



Neoartesanía: Miradas posteriores

Esteban Torres Díaz

Diseñador por la Universidad del Azuay. Maestría por la Universidad de Cuenca.
Veinte años de experiencia entre el diseño y la docencia.

"Los pueblos no están hechos de piedras, muros y cemento, los verdaderos pueblos están hechos de arte".

Los pueblos caminan interminablemente y, mientras lo hacen, dejan huellas de sutransitar. Son caminos construidos en el tiempo, y este se encarga de transformarlos o borrarlos.

El recorrido humano de otras épocas se refleja en rastros, objetos, dibujos, construcciones, colores, olores, vestimentas, en propuestas objetuales que pueden continuar formando parte de la contemporaneidad como un cúmulo de elementos que vienen desde la vida que les tocó vivir, desde su tecnología, desde su época, hasta nuestros espacios, y a los que quizás apreciemos detrás de la vitrina de un museo, en un contexto expositivo ajeno a su naturaleza y a su original funcionalidad.

Lo mucho o poco recuperado resulta muchas veces olvidado por nuestras actuales sociedades, porque la tecnología

y nuevas formas de alimentación visual no necesariamente tienen un apego hacia estos vestigios, y no es tomado en cuenta para una propuesta conceptual que le otorgue cierta actualidad. ¿Razones? Varias: elementos que tuvieron su vida útil y que ahora son expuestos al público en una exhibición; nuevas inquietudes formales por parte de artistas, artesanos, diseñadores y consumidores; empleo de materiales como el plástico y de producción en serie, muchas veces preferidos antes que productos hechos a mano y cuyo costo es mayor, lo que propicia la desaparición de artesanos y, por ende, de la cultura que cada uno de estos elementos contiene dentro de su forma, de su técnica, de su razón, color, olor y uso, muriendo un rastro de identidad. Identidad que en la mayoría de los casos es despreciada por la juventud, que busca imitar culturas “superiores” como las de las grandes potencias, que elige una Coca-Cola y no un morocho; gente nueva que se prepara para festejar un Halloween, sin saber primero sobre sus propias fiestas populares; o casos más graves en los que se desprecia un pasacalle para entonar una canción, mal interpretada a veces por el desconocimiento del otro idioma y de sus particulares significaciones. Y sobre nuestro dialecto, ¿qué decir de esa intención de ocultar el arrastre de la erre? Muchos jóvenes hacen un esfuerzo y ‘entrenan’ para evitar este característico sonido, y eliminar –de ser posible– también el ‘cantado’ cuencano.

Por ello, *Miradas posteriores* —como un acto de rescate de aquellos objetos abandonados en un museo y en la memoria— busca una reconfiguración de estas formas, intentando que tengan nuevas vidas en el ahora, con una historia en su formación; que surjan de esa mezcla de pasado y presente, con un posible futuro para los ojos de este nuevo habitante; que genere diálogo entre el pasado perdido, un presente en construcción y un futuro no escrito.

Hablar sobre la vergüenza es primordial para comprender el propósito de esta *neoartesanía*. Como habitante de esta ciudad, como profesional del diseño, como docente y como persona común, he evidenciado que un gran porcentaje de la nueva generación se avergüenza de su historia y de su contexto, principalmente los jóvenes que buscan compararse y relacionarse más con entornos ajenos, con culturas más cercanas a países ‘primermundistas’, que relacionarse con lo propio, lo que se traduce en un rechazo a la música (sanjuanitos, pasacalles, cachullapis), a las formas dialectales (como el ya mencionado arrastre de la erre) y a las tradiciones en general.

Lo explicado sirve como base para evidenciar que cosas similares pasan en otras áreas como la artesanía o el diseño, ya que nuestras sociedades —al ser cada vez más planas culturalmente hablando, “más iguales a las extranjeras”, y al no valorar su entorno y su historia— pierden elementos que diferencian a un pueblo de

otro, perjudicando también el comercio y el turismo y, por esta razón, la economía de la clase artesanal.

Esto también genera una falta de innovación en los artesanos; innovación que se tiene que analizar desde los puntos de vista tecnológico y creativo. La tecnología afecta significativamente, puesto que algunos de los objetos construidos no tienen los terminados adecuados para satisfacer las necesidades del consumidor y, desde el punto de vista de la innovación, algunos artesanos no se dan el tiempo suficiente para generar nuevas propuestas formales, valiéndose de la historia y la tradición. Una de las soluciones a corto plazo sería que instituciones públicas y privadas vinculadas con áreas culturales y turísticas aporten con la instrumentación tecnológica adecuada y, al respecto de la innovación, se realicen estudios de los cuales surjan propuestas que tengan contenido cultural relevante.

Como una forma de expresar lo antes mencionado se plantean cinco posibilidades o miradas, las cuales —luego de un estudio teórico e investigativo— dieron paso a un proceso de boceto y posterior construcción de prototipos.

PRIMERA MIRADA

(Sellos de la cultura Jama Coaque)

Buscar, en los vestigios dejados por las culturas que habitaron estos espacios, elementos objetuales que aún se pueden ver, pero ya no tocar (por estar resguardados en un museo).



Los sellos de la cultura Jama Coaque son elementos que fueron usados principalmente para ser untados con tintes naturales o arcillas de colores y transferir sus diseños a la piel o a textiles. Los sellos cilíndricos tienen dimensiones de entre cinco y siete centímetros, cuya superficie contiene gráficos geométricos, otras figuras zoomórficas y elementos humanoides. Ergonómicamente, están

desarrollados para poder ser usados con una mano; en sus extremos tienen una cavidad que ayuda a que los dedos índice y pulgar calcen, para facilitar su recorrido por las superficies.

Una vez realizado el análisis de estos elementos, se replanteó su estructura, de manera que el objeto tuviera otras dimensiones y permitiera grabar sobre arena o pintar sobre superficies.



SEGUNDA MIRADA

(El *aribalo*)

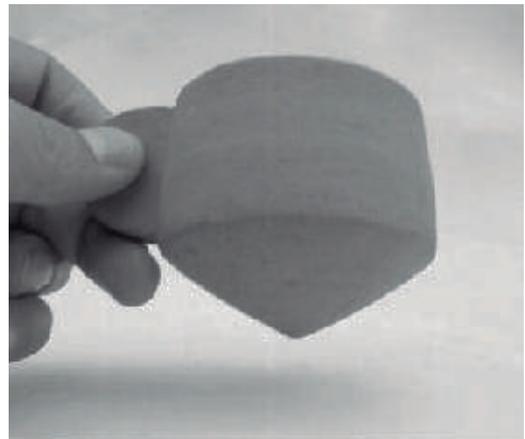
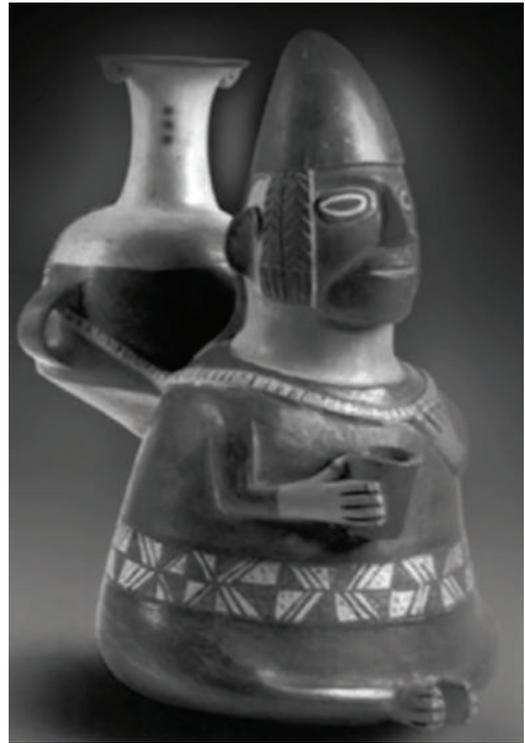
La idea de este trabajo, que ya ha sido presentado en otros eventos del CIDAP, es no solo observar al objeto en el museo sino construirlo con nuestras propias manos, generando así un elemento que pueda ser útil en nuestro tiempo.

El *aribalo* (nombre español) o *MakuPuyñun* (nombre ancestral) es un elemento que existe y está resguardado

en los museos, con dimensiones de entre quince y ciento cincuenta centímetros, cuya superficie, en algunos casos, contiene gráficos de excelente nivel.

El *aríbalo* se ha elegido para esta reconfiguración, con el fin de producir un objeto souvenir.

Se trabajó una taza que mantiene la forma conífera en su base, un plato construido con madera del oriente y arena de las playas ecuatorianas.



TERCERA MIRADA (Dulces de Corpus)

Explorar el contexto actual del arte popular que nos rodea, en el que el artista, diseñador o artesano se nutre de estas costumbres, de esta tradición y se propone innovar en base a esa mirada, a esa realidad.

En este caso se planteó crear a partir de las experiencias actuales, tomando elementos de la cultura popular, especialmente de las fiestas tradicionales (El Septenario) y sus dulces de Corpus.



Se analizó lo que sucede en la fiesta, su desarrollo, los elementos que nos permitan generar insumos para propuestas nuevas; se produjeron "dulces de Corpus" con las formas de los músicos de la banda de pueblo, fusionando sabores y colores. No se descuidó el soporte, que debía ser cómodo de transportar, facilitando la venta por unidades o en conjunto (colección).



CUARTA MIRADA (Mirar hacia nuestra propia vida, hacia cómo avanzamos y crecemos)

Se indaga básicamente en la generación de elementos que surgen a partir de nuestra propia experiencia. Recordar las formas de jugar en la infancia, con elementos simples de nuestro alrededor. Una caja se convertía en carro, una mesa

en casa; una silla podía llegar a ser un carro, cocina o barco.

Basados en este recuerdo se generó una silla que permite transformarse en varios objetos.



QUINTA MIRADA (El acto 'performático')

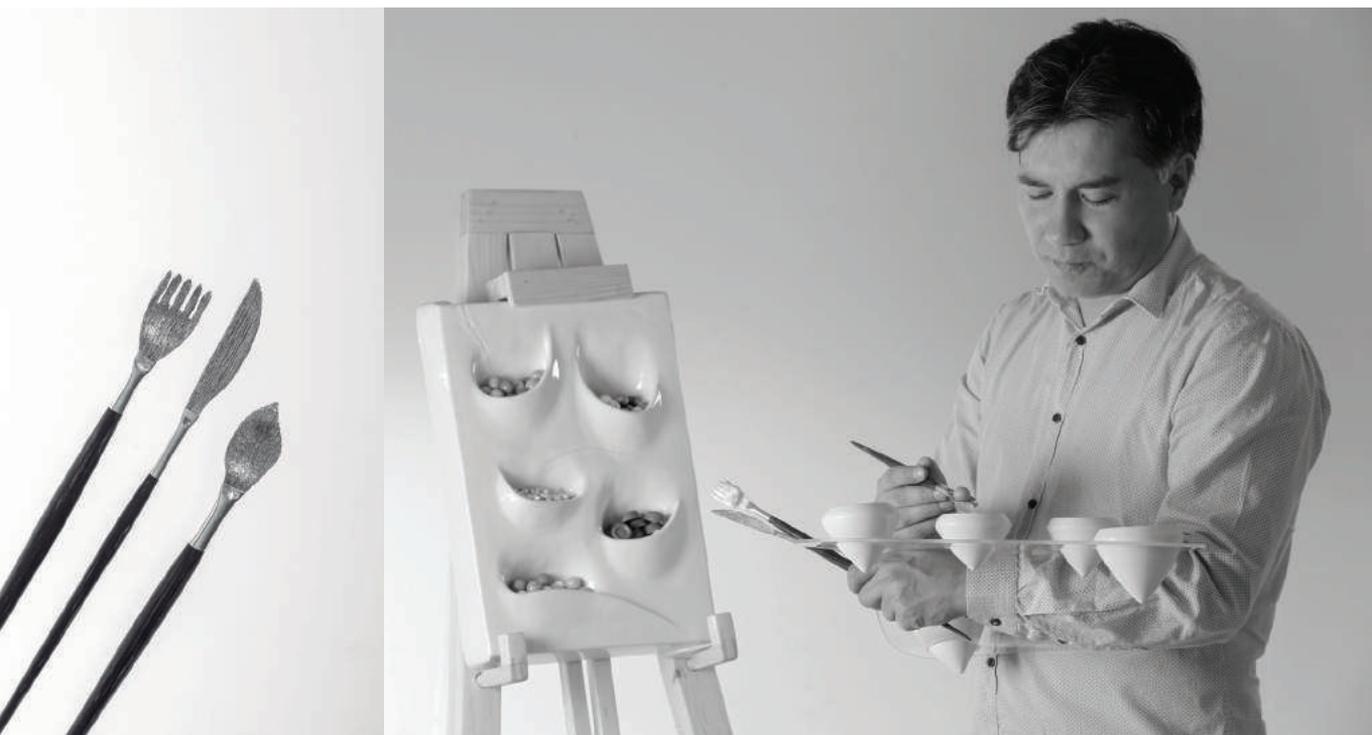
Generar un objeto que se acerca más hacia una *performance*, creada a partir de un juego de miradas, convirtiéndose en producto conceptual que emite un mensaje más apegado a la parte artística que a la funcional.

Aquí se pretende realizar un trabajo artístico generando nuevas lecturas sobre objetos que tienen determinada construcción y función. Se asimiló su construcción y luego se deconstruyó para proponer un diseño híbrido entre su función inicial con una nueva interpretación formal.

Se ha diseñado con plata, pinceles cuyas cerdas se convierten en cucharas y un lienzo elaborado en cerámica con espacios contenedores de alimentos. La metáfora manejada en este objeto es que al arte se le puede comer, literalmente hablando. Se pretende observar los objetos que nos rodean con una mirada deconstructiva, híbrida, que

permita unir un elemento con otro que, aparentemente, no tienen razón para coexistir con él; y se pretende que, de esta unión, se genere un tercer elemento que produzca en el observador una curiosidad sobre el mismo.

Si bien esta última propuesta se aleja de las características de un objeto artesanal, su finalidad está más apegada hacia un acto performático, es decir, más artístico, pues resulta un objeto único que en un momento determinado —con el transcurso del tiempo— puede convertirse en un elemento artesanal, dependiendo del grado de publicidad, promoción e impacto en el imaginario del objeto y del artista. Un ejemplo de esto pueden ser obras de arte en museos —como el caso de la denominada La fuente, de Marcel Duchamp—, que pueden ser adquiridos como souvenirs a escala de la obra original.



Construcción del Objeto

Artistas:

Cerámica: Juan Pacheco. Acrílico: Carlos Pesantez. Joyería: Carlos Machado. Madera: Juan Pañora.

Fotografía: Mathías Villacís y Santiago Escobar.

Diseño: Esteban Torres Díaz.

Conclusión

Pienso que el área artesanal en nuestra región está en serios problemas. Existen pocas instituciones en lucha por lograr mantener un nivel adecuado en sus diversas fases; y a pesar del esfuerzo realizado, el impacto en los temas de diseño, innovación, costos, tecnología y promoción es aún deficiente. Sostengo que existen estupendos artesanos y diseñadores capaces de dar un giro positivo a esta realidad; pero, sin la acción positiva de las empresas públicas y privadas, y sin los recursos económicos necesarios para la innovación, esta tarea es cada vez más difícil.

Algunos artesanos de excelente nivel están desapareciendo por su edad, otros están cambiando su profesión artesanal por empleos que les dan mejores réditos económicos, y, unos tantos, al vivir en condiciones muchas veces precarias, ya no quieren que sus descendientes escojan ese camino.

Reformas adecuadas y líneas políticas claras seguramente ayudarían para que esta situación cambie y el artesano regrese a sus talleres con una posición innovadora, con una tecnología adecuada y, sobre todo, con una economía que le permita sostener una vida digna.