
JUAN CARLOS RODRÍGUEZ TORRENT

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO.

VALPARAÍSO, CHILE.

JUAN.RODRIGUEZ@UV.CL

RODRIGO VARGAS CALLEGARI

UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO.

VALPARAÍSO, CHILE.

RODRIGO.VARGAS@UV.CL

Crítica antropológica del proyecto de Diseño, del usuario al ciudadano

Anthropological Critique of the Design Project, from the User to the Citizen

Resumen. La relación Diseño-antropología requiere despejar tres cuestiones esenciales. Primero, el Diseño debe ser ubicado en el mundo del trabajo como profesión necesaria y legítima en la construcción de la vida artificial; segundo, en diálogo con el valor de la etnografía y las metodologías cualitativas en el mundo de la investigación social; tercero, el valor de los estudios culturales para la comprensión de los sujetos históricos hacia los cuales se orienta el Diseño. En ello coinciden las coordenadas espaciotemporales para levantar información segura, rigurosa y válida sobre la potencial mejora de procesos, sistemas y objetos en uso por parte de comunidades, que podemos llamar una convergente necesidad metodológica. Nuestra tesis es que, si bien estos dos últimos planos de trabajo han sido ampliamente desarrollados en las ciencias sociales, el Diseño profesional los ha incorporado de manera insuficiente en sus procesos de innovación y creativos. Proponemos y discutimos que la comprensión de la antropología dentro de los límites del Diseño debe propiciar una metamorfosis de una categoría clave para el campo Diseño: el usuario. Reflexionar sobre ello tiene implicancias en tres planos: sujetos, métodos y posicionamiento del Diseño.

Palabras clave: antropología, ciudadano, cultura, Diseño, usuario

Abstract. The Design-anthropology relationship requires the clarification of three essential issues. First, that Design must be placed in the world of work as a necessary and legitimate profession in the construction of artificial life; second, in dialogue with the value of ethnography and qualitative methodologies in the world of social research; third, the value of cultural studies to understand the historical subjects toward which Design is oriented. The space-time coordinates coincide to collect safe, rigorous, and valid information on the potential improvement of processes, systems, and objects in use by communities, which we can call a convergent methodological need. Our thesis is that, although the last two fields of work have been widely developed in the social sciences, professional Design has insufficiently incorporated them in their innovation and creative processes. We propose and discuss that the understanding of anthropology within the limits of Design should lead to a metamorphosis of a key category in the field of Design: the user. This reflection has implications on three levels: subjects, methods, and Design positioning

Keywords: anthropology, citizen, culture, Design, user

Fecha de recepción: 02/05/2022

Fecha de aceptación: 15/06/2022

Cómo citar: Rodríguez, J. & Vargas, R. (2022).

Crítica antropológica del proyecto de Diseño, del usuario al ciudadano.

RChD: creación y pensamiento, 7(12), 75-88.

<https://doi.org/10.5354/0719-837X.2022.67635>

Revista Chilena de Diseño,

rchd: creación y pensamiento

Universidad de Chile

2022, 7(12).

<http://rchd.uchile.cl>

Introducción: La mitad del universo

Nuestro planteamiento general es de carácter reflexivo. No trata de límites disciplinares sino de interpenetración entre Diseño y antropología, de forma crítica y colaborativa. Señalamos que el Diseño no puede ser analizado como una entelequia más; se debe ubicar como una profesión de mercado, como el producto de la actividad de un grupo de personas que desarrollan vinculaciones y propuestas hacia diversas áreas de la sociedad. De esta forma, nos alejamos de aquellas concepciones que presentan al Diseño como una forma especial de arte o talento sublime. En su lugar proponemos operar con una versión de Diseño ligada a un encadenamiento complejo de redes de colaboración desplegadas en el mundo del trabajo, bajo la premisa de que se trata de la acción, discursos y productos de una organización social, o comunidad epistemológicamente diferenciada, y que debe ejercer control sobre sí misma y sus miembros.

Conforme a esta posición, en años recientes, en el marco de un seminario de investigación en diseño, organizado en el sur de Chile, se presentó un trabajo en el que se exponía una experiencia sobre el uso de símbolos mapuche. Era un evento dentro de un espacio público y cuya principal concurrencia era la comunidad de Diseño, académica y estudiantil. En la exposición se destacan las formas e iconografía de la cultura de una de las primeras naciones, evaluándose que tenían gran potencial para ser recreadas y puestas en el circuito comercial bajo distintos soportes materiales. La pieza más importante que se recuperaba, el *kultrún*, es un cuenco elaborado de un árbol que representa el mundo, de tipo membranófono, de unos 15 centímetros de profundidad y 40 de radio, de sonido seco y monocorde. Es parte de los objetos religiosos (*ngillatún*, la principal ceremonia religiosa) y rituales (*machitún*, ceremonia de sanación) más conocidos por los no mapuche. Es un objeto ubicado más allá de lo musical. Representa simbólicamente la esfera del mundo cortada por la mitad, y expresa una cosmovisión (imagen ordenada del mundo), con una tierra de arriba o el cielo; la tierra de abajo, donde habitamos; y, otra, bajo la tierra, donde se dan conflictos entre fuerzas antagónicas, conforme al clásico estudio de María Ester Grebe (1973). Su simbología también representa la tierra de los cuatro lugares, o de las grandes familias mapuche: *puel mapu* (este)¹, *pikun mapu* (norte), *lafken mapu* (oeste) y *willi mapu* (sur). Además, esta iconografía recoge las estaciones del año: *Puken* (invierno), *Pewü* (primavera), *Walüing* (verano) y *Rimu* (otoño) (ver Figura 1).

Después de trabajar durante años en las cátedras de Diseño y cultura, en el seminario se hizo una modernizada exposición sobre lo ancestral de este artefacto y su potencial dentro del Diseño. El foco, puesto con cierta superficialidad, impedía comprender las dimensiones sutiles presentes en aquella esfera partida: su carácter de objeto sagrado², donde el valor simbólico-ritual del golpe dado quedan sencillamente subordinados a un plano estético y técnico-material. Se olvida que los objetos tienen una triple existencia: (a) la técnica, que los relaciona con la forma; (b) la estética, asociada a los gustos; y, (c) la cultural, que los ubica en el ámbito de los modos, formas de ser y tradiciones de una comunidad (Augé, 2000).

76 1 Es el espacio donde nace el sol y se manifiestan las energías positivas.

2. La *machi*, quien lo usa en sus ceremonias, es la autoridad religiosa y sanadora por excelencia en el *machitún* (ritual mágico-terapéutico). Vela por el bienestar de la comunidad, es propiciadora de los espíritus ancestrales, y portadora de un conocimiento esotérico. A través de sus artes, da cuenta de las causas que pueden llevar a una persona a enfermar. Invoca a los guerreros para que la auxilien frente a la desconexión sufrida en aquello que no puede funcionar como una sola voluntad de ser y hacer (enfermedad), ya que nunca en su cultura la persona (o su cuerpo biológico) puede ser separada de otros seres vivos o fuerzas presentes en la naturaleza. Grita, habla, vocifera para invocar a quienes habitan el Mundo de Arriba. Conocedora del secreto de los árboles, de las plantas, el bosque, las aguas, y la fina sintonía entre hombre-mujer y estas expresiones vivas, frente a su *Rehue*, debe hacer salir de un cuerpo enfermo a los espíritus destructores que afectan el equilibrio y la armonía (Grebe, 1973).



Figura 1. *Kultrún*. En la parte superior izquierda se representa el invierno; en la inferior izquierda la primavera; en la superior derecha el otoño; y, en la inferior derecha el verano. Imagen reproducida por los autores conforme al diseño tradicional mapuche (extraído de <https://musicaparaver.org/instrumentos/3527>)

Para quien hizo la presentación, el *kultrún* prefiguraba una forma casi natural para ser convertida en un aposento. Se mostraron varios formatos y tamaños que mantenían como centro la iconografía: cuatro figuras ancestrales que representan la cardinalidad y cosmovisión mapuche. La imagen fue fetichizada, y convertida en un logo, como acontece en otros lugares no académicos. El episodio del uso o traslado de un objeto sagrado a nuestra cultura como forma comercial pasó inadvertido; el Diseño fue subsumido a cuestiones estéticas y materiales. En su defecto, fue exaltado como patrimonio pasado y no como cultura viva, cuestión que Bhabha (2002) llama un silencio ominoso, que profiere una arcaica otredad colonial.

77

La exposición cerró con un llamado a la emoción: parte de este trabajo había sido consumido por las llamas en uno de los primeros episodios de quema de casas de descanso a orillas de un lago reclamado como propio por las comunidades mapuche. Lo más complejo es que no hubo por parte de la comunidad una interpelación sobre cómo transitaba un objeto y su iconografía desde una cultura a otra. Reproducir una imagen significa también la necesidad de plantearse el traspaso de una carga cultural de un espacio a otro, de lo religioso al consumo en este caso. Parecía que estaba naturalizado, que se podía hacer sin cuestionamientos, aquello que Said (2002) llama la perpetuación de un imaginario colonial: una suerte de capitulación frente a la ensoñación de que en el mundo del Diseño todo es posible. Esto confirma que lo antropológico ha tenido un protagonismo académico y metodológico aún pobre en el Diseño, aunque una “identidad y vocación mayor que la teoría Diseño” (Cruz y Pérez, 2017).

Dentro de esta lógica, alguien podrá reclamar por el esfuerzo creativo, las piezas únicas y el escaso reconocimiento del trabajo profesional consumido por las llamas. En una preliminar lectura antropológica, destacan dos cosas.

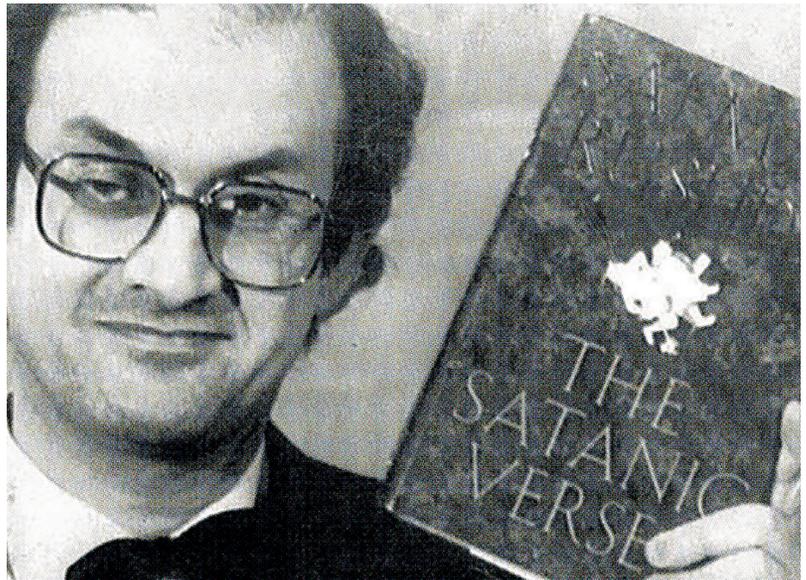
Primero, hubo un uso inapropiado de los objetos al ser resituados en otra cultura, subordinado lo sagrado a la funcionalidad. En sentido estricto, de manera homóloga, una Biblia o un Corán quedan sujetos a un cierto acto hereje, desprovistos de valor sagrado dentro de una práctica pagana que no reconoce contextos de sentido. Segundo, la casa diseñada, contenedora de la colección de objetos mapuche para dar un tono rústico-étnico, estaba dentro del *wallmapu*, las tierras reclamadas como propias por comunidades ancestrales.

Introducimos esta idea, porque creemos que existe cierta desaprensión en parte del mundo del Diseño sobre el valor de los objetos propios de otras culturas; o, que están vigentes interpretaciones libres, recreativas y sin responsabilidad.

En paralelo, reconocemos el valor de las convicciones culturales. Sabemos que el escritor Salman Rushdie fue condenado a muerte por el ayatola Jomeini, quien estableció que la novela *Los versos satánicos* incluía metáforas y alegorías inapropiadas al referirse a trances del ángel Gabriel (ver Figura 2). La tensión se desarrolla cuando uno de sus personajes, con una temprana vida ligada a la fe, se encuentra en un mundo en el que se vive expuesto psicológicamente a la secularización y el paganismo que definen a la sociedad inglesa. La obra fue ganadora de los premios *Whitbread*, pero para el mundo islámico la narración significaba un atentado al corazón de sus creencias. Se aludía de manera inapropiada al ángel Gabriel que, en la tradición islámica, es el intermediario o mensajero entre Alá y Mahoma, en lo que más tarde compondría el cuerpo sagrado y la guía de conducta de todo un mundo religioso y cultural: el Corán.

El evento desencadenó dos fenómenos: (a) la exacerbación del racismo en Inglaterra contra las poblaciones musulmanas, debido la sentencia

Figura 2. Salman Rushdie en el lanzamiento de *Los Versos Satánicos* (extraído de https://laicismo.org/data/imgs/imagen_8981.png)



de muerte que podía concretar cualquier partidario del islam; y, (b) un movimiento de efervescencia nacionalista y fundamentalismo religioso en los países islámicos. Se puso precio a la cabeza de Rushdie. La persecución fue tan explosiva que el autor debió ser protegido por los servicios de seguridad británicos, entrar en la clandestinidad y sumergirse por un buen tiempo fuera de la vida pública de la que gozaba. Mientras se ocultaba, las protestas en los países islámicos se multiplicaban. Como medida reivindicatoria, casi como una excusa pública, Rushdie publicó *In Good Faith*, en el que expone latamente su respeto por el islam. Si bien la sentencia de muerte ha perdido vigor, no hay que olvidar que el único que puede levantarla es quien la emitió, el ayatola Jomeini, que falleció en 1989: *ergo*, la sentencia sigue vigente.

Antropología y Diseño: diálogo necesario

¿Por qué los contextos culturales y las relaciones interculturales son importantes? ¿Cuándo y cómo la interdisciplina resulta en una contribución efectiva? Principalmente, porque es una forma de producir conocimiento en el mundo del Diseño, ya que existen pocas dimensiones sujetas a control colectivo, escasas discusiones sobre su rol profesional o social, su canon, y sólo incipientes iniciativas de colaboración o co-Diseño³. También, derivado de lo anterior, por la falta de renovación de la teoría del Diseño en Chile, y por los límites y riesgos en el uso y abuso de herramientas y técnicas ajenas como signos de la interdisciplina. Desde el Diseño en lo macro existe un bajo nivel de acumulación de saber, pocas discusiones académicas abiertas, baja colaboración dentro de una matriz académica y profesional de mercado; y más réplicas de procedimientos carentes de eficaces cuestionamientos, lo que de alguna manera exculpa a quien elaboró la exposición, y traslada la pregunta sobre la pertinencia de los métodos a la comunidad. En rigor, la presentación estaba normalizada.

En el mundo del trabajo, la cooperación entre individuos se liga de alguna forma al concepto de mundo expresado por Howard Becker, donde “las formas de cooperación pueden ser efímeras (o más duraderas), pero a menudo se hacen más o menos rutinarias y crean patrones de actividad colectiva que podemos llamar un mundo” (Becker, 2008, p.17). En este sentido, un mundo del Diseño es también analíticamente un mundo social, ya que la solvencia y persistencia de las redes y modos que se edifican entre los miembros de su comunidad, y hacia el exterior, es el elemento fundamental que permite su definición y su existencia como profesión. En Becker podemos constatar que los mundos del arte se valen de un conjunto de aspectos ineludibles para su conformación, tales como: el nivel de acuerdos que le permiten el manejo de convenciones circulantes en su comunidad, la distribución y administración de recursos, las formas de circulación de sus productos, el desarrollo de una crítica especializada y legitimada, una vinculación con el Estado, y la comunicación con la opinión pública, entre otras dimensiones ineludibles. Según la complejidad y características esenciales de cada mundo, se establece una red sobre la que se soporta toda la actividad sobre el objeto, la teoría y la metodología. Esta red le otorga su identidad y posición en el mundo del trabajo a toda la comunidad, ya que identifica perfiles y modos colectivos legitimados.

3. Con Diseño colaborativo o co-Diseño no marcamos el énfasis en el cliente, sino en los miembros de una comunidad o un segmento de ella que demanda Diseño.

La actividad de Diseño solo se puede materializar en la medida que sea capaz de sostener los acuerdos intracomunitarios antes señalados. A mayor amplitud empírica o laxitud conceptual, el límite epistemológico se vuelve difuso y poroso, y ofrece una débil contención simbólica entre los pares. Se expone a ser permeada su frontera y usurpado o falseado su núcleo disciplinar. Prueba de ello es que no resulta extraño que las piezas más reconocidas del Diseño nacional chileno sean la silla que proyectó un arquitecto o el saco de dormir de un artista visual; o que las comunicaciones corporativas sean hoy menester de periodistas, sociólogos, antropólogos, y psicólogos.

Ahora podemos volver sobre los dos ejemplos lejanos espacial y temporalmente, y las preguntas. Tratándose de un esfuerzo creativo en el que nadie crea de la nada, ¿cuánto es posible de trasvasijar de una cultura a otra? ¿Cuánto se puede subordinar? ¿Cuánto de colonialismo existe en las expresiones de Diseño? ¿Es posible aceptar todo tipo de interpretaciones y usos libres? ¿Cuáles son los límites de la responsabilidad profesional frente a un mundo de nuevos derechos?⁴ Las preguntas las hacemos en dos niveles. En el primero, consideramos el uso de la etnografía como forma de registro y documentación (ejemplificado en el primer caso detallado precedentemente), más conocida en el mundo del Diseño, pero que no significa necesariamente un dominio experto. En el segundo nivel, exploramos la importancia de los estudios culturales para comprender las cosmovisiones, el arraigo en la vida ordinaria, las posiciones de los objetos y los límites, que definen fronteras, modos, prácticas y creencias que dan sentido a las vidas de los otros.

Analíticamente, existe un reduccionismo y simplificación de la realidad sobre el modo de relacionarse, de doctrinas y discurso (Foucault, 2000) propios de una institucionalidad colectiva que se describe y enseña (Said, 2002) para relacionarse con lo mapuche. Afirmamos que no es posible en un mundo que ya ha consagrado derechos de tercera y cuarta generación, plantearse desde el mundo del Diseño un uso simbólico sin responsabilidad, lo que John Gómez (2021) llama “una concepción simplista de usuario/consumidor, desplazando de esta manera al Ser Ciudadano como centro de su preocupación” (p.72). Se entiende que la ciudadanía compromete siempre el reconocimiento de lo que las personas hacen, desean, piensan de sí mismas y de las cosas que son propias de su mundo.

Dentro de la **modernidad**, la condición de ciudadanía corresponde a un estatus básico que comprende derechos civiles, políticos y sociales. En las últimas décadas del siglo XX se agregaron otros, de tercera y cuarta generación, que buscan el desarrollo de un individuo más autónomo. Integran los derechos de minorías (i.e. sexuales, étnicas, religiosas) y dimensiones ambientales y culturales que fortalecen el reconocimiento de mundos no binarios, y menos utilitarios en términos de racionalidad. Ciudadanía, y ciudadano, como portador del conjunto de derechos, es una categoría inclusiva y de reconocimiento. También puede ser excluyente al no ser conferida pertenencia, o ser privativa de derechos.

4. Recordemos que, hace algunos años, una diseñadora introdujo como propia en una publicación la iconografía de una de las naciones originarias de nuestro país, las que habían sido recopiladas y descritas en la comunidad de arqueólogos y arqueólogas, y que sólo le pertenecen en propiedad a la comunidad aludida por los profesionales. El escándalo fue público.

En el caso de la iconografía mapuche, el ideal del ciudadano se enfrenta a su otro elitista y colonialista, en la condición subordinada de lo étnico y lo popular. El Diseño se refleja en la historia política de nuestro país, sustentada en la cultura letrada y la racionalidad de la profesión de Diseño. Por una parte, estamos frente a un campo intelectual, que es un campo de poder en la medida que posee cierta capacidad locutora. Por otra, la ciudadanía encarna el conjunto de derechos deseables, que se sostiene en la posibilidad de ser parte del espacio público desde la subjetivación política, que se litiga desde el discurso y por el equilibrio de las relaciones.

Lo señalado manifiesta una posición activa de hombres y mujeres que impugnan (o pueden impugnar) la visión de una sociedad, en este caso, de un campo profesional. En el fondo, cuestionar la usurpación de signos es tomar posición: enfrentarse a la ruptura con un canon establecido⁵, con un lugar de enunciación y una función determinada de manera acrítica. Lo que revelan los ejemplos, es una opción política; tanto para quién levanta un discurso alternativo o contrahegemónico (i.e. individuos o instituciones), como para quien no reconoce la otredad simbólica y religiosa expresada en los objetos rituales, o decide pasarla por alto. Es siempre a través de las acciones donde se construye el sentido y se proyecta la condición emancipatoria.

El recientemente fallecido diseñador y antropólogo Fernando Martín Juez, señala un desafío exploratorio en su disertación **Contribuciones para una antropología del Diseño** (2002): (a) que los objetos son buenos para usar (prótesis) y para pensar (metáfora); (b) que la utilidad y la belleza de un Diseño dependen de nuestra visión del mundo y los contextos de la experiencia cotidiana; (c) que a partir de los paradigmas a través de los cuales actuamos y mediante los cuales sabemos, podemos establecer por qué los objetos son lo que parecen ser. Lo importante, señala, es la comprensión sobre los usos y las ideas sobre los objetos, porque las cualidades históricas deben ser observadas en los contextos y en el reconocimiento de la autoridad intelectual de las comunidades, lo que arranca de memorias espaciotemporales. Por lo mismo, al Diseño le corresponde comprender y mediar entre la biografía de quien utiliza un artefacto y las etapas de vida del objeto de Diseño. Se trata de un punto de partida para el reconocimiento a través de la creación de objetos que son portadores de significados, los que pueden ser observados en todas las escalas de la vida humana: la cocina y los utensilios domésticos, o la ciudad y sus infraestructuras. La razón de ser del campo-Diseño, enfatiza el sentido de la distinción (valor de cambio), lo que facilita la manufactura de los deseos colectivos y personales (valor de uso). Los diseñadores/as desarrollan **proyectos**, es decir, idealizaciones, mientras el Diseño corresponde a la “probabilidad de materializar el proyecto” (Martín Juez, 2002, p.148).

Fernando Martín Juez, Diseñador Industrial y doctorado en Ciencias Antropológicas, recupera valor de cambio y de uso para formular su propuesta de una **antropología del Diseño**. La ciencia de la antropología estudia las formas de organización del género humano, lo que sitúa su

5. El canon constituye “un concepto apaciguador y que remite a un espacio que institucionaliza, o bien, a una lista que conglomeran, para intentar fijar ciertas normas o valores en un campo cultural” (Domenella y Gutiérrez de Velasco, 2009, p. 50).

reflexión en el establecimiento de un diálogo permanente con la sociedad, la cultura y la naturaleza. El autor recupera a la antropología como un campo disciplinar esencialmente comparativo, con profundidad histórica y espacial. Si bien en su ADN está inicialmente la fascinación por lo exótico, las costumbres extrañas, las artes, las lenguas, las religiones, los sistemas políticos, los ritos, la arquitectura, el Diseño; ha devenido en cercanía cotidiana, la casa, el barrio, la ciudad. Todo lo que revela un mundo distinto al nuestro, aparecido tras los viajes de exploradores, incursiones militares y misioneras, ha sido objeto de reflexión por el impresionante contraste. A veces lo inclasificable e incomprensible debe ser considerado un espejo sobre nuestros propios fines sociales y el propio estilo de vida, lo que sitúa a las culturas como experiencias únicas dentro de una dinámica de cambio. Agregaremos que es una ciencia empírica que permite completar la imagen de sí mismo, que establece reflexiones y conclusiones a partir de recopilaciones sistemáticas de datos *in situ*. Lo que partió como un campo asociado a viajeros, misioneros y aventureros que oficiaron de historiadores, con sus descripciones sobre la diferencia y la semejanza con las que se acuñaron nociones como progreso, civilización y barbarie, hoy constituye un campo fértil de investigación a nivel mundial, con una tradición académica a toda prueba. Revistas en todo el mundo, miles de libros, congresos, seminarios y programas académicos cada vez más especializados, marcan el campo disciplinar y lo amplían fronterizamente a la interdisciplina, la transdisciplina y el Diseño. ¿Qué tiene el Diseño para responder interdisciplinariamente a la antropología?

Estudiar y proponer Diseño con la mirada de la antropología

Al estudiar un fenómeno antropológicamente, o mirar con perspectiva antropológica el Diseño, nos introducimos siempre en los terrenos del *otro*, de sus formas de ordenar y comprender el mundo. Nos orientamos hacia la *alteridad* o diferencia dentro de la similitud, que debe encontrar formas de ser enunciada como diversidad para ser documentada, respetada, conocida y entendida dentro de las lógicas culturales propias. Esto significa que cada sociedad, sin importar su tamaño, debe ser comprendida en sí misma, en una similitud referida a un sistema de vida compartido. Sus expresiones se dan en el lenguaje, en las representaciones colectivas, en la comprensión de la naturaleza, las instituciones y las propias definiciones sobre el significado de ser. Son los modos expresados en visiones de mundo común a partir de un sustrato de creencias históricas, religiosas y de parentesco; de singularidades que enuncian, en el plano económico, las formas de intercambio, producción, distribución y consumo. En el político, las formas de ejercicio del poder que delimitan las formas institucionales y privadas de control, regulación y comportamiento. No hay dimensión humana que no haya sido tratada desde la perspectiva de la evolución física, social y material, para dar comprensión holística del fenómeno humano.

Se trata de la similitud, ya que hay un desdoblamiento entre las formas de lo universal y la representación de lo particular. Nuestra cultura occidental, mestiza y cristiana, también tiene objetos rituales (i.e. el cáliz, el pan, la cruz). La convergencia colectiva hacia ellas manifiesta lo que se ha llamado académicamente un sistema de identidad o identidad cultural.

Analíticamente, se entiende como una expresión común de vivir el mundo, es decir, una cosmovisión vivida inconscientemente y que define la imagen ordenada de éste. Opera como subsuelo de las certidumbres de todo grupo humano para que la cultura perviva (i.e. la posición del *kultrún* como objeto ritual y la posición de la (el) *machi* en la comunidad). La condición humana se construye en un gran espectro de semejanzas (universales de la cultura), que permanentemente se encuentran con formas alternativas de ser y comprender, las que relativizan el propio etnocentrismo para construir la **otredad**, su objeto de estudio. En antropología lo central es el trato con las diferencias, y el reconocimiento de las mismas; se excluye el juicio de valor hacia ellas. Muchas similitudes significan también muchas diversidades, porque el **otro** es aquel que no comparte el mismo sistema de prácticas y experiencias que se tiene.

Esa experiencia social y espacial expresa que somos diferentes. Si se quiere, desde el Diseño, entender al **otro** en su cultura material y en sus aspectos simbólicos, se debe recorrer el trecho de lo distinto, con procedimientos legitimados y con marcos de comprensión ubicados más allá de la solución formal. En campos como el Diseño, el contenido de la diferencia entre similitud y otredad (lejana o cercana), se debe expresar en la integración del pasado y de límites simbólicos y materiales para dar forma al presente. Cada grupo social recurre a una historia común para establecer ciertas premisas existenciales: de dónde vengo, hacia dónde voy, qué me corresponde hacer. Establece pautas de conducta recurrentes para que el sistema de vida perviva en el cambio, y crea fronteras de distinta naturaleza para sostener una integración social e histórica. También define los límites de lo pensable y lo que se puede y no puede hacer en una determinada coyuntura social, política, ambiental.

83

En términos de Diseño-profesión, entender por qué la gente hace lo que hace o piensa lo que piensa es una herramienta básica. La cuestión es cómo la **otredad** es reconocida desde los estudios de Diseño, comprendida, valorada y reinterpretada en un marco de respeto para la acción de diseñar, con criterios sobre la diferencia cultural en el siglo de las minorías y de los derechos. Postulamos que deben existir principios de organización común del saber-Diseño y sobre los límites de lo posible, acoplados especialmente con los derechos de una nueva generación que impugna las prácticas abusivas. Consideramos que es una práctica obsoleta tratar a hombres y mujeres como simples usuarios, clientes u objetos que complementan un sistema proyectual idealizado, de acciones no compartidas.

El trabajo de campo

Esta reflexión no se encontraría completa sin una segunda premisa: el trabajo de campo. La antropología académica (y también la pre-académica) se define más por su método que por la teoría sobre la cultura, el intercambio económico, las instituciones políticas, el arte o el Diseño. Lo que le constituye disciplinariamente es el procedimiento sintético de descripción, oralidad y escritura; o, si se quiere, observación, conversación en distintos formatos (entrevistas) y productos de gabinete (libros, artículos,

monografías, videos). Toda la antropología se sustenta en la descripción etnográfica, en el estar ahí en el espacio-territorio con la otredad lejana o cercana. Se define como la capacidad de estar ahí para observar, descubrir, recoger y conocer verosímiles. Son formas compartidas de enunciación, de documentación de historias, prácticas, rituales, saberes, modos, reglas, apreciaciones y creencias. En este proceso de abordaje de la diferencia se pone en juego el ver, oír y sentir, que construyen la distancia con el sujeto y el objeto de la investigación, sin con ello marginar la experiencia. Desde la perspectiva del Diseño, el comprender o empatizar con la necesidad del otro, o el compromiso por mejorar el bienestar del otro, se encuentra asociado a la calidad del registro que hacemos sobre sus prácticas. Ver, oír y sentir como el otro, es un requisito de investigación básico para la formulación de propuestas de Diseño con sentido de responsabilidad cultural.

La fábrica, el taller, la vivienda, la sala de clases, el transporte público, las estaciones de metro, los consultorios de salud, los hospitales, los templos, los aeropuertos, los supermercados, los parques, son objetos de investigación antropológica y, sumariamente, de Diseño. También lo son los grupos étnicos, las minorías, las comunidades científicas, los repartidores de comida, las culturas del trabajo. La recogida de datos etnográficos es central para un Diseño dialogante con el territorio, refleja el sentido histórico de los sujetos. Esta lectura que deriva luego en proyecto de Diseño debe ser capaz de reflejar identidad e identificación. La antropología, y también un Diseño con sentido antropológico, por sobre todo se funda y se sustenta en esa facticidad recurrente y cotidiana de un grupo o un segmento de él. Desde el trabajo etnográfico se cuenta con una pormenorizada descripción que ayuda a distinguir lo que las personas dicen y hacen respecto de algo, tal como los diseñadores descubren cómo las personas pueden usar o re-funcionalizar los objetos.

El vínculo de Diseño y antropología se vuelve evidente: hombres y mujeres son sujetos/as históricos/as, con necesidades histórico-materiales concretas. Registrar y conocer adecuadamente la cultura del otro, sus prácticas, sus formas de vida, la comprensión de la naturaleza que tiene, es esencial para un Diseño que trabaja con el sentido de comunidades o dentro del territorio. Siempre se diseña para otro, es decir, se diseña para la diversidad, para la alteridad. Un Diseño no litigante con su tiempo, ajeno al reconocimiento de las ciudadanías, corre el riesgo de quedar reducido a un momento de interfaz, a una instancia de uso de sujetos deslocalizados, a temporalidades extintas.

Ciudadanías y Diseño

La ciudadanía, categoría enunciada antes, nos ubica en la esfera de atención a lo público; ante todo, a lo público y contingente, ya que la acción de diseñar implica un acto de comunicación que afecta las interacciones y los intereses. El tiempo cultural encarna el valor y las formas de poder; hay un marco que involucra los derechos humanos y el reconocimiento de las singularidades del tejido social. Según García Canclini (1995), un ciudadano no solo está vinculado a “derechos de igualdad sino también a los de diferencia” (p. 20). Sus derechos no son abstractos, cambian en relación con

nuevas prácticas y discursos. Lo importante es que el reconocimiento sea sobre “intereses válidos, valores pertinentes y demandas legítimas”, que definen una “gramática civil” (p. 20). En términos conceptuales, el usuario con frecuencia refleja un lugar de confort, más bien narcisista, propio de una acción epistémica y pragmática del Diseño eficaz que reduce a los sujetos a un *homo economicus* y que subordina la ética a la estética. Ya sea en la dimensión del formato Diseño Centrado en el Usuario (DCU), o Diseño de Experiencia (DX) (Gómez, 2021), en tanto discurso crea un lugar para el sujeto y la determinación de posibilidades para él mismo. La formalización del usuario como categoría recurrente y *ad hoc* para definir el objetivo del Diseño chileno de nuestro tiempo, crea un espejismo sobre las formas procedimentales, un régimen de verdad histórico en términos de Foucault (2002), como si fuera el único objetivo posible, o la razón de ser misma del campo. En este sentido, se encierra en una habitación sin ventanas, sin poder ver al futuro. Es pura reacción ante las hegemonías del mercado y la poca comprensión de las complejidades de las discusiones interdisciplinarias y transdisciplinarias.

El discurso del usuario debe ser comprendido como parte del conjunto de materias significantes del Diseño, como parte de la necesidad de producción de sentido. Pensar el Diseño desde el reconocimiento de las ciudadanías es reencontrarse con la ciudad como posibilidad y lo público como umbral, como espacio de la confrontación ideológica y las luchas por las hegemonías presentes en los formatos académicos y profesionales del Diseño (Vargas y Rodríguez, 2019). Se trata de participar de las luchas que se dan desde el plano del lenguaje, el discurso, contra las visiones unidimensionales y las pautas de conducta naturalizadas, en las que el error en Diseño no tiene o no encuentra responsabilidad profesional. Tras la idea de ciudadanías para el Diseño está presente la posibilidad de transformación de la propia academia, porque existen preocupaciones que necesariamente deben ser leídas en clave de dinámicas culturales como plantea Blanco (2007). Según el autor, si la preocupación en la década de 1970 era el tema de la identidad por cambios ideológicos, desde la década de 1980 hasta fin de siglo la preocupación muta a los efectos de la globalización y la economía. La figura del usuario a través de la imposición del economicismo y el mercado hace un par de décadas lleva al Diseño a replantearse como problema quién es su destinatario dentro de los marcos del Antropoceno. Ahora se agrava, ante la posibilidad de que sucumba en discusiones importantes, o escuetas reacciones morales (sin actos de protesta) como las expresadas en la introducción, en la que el Diseño folkloriza un objeto para sostener un plano de identidad, y echa mano a herramientas prestadas de campos adyacentes.

Esto refuerza la necesidad de las lecturas antropológicas desde el campo-Diseño. La idea de ciudadanía tiene que ver con una acción de transformación política y requiere de una custodia ética en términos disciplinares institucionales. Frente a grandes encrucijadas globales, se trata de salir de los márgenes propios, de comprender los fenómenos globales de nuestro tiempo, salir de un encapsulamiento disciplinar. Por eso postulamos que el reconocimiento del ciudadano, es lo que puede mantener vivo el horizonte de emancipación y de realización del Diseño en la dimensión del

bienestar. Su tema no puede ser el fomento de un estilismo periférico como el ofrecido en el caso *kultrún*. “Un objeto de uso se convierte en un objeto de Diseño cuando pasa a pertenecer a la cultura del proyecto” (Blanco, 2007, p.18). El requerimiento de estos proyectos está en fortalecer los otros planos de trabajo, los que son siempre fronterizos y complejos, y de hacerlos complementarios.

Conforme a lo anterior, la relación entre Diseño y antropología no sólo la encontramos en aquello que tiene que ver con los circuitos que pueden mapearse etnográficamente, sino como parte de la acción social y política, y sobre lo que las personas desean y sueñan. Ordenar la relación Diseño-antropología bajo la idea de la sustitución de usuario por ciudadano, también comporta un riesgo: que pueda encontrarse una nueva posibilidad de sustitución o reemplazo profesional, ya que siempre cabe la posibilidad de estar en un “funeral o en un bautizo” (Innerarity, 2015, p. 46). Lo que se plantea es reconocer la caducidad conceptual de algunas prenociones; la necesidad de actualización conceptual y académica de la formación de nuevos diseñadores y diseñadoras, y de acompañar con una actitud abierta y atenta a las transformaciones culturales, a través de las lecturas de otros campos que han desarrollado comunidades epistemológicas más potentes, y de las cuáles debemos aprender (Rodríguez y Vargas, 2021).

Conclusiones

Nuestra intención en este trabajo es la de ofrecer una llave de lectura de escala media que proporcione algunas claves para la observación empírica del Diseño puesto en acción. Analizamos al Diseño materialmente, como una profesión hecha a base de formas de organización de su comunidad, sobre la fijación de consideraciones epistemológicas comunes y explícitas, para mayor comprensión sobre qué trata el Diseño, cuál es su importancia, y cómo dialoga con campos disciplinares como la antropología. Si su justificación solo alcanza a sostenerse en diálogos individuales en distintas unidades, o por el contrario, si su presencia es un factor determinante para el desarrollo de la industria y la sociedad, el bienestar de la población, y los modos y estilos de vida, mediante el cual sus agentes profesionales podrán conseguir legitimación y prestigio.

Está clara la presencia que Diseño tiene en toda clase de productos de mercado, que son ofrecidos con más o menos Diseño, o como un producto añadido como forma de distinción y sofisticación, llamados productos con Diseño. Creemos que lo importante es discutir acerca del nivel de autonomía profesional, y el tipo de decisiones que su comunidad es capaz de exhibir como Diseño en Chile. Si su actividad profesional se rige por los preceptos de una organización social que puede mostrar su producto de forma unificada, o si el Diseño es una actividad sin respuesta colectiva ante las ingentes demandas del mundo actual. La segunda condición supone una vulnerabilidad latente para toda la comunidad, reproducida en las aulas por cinco décadas, al no ser capaz de entablar un diálogo legitimado con las referencias y urgencias de esta temporalidad. Frente a ello, Diseño podría ser una etiqueta bajo una credencial para el desempeño posindustrial de

individuos, imposibilitados de enlazar un nivel de interacción simbólica superior como toda profesión moderna, en lugar de afrontar las categorías de problemas que modelan el devenir actual en un marco de nuevos derechos, a saber: sistemas urbanos virtuosos, lucha contra la inequidad social, integración de poblaciones migrantes, eficiencia hídrica, alimentación sostenible, derechos de tercera generación.

Más allá de los ejemplos tomados para la apertura de este artículo, se expone como una consigna dentro del modelo de gestión económica de algunos Diseños chilenos: luchar contra el individualismo y abogar por el humanismo; ayudar a fortalecer el pacto social del reconocimiento y la inclusión; sustituir el consumo por el bienestar; fortalecer criterios éticos del saber y hacer del campo. Pensamos que hay una demanda de acción ética: (a) llevar hacia el sistema productivo un conjunto de nuevas prácticas dentro del modelo de producción y acumulación; y (b) aprender y comprender de manera holística y no fragmentaria, para evitar la simplificación o reducción de dimensiones que operan de manera integrada. Pensar sobre lo que hacemos y las decisiones que tomamos cada vez que ejecutamos un ejercicio, compromete de manera implícita aspectos deliberativos respecto de cómo las cosas podrían ser; son aspectos políticos, éticos, axiológicos, ambientales, de reconocimiento e inclusión. Son redes asociativas y solidarias de atributos que determinan la cultura material, que no pueden quedar abstraídas de las condiciones de ciudadanía y reconocimiento de la cultura, al reducir la acción de Diseño a cuestiones de orden pragmático, técnico y/o estético. Un Diseño centrado en resultados, encubre las lógicas procedimentales de quienes proyectan y el valor del otro. Subordinar al otro es negar la emergencia dialogada de potenciales tipologías de objetos, servicios y procesos compartidos más sostenibles.

87

El requerimiento de las nuevas prácticas proyectuales iterativas demanda un saber más atento a otras discusiones, a prácticas divergentes, nuevas formas de producción, circulación y consumo, reconocimiento del otro, y un comportamiento crítico hacia los modos institucionalizados sobre los cuáles se ha construido el campo (Vargas y Rodríguez, 2019). Se requiere del paso del usuario al ciudadano, del consumidor al sujeto de derecho, del autoritarismo normativo instrumental al reconocimiento de las diversidades. No es posible prescindir de la idea de que los otros son sujetos jurídicos y políticos que deben ser protegidos y reconocidos. Una transformación de esta naturaleza en el campo-Diseño implica una revisión de las estructuras metodológicas y epistemológicas propias de su práctica; hacerlas conscientes, porque una cuestión es identificar problemas propios del campo, y otra, identificar las orientaciones filosóficas en términos de utopías. En sentido estricto, la reflexión propuesta sobre las acciones y decisiones, constituye un nuevo esfuerzo al proceso metacognitivo de planeación del mundo artificial, lo que Morín (1990) describe como evitar la normalización. Una práctica de esta naturaleza puede sostener al Diseño como un campo fértil y vigoroso para la construcción del bienestar humano, y restar a un oficio monopolizado por la subjetividad estética y funcional ilustrado por el caso del taburete de iconografía mapuche.

Referencias

- Augé, M. (2000). El Diseño y el antropólogo. *Experimenta*, 32, 90-94.
- Becker, H. (2008). *Los mundos del arte. Sociología del trabajo artístico*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Bhabha, H. (2002). *El Lugar de la Cultura*. Manantial.
- Blanco, R. (2007). *Notas sobre Diseño Industrial*. Buenos Aires: Nobuko.
- Cruz, B. y Pérez, A. (2017). Diseño y Antropología: un vínculo en expansión. *I+Diseño, Revista Internacional de investigación, Innovación y Desarrollo en Diseño*, 12, 66-86.
- Domenella, A. R. y Gutiérrez de Velasco, L. (2009). Canon. En R. Szurmuk y R. Mckee Irwin (Coords.), *Diccionario de Estudios Culturales Latinoamericanos* (pp. 50-54). Siglo XXI – Instituto Mora.
- Foucault, M. (2000). *Vigilar y castigar*. Siglo XXI.
- Gómez, J. (2021). Del usuario al ciudadano. Una revisión de las metodologías de desarrollo del Diseño basadas en usuario desde el Humanismo Digital. *I+Diseño, Revista Internacional de investigación, Innovación y Desarrollo en Diseño*, 16, 71-84.
- Grebe, M.E. (1973). El Kultrún mapuche: un microcosmos simbólico. *Revista Musical Chilena*, 27(123-1), 3-42. <https://revistamusicalchilena.uchile.cl/index.php/RMCH/article/view/11946/12306>
- Innerarity, D. (2015). *La política en tiempos de indignación*. Galaxia Gutemberg.
- Martin Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del Diseño*. Gedisa.
- Morín, E. (1990). *Introducción al pensamiento complejo*. Gedisa.
- Rodríguez Torrent, J. C. y Vargas Callegari, R. (2021). Comunidad epistémica, política y filosofía del Diseño en Chile: un desafío académico y profesional pendiente. *KEPES*, 24, 79-105.
- Said, E. (2002). *Orientalismo*. Debate.
- Vargas Callegari, R. y Rodríguez Torrent, J. (2019). Profesionalización del Diseño en Chile, una sinfonía en cuatro movimientos. *RChD: creación y pensamiento*, 4(6), 1-13. DOI: 10.5354/0719-837X.2019.53636