

NUM. 7

SEPTIEMBRE

DICIEMBRE

1980

BOLETIN DE INFORMACION



**CENTRO INTERAMERICANO DE
ARTESANIAS Y ARTES POPULARES**

Centro Interamericano de Artesanías
y Artes Populares.

Consejo Directivo:

Germánico Salgado, Ministro de
Industrias, Comercio e Integración
del Ecuador.

Gabriel Ospina Restrepo, Director de
la Oficina de la OEA en Quito.

Carlos Uribe Lasso, Representante
del Ministerio de Relaciones Exterio-
res del Ecuador.

Edmundo Rivadeneira, Representan-
te de las Instituciones Culturales y
Científicas del Ecuador. (Ministerio
de Educación).

Pedro Córdova Alvarez, Alcalde de
Cuenca, Representante de las autori-
dades e instituciones de la Provincia.

Director Ejecutivo:

Gerardo Martínez Espinosa

**Director Técnico y Director de Publi-
caciones:**

Claudio Malo González

Subdirector:

Diana Sojos de Peña

CIDAP

Hermano Miguel 3-23 (Escalinata)
Apartado 557
Cuenca - Ecuador
Teléfonos : 830450 - 828878

Impreso en los talleres de offset **TECNIGRAFICA**
Cuenca - Ecuador

SUMARIO

Portada

Pesebre de Cerámica (Chile)

Editorial

Gerardo Martínez E.

1

Diseño y Cambio Social

Claudio Malo González

2

Creatividad y Diseño

Luis Molinari

10

Tecnología y Diseño

Ministerio de Industrias, Comercio e Integración

12

Olga Fisch, Una vida al servicio del Arte Popular

Claudio Malo González

15

Las Ciencias y las Artes en el Diseño

Omar Arroyo

18

El Diseño como Carrera

Manuel Alvarez F.

21

Papel del Diseño en la Política Cultural del
Ecuador

Hernán Rodríguez Castelo

25

Bibliografía sobre Diseño

27

Uso y Contemplación (fragmento)

Octavio Paz

29

EDITORIAL

EL CIDAP Y EL DISEÑO

Más de una vez este Boletín ha tratado del diseño como una solución para mantener en acto las artesanías tradicionales.

¿Contradice la creatividad del diseño a la tradicionalidad de las artesanías populares?

¿Está llamado el CIDAP a promover e intervenir en cursos, seminarios y otras actividades del diseño cuando su campo de trabajo específico es el de la cultura popular y las artesanías tradicionales?

Considero que los mismos objetivos básicos del Centro le obligan a ello. En efecto, aparte de la investigación y el rescate de las artesanías tradicionales, es deber del CIDAP su fomento y desarrollo.

Aquí está la base de la participación del CIDAP en seminarios nacionales de diseño artesanal y de la organización de cursos interamericanos.

Sería terrible que las artesanías se conviertan en objetos congelados, obsoletos, como se dice ahora, sin utilidad ni expresión. La artesanía cumple una función o desaparece. Más aún, en este mundo de acelerado cambio debe cumplir esa función en términos actuales a riesgo de que sea barrida por el plástico o cualquier otro sustituto.

¿Podemos permitir que el artesano sea igualmente barrido por la era industrial? Definitivamente no.

Ha aparecido una política sui géneris que trata de transformar a los artesanos en obreros de fábrica para producir "artesanías industriales" o, mejor aún, para que desaparezcan por anticuados y antieconómicos los objetos artesanales.

Las artesanías son proteicas. Partiendo de diseño y función básicos, viven, satisfacen y se modifican y transforman para continuar en su doble destino de funcionalidad y de expresión estética. Sometidas en milenios anteriores a la prueba de laboratorio del uso diario, se adaptaban y rediseñaban en el taller al lento ritmo de la vida y sus morosos cambios.

En la actualidad, se ha acelerado el proceso y, más aún, han desaparecido auténticas y maravillosas artesanías por falta de mercado u otras razones.

Sin embargo, cada día se reconoce más la importancia de la tarea del artesano y se busca con más ahínco su obra para satisfacer no solamente aquellas necesidades pragmáticas sino otras de orden más trascendental. En concomitancia, ha aparecido también una nueva profesión, la del diseñador.

El Diseño, en el sentido de esquema logrado, era un sustantivo; el diseño es en la actualidad un verbo, es un actividad que penetra en todas las fases de la vida contemporánea, al decir de Robert G. Scott. El diseño, por tanto, en cuanto verbo, acción, función, perpetúa las artesanías adaptándolas al momento en que se vive.

No se puede separar el diseño artesanal del diseño como profesión o del diseño como técnica o, si vamos al caso, del diseño como problema, especialmente cuando trata de cobrar vida propia y se separa de la arquitectura, la decoración o las llamadas bellas artes, para constituirse en actividad propia y cada vez más extendida en el mundo contemporáneo desde hace unos cuarenta años.

En nuestro país, el diseño y la profesión del diseñador empiezan a incorporarse a estas nuevas tendencias. El CIDAP ha querido ser partícipe de este hecho y por ello organizó con satisfacción el II Seminario Nacional que da cuenta este número del Boletín. A la vez, ha aceptado la invitación para organizar el III Curso Interamericano de Diseño Artesanal que se realizará bajo los auspicios de la OEA y de entidades oficiales de Colombia, en Chía (Bogotá), en los meses de Febrero y Marzo de 1981, en la línea de cursos similares desarrollados en Bogotá y Popayán en años anteriores.

Coincidencia feliz, este Boletín publica también una entrevista en homenaje a Olga Fisch, una de las diseñadoras de artesanías que más ha trabajado -y con buen éxito- para mantener los fundamentales rasgos de este mundo de belleza que es la cultura popular tradicional, incorporándolos a nuevos objetos igualmente funcionales y estéticos, en largos años de labor.

Gerardo Martínez E.

Hominización y diseño

Uno de los recursos más frecuentes para iniciar una conferencia, un curso o un libro es afirmar que la disciplina a la que se hace referencia es tan antigua como el hombre; en más de una ocasión hemos escuchado a catedráticos y expositores que el Derecho, la Medicina, la Economía, la Arquitectura, etc... son tan antiguos como el hombre. Al hablar de diseño volvemos a este lugar común pero, en este caso, fundamentados en puntos de vista y criterios antropológicos avanzados.

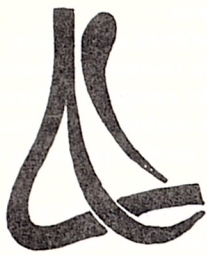
Los fósiles más antiguos de homínidos que conocemos y que sobrepasan los tres millones de años tanto en la garganta de Olduvai, donde reposaban los restos del *Zijanthropus Boisei*, como en el Lago Turkana nos proporcionan evidencias de utensilios elementales de los que se valían nuestros millonarios antecesores para organizar sus vidas. El homo habilis ha desplazado desde entonces al homo sapiens como definidor de nuestra especie en cuanto la capacidad de fabricar sistemáticamente herramientas, usarlas en sus quehaceres cotidianos y transmitir a su descendencia las habilidades y destrezas requeridas para la elaboración y manipuleo de ellas, parece ser la característica fundamental que diferencia la conducta humana de la animal y constituir el punto de partida de los espectaculares cambios que ha experimentado la sociedad en sus relaciones con el medio ambiente.

Se puede arguir que el acto de fabricación de algo implica una reflexión previa con lo que el pensamiento precedería a la acción; no es la ocasión para aventurarnos en largas e interesantes discusiones sobre ésta problemática; aceptamos la primacía del homo habilis en cuanto la construcción de los primeros artefactos fue una acción eminentemente práctica, respuesta acertada y eficaz a las urgencias del medio, solución correcta a los problemas que la convivencia con otros seres exigía. La acción prima sobre el pensamiento que tiene que adaptarse a sus exi-

gencias; el pensar por el pensar, la contemplación desinteresada, el libre vagabundeo de la fantasía ajena a las exigencias vitales son, probablemente, actitudes humanas posteriores.

Ortega y Gasset nos habla del ensimismamiento como característica privativa de la conducta humana en contraposición a alteración como definitoria del comportamiento animal; tomando a los términos en un sentido etimológico, entiende por alteración una forma de vida en la que lo otro (del latín alter), es decir, los objetos que nos rodean, toman la iniciativa y así la vida animal no se reduciría sino a constantes respuestas instintivas a las incitaciones de los objetos, respuestas que, con frecuencia, son admirables como ocurre en el mundo de los insectos, pero que no dejan por ello de ser menos mecánicas. El ensimismamiento supone, en cambio, la posibilidad de liberarse temporalmente de los objetos, de hacer un paréntesis en el trato con la realidad, de sumergirse en el propio yo y de enfrentar a esos objetos a solas, de acosarlos desde diferentes ángulos para luego volver al trato práctico con ellos usando de estrategias nuevas que se han desarrollado durante el ensimismamiento; gracias a esta facultad ha sido posible ejercitar un progresivo dominio sobre la realidad física. Si aceptamos el punto de vista del filósofo español, encontraríamos que el proceso que él denomina ensimismamiento tiene enormes coincidencias con el del diseño en cuanto implica incorporación de datos objetivos a la mente, análisis y reelaboración de los mismos para construir algo que va a satisfacer nuestras necesidades materiales o no materiales al margen de los aciertos o fracasos que ocurren.

Ludwig Klages nos habla del predominio en los animales del sentido de observación como opuesto al de contemplación en el hombre. Las vacas en los majestuosos Alpes suizos circunscriben su comportamiento a masticar el verde pasto, pero jamás se les ocurre dominar las cumbres para contemplar el paisaje, cosa



**DISEÑO Y
CAMBIO SOCIAL**

que el hombre lo hace frecuentemente sobreponiéndose al hambre, la sed y el cansancio; la contemplación se traduce luego en expresión que puede guiarse por varios canales; el hombre es el animal que dibuja, afirma más adelante Klages, es decir, devuelve al ojo lo contemplado reproduciéndolo a veces con ánimo de total exactitud, modificándolo en otras ocasiones. También aquí nos encontramos identificados con el proceso de diseño; el diseñador enfrenta los datos objetivos, los compara, los contrasta con sus experiencias, es decir, ejerce actos de contemplación para luego devolver estas acciones a la realidad en forma de objetos modificados poco o mucho y destinados a cumplir una función previamente analizada.

Podríamos acudir a otros pensadores para justificar el haber recurrido al trillado lugar común de identificar al diseño con la aurora de la hominización, pero creemos que es hora ya de cerrar esta sección haciendo notar que siendo el diseño un quehacer que engloba las tres facultades típicas del ser humano: razón, voluntad y afectividad ya que implica un análisis mental del problema y sus soluciones, una apetencia por satisfacer necesidades fundamentales o triviales y una reacción emotiva o negativa según los casos, no es un estereotipo vacío afirmar que el hombre hizo su aparición en la tierra diseñando.

El hombre, animal social

Al nacer es el hombre el más protegido de los animales, su subsistencia biológica depende totalmente de la ayuda que otro ser humano le preste, y esta necesaria relación de intimidad se prolonga por un período de tiempo mucho más largo que en miembros de otra especie. Nace el hombre dotado de una serie de aptitudes subyacentes en su estructura biológica, pero que solamente se concretizan si es que hay un proceso sistemático de interrelación con otros hombres. Tal es el caso del lenguaje, no

heredamos el idioma, lo aprendemos de nuestros semejantes, y si es que esta posibilidad no se da como en el caso de bloqueos psicológicos conocidos con el nombre de autismo, el niño no logra cristalizar su capacidad de expresarse verbalmente. Lo dicho de la capacidad de hablar podemos extenderlo a un sinnúmero de actividades. No somos animales sociales porque en un momento dado hemos decidido serlo; somos porque nuestra estructura biológica y nuestra subsistencia misma están indefectiblemente ligadas a la interacción con nuestros semejantes, es decir, a la vida en sociedad por elemental que ésta sea. Las evidencias de los denominados niños lobos que lograron subsistir físicamente aislados del hombre y bajo la tutela de animales son muy pocas y demasiado confusas, mas, en todo caso, ellas demuestran que si pudieron sobrevivir fue a costa de actuar mucho como animales y muy poco como hombres. Solamente conseguimos ser humanos gracias a la cultura que introyectamos desde la temprana infancia y la continuamos incorporando a nuestro ser a lo largo de toda la existencia.

Vivir en sociedad y diseñar son entonces dos facetas esenciales a la hominidad de allí su permanente interinfluencia. Tiende el hombre a buscar constantemente nuevos artificios que le permitan un acoplamiento más adecuado a su medio físico y a su contexto social y para ello reflexiona y diseña; luego, el diseño exitoso se incorpora a la sociedad obligándola a modificar su sistema organizacional tradicional y, nuevamente, la organización modificada plantea necesidades antes no soñadas que obligan a nuevos diseños; así ha avanzado la humanidad ganando en complejidad -no sé si en felicidad-. Abundantes son los ejemplos para probar este aserto, la búsqueda de materiales más adecuados que permitiesen superar las limitaciones de la piedra lleva al hombre a diseñar la compleja tecnología que implica la metalurgia, mas, una vez que es-

ta se impuso tuvo la organización social que cambiar profundamente ya que se requería de una más compleja difusión del trabajo para cada una de sus etapas, de una jerarquización social según el tipo de tarea que iba desde la extracción de las menas de las minas hasta la conformación definitiva del artefacto de metal. La práctica de la metalurgia implicaba vida sedentaria incompatible con el nomadismo, etc...

Tratar de dilucidar qué fue antes, si la transformación en el diseño o la transformación social, nos podría llevar a largas y poco fructíferas discusiones como aquellas de los escolásticos decadentes que derrochaban tiempo y energía argumentando si había sido antes el huevo o la gallina. Lo que debe quedar muy en claro es la íntima y permanente interacción entre estas dos actividades humanas y por lo tanto, la necesidad de acudir a ambos mecanismos para una adecuada comprensión del problema global. Si queremos captar la esencia del diseño y sus transformaciones, perderíamos el tiempo si no damos la suficiente importancia al contexto social no siempre visible pero indefectiblemente presente. Tampoco acertaríamos si es que al estudiar la evolución de la sociedad y de las sociedades vemos las innovaciones en el diseño únicamente como una consecuencia o resultado pasando por alto la gran dosis causal de las mismas.

El diseño de ayer y hoy

La liberación de las extremidades superiores de las tareas de caminar y agarrarse de las ramas en la vida arborícola y el desarrollo cuantitativo y en complejidad del sistema nervioso constituyen los fundamentos biológicos del homo habilis; una mano guiada por un cerebro complicado y una visión estereoscópica que domina un espacio amplio, eso es el hombre moderno. Si tratamos de imaginar el proceso de diseño de los primeros artefactos de piedra del

hombre auroral, podríamos pensar que quizá casualmente observó que las piedras al romperse daban lugar a lascas con un costado afilado y que ese costado manipulado contra materiales suaves como plantas o animales, servía para separar sustancias blandas, luego rompió intencionalmente las piedras, perfeccionó los filos golpeándolos o presionándolos con otras piedras que tenían formas apropiadas para ese fin; es decir, usó instrumentos para hacer otros instrumentos; distinguió las piedras más apropiadas para conseguir estas herramientas; descubrió sus líneas de fracturas y los lugares apropiados así como la intensidad de los golpes para desprender lascas útiles; encontró que mediante la fricción con otras piedras o sustancias abrasivas como la arena podía obtener formas más eficaces para el uso; muy tempranamente añadió ciertos rasgos ajenos al propósito de la función física de sus utensilios pero que provocaban placer estético al contemplarlos o que predisponían favorablemente a los espíritus y deidades amigas a la par que ahuyentaban a las enemigas.

Así vivió el hombre la gran mayoría de años que habita en este planeta, contando con la piedra como material principalísimo para la elaboración de una gran variedad de artefactos que le servían para cumplir muchísimos propósitos y satisfacer necesidades de variadas índoles. La denominada industria lítica del paleolítico y del neolítico es muchísimo más compleja de lo que a simple vista puede parecer; el conocimiento de los materiales, las habilidades y destrezas para su conformación y uso, la persistencia para repetir las acciones sin amilanarse por la frecuencia de fracasos y fallas en el proceso constructivo, son asombrosos si es que nos adentramos, aunque sea un poquito, en este mundo. Las piezas rescatadas son elocuentes testigos del ingenio, tecnología y sensibilidad estética del hombre de la edad de piedra; pero podemos hablar de una forma de trabajo más bien simple desde el punto de vista social ya que, en la inmensa mayoría de los casos, se trataba de un quehacer individual en cuanto las ideas previas a la transformación de la piedra, las acciones tendientes a su realización, el uso del utensilio concluido, se

circunscribían a la misma persona; divisiones en este proceso, entre quienes se dedicaban exclusivamente a fabricar y quienes a usar, son más bien tardías.

El panorama del mundo desarrollado actual es totalmente diferente. John Keneth Galbraith en "El Nuevo Estado Industrial", nos manifiesta que los preparativos para el lanzamiento del Ford Mustang duraron tres años y medio y que el costo del equipo para su producción fue de cincuenta millones de dólares; participaron en esta tarea expertos de todo tipo, desde sicólogos sociales y peritos en antropometría y ergonomía, hasta técnicos superespecializados en metalurgia del acero, químicos, y por supuesto, ingenieros de motores. Los conocimientos metalúrgicos, químicos, mecánicos, etc., ya no eran aplicables a la fabricación de un vehículo en general, sino a las características específicas que este subtipo, el Mustang, debía tener; más aún, el conocimiento metalúrgico no se aplicó al acero en general, sino a las características de aceros especiales escogidos para funciones particulares.

Lo dicho del Mustang vale en cualquier marca o modelo de vehículo, artefacto cada vez más vulgar en la sociedad de consumo, y el factor complicación y concurrencia de conocimientos y destrezas llega a su culmen cuando hablamos de industria bélica y espacial. No solamente se ha roto la unidad productor - usuario, sino la de planificador y constructor, y dentro de la planificación y la construcción hay un nutrido ejército de personas que trabajan en partes elementales, muchas veces sin el más remoto conocimiento de cómo ellas encajarán en el producto final, cuál va a ser su destino y su uso. Expertos altamente capacitados conducen y orquestan estas actividades increíblemente disímiles hacia el objetivo larga y prolijamente planificado.

Las innovaciones en la comunicación y en el mercadeo han creado verdaderos abismos entre el fabricante y el usuario; para la estructuración del producto final llegan materiales en diferentes grados de procesamiento desde los más remotos puntos de la tierra, y esos productos elaborados se dispersan en igual sentido; la circunscripción del

hombre a los materiales y artefactos de su habitat hoy se ha eliminado en gran medida. El mundialmente famoso párrafo de Ralph Linton, citado en muchísimos textos de atropología y sicología, es altamente elocuente:

"Nuestro sujeto se despierta en una cama hecha según un patrón originado en el Cercano Oriente, pero modificado en la Europa del Norte antes de pasar a América. Se despoja de las ropas de cama hechas de algodón, que fue domesticado en la India, o de lino, domesticado en el Cercano Oriente, o de seda cuyo uso fue descubierto en la China; todos estos materiales se han transformado en tejidos por medio de procesos inventados en el Cercano Oriente. Al levantarse se calza una sandalia de tipo especial, llamadas mocasines, inventadas por los indios de los bosques orientales, y se dirige al baño, cuyos muebles son una mezcla de inventos europeos y americanos, todos ellos de una época muy reciente. Se despoja de su pijama, prenda de vestir inventada en la India y se asea con jabón, inventado por los galos; luego se rasura, rito masoquista que parece haber tenido origen en Sumeria o en el antiguo Egipto.

Al volver a su alcoba, toma la ropa que está colocada en una silla, mueble procedente del sur de Europa, y procede a vestirse. Se viste con prendas cuya forma originalmente se derivó de los vestidos de piel de los nómadas de las estepas asiáticas, y calza zapatos hechos en cuero por un proceso inventado en el antiguo Egipto, y cortados según un patrón derivado de las civilizaciones clásicas del Mediterráneo. Alrededor del cuello se anuda una tira de tela de colores brillantes, supervivencia de los chalets o bufandas que usaban los croatas del siglo XVI. Antes de bajar a desayunarse se asoma a la ventana, hecha de vidrio inventado en Egipto y, si está lloviendo, se calza unos zapatos de caucho, descubierto por los indios de Centroamérica, y coge un paraguas, inventado en el Asia sudoriental. Se cubre la cabeza con un sombrero hecho de fieltro, material inventado en las estepas asiáticas.

cas...”.

Lo que ocurre cuando sale a la calle y realiza las normales actividades de un día cualquiera dentro de la rutina normal pueden ustedes imaginar. La integración de ideas, conocimientos, materiales, gustos, usos y costumbres procedentes de todas las épocas y todos los puntos de la tierra en la vida común y corriente del hombre de la calle de la sociedad urbano-industrial es impresionante si es que nos damos el trabajo de inquirir por el origen de tantos y tantos objetos con los que nos topamos en cada día y hora.

Complejidad social y diseño

Las sociedades han avanzado en complejidad primero lenta e imperceptiblemente, luego vertiginosas y frenéticas introduciendo cambios muy pocas veces inventados dentro de su seno ante los retos planteados por nuevas situaciones, en la gran mayoría de los casos incorporando rasgos procedentes de otras culturas pero que se acoplan más adecuadamente a la satisfacción de las necesidades básicas o que crean nuevas fuentes de gratificación psicológica, que siendo inicialmente un lujo esporádico se transforman con el tiempo en acuciante necesidad.

La multiplicación de materiales, objetos, necesidades y exigencias hacen del diseño una actividad que no se puede confiar a cualquier persona, sino una disciplina que requiere de amplia preparación, conocimientos profundos y extensos y capacidades especiales. Ya no es suficiente el buen gusto o el chispazo genial, son necesarias información y destrezas.

En nuestro medio, aun no podemos hablar con claridad del diseñador como de un profesional que ha dedicado algunos años de su vida a estudiar y formarse en estas disciplinas y que ejercita sus conocimientos y destrezas sistemáticamente; para el común

de la gente, los términos diseñador y diseño se encuentran ligados a buen gusto, a inclinaciones estéticas innatas, a sensibilidad; la hacendosa ama de casa nos dice que ha diseñado la sala y los dormitorios cuando ha escogido muebles y cortinas y los ha ubicado en determinadas posiciones combinando acertada o desacertadamente colores y ornamentaciones; el joven que llena de posters las paredes de su cuarto matizándolas con uno que otro artefacto, también ha diseñado su habitación, y realmente, si es que usamos en sentido lato este término, no faltan a la verdad ya que se han realizado actos de diseño de la misma manera que quien se prepara y bebe una infusión de manzanilla para aliviar sus molestias estomacales ha realizado una práctica de medicina.

De médico, poeta y loco todos tenemos un poco, reza el viejo refrán, y habría que añadir para nuestro propósito que de diseñador también; pero de la misma manera que en el mundo actual creemos que no es posible dejar la salud física y mental del ser humano a las intuiciones y experiencias que todos tenemos acerca de ella sino que creemos que debe esta tarea estar encomendada a personas serias y sistemáticamente formadas que hayan demostrado mediante pruebas rigurosas sus conocimientos y aptitudes, igual tiene que ocurrir con el diseño en cuanto las soluciones que se den a través de su práctica, repercutirán profundamente en las personas y en las comunidades teniendo las fallas y fracasos de este proceso consecuencias muy graves e irreversibles. La tecnología se ha tornado tan compleja que manipularla es jugar con fuego. Hemos incorporado a nuestro vivir diario materiales y estructuras de dos filos que así como pueden proporcionarnos gigantescas ventajas y aliviar eficazmente grandes males, pueden también conducirnos a irreparables desastres. El contenido estético del diseño tiene

también que ser manejado con muchísima responsabilidad; las concepciones de belleza y fealdad se encuentran profundamente enraizadas en las diferentes culturas por lo que introducir elementos foráneos indiscriminadamente sin respeto a las formas tradicionales de expresión es provocar situaciones de desadaptación y generar conflictos psicológicos y sociales que son tanto más nocivos cuanto que no los podemos medir matemáticamente ni apreciar su corrosivo efecto de manera inmediata y patética. Las desgracias ocasionadas a causa de fallas en el diseño de aparatos aéreos son evidentes y su impacto inmediato en la opinión pública; mas, el deterioro social y psicológico proveniente de la implantación abrupta de gustos extraños que chocan frontalmente con aquello que ha sido la urdimbre de la sociedad, es algo que solamente lo captamos tardíamente sin que la evidencia objetiva penetra dramáticamente por los sentidos.

El cambio cultural progresivo implica un incremento creciente del grado de complejidad estructural de las culturas, formas más complicadas de tecnología conducen necesariamente a modelos más complejos de organización social; las necesidades crecen a medida que son satisfechas y exigen la aparición de nuevas técnicas para lograr su rebajamiento; el ser humano es un ente irremediablemente insatisfecho; aquello que alguna vez imaginó como panacea para sus males, una vez alcanzado, resulta insuficiente porque en el tránsito a lograrlo se abrieron nuevos horizontes y expectativas.

La complicación conduce a la especialización, se llega a un punto en el que es imposible que una misma persona pueda realizar todas las tareas para satisfacer sus necesidades y aparecen las profesiones que limitan la acción humana a un solo quehacer; las ganancias en eficiencia son impresionantes a medida que la subdivisión de estas grandes porciones del quehacer en feu-

dos cada vez más diminutos se opera, pero los costos en desarrollo armónico del hombre son también altísimos. La tecnificación abandonada a su suerte conduce a una deformación del ser humano y el incremento de posibilidades y expectativas lo torna en un ser desorientado y cada vez más insatisfecho; el diseñador tiende a crear enfatizando exageradamente la parte en la que se encuentra inmerso y a mirar a la sociedad global desde el lente de aumento de su área especializada.

Mucho tiempo, abundante sangre, raudales de peripecias, tumultos de grandezas y miserias han corrido y se han sucedido entre el hombre-multidiseñador-constructor-usuario y el hombre prediseñador de partículas cuya función final ignora, pero en nuestros días la mayoría de seres transitan por la vida en sociedades en las que conviven en proporción desigual y en una secuencia continua la dos formas de diseñar a las que, exagerando las notas de cada una de ellas, hemos hecho referencia.

Las sociedades en cambio

El diseño en una sociedad en cambio, tema de reflexión de este encuentro, podría sonar a perogrullada si es que consideramos que toda sociedad de alguna manera cambia, pero result interesante y consistente cuando entendemos que se hace referencia a aquellas sociedades que contando con una elevada proporción de formas de vida propias de lo que se ha denominado era preindustrial, comienzan a equiparse con los útiles de la civilización postindustrial y aspiran a una "modernización" integral sin beneficio de inventario. ¿Vale la pena sacrificarnos por llegar a esas metas? ¿Es excesivo el precio en bienes culturales que debemos pagar por llegar a una industrialización despersonalizante? ¿Es posible conciliar el beneficio indudable de la tecnificación con los rasgos fundamentales que nos individuali-

zan como pueblo y como región? ¿Es la superabundancia de bienes y su infuncional acumulación el medio más eficaz para acercarnos a la felicidad? ¿Qué papel debe jugar el diseñador frente a la creciente multiplicidad de alternativas que la vida actual le enrostra? ¿Qué condiciones debe reunir quien, entre las numerosísimas posibilidades que le ofrece la sociedad actual, opta por la de ser diseñador? ¿Es el hombre-diseñador-productor-consumidor que aún subsiste, reliquia del pasado destinada a desaparecer y a la que vale la pena conservársela como curioso resto arqueológico, o es una forma de vida que se afirma y realiza como respuesta a las desilusiones de la supercivilización? El cambio cultural es una constante en el devenir de la humanidad, mas llega a situaciones críticas como la que vivimos en nuestro país en el que las culturas y subculturas, herederas de un pasado rico en expresiones y maneras de hacer frente a su habitat -cargadas también de miserias y limitaciones- corren el riesgo de ser arrasadas sin orden ni reflexión por el remolino del progreso entendido como incorporación de técnicas y estructuras sociales que en muchos casos se limitan a una etiqueta importada.

No todo ha sido color de rosa en el camino y los logros de las sociedades que hoy denominamos desarrolladas; el precio pagado por la abundancia ha sido demasiado alto en moneda de descomposición social y alteración síquica; ha habido graves errores y desaciertos inevitables cuando se abre un camino; se ha sacrificado mucho, que hoy se añora, ante el altar del progreso. Tenemos nosotros la oportunidad de incorporar los innegables beneficios de la industrialización evitando cometer los yerros de los pueblos que se anticipan en este proceso. Canalizar de manera racional el cambio cultural es, en buena medida, tarea que corresponde al diseñador.

El diseñador como instrumento y como crítico

Con datos objetivos, organizar propuestas viables para construir objetos técnicamente eficaces y aceptables en el mercado y que tienen por finalidad satisfacer alguna necesidad natural o artificial del hombre, es la tarea, en términos simples, del diseñador. Podemos en este caso, como en el de todas las demás profesiones, encontrar dos tipos de diseñadores; aquel que actúa como instrumento de un sistema, cualquiera que este sea, y diseña "a la carta" para conseguir sumisamente y con la mayor exactitud posible los objetivos propuestos por otros. Así como la mayor parte de médicos han consumido sus existencias curando enfermos sin haber nunca contribuido a un avance en su profesión, y de ingenieros que se han limitado a aplicar los conocimientos que recibieron de otros para la realización de obras ideadas por terceros, la mayoría de los diseñadores están en esta línea y actúan, en consecuencia, como instrumentos de intereses ajenos a ellos.

Podemos en cambio hablar de una minoría de diseñadores críticos que usan de sus capacidades para crear objetos diferentes de los que se solicitan, no se limitan a repetir sino que intentan innovar. Este es el tipo de diseñador que puede sublevarse contra las decisiones tomadas por los manipuladores de la sociedad y crear opciones más humanas; es él quien puede captar las apetencias de su comunidad y poner su creatividad al servicio de ella en lugar de resignarse rutinariamente a entregar sus conocimientos a las minorías privilegiadas que persiguen satisfacer sus desmedidas ambiciones a costa de la miseria material o la sumisión incondicional, que es una forma de miseria moral, de las grandes mayorías.

Diseño e interdisciplina

El sentido crítico constructivo no se improvisa ni el cuestionamiento del sistema tiene validez real si es que se limita a expresiones de labios para afuera y a discursos o declaraciones de prensa de ocasión por "duras" y virulentas que sean las frases hilvanadas. Una de las aberraciones más lamentables de nuestra sociedad consiste en el divorcio radical entre lo que se dice y lo que se hace, en la creencia de que con las palabras se ha pagado la deuda que se tiene con la sociedad. Demasiado frecuentes son los casos de artistas y diseñadores que vociferan contra la explotación y los explotadores pero que, a la media hora, en sus talleres, trabajan obras dictadas por los gustos de los explotadores. Prestos están a firmar contundentes manifiestos denunciando al imperialismo, pero en la primera oportunidad abren de par en par las puertas de sus ateliers a los representantes de ese vapuleado imperialismo y ponen todo su talento a su servicio; no es raro toparse con vilipendiadores de la sociedad de consumo que en su vida diaria contribuyen a fortalecerla con su actividad creativa.

En algunos casos esta contradicción es producto de mala fe, de un afán de quedar bien con Dios y con el diablo, mas, en otros proviene de limitaciones en la formación integral. La tarea del diseño se encuentra tan relacionada con las múltiples facetas de la cultura que su realización integral requiere de la concurrencia de muchísimas disciplinas debiendo tomarse las decisiones a base de un análisis de los criterios de especialistas en diferentes áreas del conocimiento humano. Si es que el diseñador quiere ser crítico y superar la sumisión ciega a los designios de los demás, debe tener una formación mental lo suficientemente sólida y amplia que le permita sintetizar y poner en tela de juicio la información y las decisiones de los otros expertos; pediríamos lo imposible si es que exigiéramos del diseñador una multies-

pecialización, pero sí es necesario que tenga conocimientos suficientes que le permitan captar y prever de alguna manera los resultados del conjunto y evitar el peligro de captar una imagen de la realidad deformada por el exceso de especialización. Estas limitaciones en su formación son en buena medida, las causantes de las contradicciones entre el decir y el hacer a las que hicimos referencia; en muchas ocasiones no es la mala fe sino la ignorancia la que hace que el artista y el diseñador crean que su compromiso con el cambio y la transformación concluye en las palabras y que lanzando algún discurso y firmando un manifiesto han condonado la entrega de su capacidad creativa al servicio de quienes dicen condenar.

¿Para quién y para qué se diseña?

Esta elemental pregunta es la que debe plantearse sistemáticamente el diseñador crítico. El diseñador creativo de una manera u otra se encuentra proyectado para inducir cambios en las culturas, cambios que pueden beneficiar al hombre en sentido general o a un grupo de hombres sin que interese la suerte de los demás. El diseño se encuentra íntimamente ligado al concepto de progreso pero, ¿a quiénes va a beneficiar ese progreso? Creemos que las innovaciones constructivas deben estar proyectadas al hombre en general y no a grupos limitados y privilegiados; sabemos perfectamente que para que una transformación de esta índole llegue a la totalidad de los integrantes de una sociedad tiene que transcurrir algún tiempo, que primero debe ser aceptada por grupos minoritarios, que en no escasas ocasiones hay reticencia al cambio por parte de los propios beneficiarios (recelos que suelen ser alimentados por quienes perderían sus prebendas si cambia un orden establecido), pero la intención, la directriz del diseño como quehacer responsable debe proyectarse al todo y no al grupo exclusivo.

Suele, con visión simplista, interpretarse este criterio como absoluto predominio de la eficiencia en la satisfacción de las necesidades materiales sobre las manifestaciones estéticas de distinta índole a las que se consideran como lujos innecesarios. Nada más errado; cierto es que llegando a situaciones extremas el comer es más urgente que el contemplar la belleza, mas una vez superada la crisis el hombre ha demostrado siempre estar dispuesto a posponer comodidades materiales para conseguir placeres estéticos, y la realización de seres humanos a los que consideramos como modelos, nos muestran vidas en las que se ha otorgado prioridad absoluta de lo que denominamos espíritu sobre la materia. Si el objeto y el protagonista del diseño es el hombre, veámoslo en todo su riqueza y complejidad y no lo restrinjamos arbitraria y abusivamente a una faceta de su ser, a una máquina de comer.

Diseño y ecología

La estructura sicosomática del homo habilis está conformada para vivir en armonía con la naturaleza a la que puede modificarla progresivamente para lograr una adaptación mas favorable a sus condiciones y aspiraciones. El más desprotegido de los animales al nacer, se convierte luego gracias a la cultura cambiante y creciente en complejidad, en el dominador del medio físico, a medida que la tecnología avanza, sus posibilidades de dominación sobre la naturaleza son mayores, pero así como es posible usar de esta coyuntura constructivamente mejorando o por lo menos respetando las condiciones específicas del habitat, también se ha abusado criminalmente de ellas y se han cometido verdaderas masacres contra el ambiente natural que de seguirse produciendo podrían llevar a una destrucción de la especie humana asfixiada por sus propias creaciones. Por mucho que se progrese siempre habrá que contar con el entorno físico sano para garantizar un desarrollo vital

equilibrado y la vida misma. Nuestras sociedades en cambio han comenzado a ser víctimas de estos ataques mortales contra su naturaleza, orquestados por propios y extraños, pero aun queda mucho por conservar si es que se opta por una política realista y no declamatoria de protección ecológica. El diseñador que tiene que estar en permanente contacto con los materiales que obtiene del medio, debería incorporar en su acción creativa la idea de defensa y preservación del mismo, una constante preocupación por la reposición de lo tomado y una actitud permanente de oposición a aquellas maneras de fabricar y construir cuyos efectos secundarios ocasionen daños al habitat. Ciertamente es que la codicia sin límites de los acumuladores irresponsables de dinero que siguen el principio absurdo de la utilidad inmediata sin que cuenten las consecuencias futuras seguirá presionando para acabar con las riquezas y encantos naturales, pero la opinión y la acción de quienes instrumentalizan el cambio cultural mediante el diseño debe oponerse como una barrera infranqueable. La naturaleza es patrimonio irrenunciable de toda la humanidad y ninguna persona o grupo tiene derecho a destruirla irracionalmente.

Diseño e identidad cultural

Conocimientos y creencias acumuladas, cosmovisiones y actitudes frente al mundo, tecnologías, habilidades y destrezas, maneras de expresar belleza y de contemplarla, formas de planificar el tiempo dedicado al trabajo y al ocio constituyen, entre otros elementos los rasgos estructurales que dan fisonomía propia a una cultura. Estas maneras de hacer la vida están y han estado sujetas a cambios, pero en nuestros días es tan agresiva la ofensiva por tornarnos "civilizados" a base de introducirnos útiles de civilización sofisticados y ultramodernos, que la i-

dentidad cultural de países como el nuestro que viven una situación mistificada, corre serio peligro de disolverse y desaparecer. Posiciones extremas se pueden adoptar frente a la dicotomía tradicional-moderno; hay quienes ven en el desarrollo de la tecnología y de los sistemas de producción pilotados por las máquinas, fuerzas inexorables que acabarán indefectiblemente con la artesanía y que, siguiendo esta trayectoria, lo conducente es acelerar el proceso, desalentar al artesano y motivar fuertemente la industrialización con todas sus secuelas psicológicas y sociales; las variaciones culturales entre pueblos y regiones que sustentan su identidad tendrían también que desaparecer arrolladas por la sociedad industrial que tiende a ser universal y homogénea.

El punto de vista antitético sostiene la conveniencia de preservar a toda costa las expresiones culturales populares en su total pureza sin que importe el hecho de que sus practicantes permanezcan marginados de los beneficios innegables del progreso científico y tecnológico; para algunos de ellos el respeto a las culturas primitivas es sinónimo de estancamiento y reducción que convierte a los pueblos en una especie de zoológico para ser observado por el turista.

Las dos posiciones, siendo reduccionistas, son inconvenientes; a lo largo de la historia y la prehistoria las culturas se han modificado incorporando rasgos foráneos sin perder su imagen propia y no tiene razón de ser una oposición a que esto ocurra hoy, pero incorporación de rasgos no implica necesariamente la destrucción de las mismas si es que hay un cuidadoso proceso selectivo que tome en consideración, no solamente la forma de lo que se incorpora o suprime, sino también la función y el significado. Si es que la energía eléctrica ha llegado a una comunidad de alfareros, por ejemplo, no vale la pena conservar sistemas de moli-

do de arcillas por métodos que exigen un enorme esfuerzo físico pudiendo instalar un molino propulsado por un motor, igual podríamos decir del torno eléctrico que evitaría lesiones ocasionadas por el permanente movimiento de la pierna; mas, de ninguna manera la introducción de estos recursos técnicos que ahorran energías tiene que traer como resultado la implantación de nuevas formas y decoraciones ajenas a la tradicional manera de expresión. Es posible y deseable una constructiva síntesis entre los artificios de la técnica contemporánea y las raíces de los pueblos y comunidades manifestadas en expresiones creativas.

Puede el diseñador actuante en este tipo de sociedades jugar un importantísimo papel como conductor de los cambios culturales. Las bondades de las técnicas avanzadas suelen ligarse a las maneras peculiares de expresión estética de los pueblos en que nacieron, ligazón que tiene consistencia ya que la técnica es un instrumento que puede ponerse al servicio -con las limitaciones del caso- de otras manifestaciones. No faltan quienes desvalorizan las manifestaciones tradicionales por considerarlas como anticuadas, mas aquí puede también el diseñador demostrar con hechos que dichas maneras de plasmar las experiencias vitales son enormemente valiosas en cuanto tienen nexos con las profundidades de nuestra estructura concienal.

La tarea no es, por supuesto, fácil, si bien es cierto que gracias al desarrollo y difusión de la Antropología Cultural hay hoy en el mundo una tendencia al respeto y valorización de las culturas despectivamente denominadas primitivas y populares, la ofensiva económica de los fabricantes de objetos, ideas, gustos y sueños de los países desarrollados en contra de los del tercer mundo para implantar sus patrones de conducta y sus seriadas actitudes es muy fuerte y lamentablemente eficaz por cuanto cuentan con

recursos de primera clase para penetrar en las masas. Somos testigos y víctimas en nuestro país de la avalancha de la falsa industria que doblando y pintando fierros nos hace creer que somos fabricantes de electrodomésticos, o envasando pastillas en frascos crea ilusiones de producción de medicinas; se nos introducen formas de vida extranjeras sin darnos ni siquiera la oportunidad de desarrollar aquí elementales tecnologías para beneficio de fortunas gigantescas que suben como espuma. Bárbaro sería sostener que mientras no estemos en condiciones de fabricar íntegramente en nuestro país artefactos eléctricos o medicamentos complicados deberíamos prescindir de ellos, pero consideramos contraproducente y alienante la hipócrita práctica de presentar como ecuatoriano aquello que en más de un 99 o/o es extranjero. Tenemos que aprender a aceptar con honestidad nuestras posibilidades, necesariamente tenemos que contar con técnicas y productos de fuera pero aceptándolos como tales y no con

un grotesco disfraz nacional. Tan sólo si somos conscientes de nuestras limitaciones podremos hacer frente con objetividad al reto de desarrollar una tecnología adecuada, no inventando la pólvora sino incorporando los rasgos extraños con sentido crítico y adecuándolos a nuestras reales necesidades.

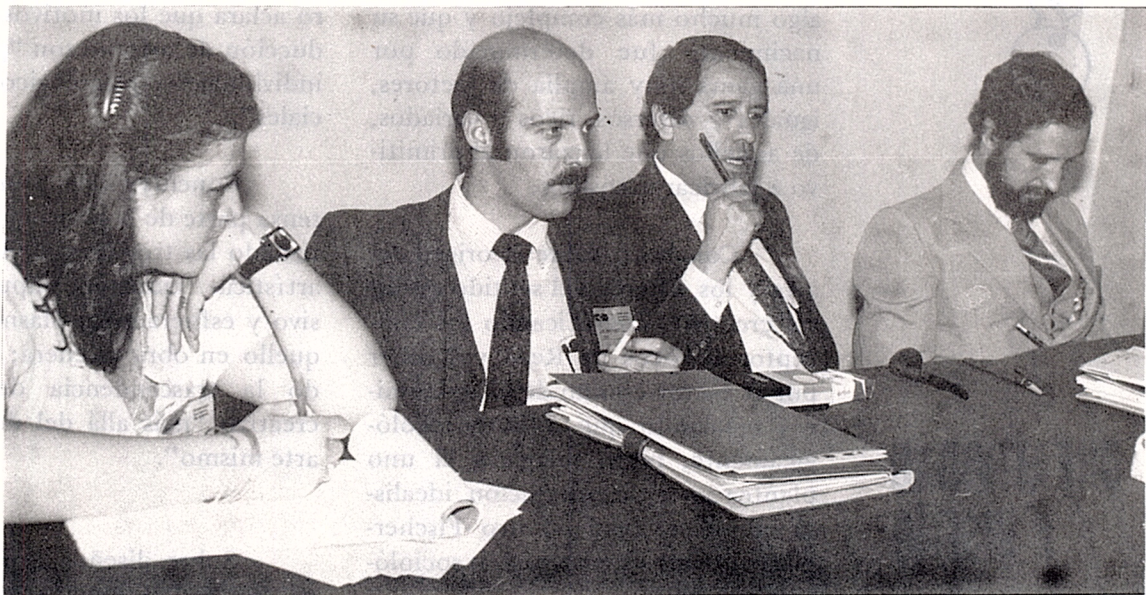
Hacia una ética del diseño

Extremadamente delicada es la posición del diseñador en un país multicultural y en proceso de acelerado cambio como el nuestro; de su trabajo dependerá en buena medida la coherente o incoherente transformación de nuestra sociedad, de allí la necesidad de contar con diseñadores ecuatorianos altamente calificados; mientras no los tengamos, tendremos que recurrir permanentemente a extranjeros que, salvo honrosas excepciones, operan en función de los intereses de sus empresas y países. Al hablar de ecuatorianos no me refiero a los nacidos en nuestro país pues varios

de ellos actúan defendiendo las aspiraciones de quienes nos imponen sus rasgos con más fervor que ellos mismos. Por diseñador ecuatoriano entiendo a un profundo conocedor de nuestra cultura, amante y valorizador de ella, capaz de realizar sus análisis y opciones de acuerdo con lo que realmente nos convenga, de inducir cambios que lleven a un crecimiento armónico que incorpore rasgos extraños sin conflicto con nuestras estructuras.

La responsabilidad del diseñador es tan grande, y sus decisiones tan impactantes en el futuro, que tiene que actuar sujetándose a normas de conducta claras. Nuevamente volvemos al símil del médico; la suerte de las personas depende tan estrechamente de este profesional que su conducta tiene que encauzarse en consistentes normas morales. Igual podemos decir del diseñador ya que lo que él haga o deje de hacer repercutirá profundamente en el presente y en el futuro de la sociedad.

Claudio Malo González



Samia Peñaherrera, Coordinadora General; Manuel Alvarez y Omar Arroyo, ponentes y Honorato Carvallo, comentarista en una sesión de trabajo del Segundo Seminario Nacional de Diseño realizado en la ciudad de Cuenca y organizado por el CIDAP.

Molinari empieza por una serie de planteamientos sobre la posibilidad creativa, basándose en varios autores. Según Herbert Read ésta sería autónoma y necesaria para el espíritu. Read a su vez se apoyaba en Friedler y Cassirer.

Read es citado también al hablar del origen del arte y su desarrollo, ligados a las necesidades de supervivencia del hombre primitivo, reconociendo al arte, sin embargo, “un derecho primigenio”.

Según Ernst Fischer el origen del arte está ligado al trabajo, “actividad peculiar de la humanidad”.

El hombre fabricante de objetos se diferenciò del simple utilizador de “objetos naturales”, humanizándose por completo.

Molinari afirma que el arte es algo mucho más complejo y que su nacimiento fue determinado por una gama muy amplia de factores, iguales y diversos, ricos y variados, de aquellos que lanzaron al primitivo a fabricar utensilios.

Concluye, sobre el origen del arte y los albores del sentido estético creativo, identificando los conceptos teóricos de Read y Fischer por el factor común de lo económico, señalando que difieren ideológicamente, pues, mientras el uno plantea una interpretación idealista subjetiva -Read-, el otro -Fischer- propone una interpretación sociológica marxista.

Luego introduce Molinari un planteamiento psicológico para explicar el fenómeno de la creativi-

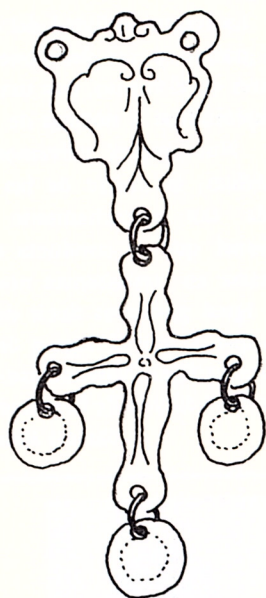
dad, el de Seailles, según el cual el proceso de creación es igual a la pasión, “rasgo inherente a la personalidad humana”. Pero, el artista procesa la pasión, la transforma en obra de arte. Hay un artista latente en todo ser humano, pero, en cuestión “de grado, no de naturaleza”, no siempre se desarrolla esa posibilidad, quizás por problemas de aptitud.

T. Ribot es citado luego, en apoyo de una teoría psicológica “más elaborada de la imaginación creadora”, analizando elementos emocionales, identificados con lo afectivo; inconscientes, equiparados a “inspiración”; e intelectuales o pertenecientes a “la imaginación consciente”.

Continúa, afirmando con Meumann, que el supremo instante de lo bello reside en la creación, pero aclara que los motivos de la producción de arte no son “puramente individuales y psicológicos, sino sociales”.

Concluye esta primera y extensa parte de la ponencia esquematizando las tres fases de la creación artística: emoción, impulso expresivo y esfuerzo por plasmar todo aquello en obra valdadera; y afirmando la trascendencia del proceso creativo “más allá del dominio del arte mismo”.

Sobre diseño, Molinari inicia su exposición mencionando al crítico Manuel Mejía, quien señala una “correlación” entre producción masiva e importancia socio-económica del diseño.



CREATIVIDAD Y DISEÑO

Sentido creativo, diseño y utilitarismo se unen muchas veces, piensa Molinari, para lograr obras de gran belleza, que pueden al mismo tiempo ser utilitarias.

Esto puede crear confusiones sobre el fin último de la plástica, por ejemplo, si se lo cree totalmente utilitario.

Toda obra bella, trabajada a base de diseño por el hombre, parte de elementos de la naturaleza, pero, no es fruto de ella, aunque deba mucho a las calidades de la materia prima, en particular cuando se trata de

objetos preciosos.

Molinari enumera luego los materiales empleados en la confección de tejidos y cerámica, así como los usos de los objetos elaborados.

Pasa luego al campo de la arquitectura en el cual atribuye al diseñador un papel preponderante en la organización del espacio, en la que es más importante la imaginación creatividad que la técnica, pese a la afirmación en contra de Gropius; para probarlo cita el ejemplo de Niemeyer, a cuyo diseño se subordinaba la técnica con éxito.

Someter la inspiración a la técnica ha dado resultados desastrosos en la arquitectura moderna, al extremo de que ya es hora de “ventilar con amplitud y propiedad el significado y el propósito de la verdadera planificación urbana”.

Finalmente, Molinari afirma la necesidad de que entre nosotros el diseño se autocuestione a fondo, “so pena de aumentar nuestra dependencia a niveles insospechables”. Debemos preservar la identidad nacional, pero conciente y no demagógicamente.

Luis Molinari



Celso Lara Figueroa, Presidente del Comité de Folklore del Instituto Panamericano de Geografía e Historia de Guatemala, interviene durante la inauguración de la exposición “Tejidos de Guatemala” realizada en la Sala de las Artes Populares con motivo del Segundo Seminario Nacional de Diseño. A su izquierda, el señor Gerardo Martínez Espinosa, Director Ejecutivo del CIDAP.

La ponencia presentada por el MICEI, versa íntegramente sobre el Desarrollo del País, en el quinquenio 1980-1984, de acuerdo con el Plan Nacional de Desarrollo, plan que se ocupa de la problemática más amplia posible: migración, crecimiento urbano, desempleo, recursos renovables, capacidad de desarrollar tecnología, etc, y que abarca "diferentes políticas que se están llevando a la práctica." Se plantea el papel del diseño en este contexto.

Un primer apartado plantea la imposibilidad de "una autonomía científica y tecnológica" en el Ecuador, pero, niega también la permanente dependencia tecnológica por incompatible "con los principios ideológicos del gobierno".

Los objetivos del desarrollo abarcan "seis grandes aspectos": recursos humanos, físicos, financieros, estructura institucional, gestión tecnológica y ámbito internacional.

Como "elemento de estrategia" bautiza la ponencia a la "Ley del Sistema nacional de Ciencia y Tecnología", que canalizará los proyectos desarrollistas del Plan Nacional.

La ley se ocupa de la interrelación de los posibles productos de tecnología y desarrollo, que han de desembocar en un "Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología".

Esta ley define la política del estado en cuanto se refiere "a

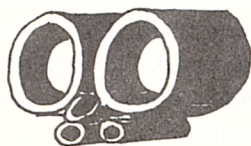
la transferencia de tecnología, a la utilización, adaptación, desarrollo y creación del conocimiento científico y tecnológico que el país requiere". Todo lo cual es responsabilidad del MICEI y del CONACYT (Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología), en acción mancomunada con los centros educativos, "las empresas y la comunidad científica". Tal "participación amplia", generará beneficios para la sociedad ecuatoriana.

La gestión tecnológica tenderá a que se cumpla el Plan de Desarrollo.

Se habla también de mantener "información actualizada", que facilitará la gestión gubernamental, "la transferencia de tecnologías" y el uso general, aspirándose a que al fin del período la "variable tecnológica" incida poderosamente en la gestión gubernamental y empresarial futura, así como a que habrán ocurrido mejoras sustanciales en cuanto a transferencia tecnológica desde el exterior, lo que determinará un mejor prestigio del Ecuador en el campo internacional de la tecnología y la ciencia.

Un segundo apartado "Tecnología y Ciencia" reconoce la importancia que está tomando el desarrollo tecnológico en el país.

Un primer Seminario Nacional sobre Política de Desarrollo Científico y Tecnológico discutió ya sobre utilización de recursos humanos y naturales y acción del gobierno y entidades privadas para satisfacer necesidades científicas y



TECNOLOGIA Y DISEÑO

tecnológicas.

Las investigaciones sobre el área son consideradas por el gobierno como servicios comunitarios, por ello, desea fomentar la investigación y el desarrollo orientados hacia grupos “postergados”; hacia el conocimiento de riquezas naturales y su mejor utilización “en beneficio de la población”; hacia el cuidado y la atención en las transacciones” de tecnología y servicios”, tomando precauciones para que no afecten a la independencia política, económica, tecnológica y cultural; tratando de “que el Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología alcance una dinámica propia”.

En el apartado “La Transferencia de Tecnología” se insiste en el cuidado que tendrá el gobierno con la tecnología que viene de fuera, que deberá ser apropiada y económica.

Contando con la ayuda estatal, la tecnología que se desarrolle en los institutos superiores deberá ser continua y estar vinculada con los problemas del país.

Los servicios se orientarán hacia programas específicos del desarrollo industrial, en el contexto del Pacto Andino.

El Gobierno desarrollará una política tendiente a “ampliar la dotación de recursos humanos” del Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología, mediante cooperación técnica internacional, becas nacionales e internacionales, cursos, especialización, gestiones todas que se realizarán con “una participación di-

recta y activa del Ministerio de Finanzas”, lo cual “propiciará el aumento de la capacidad de decisión interna en materia de tecnología” y “fomentará el desarrollo de la capacidad local en ingeniería y diseño de procesos y en la construcción de equipos e instrumentos”.

Se insiste en que la transformación tecnológica se regulará de acuerdo con “los objetivos de desarrollo” y con las decisiones del Acuerdo de Cartagena, favorables a “los intereses del país y sus empresarios”.

Se reforzará el Instituto Ecuatoriano de Normalización, para que detecte y elimine “deficiencias y problemas tecnológicos que afectan al sector productivo”.

El estado como “principal comprador” impulsará innovaciones tecnológicas y “actividades de consultoría, de ingeniería y diseño nacionales”, de acuerdo con medidas que se refieren a programas, centros de “información e informática”, servicios de normalización, inducción de reformas tecnológicas, análisis de las necesidades de transformación tecnológica y regualción de aranceles.

También fomentará investigaciones sobre recursos nacionales, turismo, equilibrio ecológico, artesanías; propiciará la creación de museos, preservación de zonas arqueológicas y “selección y negociaciones de la tecnología para fines turísticos”.

En “Tecnología y Empleo” se hace hincapié en la necesidad de

“basarnos en nuestra historia” para avanzar correctamente en lo tecnológico y lo nuevo, teniendo presente la importancia artesanal y de la pequeña industria en los países industrializados.

La ponencia continúa, citando a Schumacher, cuyas ideas fundamentan “la consecución de los objetivos en una política de desarrollo basado en la tecnología apropiada”. Dichas ideas se refieren a la creación de gran cantidad de puestos de trabajo, baratos, establecidos en sitios donde vive la gente, no en áreas metropolitanas; a la metodología de trabajo, simple, sin demanda de alta especialización y a la base de “materias locales”, así como a su consumo.

El Plan de Desarrollo para el quinquenio promoverá la industrialización en provincias de menor actividad, con inversiones “de gran magnitud”, utilizando la LID (Lista de Inversiones Dirigidas) y los parques industriales, y aspirando a crear gran cantidad de fuentes de trabajo, muchas de ellas en la pequeña industria y la artesanía; solucionar el problema de la migración rural “con la aplicación del programa de Desarrollo Rural Integral” respaldado por un alto volumen de inversiones.

Las “estrategias para la generación y transferencia de tecnologías”, se centrarán en el sector campesino más necesitado y de menores recursos; orientándose su incorporación al “uso de insumos de bajo costo” por el sector más amplio posible.

La política crediticia “será selectiva” en “el sector industrial privado”, tomando en cuenta determinados factores como mano de obra, grado de industrialización, sector, “uso y desarrollo de recursos tecnológicos propios”, etc.

Un comité coordinador de crédito para la pequeña industria orientará la línea de crédito obtenida del Banco Mundial, con la participación primordial de CENAPIA.

En el apartado “La necesidad de una tecnología apropiada”, establece el contraste entre los países que sufren crisis energéticas y el Ecuador, que abunda en recursos. Tal abundancia “nos puede servir para que en base a valores propios se pueda diseñar una tecnología apropiada y moderna”.

Dicha tecnología no dará “la espalda al gran avance tecnológico que se ha desarrollado en otros países”, pero se cuidará de “acoplar la tecnología a nuestros

requerimientos”, sin perjuicio al elemento humano, sin provocar crisis de migración, tendiendo a darse en “todas las áreas explotables de la nación”.

El apartado “Tecnología y Recursos” recalca sobre las posibilidades naturales del Ecuador, por lo que puede desarrollarse “aprovechando tanto los recursos naturales cuanto el adelanto de una tecnología y diseños propios”. Pero se precisan para ello “recursos humanos calificados”. El Gobierno presta ayuda, ha creado “los mecanismos que facilitan el desarrollo”, sólo es de esperar que “a través de una adecuada coordinación se logren los resultados propuestos en el Plan Nacional de Desarrollo”.

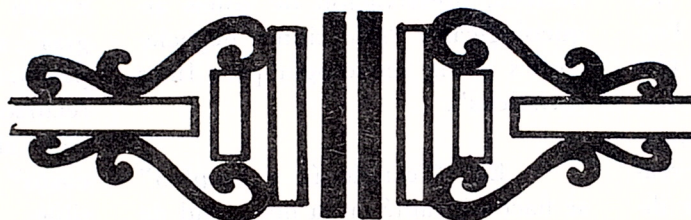
“Diseño y Cultura” es un apartado que hace referencia a los valores históricos culturales del país y a su incidencia en “los sectores productivos”. Nuestra cultura, dice es “conservadora”, y si bien ello ha impedido que se exploten las riquezas naturales desmedidamente, también ha de-

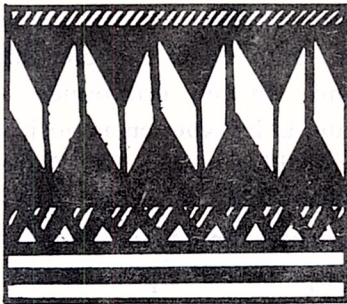
terminado “un astancamiento en ciertos sectores”. “Culturas múltiples” llama el documento a las áreas del país con distinto nivel de desarrollo, ya que, dice, “existen regiones que viven en el siglo XV o XVI y otras, que viven en el siglo XX”.

La ponencia termina con unas breves líneas sobre “Tecnología y Diseño”, que según se afirma “están unidos íntimamente”.

Define al diseño y a la tecnología en un solo concepto como “conjunto de elementos y conocimientos desarrollados con propiedad en base a un oficio o arte industrial, con el fin de elaborar un proyecto funcional”. La tecnología se perfecciona y los hombres utilizan “mecanismos evaluativos y de control por medio de un programado y adecuado uso de sistemas de diseño”. Terminando con la afirmación de que “el diseño controla la tecnología” y no al contrario.

Ministerio de Industrias, Comercio e Integración





**OLGA FISCH,
UNA VIDA AL SERVICIO
DEL ARTE POPULAR**

A comienzos de siglo, niña aún, Olga Fisch regresaba jubilosa a su casa de Budapest trayendo desde las aldeas vecinas tazas y jarritas hechas por los campesinos húngaros. Cuando involuntariamente rompía los finos adornos de cristal de Bohemia y de porcelana de Bavaria que se encontraban en el almacén de su padre, no sentía remordimiento, sino un extraño placer. Luego cada vez que tenía ocasión de romper algún adorno sofisticado en su casa, no desaprovechaba la ocasión. Estudiante de pintura en la escuela de bellas artes, se sorprendía porque no se enseñara arte popular por lo que constantemente se dirigía al campo y a los mercados para gozar de la contemplación de las creaciones del arte popular y conversar gozosa con sus artífices.

Largos años, muchos mundos y experiencias duras y alegres han decurrido desde que la niña Olga Fisch rompía los finos cristales y porcelanas. Los ochenta años que lleva a cuestas no han afectado en absoluto su mente. Lúcida y coherente, sus ojos se iluminan cuando dialogamos sobre su tema favorito: el arte popular. Fuerte y energética, su rostro nos muestra las huellas abrasantes del sol andino, pues la víspera ha estado en Pujilí observando a los danzantes en las fiestas del Corpus.

El octogésimo cumpleaños de Olga, tendrá una muy especial celebración: iniciará una exposición itinerante de la colección de Olga auspiciada por la Smithsonian Institution debiendo efectuarse el ac-

to inaugural en la Galería Renwick, Washington D.C. “creo que la suerte ha jugado un papel muy importante” nos dice cuando hacemos notar el alto reconocimiento que significa esta exposición dada la mundialmente famosa categoría de los auspiciantes; llegamos al Ecuador en condiciones casi trágicas huyendo de las monstruosidades de Hitler, pero afortunadamente llegué a este país en el que he podido trabajar y hacer algo útil por el arte y la cultura popular. Naturalmente existe la vanidad, y yo no soy una excepción; estoy orgullosa porque se me reconoce y porque veo que el esfuerzo que he hecho no se difuminará como el humo. Me siento como un granito de arena que permanecerá y el sentimiento que se sobrepone a los demás es el de gratitud.

Tuvo Olga una formación académica en sus estudios de pintura, pero tanto en Centroeuropa y los Balcanes, como en Africa y América del Sur venció su irreprimible tendencia hacia las manifestaciones estéticas populares; es extremadamente difícil explicitar las diferencias que existen entre el arte formal y el popular ya que el primero puede llevar en sí profundas huellas del segundo; las diferencias no son enormes. Creo que con el artista popular ocurre lo que con el niño, cuando pintan expresan sus sentimientos con total libertad, sin las trabas racionales del artista que ha tenido algún tipo de formación académica, nos dice cuando hablamos de sus dos actividades fundamentales : la pintura y el estudio

y recolección de piezas de arte popular.

Le preocupa enormemente la suerte de las manifestaciones estéticas populares en una época en que entusiastas miopes del desarrollo pretenden acabar con todas las manifestaciones que se opongan a irreflexivos procesos de industrialización; piensa Olga que la educación debe jugar un papel importantísimo en la defensa de nuestra autenticidad cultural, mas quienes más necesitan de este tipo de educación son los propios maestros y los líderes de la comunidad; nos cuenta, sin poder ocultar su desaliento, que puede enumerar al menos ocho iglesias, portadoras de valores culturales populares, que han sido destruidas por iniciativa de los párrocos, para levantar templos de pésimo gusto hechos de cemento y que son totalmente extraños al paisaje y a la manera de ser de los habitantes. Una educación bien encaminada creará conciencia en toda la gente la necesidad de amar y de preservar nuestras manifestaciones culturales auténticas. Las malas imitaciones del folklore en colegios y escuelas contribuyen también a deformarlo y a restarle vitalidad; hay que tomar muy en serio esta problemática si queremos su supervivencia, concluye.

A lo largo de su vida, ha tenido Olga la oportunidad de estar en contacto con obras y artistas populares de Europa, Africa y América, lo que conduce nuestro diálogo a la búsqueda de las caracte-

terísticas definitorias de nuestro arte popular; sin vacilar nos dice que sus raíces se encuentran en las culturas precolombinas y que si profundizamos un poco, nos es difícil determinar si tal pieza es peruana, boliviana o ecuatoriana; estos motivos han sufrido algunas modificaciones con los rasgos traídos por los españoles y los africanos; mas lo indígena es lo que a la final predomina; tiene Olga un elevado concepto del indígena, “me gusta trabajar con los indios, son personas muy directas, de mucha integridad y honradez. Un mercado indígena es un deleite del que nunca me he de cansar. La mayor parte de mi colección privada proviene de los mercados del Ecuador y de Centro y Sud América”. Nos habla de coincidencias sorprendentes; en los trajes de danzantes de la provincia de Tungurahua he encontrado corazones exactos a los que decoran ropajes de Checoeslovaquia y Hungría; quizás aquel capitán de la Morlaquía que llegó a Cuenca portó esas ideas. En realidad, los objetos llevan las necesidades y las formas de vida de quienes los hacen, y el contacto permanente con otros pueblos da como resultado la incorporación de rasgos que, a veces, resultan más eficaces que los tradicionales.

Además de coleccionar y estudiar, Olga Fisch comercializa artesanías populares; surge entonces la pregunta ¿debe el artista popular producir conforme a las exigencias y gustos del consumidor o guiado por sus propios impulsos

y vivencias ? La pregunta es difícil, medita unos instantes y su pensamiento fluye: es un problema que se ha discutido en muchísimos congresos y reuniones internacionales sin que se haya logrado solución alguna; por el bien del artesano hay que controlar la calidad de su producción; la elaboración de objetos a gusto del comprador y que nada tienen que ver con el entorno cultural del artífice, podrá producir una ganancia inmediata, pero a largo plazo ocasionará daños irremediables tanto en el aspecto cultural como en el económico. Nos recuerda la experiencia positiva de la medida que el Dr. Daniel F. Rubín de la Borbolla logró implementar en México; toda pieza para poder ser exportada necesitaba de un examen y un sello que garantizaba su calidad y autenticidad. Como caso negativo nos habla de los talladores de madera de San Antonio de Ibarra cuyas aptitudes en este arte son excepcionales, pero que las desperdician por falta de orientación dedicándose a producir objetos que nada tienen que ver con su ambiente. Piensa también que quien lleva la mejor parte en la producción artesanal es el intermediario ya que el realizador recibe sumas ridículas por sus excelentes trabajos.

Cuarenta años de vida en el Ecuador dedicados al arte popular, hace que le preguntemos acerca de los cambios que en este aspecto ha observado.



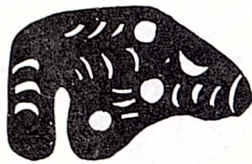
Nos cuenta que llegó a nuestro país jurando solemnemente abandonar el arte popular, ya que la destrucción de su colección bombardeada por los nazis le había causado enorme pena; mas para bien de su segunda patria, muy pronto quebrantó el juramento; poco a poco comenzaron a aparecer en su casa piezas coloniales, arqueológicas y artesanales; hoy, “El Galpón”, museo de arte popular de propiedad de Olga, es uno de los más completos del Ecuador. Nos relata cómo ciertas damas de sociedad se sorprendían por la presencia en su sala de muebles antiguos que ellas, “daban en las haciendas a los indios

a que los quemen”. Comenzó a diseñar alfombras inspirándose en motivos precolombinos sin sospechar que hoy sus creaciones se encontrarían luego en lugares como la Opera Metropolitana de New York, en el Edificio de las Naciones Unidas, en el Museo de Arte Moderno de New York etc... Pero además, sus ideas han sido tomadas por artistas populares que, sin conocer de donde provienen, las ponen en práctica lo que, lejos de molestar a Olga, le satisface plenamente. Los gustos y la sensibilidad frente a lo vernáculo y popular han cambiado mucho, cada vez son mas numerosos los sectores de población que valoran lo

propio, lo aman y coleccionan morosamente.

Mientras abandonamos su fascinante casa-museo, sus ojos brillan cuando nos dice que se siente feliz por ver hecha realidad un sueño de toda una vida; y dice a aquellas personas que comparten su quehacer que la perseverancia tiene siempre un premio; que pese a momentos de desaliento e impaciencia, la satisfacción que se siente al experimentar una vida plenamente realizada, es inenarrable. El rescate y preservación de los valores culturales es una tarea que compete a todos y que no puede esperar definitivamente.

Claudio Malo Gonzalez



Tendencias del Desarrollo

Las actuales tendencias del desarrollo permiten prever que, en el futuro, serán precisos mayores entrenamientos y habilidades para una vida de actividad tal que incluirá un cambio de profesión de la mayoría de la gente.

Los avances tecnológicos si bien coparán los dominios del bienestar, afectarán también a las posibilidades de supervivencia.

La organización de la sociedad futura implicará un tipo de normas de conducta, que están aún por aprenderse.

Profesión e imagen profesional

La imagen profesional está determinada por el prestigio, por factores sociales varios, por experiencias, etc.

Hay profesiones que pueden ser muy atractivas -como la de diseñador- pero que en la realidad pueden ser hasta frustrantes, de allí que en la profesionalización habría que tender hacia lo práctico y lo realista.

En cuanto a las “habilidades básicas”, que se supone precisa un futuro diseñador, Arroyo considera que es cada vez más difícil precisarlas en el momento actual.

Especialistas de profesiones afines tienen en sus manos el rol de definir cuáles son los mejores caminos para unir la profesión y su imagen de una manera flexible, pero real, objetiva.

Una de las primeras inquietudes que ha de plantearse el futuro profesional del diseño es que el avance social acelerado exigirá de él en el futuro una preparación universal y sólida.

Los cambios de campo de actividad por parte de muchos profesionales están determinados en la actualidad no sólo por intereses económicos, sino por diferentes motivaciones, que impulsan a los diseñadores a ampliar su acción, a diversificarla, y también porque sienten que “requieren información satisfactoriamente diseñada” gran número de actividades que rigen la vida social: “problemas ambientales y de la protección de la salud, asuntos políticos relacionados con la reorganización de la sociedad, la política educacional y el rápido incremento del saber en todos los ramos de la ciencia”.

La profesión de Diseñador, pues, y concomitantemente su imagen, se hallan en importante sitio dentro del desarrollo general, pero, deben encontrarse siempre abiertas a todo cambio, al cuestionamiento, a una formación en concordancia con las necesidades del medio, a una continua proyección hacia el futuro.

Especialistas y no especialistas

Como liberadores de la profesión Arroyo considera a los cambios sociales en general, los que han determinado una mayor exigencia de especialización.

La especialización permite, por un lado, un conocimiento a

fondo de determinadas áreas de la profesión del diseño, pero por otro puede volver unilateral la formación, que en el caso del diseñador ha de ser amplia, porque “aunque no es necesario saber todo acerca de una decisión, uno deberá adquirir la habilidad de pensar claramente”.

La especialización exige también una constante actualización y es mejor asimilada cuando llega en la madurez del diseñador, si éste ha ido preparándose a lo largo de su formación y usa de su iniciativa, aprovechando todos los cursos, seminarios, conferencias, etc, a su alcance. Sin embargo, Arroyo reconoce que los niveles especializados de la profesión no están bien definidos aún en el plano académico y que muchas veces son las necesidades de cada individuo las que determinan la posibilidad de especialización.

Trabajo individual y en equipo

Arroyo anota que si bien las escuelas de formación de diseñadores no están aún en capacidad de formar individuos para que trabajen en equipo, existen casos en que ya se da tal formación, que es la más idónea para resolver problemas complejos.

Teoría y Práctica

La labor principal de las escuelas es “crear conciencia”. A esto se suma el entrenamiento, que acompañará al diseñador toda la vida. Teoría y práctica irán juntas siempre, “como una unidad”, dentro de la complejidad que signifi-

ca el proceso formativo y el desarrollo de la profesión, pues “el diseñador práctico debe también conocer la teoría si es que no quiere perseguir una forma de comunicación equívoca”.

Métodos

No existe método único, se aplica según las necesidades, “siendo una especie de cobertura y no el problema en sí”. Lo malo de ciertos métodos es que pueden ser institucionalizados, desplazando a otros que no han sido ni siquiera probados. Este escollo sólo salva “una mente abierta” a todas las posibilidades.

“Desarrollo y refinamiento” de métodos en la actualidad son considerados por Arroyo como decisivos en “el mejoramiento y desarrollo del entrenamiento”. Sugiriéndose la investigación de “métodos de diseño basados en los más recientes conocimientos”, para el avance de los programas de formación e incentivo de posibilidades. Tales búsquedas no corresponden al diseñador propiamente, sino a las escuelas, como centros de difusión y formación.

Computadoras

Arroyo subraya la importancia de la computación en el planeamiento y las soluciones de la problemática del diseño. Tal formación significa un reto a nuevas posibilidades, que actualmente no están en capacidad de enfrentar los diseñadores, pero que deben hacerlo, pues en el futuro próxi-

mo las computadoras jugarán un papel decisivo, aunque en la hora actual puedan parecer superfluas.

Creatividad

El aspecto creativo es fundamental en la actividad del diseño. El sentido de creatividad, sin embargo, a veces se deforma; para Arroyo es sobre todo “una manera nueva para resolver o presentar problemas”. La creatividad admite un cierto grado de entrenamiento, “pero finalmente es un cierto tipo de vida la cual asume una mente abierta”. Los maestros deben percibir la capacidad creacional de sus alumnos y desarrollarla. El alumno creativo no siempre es “sumiso”, “no tiene una línea de pensamiento rígido” y es capaz de “encontrar soluciones sorprendentes”, pero dudando, viendo “las condiciones del problema”. Este proceso de creatividad es tan importante como el trabajo y las soluciones a las que puede llegar el alumno creativo. Una forma de desarrollo de la creatividad en los alumnos es incentivándolos más allá de lo cómodo y de los límites de las experiencias de sus maestros. Tal responsabilidad debe ser enfrentada por el maestro, revisando opiniones, formas de planeamiento y actitudes, así como también coordinando el “proceso de aprendizaje y procesos creativos en la metodología”, estructurando previamente problemas y juicios que puedan conducir al alumno a la construcción así como a la resolución de problemas.

Instrucción sobre materias relacionadas

Lo más importante en el plano de la instrucción no es la cantidad de conocimientos que el

estudiante pueda recibir sino su cuestionamiento consciente y la asimilación selectiva de los mismos. Si la instrucción que reciba el alumno es amplia, él estará en capacidad de resolver mayor can-

tidad de problemas y más complejos cada vez, pero, debe ser una formación vital, humana y objetiva.

Omar Arroyo Arriaga

TALLER EXPERIMENTAL SOBRE INTEGRACION DE LA CULTURA POPULAR TRADICIONAL EN LA EDUCACION

Cumpliendo con una de las resoluciones de la Primera Reunión Técnica sobre Educación y Cultura Popular Tradicional celebrada en Cuenca, en la Sede del CIDAP entre el 21 y 27 de Octubre de 1979, se efectuó en esta misma ciudad el Taller Experimental sobre Integración de la Cultura Popular Tradicional a la Educación entre el 27 de Octubre y el 11 de Diciembre de 1980. Un grupo interdisciplinario de expertos en educación y cultura popular que trabajó en Cuenca en Mayo de 1980, luego de largas e interesantes discusiones planificó cuidadosamente el taller, fijando con claridad sus objetivos.

La Dirección General del taller estuvo a cargo de Inés Chamorro, especialista principal de Folklore y Artesanías del Departamento de Asuntos Culturales de la OEA, la Dirección Académica la tuvo el doctor Celso Lara Figueroa, Investigador del Centro de Estudios Folklóricos de la Universidad de San Carlos de Guatemala y la Coordinación General la licenciada Dora Canelos de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Sede en Cuenca.

Las cátedras y los profesores fueron los siguientes: Teoría de la Cultura Popular, Celso Lara; Teoría del Cambio Social, Claudio Malo González, Director Técnico del CIDAP; Técnicas de Investigación de Campo, Igor Colima, Etnomusicólogo del INIDEF; Aplicaciones de la Cultura Popular a la Educación y Didáctica del Folklore, Clara Passafari, Directora de Investigaciones en Folklorología de la Universidad Nacional de Rosario, Argentina; Introducción a la Antropología Latinoamericana, Claudio Malo y Celso Lara; Tecnología y Cultura Popular, Mario Jaramillo Paredes, Profesor de la Universidad de Cuenca; Educación y Cambio Social, Hernán Malo González, ex-Rector de la Universidad Católica del Ecuador, y Rodrigo Vázquez Andrade, Subdecano de la Facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad de Cuenca; Curriculum y Educación, Elisa Lucarelli del Instituto Centroamericano de Servicios Educativos (ICASE) de la Universidad de Panamá; Niveles y Fuentes en el Planeamiento Curricular, Sergio Nilo, Jefe de la Unidad de Administración, Investigación y Planeamiento Educativo del Departamento de Asuntos Educativos de la OEA; Elaboración de Proyectos Nacionales, Inés Chamorro, Celso Lara y Claudio Malo; Prácticas Pedagógicas, Dora Beatriz Canelos.

Participaron los siguientes becarios: Nestor Tapia Luna de Bolivia, Lavinia Knight Steward de Costa Rica, Silvia Millao Corrihual de Chile, Manuel Vázquez Toledo, José E. Mayancela, José Marcelo Galarza, René López Moreno, Mercedes Páez de Toledo, Berta Pons de Valdez, Jorge Saa Muñoz, Nelson Lascano Tello, Hilda F. Paredes, Jorge Lugo Salazar, Fabián Macías Astudillo, Guillermo Revelo Pozo de Ecuador, Angélica Monterrosa de Estrada de El Salvador, Claire Marysa Delva de Haití, Santiago Arauz de Panamá, Oscar Carmen Palacios y Hermes Vargas Landeo de Perú, Andrés Núñez Merette de República Dominicana.



EL DISEÑO COMO CARRERA

El Diseño, una concepción, una búsqueda de su identidad.

Introducción:

El papel del Diseño en el mundo contemporáneo debería ser “la búsqueda de una vida mejor”; la misión del Diseño Industrial “como profesión reconocida” tendría que ser la de mejorar la calidad de los productos, aumentar la productividad y apoyar el desarrollo. Como no se han satisfecho todos estos objetivos, la profesión del diseñador “vive una crisis” y es imposible predecir su futuro, pues, como lo observara G. Nelson “el diseño se convirtió en mito antes de llegar a la madurez”. Fenómeno observable hasta en los países industrializados en donde “el Diseño Industrial aún no tiene el nivel de profesión reconocida”.

En los países en vías de desarrollo es importante encontrar la identidad del diseño como profesión y como “vehículo de emancipación cultural y tecnológica”, pues, se pierden las raíces culturales, se permite la penetración y esto afecta no sólo a los objetos sino a las estructuras socio-políticas de estos países.

Labor del Diseño Industrial en tal medio será pues la de convertirse en instrumento de “reencuentro de nosotros mismos y nuestras realidades”.

El diseño es un quehacer antiguo y renovado del hombre. Actualmente su misión es no sólo “concepción de objetos utilitarios y estéticamente agradables”, sino

reconstruir, reponiendo y reparando. Resposición de objetos que hoy resultan inadecuados. Reparación de objetos que no se adaptan a nuevas necesidades. El Diseño debe tender más que a las cosas, a los objetos, a la solución de urgencias sociales.

Su ubicación en un contexto latinoamericano se refiere a múltiples circunstancias políticas, económicas, culturales, de proceso creativo, etc, lo cual es bastante complejo. Alvarez cree que la ambición fundamental del Seminario será que el Diseño sea “por y para los ecuatorianos, que esté lleno de lo ecuatoriano”.

No abordaré, dice, la identidad del Diseño desde perspectivas tan complicadas, sino compartiré “una búsqueda de la identidad del diseño”, realizando análisis de las “condiciones internas” de la actividad, sin omitir lo externo, porque se da entre lo externo y lo interno “una relación dialéctica de causa-efecto, indivisible”.

Diseño-Cultura y Vida cotidiana

Alvarez define al diseño como “una actividad creativa, que tiene como propósito satisfacer las necesidades manifiestas de una sociedad, relacionadas íntimamente con la vida cotidiana, con todo hacer y actuar humano”.

Una actividad que se da en dos niveles, teoría y práctica, que supone planeamiento, organización, relación y control y que se opone “al desorden, al accidente”, según opina Albers.

La limitación del Diseño está determinada por los medios disponibles. El Diseño crea mucho de la cultura material, entendida como “conjunto de manifestaciones físicas que representan lo que somos, lo que fuimos y lo que queremos ser”.

Por tanto, trasciende a los objetos y transforma la realidad circundante a través de ellos.

Diseño de objetos es Diseño Industrial, que no debe confundirse con los objetos fruto de él y destinados a abordar la solución de determinados problemas.

Diseño y Cultura están vinculados y conviven en la vida cotidiana. El Diseño revela “un mundo basado en un mundo social”, “es una operación cotidiana” de creación de cultura, y sólo es significativo si aquello que produce lo es socialmente.

Un reto al Diseño Industrial es la preservación y desarrollo de la cultura material, estando presente en la vida social cotidianamente, más aún en las sociedades en cambio.

La actividad de diseñar conlleva “una serie de principios, actitudes y valores” de origen cultural y social universal.

Diseñar implica una necesidad de teoría y praxis, “voluntad creativa” y compromiso social y está profundamente determinado por la experiencia, “no es un proceso casual”, es trabajo consciente e intelectual que tiende a “producir resultados significativos social-

mente”.

El acto creativo del proceso de diseño está intuitivamente conectado con experiencias previas, es un juego combinatorio y selectivo de elementos y cualidades.

Emoción, compromiso, racionalidad y conocimiento, dice Alvarez, están presentes en el acto de diseñar y aseguran la coherencia del proceso aunque no garanticen los resultados.

El Diseñar se inicia al reordenar, reparar “restaurar un orden”. La creatividad tiende a actuar significativamente, pero, sólo lo logra si organiza “espacios, objetos, signos o símbolos; en un lenguaje entendible por la sociedad donde se manifieste”.

Teoría y praxis del Diseño se dan en base a una serie de principios, que son ejemplificados según un modelo, que parte del principio que “diseñar es un sistema de ordenamiento intelectual y material.

El diseño ordena elementos que tienen cualidades, las que se jerarquizan de acuerdo con “criterios o principios de orden”.

Para ordenar hay que fijarse objetivos, entendidos como propósitos de acción. Todos los hombres somos diseñadores, sólo que el diseñador profesional está obligado a descubrir elementos, cualidades y a manejar criterios. Su capacidad creativa está auxiliada “por la experiencia, la intuición, la racionalidad y el conocimiento”.

Para ordenar, es preciso disponer de varios elementos afines. Las cualidades son propias de los elementos, inherentes a ellos o asignadas. Los criterios equivalen a modos de determinar el orden de los elementos. Tres son básicos y “mueven todo el proceso de ordenamiento: tiempo, espacio y valor”.

Estos criterios determinan que los elementos ocupen determinadas posiciones, las cuales a su vez determinan las de otros elementos.

Alvarez recurre a un ejemplo simple “empacar una maleta”, aclarando previamente que no se trata de “una actividad propiamente de diseño”.

Tal actividad tiene “un objetivo”. Si éste es un viaje, “hay ya un criterio de Espacio”. La duración introduce uno de “Tiempo”. Y la finalidad uno de “Valor”.

Empacar es “un acto de ordenamiento” y en función del objetivo se realiza una “Selección de los elementos”, los mismos que tendrán cualidades o éstas les serán asignadas.

Los elementos seleccionados serán analizados en sus posibilidades de combinación, lo que implica un re-análisis de cualidades de los elementos, lo que permitirá aumentar o disminuir su número, según resulten “adecuados o inadecuados” para el fin al que se destinen.

Estos son pasos previos al

acto mismo de ordenamiento, que en el ejemplo elegido es empacar la maleta. Ya en su realización ha de usarse primeramente el criterio de espacio, disponiendo lo más voluminoso, lo que vaya a utilizarse primero, aprovechando lo mejor posible, y utilizando criterios de valor en la selección de aquello que vaya a ser utilizado, como se han tomado antes en cuenta criterios de espacio y tiempo.

En un acto tan simple como es el empacado de una maleta, se anticipan situaciones, se han definido criterios de uso, se ha actuado con coherencia y de acuerdo a criterios ya anotados.

Puede ocurrir que se omitan detalles de importancia, que se olvide algo. Ocurre también que los modos de ordenamiento son distintos, partiendo de “una selección y una combinación de elementos” típica de cada persona. “se comparte el objetivo pero no las metas, lo subjetivo está siempre presente en el diseño”.

Del ejemplo se puede concluir que el diseño “requiere de una necesidad planteada en términos conceptuales, estructurales y operativos, que le podemos denominar demanda”. Esta permite formular objetivos. “El proceso de diseño -entendido aquí como un sistema de ordenamiento-” sufre variantes: experiencia, selección correcta de elementos, identificación o asignación de cualidades a los elementos y aplicación de criterios, determinan esas variantes. El diseño es “un proceso de solución de problemas” que se basa en

la “selección y combinación de elementos”. No se restringe a “personas superdotadas”, sino a quienes quieran “manifestarse”, ante un desajuste social de cualquier tipo.

Es también “un acto de anticipación y planeación”, que implica proyectos, intenciones y propósitos.

“En el diseño hay muchas respuestas para un mismo problema” y todas pueden ser igualmente válidas.

El ejemplo utilizado no permite apreciar aspectos que están presentes en el diseño y sobre todo en el diseño industrial: “uso, función, producción y forma del objeto”, aspectos presentes en lo proyectual, y que implican una selección de elementos, cualidades y criterios.

Alvarez dice que hablar del diseño puede ser fácil, no así ejercer la profesión, especialmente en países como los nuestros. No por limitación de capacidades o conocimientos sino por la situación actual del diseño que hasta en los países industrializados se mueve entre la apatía y el rechazo. Esto marca la serie de contradicciones que enfrenta “el quehacer profesional del diseño”, en busca de su identidad.

El proceso del diseño “no es ajeno a cuestiones ideológicas, culturales y tecnológicas”, porque como cualquier otra actividad está vinculada íntimamente a lo social. Conocer las contradicciones no

significa aceptarlas, es preciso “hacerles frente” y la sola manera de hacerlo es “comprometer en la actividad proyectual”.

No debemos limitarnos a ver lo que pasa en otros lados, sino más bien replantearnos “los objetivos originarios de la profesión” para que ésta tenga coherencia con la realidad de nuestro medio.

Artesano y diseñador industrial conviven en nuestras sociedades y separar definitivamente su actividad tendría consecuencias inmesurables, pues “ambos juegan un papel importante en la búsqueda de la identidad del diseño”, aunque los unos estén más ligados a la praxis y los otros a la teoría.

El establecer la identidad del diseño y de los diseñadores “significaría tal vez el final, la muerte”, lo mejor quizás sea permanecer en la constante búsqueda, mediante la acción, enfrentando dudas, contradicciones y enfrentando a la realidad coherente y racionalmente.

El establecimiento de la profesión más que identidad necesita de un lenguaje que sea “el de nuestra propia cultura, el de nuestra propia región”.

El lenguaje universal, no un nuevo estilo, sino una forma de comunicación recreando “auténticamente nuestra cultura”, un lenguaje más cercano de las aspiraciones, que de la misma realidad.

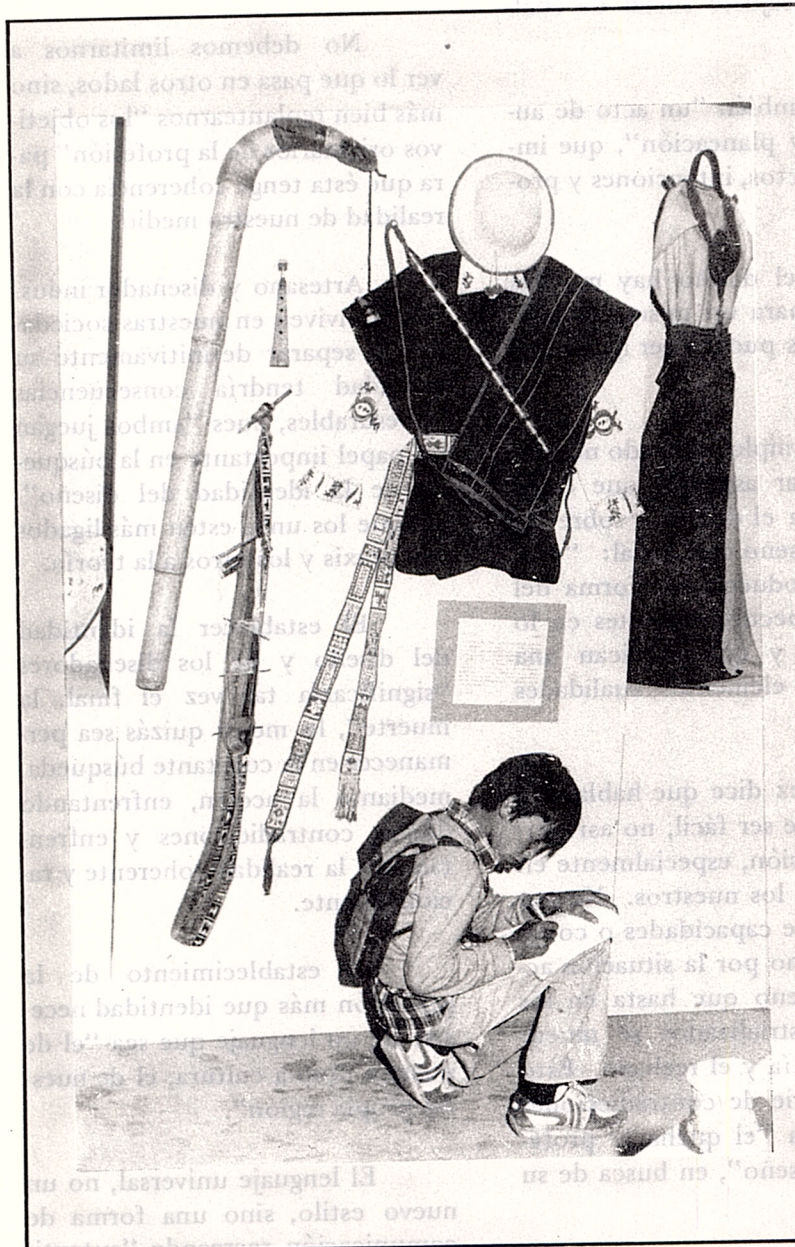
Un reto más al diseño es satisfacer las necesidades de “aque-

los que no tienen y necesitan”, un reto que involucra el rescate de la cultura propia y al mismo tiempo el del hombre en un recencuentro cotidiano.

Y a ello han de tender los diseñadores y los artesanos, procurando soluciones y no generando problemas, sin egoismos buscando que los hombres logren

la satisfacción de sus necesidades y resuelvan sus carencias, aunque no se alcancen nunca totalmente tales objetivos.

Manuel Alvarez



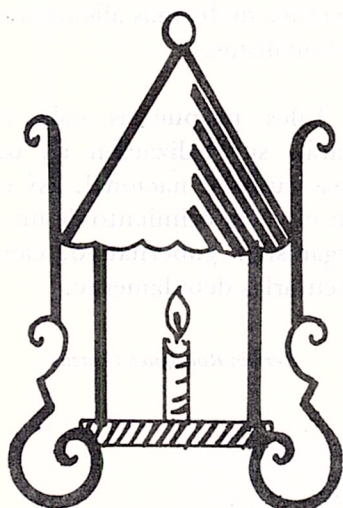
EXPOSICION DE ARTE POPULAR ANDINO

Como un número más del programa con que el Gobierno del Ecuador celebra el Sesquicentenario de la República, se organizó en Cuenca una Exposición de Arte Popular Andino. El CIDAP la preparó y realizó por encargo de la Dirección General de Relaciones Culturales del Ministerio de Relaciones Exteriores, que se encuentra a cargo del Embajador Filoteo Samaniego.

En los amplios locales del nuevo edificio del Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social, pudo el público apreciar una selecta muestra de alta calidad de piezas artesanales del Ecuador, Venezuela, Colombia, Perú y Bolivia. Un grupo de artesanos trabajó durante la exposición en el mismo local, en lo que se pudo además apreciar las habilidades y destrezas de los artistas populares que dialogaron permanentemente con el público. Coincidió este evento con la realización del Segundo Encuentro Nacional de Escritores que reunió en Cuenca a un importante grupo de creadores y críticos literarios de América quienes también concurren a la exposición.

Conjuntos de músicos populares de distintos sectores también se hicieron presentes para ofrecer dos veces cada día su música autóctona. Llamó la atención especialmente la gran concurrencia de estudiantes de escuelas y colegios que dirigidos por sus profesores realizaron trabajos de investigación sobre artes populares.

Un estudiante de una de las escuelas de la ciudad toma nota en la exposición de Arte Popular Andino que se efectuó en Cuenca organizada por el CIDAP. La concurrencia de estudiantes que fueron en plan de observar y cumplir tareas de investigación fue masiva.



PAPEL DEL DISEÑO EN LA POLÍTICA CULTURAL DEL ECUADOR

Un concepto concreto de política cultural ha de asentarse en dos principios básicos: afirmación de identidad cultural y salvaguardia de la autenticidad cultural. Tal política transformaría al hombre ecuatoriano de “pasivo consumidor de productos ajenos, en creador y aportador”.

La autenticidad se enraiza “en el genio indio y mestizo”, pero, no consiste en estacionarse, volviendo a las raíces y quedándose allí, estáticos. Lo importante es aprovechar en forma debida la tecnología, sin pensar que la tradición es inmutable, pues, las culturas vivas están en constante transformación y cambio.

La tecnología trae consigo el peligro de introducción de elementos foráneos, de ahí que sea preciso tomar “providencias especiales”, para que la transferencia tecnológica no origine “perturbaciones culturales”.

La primera de esas providencias, la más importante “es el establecimiento de una política cultural clara y definida y de estrategias que la hagan operativa”.

Rodríguez Castelo define al diseño como “producción de formas en una dirección de arte aplicado” y también como “la inserción del arte en los usos ordinarios de la vida social”. Permitirá, por tanto, la presencia de lo creativo en el alienante proceso de industrialización.

Se nos habla de dos estratos: diseño artesanal y diseño industrial. El artesanal “es popular, tradicional y comunitario”, entendiéndose como comunitario aquello que “tiende a resolver necesidades del vivir diario de la comunidad”. En el diseño artesanal puro se da la autenticidad en alto grado, y, de hecho, el enfrentamiento tecnología-tradición, que “ha produ-

cido un choque con caracteres de agresión”, susceptible de caer en la extrema desnaturalización del diseño. Frente a esta situación, que bordea el aniquilamiento cultural, surge la necesidad de una política cultural definida, que reconozca que la adopción de la tecnología y de expresiones científicas o culturales, “cuando se produce en forma irrestricta y sin resguardo de los valores culturales propios, contribuye efectivamente a la pérdida de la propia identidad”.

En caso de nuestro país, será preciso, además, tener en cuenta las múltiples culturas, originadas en grupos étnicos diversos y el mestizaje, y acomodar la acción, dirigiéndola hacia las distintas comunidades, cayapas, shuar, etc.

El diseño industrial tiene su origen en el siglo XIX, cuando se sustituyen las técnicas artesanales por las industriales. En el siglo XX, éste “se constityen en respuesta humana a la totalidad del reto planteado por el desarrollo industrial”. En un primer momento, por influencia de la Bauhaus, “trata de dar un sentido de racionalidad y belleza a la producción industrial” en sus diversos aspectos. Aspecto muy importante de la teoría de la Bauhaus es que “forma estética y toalidad práctica son el resultado de un mismo proceso”.

Planteamientos teóricos como éstos, al ser aplicados a una sociedad en cambio, deben ser enriquecidos con claras nociones de la historia, la naturaleza y la identidad cultural.

El diseño industrial ha de cumplir en la sociedad industrial la función del diseño artesanal en la comunidad preindustrial, sin descuidar exigencias tan importantes como el sentido humano, el social

y el estético.

El diseñador industrial nacional debe tener clara conciencia "de patrones culturales propios" y moverse "en una dirección contraria a la del colonialismo cultural".

Alcanzar una conciencia tal, implica el desarrollo de una política cultural a nivel nacional, cuyos lineamientos generales pueden resumirse de la siguiente manera:

Para el diseño artesanal: Investigación, inventario, Banco de Diseño, medidas de Precaución del Diseño Popular, Apoyo para el

Desarrollo y tecnificación de la Producción Artesanal, procurando autenticidad cultural.

Habría además, que tratar de vincular desarrollo educativo y desarrollo cultural, mediante los cursos de opciones en colegios.

Para el diseño industrial, buscar la forma de que "logre desarrollarse sin sometimiento alienante a la tecnología nacional". A esto contribuirían las universidades, que deben dar un lugar de importancia al estudio del diseño, sobre todo en ciertas facultades.

Deberán también desarro-

llarse acciones de "investigación de las raíces y el patrimonio nacional del Diseño, "recuperación y puesta en valor de ese patrimonio a través del Banco de Diseño, publicaciones, etc.". Incentivando programas de revalorización del sentido de lo auténtico en el diseño y crítica de formas alienantes y neocolonialistas.

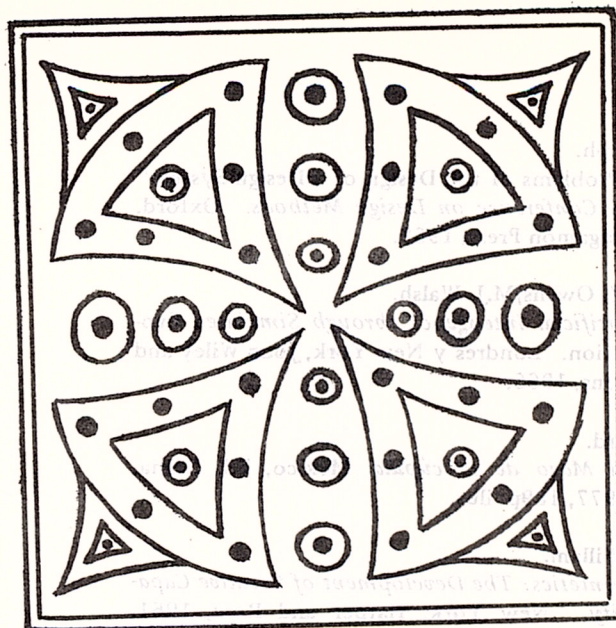
Tales propuestas sólo encontrarán su realización en una política cultural nacional, así como en el establecimiento de un alto organismo gubernativo, capaz de ejecutarlas debidamente.

Hernán Rodríguez Castelo



Silvia Millao Currihual de Chile y Claire Maryse Delva de Haití, participaron en calidad de alumnas en el Taller Experimental sobre Integración de la Cultura Popular Tradicional en la Educación que se efectuó en la sede del CIDAP entre el 27 de Octubre y el 11 de Diciembre de 1980.

BIBLIOGRAFIA SOBRE DISEÑO



ALEXANDER, Cristopher.

Notes on the Synthesis of Form. Cambridge, Harvard University Press, 1964. (Versión castellana: Ensayo sobre la síntesis de la forma, Buenos Aires, Ed. Infinito, 1976).

AMIOTTE, Arthur.

Art and Indian Children of the Dakotas; An Introduction to Art and Other Ideas. Dakota, Curriculum Development Center, s.f., 166 p. ilus.

ARCHER, L. Bruce.

Systematic Method for Designers. Londres, Council of Industrial Design, 1965.

ARCHER, L. Bruce.

"The Structure of Design Processes" en *Thesis*, Royal College of Art, Londres, 1968. ilus.

ASIMOW, Morris.

Introduction to Design. New York, Prentice-Hall, 1962. (Versión castellana: Introducción al Proyecto, México, Herreros Hermanos, Sucs., 1967).

BOOKER, P.J.

Contribución a la *Conference on the Teaching of Engineering Design.* Londres, Institution of Engineering Designers, 1964.

BROADBENT, Geoffrey./ Anthony Ward.

Design Methods in Architecture. Londres, Lund Humphries for the Architectural Association, 1969 (Versión castellana: Metodología del Diseño Arquitectónico, Barcelona, Ed. Gustavo Gili, 1976).

BROCKER, Max.

Diseño, Pintura, Arquitectura, Escultura, Cine, Fotografía, Moda, Teatro, Ballet, Música. Colonia, Adalbert Wiemers Editor, 1973, 164 p. ilus.

DAVIES, H.

"Experiencie with Value Analysis as a Working Tool" en *Proceedings of the Institution of Mechanical Engineers.* No. 180, Parte I, 1965-1966, p. 24.

DORFLES, Gillo.

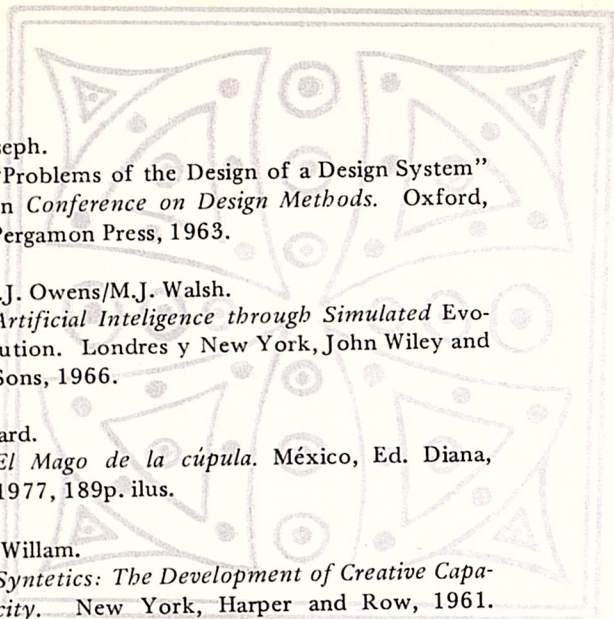
El Diseño Industrial y su Estética. Barcelona, Ed. Labor, 1973, 147 p. ilus. bibl.

DORFLES, Gillo.

Ultimas Tendencias del Arte de Hoy. Barcelona, Ed. Labor, 1973, ilus.

ECKMAN, D.P.

Research and Design. Proceedings of the First Systems Symposium at Case Institute of Technology. Londres-New York, John Wiley and Sons, 1961.



- ESHERICK, Joseph.
"Problems of the Design of a Design System"
en *Conference on Design Methods*. Oxford,
Pergamon Press, 1963.
- FOGEL, L.J./A.J. Owens/M.J. Walsh.
*Artificial Intelligence through Simulated Evo-
lution*. Londres y New York, John Wiley and
Sons, 1966.
- FULLER, Richard.
El Mago de la cúpula. México, Ed. Diana,
1977, 189p. ilus.
- GORDON, J.J. Willam.
*Syntetics: The Development of Creative Capa-
city*. New York, Harper and Row, 1961.
(Versión castellana : El Desarrollo de la capa-
cidad creadora. México, Herreros Hermanos,
1965).
- HAUSER, Arthur.
Variable compleja. Bogotá, Fondo Educativo
Interamericano, 1973, 417p. ilus.
- HOLM, Bill.
*Northwest Coast Indian Art; An Analysis of
Form*. Seattle y Londres University of Was-
hington Press, 115p. ilus.
- HUMBERT, Claude.
*Diseño Ornamental; 1000 motivos ornamenta-
les*. Barcelona, Ed. Blume, 1970, 236p. ilus.
- JEWKES, J./D. Sawers/R. Stillerman.
The Sources of Invention. Londres, The
MacMillan and Company, 1968.
- JOHNSON, Olaf.
Diseño de Máquinas y Herramientas. México,
Ed. Roble, 1971, 260p. ilus.
- JONES, J. Christopher.
Métodos de Diseño. Barcelona, Ed. Gustavo
Gili, 1978, 372p. ilus. bibli.
- KIEWE, Heing.
*Charted Peasant Designs from Saxon Transyl-
vania*. New York, Dover Publications, 1977,
14 + XLp. ilus.
- MALDONADO, T.
Vanguardia y Racionalidad. Barcelona, Ed.
Gustavo Gili, 1977. Prólogo a la edición caste-
llana de Tomás Llorens. 372p. ilus.
- MORA de Jaramillo, Yolanda.
"Bases Culturales en la Enseñanza del Diseño
Artesanal" en *Revista Colombiana de Antro-
pología*, 1974, v. XVII, pp.55-63.
- MARTINEZ, César.
Conversaciones con Gaudí. Barcelona, Ed.
Punto Fijo, 1969, 132p. ilus.
- MUSEO UNIVERSITARIO DE CIENCIAS Y ARTE,
México.
Diseño Industrial Escandinavo. México,
UNAM, 1972, 23 p. ilus.
- PARKER, Harry.
*Diseño Simplificado de Estructuras de Made-
ra*. México y Buenos Aires. Centro Regional
de Ayuda Técnica (AID), 1972, 294p. ilus.
- PLUMB, Bárbara.
Joven Diseño en la Decoración. Madrid, Ed.
Blume, 1969, 144p. ilus.
- SANTANA, Graciela.
*Poesía en Diseño; Artesanía Textil Mazahua y
Atomí*. México, Dirección de Prensa y Rela-
ciones Públicas del Gobierno de México, s.f.,
115p. ilus.
- SCOTT, Robert.
Fundamentos del Diseño. Buenos Aires, Víc-
tor Leru, 1974, 195p. ilus.
- SELLE, Gert.
Ideología y Utopía del Diseño. Barcelona,
Ed. Gustavo Gili, Colección Comunicación Vi-
sual, 1975, 246p. ilus.
- STARR, Martin.
Diseño de Productos y Teoría de la Decisión.
México, Herrero Hnos, 1970, 146p. ilus.
- UNIVERSIDAD CENTRAL DEL ECUADOR.
Memorias del Seminario Nacional de Diseño.
Quito, Ed. Universitaria, 1980, 224p. ilus.