre esta geografía de vínculos locales y no locales, de redes enlazadas con otras a través de reglas de azar y determinismo y de sistemas dinámicos que permiten la emergencia de eventos peculiares, "el pensamiento complejo reconoce la solidaridad de las partes y el todo a través de acoplamientos estructurales peculiares, y diseña la manera de construir, en su trabajo de exploración y producción, conceptos y objetos no parcelados" [ibid.:134 y s], que es la enseñanza que se trasmite al lector en este libro.

El pensamiento complejo y la transdisciplina —con su riqueza y potencial, compromisos e implicaciones— habrán de ser la manera como se ejerza la antropología del diseño: el modo como el diseño y la antropología, reunidos, construyan los objetos de los hombres y las mujeres; la manera como, juntos, indaguen para comprender plenamente a las mujeres y los hombres que hacen uso de esos objetos [ibid.:135].

Antes de finalizar, el paisaje se torna nuevamente sutil y poético, cotidiano pero más perturbador aún. En la tercera y última parte de *Contribuciones para una*

*antropología del diseño* el autor profundiza sobre el tema de la **historia de vida del objeto**. Manifiesta que cada diseño tiene una historia de vida, cada uno posee sus propias biografías. Al igual que nosotros, en su trayecto de vida desarrolla un drama y una comedia cuyo escenario más frecuente es lo cotidiano, si bien en algunas ocasiones representa mucho más; “nacemos y crecemos entre objetos; y muchas veces también nos mata un diseño” pero, sobre todo, “nos hacemos acompañar por ellos en las ocasiones más significativas: son comparsa para lo sagrado y lo perverso, para lo sublime y lo diabólico” [*ibid.*:27] y, sin embargo, poco sabemos sobre su origen y existencia.

Martín formula muchas preguntas al respecto, por ejemplo, ¿qué etapas, modalidades y accidentes podemos identificar en la historia de vida de un objeto? ¿Cómo son culturalmente configuradas? ¿Para qué sirve? ¿Dónde lo harán? ¿Cómo está hecho? ¿Cuánto valdrá? ¿Cómo se usa? ¿Cómo se arregla? ¿Por qué lo quiero? ¿Por qué el otro lo tiene y yo no? ¿Por qué lo extraño tanto? ¿Cuándo lo pierdo? ¿Cómo se pierde? ¿Por qué se muere? ¿Desaparece?

También postula una cronología para el análisis de las diversas trayectorias del objeto, desarrollada a partir de cinco bloques: el objeto como necesidad percibida; como proyecto (estrategia) y como diseño (programa); como producto virtual; el objeto en el proceso de producción, en la circulación y en el consumo; y el objeto como utilidad.

En el desglose de esta cronología el autor insiste sobre el tema del cambio y de los vínculos con el contexto, ya que “las características de este contexto —temporales y espaciales— matizan nuestras relaciones con los diseños, los vínculos con el objeto son diferentes según la actividad y los paradigmas que ejerzamos con él” [*ibid.*:143].

En este último capítulo también alude a otros originales temas sobre nuestras relaciones con los objetos, entre ellos, la importancia del determinismo y del azar:

En el encuentro de las biografías de una mujer o de un hombre con la historia de vida de un utensilio convergen circunstancias tan diversas que es imposible sostener que de estos encuentros se derivan evocaciones y manifestaciones [universales], idénticas [*ibid.*].

Un juguete, un rebozo, una herramienta, una computadora, un espejo o una plaza pública nunca serán lo mismo para un niño, un joven, un enfermo o una anciana.

Nuestro vínculo con los objetos tampoco habrá de ser el mismo después de la lectura de este libro, gracias al cual la relación con ellos se podrá enriquecer si los consideramos no sólo **buenos para usar sino buenos para pensar**.