



Diseño y Neo artesanía

Esteban Torres Díaz

Desde su experiencia como diseñador, el autor presenta una propuesta conceptual y práctica de creación basada en los preceptos del realismo especulativo, que se centra en la reinención y resignificación de los objetos, la estética y las formas precolombinas utilizadas en los contextos actuales, dándoles nuevos usos y sentidos. A través de la descripción y repaso de los principales proyectos de diseño realizados por el autor, de manera individual o dentro de un equipo académico, el presente artículo nos devela las inmensas posibilidades del diseño vinculado con la artesanía y es, a la vez, un llamado a la recuperación y revaloración de la historia e identidad de nuestros pueblos ancestrales, así como un tributo a su legado.

Based on his experience as a designer, the author presents a conceptual and practical proposal for creating based on the precepts of speculative realism, a focus on the reinvention and redefinition of objects and aesthetics and pre-Columbian forms used in the current context, giving them new uses and meanings. Through the description and review of major design projects carried out by the author, individually or within an academic team, this article reveals to us the immense design possibilities linked to the craft and, at the same time, a call to the renaissance and revaluation of the history and identity of our native peoples as well as a tribute to his own legacy.



Quiero empezar la exposición sobre diseño y artesanía con un término que resume la historia y el soporte conceptual de mi trabajo: realismo especulativo. Utilizo el término “realismo especulativo” como una metodología de la reinención de las formas ancestrales: lo que vemos es lo que es y a partir de allí comenzamos el juego de los espejos y de la imaginación. Los objetos arqueológicos de las culturas ancestrales fueron elaborados hace miles de años, sin embargo lo único que tenemos actualmente es el objeto como tal, no sabemos cómo eran utilizados o lo sabemos brevemente, no conocemos a ciencia cierta qué comían estos grupos humanos o cómo era el sabor de esta comida o cómo eran en realidad sus danzas.

Hay muchos hechos que han quedado ocultos en el tiempo y en varias ocasiones desaparecidos; esta es la base para que los seres humanos utilicemos el realismo especulativo. Imaginamos a partir de aquello que vemos, si tengo en mis manos un objeto entre tantos miles de objetos que existen en la cultura, en los museos, en los libros, pues a partir de ellos generé expectativas, realidades y precisamente eso es lo que he realizado como diseñador.

Se dijo que al diseñador “hay que bajarle la cresta” y es verdad. Conozco a muchos diseñadores que si no es por la computadora no pueden diseñar, no pertenezco a este grupo, creo en el contacto con los seres humanos, con los

artesanos, con el lápiz y el carbón, con el arte que nos nutre todos los días y, en este contacto, cómo no enamorarse de la artesanía. Sus elementos muchas veces me motivaron a vincularme con las culturas milenarias; sin embargo, este relacionamiento no fue inmediato, fue un proceso pues cuando uno está en la escuela y en el colegio visita el museo como una obligación, pero cuando volví a ver esos objetos con ojos más maduros, vi otra realidad, descubrí importantes motivos gestores y me quedé con varios de ellos; por ejemplo, los sellos de las culturas ancestrales.

De manera intencionada dejé la computadora y los desarrollados sistemas tecnológicos y me propuse crear mi propio sello. A través de arcilla generé una réplica para entender su funcionamiento, para en una lógica de “túnel del tiempo” trasladarme cinco o diez mil años e intentar tallar como seguramente ellos lo hacían y marcarme como posiblemente también lo hacían, enfrentándome a todos los problemas y circunstancias de su elaboración y uso. Este es el caso, por ejemplo, de los sellos de la cultura Jama Coaque, si bien hay muchas culturas precolombinas que utilizaban sellos, la Jama Coaque tiene una característica especial, produjo millares de ellos.

Eso nos lleva a una reflexión mayor sobre la importancia de conocer a través de la historia, el aporte de nuestras culturas ancestrales. Decía Benjamín Carrión: “*Si no podemos, ni debemos*

ser una potencia política, económica, diplomática y menos -¡mucho menos!- militar, seamos una gran potencia de la cultura, porque para eso nos autoriza y nos alienta nuestra historia"; no hay más verdad que la que está escrita en esas pocas palabras. Lamentablemente, hemos rescatado la historia en museos, libros, fotografías y otras fuentes muy importantes pero se ha quedado guardada allí, casi nadie la busca, nadie ni siquiera toca los objetos.

Otra frase que ha orientado mi experiencia y que me ha ayudado a generar conocimientos dice: *"Vivimos en una doble tensión, la que nos impulsa a imitar a los otros e incorporar elementos ajenos a nuestro entorno por su mayor funcionalidad y eficiencia, y la que nos lleva a defender y preservar lo que es nuestro, lo que nos hace diferentes"*, y eso precisamente es lo que nos sucede sobre todo con los jóvenes.

Soy profesor de las universidades de Cuenca y del Azuay, enseñé la asignatura relacionada con la creación de marca y cuando propongo a los estudiantes generar una marca, sucede siempre algo curioso: todos terminan elaborando una marca en inglés; por esa razón, en los últimos años, he puesto como condición que la marca debe ser en nuestro idioma.

“

Vivimos en una doble tensión, la que nos impulsa a imitar a los otros e incorporar elementos ajenos a nuestro entorno por su mayor funcionalidad y eficiencia, y la que nos lleva a defender y preservar lo que es nuestro, lo que nos hace diferentes.

”

Uno de los grandes problemas que viven los países, es la introducción de rutinas extrañas a cada región, produciéndose una dictadura cultural. ¿A qué me refiero con esto? No estoy en contra del inglés o de la tecnología, pero me preocupa que no generamos una respuesta a esto; el lenguaje de la creación viene de un solo lado y no proponemos algo que proteja nuestra identidad, que hable de nosotros.

Eduardo Kigman dice: *"América Latina continua siendo un espacio muy rico de expresión de la diversidad, pero ésta se manifiesta hoy*

más que nunca bajo la forma de identidades dinámicas, cambiantes y sujetas a las más diversas influencias". Nuestro pueblo -posiblemente muchos de ustedes no compartan lo que voy a decir-, se deja influir con facilidad por las culturas foráneas quizá por falta de educación, por no tener una educación en valores que no se centre sólo en lo económico sino en el valor de la cultura, pues aquello que distingue a los seres humanos y les da identidad son sus costumbres, sus tradiciones culturales.

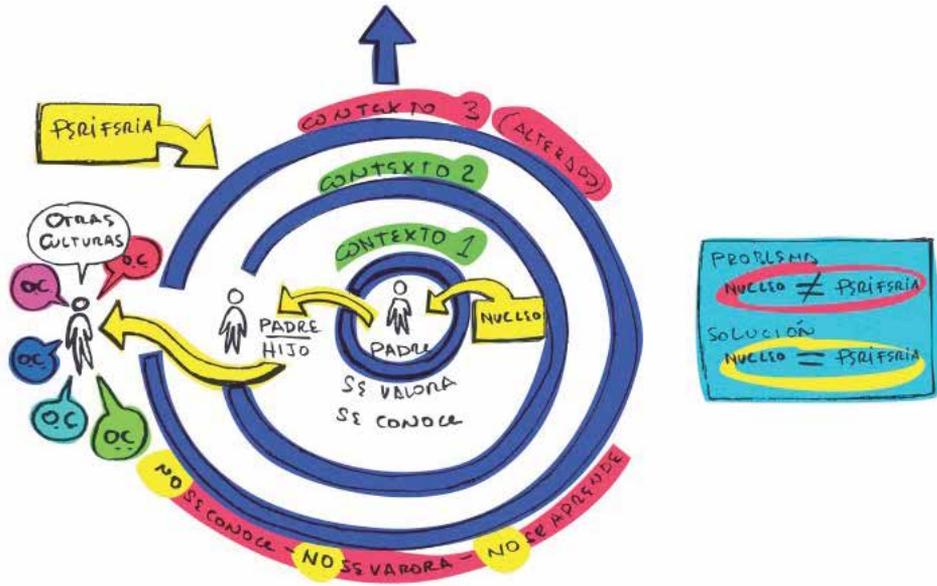
Las tradiciones culturales más representativas se mantienen en el tiempo. La moda, como la concebimos en Occidente, no existe entre los pueblos indígenas; si vemos las fotos de la vestimenta de los años sesenta del siglo pasado y las comparamos con las del 2015, los cambios no son perceptibles. Mientras si vemos al mundo occidental de los años sesenta en comparación con este año, la moda ha cambiado vertiginosamente y está cambiando constantemente.

¿Cómo hacer que estos cambios funcionen a nuestro favor? A través del siguiente gráfico, intento explicar este fenómeno del alejamiento de nuestros valores culturales:

En el centro he colocado al padre, quien conoce los hechos históricos, los valores de la fiesta, la danza, el significado de la zampoña; ésta información es transmitida al hijo y así de generación en generación. Pero sucede que en la actualidad varios medios de comunicación y tecnológicos que desconocen o no valoran estas costumbres, influyen también en el hijo, quien no recibe información solamente de su núcleo familiar y comunitario, sino de la diversidad de culturas y perspectivas; esto no está mal, lo malo es que se tiende a negar y desvalorizar la propia cultura y valores. Por tanto, es importante trabajar para que lo que transmite el núcleo sea más poderoso que aquello de la periferia.

¿Cómo lograr esto? fortaleciendo la educación y la cultura; a ello puede contribuir el diseño.

Para enfrentar esta negación de la identidad y de las culturas propias, mi propuesta es lograr una reconfiguración, una resignificación de la cultura que de por sí no es estática. La cultura crece y dinamiza junto a la gente, a los avances tecnológicos, a las nuevas tradiciones, a los nuevos modos de ser y de hacer las cosas; sin



embargo, ¿cómo puede alguien diseñar si el pasado le es desconocido?, ¿cómo puede valorar la cultura propia si no la conoce?, ¿cómo se le pide que valore la tradición si no la ha vivido?, ¿cómo valorar la danza si me avergüenzo de bailar la “Chola cuencana”?

Estos son los elementos que cuestionaron el trabajo del diseño y me hicieron pensar que se podía hacer algo desde la docencia.

En este contexto, debe pensarse la relación de la artesanía con el diseño; para ello, hay que partir del boceto, término clave desde mi punto de vista; los artesanos crean bocetos, algunos son mentales y otros son gráficos.

En la artesanía los bocetos tienen un lenguaje ancestral y pueden convertirse en joyas, textiles u otros objetos con texturas; al respecto es bueno rescatar el concepto de textura que se expresa en los colores, en los sabores, elementos generadores de ideas que posteriormente se transformarán en una artesanía. Posiblemente se dirá que no hay diseñadores especializados en artesanías y estoy de acuerdo, pero se puede aprender del oficio tocando y manipulando la arcilla o la tierra para entender cómo con algo tan

simple como un palo de madera puede hacerse una estructura y crear objetos hermosos.

Con estas premisas, uno de los proyectos más relevantes en los cuales participo, se denomina “Canelazo” y está relacionado, de manera coincidente, con el logotipo del CIDAP elaborado por el arquitecto Salvador Castro, el cual se inspira en una olla denominada “con quién viniste”, que es una olla compuesta por dos cuerpos, en uno de los cuales se produce un vacío, que a su vez genera una succión de aire que produce un sonido. Es una olla maravillosa que si uno la ve en un museo no la puede comprender, no tiene sentido, es solo una forma; pero, si uno la ve en uso, genera un sonido mágico.



En función de este objeto hice un estudio y generé una propuesta mediante el análisis de otras formas de botellas que se conectaban entre sí, algunas tenían sorbete, otras formas de animales. Recuperé los elementos formales y apliqué el sistema del diseño, elaboré los bocetos y en ellos introduje la parte técnica para crear un nuevo objeto que no pertenece a estas culturas, pero que tiene un apego importante con los objetos que fueron sus gestores.

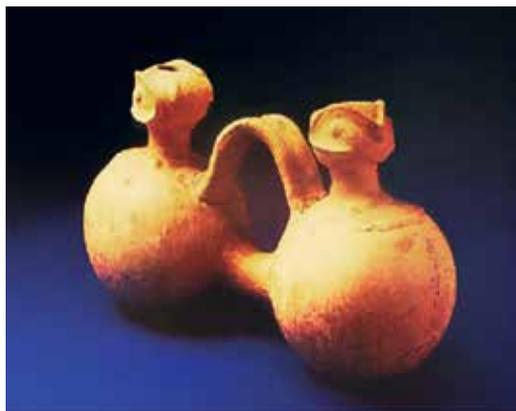
Se trabajó el elemento de manera transparente para que se entienda que hay dos cuerpos, con dos volúmenes que tienen orificios y que funcionan de la siguiente manera: si uno toca uno de los elementos, el líquido surge rápidamente pero si uno toca los dos, cae más líquido o menos líquido y produce sonidos al mismo tiempo. Cuando eran líquidos para tomar, se los tomaba solamente de un lado; la base no es plana y el líquido en esta posición siempre se mantiene caliente. El problema que tenemos es el aseó interno del objeto, lo cual no fue previsto por nuestros antepasados que simplemente lo usaban varias veces.

“

... no me interesó la parte gráfica de los aríbalos que es hermosa, sino me concentré en resaltar la forma, el cuerpo.

”

Otro proyecto interesante es el denominado “Maka, puyñun” o “Aríbalo”. La inspiración surgió de una visita al museo y de investigación bibliográfica. Cuando vi este elemento me pregunté lo que consultan todos: ¿por qué este objeto tiene una base cónica? Este cuestionamiento nos lleva a pensar en que estamos viviendo en un mundo plano, recto, pero el mundo de nuestros antepasados no era plano, era montañoso, por eso creo que ellos inventaron la figura de la rueda pero no la usaron porque no la necesitaron. Con esta base, inicié una investigación para conocer por qué este *aribalo* además de ser hermoso en su parte estética y gráfica tiene tal diversidad de tamaños que van desde los quince centímetros hasta los dos metros.



Los *aríbalos* están presentes en todo el territorio americano, principalmente en Colombia y Perú, sus usos eran variados; en algunas ocasiones eran amarrados a las vigas de las casas y se colgaban para que sirvan como vertedero de granos y también de líquidos. La forma cónica se debe a que como no había refrigeradoras, los *aríbalos* eran clavados y en parte enterrados en la tierra porque esta posición permitía conservar los alimentos frescos por mucho más tiempo.

Con esta información, se inició el proceso de creación y diseño; no me interesó la parte gráfica de los *aríbalos* que es hermosa, sino me concentré en resaltar la forma, el cuerpo. Para esto contextualicé el objeto, creé un supuesto usuario y me pregunté ¿qué haría una persona con este elemento actualmente?, ¿qué función tendría? y en base a ello generé nuevas formas sin olvidarme del cono. Una anécdota que sucedió al realizar este trabajo fue que cuando dejé las láminas donde el artesano y fui a retirar



la pieza –le había dejado siete láminas- el artesano me dijo: sabe, usted se ha equivocado en el diseño pero ya arreglé el error. Él había dotado de base plana a la taza y yo le dije no, eso no es lo que busco, pero claro, la solución para el mundo contemporáneo es siempre volver a las formas y usos conocidos, es decir a un mundo plano.

Finalmente, el diseño en base al *aribalo* salió y yo lo concebí como un recipiente o una taza para tomar canelazo, una bebida deliciosa con alcohol, propia de nuestra zona. Esta pieza fue presentada a un concurso de diseño organizado por la Alianza Francesa, en el cual obtuvo una mención de honor.

Con el paso del tiempo me seguí enamorando de la artesanía y generé un nuevo objeto en base al anterior; es decir, pensé que el diseño está bien, pero puede estar mejor. Creé entonces el proyecto “Aribalo 2” que consiste en una taza arena como reminiscencia a nuestros antepasados, un plato de madera del Oriente y canela para crear un “canelazochocolatado”.

Es decir, a partir del objeto gestor se realizó un segundo estudio y surgió un nuevo elemento que es algo más costoso (creativamente hablando) que el primero y que fue realizado con un grupo de investigación de la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca, el cual ha generado varios recursos e impulsado



la investigación y, sobre todo, ha creado las condiciones para iniciar con la introducción de estos objetos en el mercado como una fuente para promover la investigación. Ello permitió proponer objetos más comerciales y que se han conseguido con moldes.

En la ciudad de Quito hay otro proyecto artesanal con el grupo “*Mindalae*” que me propuso trabajar conjuntamente con otras personas, en la creación de objetos; la idea es que dichos objetos se basen o sean muy similares a las vasijas de las culturas ancestrales del Ecuador.

Particularmente no me gusta copiar, prefiero reinterpretar los temas y añadir elementos creativos, por lo cual dibujé estos objetos y generé en computadora una oferta de platos de cerámica que puedan ser comercializados.

En este proyecto, la ventaja fue que había una empresa productora y comercializadora de cerámica que estaba interesada en la propuesta y que tenía la capacidad para ejecutarla. Existen múltiples posibilidades de productos finales que en diseño son muy diversos pero que aún deben mejorar su calidad, pues es necesario fortalecer el control de calidad de los productos.

Con el mismo grupo “*Mindalae*” se ha creado una línea de almohadones que si bien son muy similares al diseño precolombino original, introducen una nueva cromática y puesta en escena de los almohadones; esto constituye innovación pues se interviene en composición. Otro ejemplo es la línea de joyas denominada “*Huellas*” que ha sido inspirada nuevamente en la cultura Jama Coaque; son joyas de bajo





costo que buscan que los ciudadanos comunes y corrientes se acerquen al conocimiento y valoración de nuestras raíces.

Otra iniciativa es un proyecto de joyas de estilo precolombino que poseen un elemento cauchoso en la punta que se puede pintar con tinta y sirve como un sello para la piel, la cara o cualquier otra parte del cuerpo. Es interesante porque se conecta con el diseño industrial, si

“

... personalmente no me gusta lo perfecto porque se relaciona con el trabajo de una computadora, de una máquina.

”

bien yo no soy diseñador industrial creo que esta idea podría potenciarse y generar sellos de mayor tamaño que puedan ser aplicados en otros objetos, como vehículos, motos o llantas que en base a los recursos de nuestras playas como la arena, tendrían grabados precolombinos con contenido cultural y podrían representar la diversidad geográfica y cultural del Ecuador; en este proyecto estamos trabajando con el apoyo de la Universidad de Cuenca.

Con la Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca se ha trabajado en varias líneas y empezamos a generar elementos en tercera dimensión que han supuesto grandes diferencias con el trabajo anterior, porque el 3D permite ampliar las posibilidades creativas



Grupo "Mindalae"

y facilitar la construcción y no tiene costos muy elevados. A raíz de esta tecnología se generaron varios objetos dentro de un proyecto denominado “Estéticas Caníbales”, que produjo los sellos de los que les hablé anteriormente; por ejemplo, hay un sello a manera de cono que para mí representa un volcán, el dios volcán que tiene dos soles, el sol que todos percibimos y el otro sol, que está adentro, que es la lava que se encuentra en proceso de erupción. Adicionalmente si a este sello se le pone pintura, graba dejando un grabado en el papel o en la piel.

Además tenemos un silbato con una serpiente que deja un grabado similar a la forma

de una serpiente, tenemos un prisma de cinco caras, una obra de arte que puede convertirse en un pañuelo. Los sellos no son perfectos, pues se parecen a la realidad porque las superficies planas y duras no poseen el acolchonamiento que permita un mejor grabado; personalmente no me gusta lo perfecto porque se relaciona con el trabajo de una computadora, de una máquina.

Para finalizar comparto la frase que dice “todo aquel que ama el diseño, que ama el arte, ya es mi amigo” y eso es lo que me une con los anteriores expositores de este encuentro, con quienes me siento amigo sin haberles conocido.

