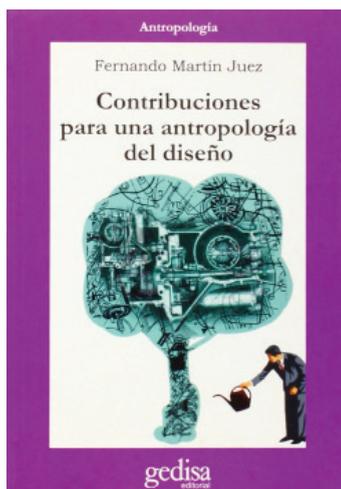


Recensión



MARTÍN JUEZ, Fernando. *Contribuciones para una antropología del diseño*. Editorial Gedisa Mexicana, S.A. Barcelona, España, 2002. 222 p.

ANA MERCEDES REYES

Facultad de Arquitectura y Diseño

Universidad de Los Andes, Mérida, Venezuela

Fernando Martín Juez –diseñador de profesión– es doctor en antropología y en pedagogía, investigador y docente de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM), a él se atribuye la generación de espacios de interacción académica entre el diseño de productos y la antropología, interacción que ha derivado en investigaciones como la que presentamos a continuación. *Contribuciones para una antropología del diseño* es el resultado del trabajo de investigación realizado por Martín Juez, publicado por Editorial Gedisa Mexicana, S.A. e impreso en Barcelona, España. Obra inédita que reúne postulados acerca de una ciencia que estudia el diseño como un vínculo, un medio y un determinante para la construcción de las culturas.

Con el objeto de introducirnos en la comprensión de las complejas relaciones que se establecen entre los objetos y sujetos, diversas disciplinas

han desarrollado estudios que las abordan, sobre todo desde el campo de lo psicológico, social y antropológico, es en este último donde encontramos las primeras vinculaciones entre la tarea de la antropología y la tarea del diseño. Esta llamada antropología del diseño tiene como objetivo primordial evidenciar la importancia que cobran los objetos inmersos en un contexto cotidiano, así como determinar las circunstancias y características constantes e inconstantes de los vínculos entre objetos-sujetos a lo largo de la vida de ambos.

Haciendo uso del método etnográfico que toma prestado de la antropología tradicional, la antropología del diseño demuestra, además, que la función de dichos objetos depende de cada contexto y de cada sujeto. Como bien lo expresa el autor:

La antropología del diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano –el tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del diseño–; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad (2002: 23).

El texto introduce al lector en las dinámicas de la relación entre objeto-usuario usando a modo de ejemplo las cometas que vuelan en el cielo de su pueblo Tepoztlán. A través de dicho ejemplo expone lo que los niños esperan que el objeto cumpla y la carga de acciones y emociones, usos y predilecciones, eventos y consecuencias que el objeto lleva consigo desde que es creado hasta que desaparece. El objeto se convierte así en un mediador para evocar creencias, historias e imágenes colectivas, una expresión de la visión del mundo y del modo de vivir. En este medio de convergencias entre el sujeto y el objeto el diseñador es capaz de identificar los problemas, analizar las variables adyacentes, entender las influencias en la cultura, y saber cómo expresarlas en un objeto, de manera visionaria. Nombrando a las cosas se crean significados que evidencian nuestra necesidad de categorizar y utilizamos para ello el análisis de los opuestos, la dicotomía entre lo material y lo espiritual, lo artesanal y lo industrial.

Se nos plantea reflexionar sobre el significado de la necesidad, como un efecto que se genera a causa de un conocimiento en una situación particular, dando pie a la construcción de un imaginario colectivo. Este imaginario compuesto por constructos como *Prótesis*, *Metáforas* y *Designios* se conforma como imágenes que edifican un discurso, una norma en el caso de

los objetos, y a partir de estas imágenes generamos nuevas interpretaciones y órdenes que propician innovación, esta imagen singular es lo que hace al mundo diferente y heterogéneo, apto para explorarse, y es en él donde encontramos los paradigmas que van a alimentar el germen del proceso de identidad del Diseño Latinoamericano.

Para llenar los vacíos que nos quedan al pensar en la relación ahora tan compleja que tenemos con los objetos, el autor hace una distinción entre *Sujeto y Objeto*, haciendo referencia al objeto como mediador de las transiciones del sujeto en sociedad. La conciencia de uso del objeto va a desarrollarse entonces desde los primeros años, estableciéndose una relación llena de prejuicios generados a través del valor simbólico (variables de orden físico, biológico y mental) con el cual buscamos apropiarnos del objeto.

Llega así al planteamiento central del texto donde las Áreas de Pautas, Arquetipos y Metáforas representadas en el objeto han de ser clasificadas y caracterizadas para propiciar el análisis del mismo. Hay dos tipos de pautas: las primarias (relaciones que determinan los sujetos e interfaces de manipulación) y las secundarias (el valor agregado). Cada una de estas áreas de pautas incluye arquetipos (fuente o natural, biológico o biotécnicos y culturales o tecnológicos) y metáforas (medio de expresión que permite hablar de los objetos), juntos –arquetipos y metáforas– en constante dinámica de cambio constituyen la evolución de los objetos de uso.

Para concluir el autor nos brinda un atisbo de su manejo del pensamiento complejo hablándonos de las tres formas de construir y transmitir el conocimiento (formal, informal y técnico) y de la influencia del mismo en la construcción de nuestra realidad objetual.

La obra de Fernando Martín Juez nos ofrece un hermoso ejemplo del proceso de transdisciplinariedad que está viviendo la academia mundialmente en contraposición a la hiperespecialización que se venía dando en los últimos tiempos y de los productos que esta interacción está dejando como herencia a las nuevas generaciones de profesionales y a su práctica.