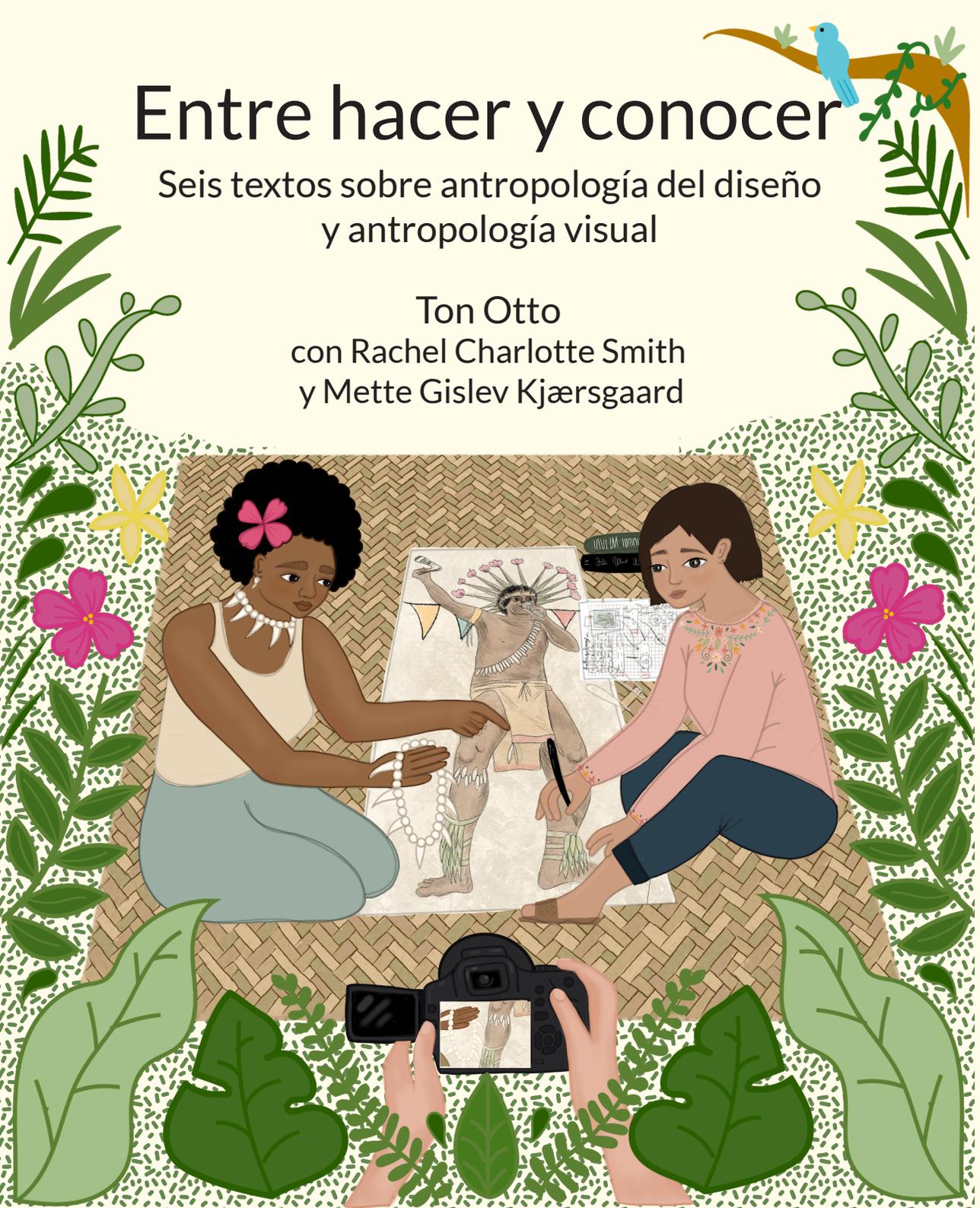


# Entre hacer y conocer

Seis textos sobre antropología del diseño  
y antropología visual

Ton Otto  
con Rachel Charlotte Smith  
y Mette Gislev Kjærsgaard



Edición y coordinación de la traducción: Mercedes Martínez González

Traducción: Mercedes Martínez González, Roberto González Rodríguez  
y Abel Rodríguez Carrillo.

# Entre hacer y conocer

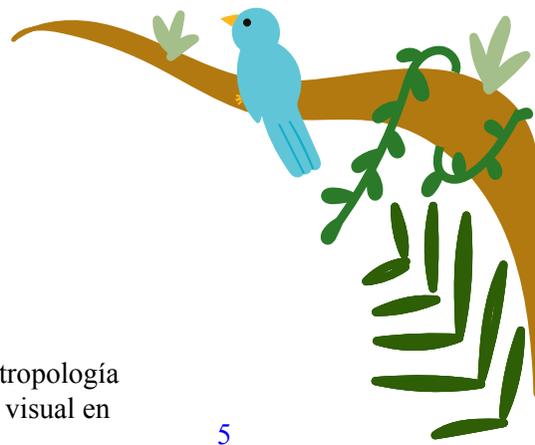
Seis textos sobre antropología del diseño  
y antropología visual  
(Antología)

Ton Otto  
con Rachel Charlotte Smith  
y Mette Gislev Kjærsgaard

Edición y coordinación de la traducción Mercedes Martínez González  
Traducción de Mercedes Martínez González, Roberto González Rodríguez  
y Abel Rodríguez Carrillo



Morelia, México, 2021



## Índice

¿Por qué es importante publicar un libro sobre antropología del diseño [Design Anthropology] y antropología visual en México? .....	<a href="#">5</a>
<i>Mercedes Martínez González</i>	
Entrevista a Ton Otto.....	<a href="#">16</a>
<i>Mercedes Martínez González</i>	
Antropología del diseño. Un estilo distinto de conocimiento.....	<a href="#">28</a>
<i>Ton Otto y Rachel Charlotte Smith</i>	
Culturas del futuro: emergencia e intervención en la antropología del diseño.....	<a href="#">73</a>
<i>Rachel Charlotte Smith y Ton Otto</i>	
Historia en y para el diseño.....	<a href="#">99</a>
<i>Ton Otto</i>	
El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales.....	<a href="#">124</a>
<i>Mette Kjærsgaard y Ton Otto</i>	
Película etnográfica como intercambio.....	<a href="#">146</a>
<i>Ton Otto</i>	
Crítica cultural de audiencia y del cine <i>Mi cultura, yo la ejecuto, yo puedo cambiarla</i> .....	<a href="#">163</a>
<i>Ton Otto</i>	

*Agradecimientos:*

Muchas gracias a Ton Otto, Rachel Smith y Mette Kjærsgaard por compartir estos textos con nosotros, seguramente inspirarán a muchas personas en México y en otros países de habla hispana.

Agradezco también a Amanda Vásquez por la cuidadosa lectura que hizo a la primera versión de este volumen y a quienes dictaminaron esta antología por sus comentarios.

Mercedes Martínez



¿Por qué es importante publicar un libro sobre antropología del diseño [*Design Anthropology*] y antropología visual en México?

Mercedes Martínez González

*Creo que la antropología del diseño [Design Anthropology] tiene el potencial de convertirse en un campo importante de práctica e investigación. Esto basado en la afinidad entre los métodos de trabajo de campo etnográfico utilizados por los antropólogos y los de diseñadores interactuando con “usuarios” para producir nuevas soluciones de diseño.*

TON OTTO

En una feria del libro antropológico de la UNAM, en 2015, tuve la suerte de toparme con el libro *Design Anthropology. Theory and Practice*, que además de haber cambiado mi modo de pensar, de ver, de hacer y de conocer, ha sido mi principal fuente de inspiración. Pero seguramente no soy la única persona que ha sentido tal atracción por ese texto pues, de acuerdo al testimonio de Ton Otto, la introducción que escribió con Rachel Charlotte Smith para ese volumen es hasta ahora su publicación más consultada.

En un intento por descubrir el interés que ha suscitado este texto y la creciente influencia de la antropología del diseño [*Design Anthropology*] en distintos contextos, en julio del 2020 consulté google academic: el libro aparece con 235 citas; mientras que solo la introducción ha sido citada 146 veces más. Esto significa, en total, 381 citas en siete años, lo cual refleja la cantidad de publicaciones académicas que hacen referencia a este tema, además del aumento en el número de tesis de posgrado que se inscriben entre los campos de la antropología y el diseño, o la cantidad de programas educativos universitarios que lo contemplan (Otto y Smith 2013: 10; Miller 2018).



Entonces, podemos preguntarnos, ¿por qué este texto ha provocado tal interés?, ¿qué contribuciones puede hacer la antología que aquí presentamos a los campos de la antropología, del diseño, o a la creación de una nueva disciplina o estilo distinto de conocimiento?, ¿por qué es relevante compilar estos textos y traducirlos al español? y ¿cuál es la importancia de publicar este libro en México?

Algunos capítulos de este volumen tienen mayor relación con la antropología visual; otros provienen, en parte, de las discusiones y reflexiones que se llevaron a cabo en la Red de Investigación en Antropología del Diseño [Research Network for Design Anthropology] entre los años 2013 y 2015, a través de la que se editaron dos libros y se realizaron diversas conferencias, exposiciones y colaboraciones entre antropólogos y diseñadores. Los autores de este volumen forman parte del grupo que coordinó esta red en la que participan, entre otros investigadores, George Marcus, Tim Ingold, Paul Rabinow, Wendy Gunn, Thomas Binder, Rachel Smith, Mette Kjærsgaard y Alison Clarke, por mencionar solo algunos nombres (Martínez 2020: 60). El grupo se conformó a través de la colaboración de la Real Academia Danesa de Artes [the Royal Danish Academy of Fine Arts], la Universidad de Aarhus [Aarhus University], Dinamarca, y la Universidad del Sur de Dinamarca [University of Southern Denmark] (Miller 2018: 6); y entre sus antecedentes podemos mencionar la décimo primera Conferencia Bienal de la Asociación Europea de Antropólogos Sociales, que se llevó a cabo en agosto del 2010 en la Universidad de Irlanda Maynooth (Gunn, Otto y Smith 2013: XIII).

En México, hasta donde sabemos, el primer investigador que hace referencia a la intersección entre estas dos disciplinas es Fernando Martín Juez<sup>1</sup> (2002) quien toma como estudio de caso la comunidad de Tepoztlán (ubicada en el estado de Morelos, México) para describir las posibilidades de intersección entre estos dos campos. Esta línea ha tenido

---

1 En el mes de julio del 2020 el libro de Martín Juez (2002) tenía 264 citas en google académico. También podemos mencionar ejemplos de algunas universidades que han integrado asignaturas que relacionan la antropología y el diseño en sus programas, como el Centro de Investigaciones en Diseño Industrial (CIDI) de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) o el Grado en Diseño de la Facultad de Artes de la Universidad Complutense de Madrid; así como tesis que se auto inscriben dentro de la antropología del diseño, como la de Torres López (2010), Méndez Martínez (2009), González Rodríguez (en proceso) y Martínez González (2015), entre otras.



una descendencia importante en México, en América Latina y en España, así que sería relevante destacar, en esta Introducción, algunos de los antecedentes que guiaron a estos autores, en distintos momentos, lugares y contextos, a pensar sobre la creación de un puente entre la antropología y el diseño. La intención no es privilegiar uno de los dos pensamientos sobre el otro, pues la historia, el contexto y la realidad de Europa, de Estados Unidos de Norteamérica y de México son muy distintas y por tanto, lo son también sus diseños.

La antropología del diseño concebida por Martín Juez parece tener una fuerte influencia de aquellos estudios antropológicos que, a partir de la primera mitad del siglo xx, comenzaron a interrogarse sobre las funciones sociales de los objetos (Martínez 2020: 60), como son los trabajos de Mauss (1967 [1923-1924]), Baudrillard (1995 [1968]), Appadurai (1986) y Gell (1998).

Para Martín Juez el concepto de diseño engloba distintos modos de hacer, de producir, así como objetos diversos que provienen tanto de espacios urbanos como rurales. En su libro utiliza como ejemplo el caso de los papalotes, que son artefactos elaborados manualmente por una persona de Tepoztlán. Esto coincide plenamente con el contexto de México, en el que distintas maneras de ser y de hacer están imbricadas.

La *Design Anthropology*<sup>2</sup> de los países escandinavos en cambio, tiene una fuerte tradición del diseño participativo que comenzó a desarrollarse en los años setenta y ochenta del siglo xx (Otto y Smith 2013: 7-8; Miller 2018) y que sigue siendo un referente importante del diseño contemporáneo como puede verse, por ejemplo, en los trabajos de Simonsen y Robertson (2013), Binder (2016); Binder, Brandt, Ehn y Halse (2015), Binder, Brandt y Gregory (2008) o en la Conferencia en Diseño Participativo [Participatory Design Conference] que se lleva a cabo cada dos años en distintos lugares del mundo.

Otro precedente importante es la relación entre la etnografía y el diseño que comenzó a gestarse desde los años setenta y que en la década

---

<sup>2</sup> Como se explica más adelante en la Introducción, con la intención de facilitar la lectura, a partir de aquí hemos decidido traducir *Design Anthropology* al español y utilizar antropología del diseño, aunque sabemos que es una discusión que sigue abierta y que va más allá de la traducción.



de los noventa tomó gran auge, en la que las industrias estadounidenses y europeas contrataron antropólogos con la intención de estudiar el comportamiento y las necesidades de los usuarios (Otto y Smith 2013: 6).

La diversidad de pensamiento acerca de lo que es, o puede ser, una antropología del diseño, se debe a que existen diferencias significativas en el mismo concepto de diseño que seguramente se derivan, entre otros factores, de nuestra historia.

Como se sabe, el diseño como disciplina se conformó a principios del siglo xx, siendo la Bauhaus, en Alemania (1919-1933), la institución que lo consolidó profesionalmente, cuya herencia se refleja en el modo de trabajo y de enseñanza basado en talleres que todavía conservan numerosas escuelas del mundo. “Tal como sucedió en otros lugares, el concepto de diseño industrial se importó a México a partir de la teoría y la práctica de escuelas europeas como la Bauhaus y la HfG de Ulm” (Salinas 2009 [1992]: 278).

Sin embargo, recién en 1961 se insertó el diseño industrial a México como práctica profesional (a nivel técnico) y en 1963 se convirtió en una licenciatura (Salinas 2009 [1992]: 280). El diseño gráfico, en cambio, se implantó como profesión un año después de las Olimpiadas, en 1969, en la Universidad Iberoamericana (Almeida 2014); en 1973 se aprobó el plan de estudios de la licenciatura en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) y, es hasta 1974 que la Universidad Iberoamericana expidió el primer título de Licenciatura en Diseño Gráfico (Vilchis 2010: 280, 281).

Es difícil precisar los motivos puntuales por los cuales el diseño como disciplina llegó de una manera tardía a México, pero es importante considerar que en el caso específico del diseño industrial se incorporó al ámbito académico por influencia de diseñadores extranjeros, y parece ser que su historia ha estado siempre ligada al trabajo artesanal.<sup>3</sup>

Además, el proceso de industrialización por el que ha pasado México es muy diferente a los casos europeos y estadounidense. El periodo en

---

3 Entre sus antecedentes podemos mencionar a William Spratling, estadounidense que creó un taller en Taxco (Guerrero) en los años treinta, que buscaba “la renovación y comercialización de la artesanía mexicana” (Restrepo, 2015: 65); los Talleres de Artesanos Maestro Carlos Lazo del Pino, establecidos en la Ciudadela, ciudad de México, en 1952; o la Escuela de Diseño y Artesanías, fundada por el Instituto Nacional de Bellas Artes en 1962 (Kloss, 2006).



el que llega el diseño aparentemente coincide con otros eventos, pues entre 1969 y 1980 se redujo a la mitad el número de personas que se dedican a la agricultura, como ocurrió en casi todos los países latinoamericanos (Hobsbawn 1998: 293); además, con la migración del campo a la ciudad y el abandono de las labores agrícolas existió un crecimiento acelerado de la enseñanza superior derivado de la demanda de los consumidores (Hobsbawn 1998: 199).

Entonces, cuando Martín Juez se refiere a la antropología del diseño lo hace tomando como ejemplo las relaciones que las personas establecen con objetos locales. Por su parte Miller (2018), describiendo el caso estadounidense, menciona la antropología de negocios como un antecedente directo de *Design Anthropology* y Tunstall (2013) se centra en el impacto que el *Design Thinking* ha tenido en compañías estadounidenses y lo analiza como parte de un método colonizador para los países que conservamos “una lógica de pensamiento indígena” (Tunstall 2013: 237); mientras que el *Design Anthropology* de los países nórdicos tiene un fuerte antecedente en el diseño participativo, como se describe en los textos que aquí se presentan.

Algunos autores latinoamericanos, como Anastassakis y Kuschnir (2013), Ponte, Martins y Niemeyer (2014), Costard, Ibarra y Anastassakis (2016), Anastassakis y Noronha (2018), Ibarra (2018), Szaniecki (2019), entre otros, han decidido conservar el término *Design Anthropology* (DA) en inglés, ya que todavía se discute la traducción al español y al portugués. Cuando Martín Juez habla de antropología del diseño, lo hace pensando en crear un puente entre estas dos disciplinas; sin embargo, en las discusiones que surgen de la *Research Network for Design Anthropology* –que son las que dan pie a la compilación que se presenta en este volumen–, destacan las contribuciones que cada una de estas áreas puede hacer hacia la conformación de un nuevo estilo de conocimiento, con métodos y prácticas propias, así que la traducción al español podría ser antropología del diseño o diseño antropológico.

En este volumen hemos decidido utilizar antropología del diseño porque consideramos que hacer la traducción al español facilitará la lectura, especialmente tratándose de un texto extenso, aunque claramente no es



nuestra intención colocar a una de las dos disciplinas sobre la otra. Sabemos que la discusión sigue abierta y entendemos que probablemente el término antropología del diseño no alcanza a describir lo que Otto y Smith (2013) definen como un estilo de conocimiento distinto, ni muestra con precisión las extensas contribuciones que han hecho otros autores al tema.

Pero independientemente del enfoque, de los diseños a los que se hace referencia o de los antecedentes que han llevado a investigadores de distintos lugares del mundo a reflexionar sobre posibles intersecciones entre la antropología y el diseño, lo que vale la pena destacar son las amplias posibilidades de este puente o nuevo estilo de conocimiento para la antropología, para el diseño, o bien, hacia la creación de un estilo distinto de conocimiento, como se describe en el primer capítulo de este volumen.

Así, cuando nos preguntamos por qué es importante publicar este libro en México debemos responder, en primer lugar, a que es una forma de dar respuesta al acelerado crecimiento del campo de la antropología del diseño en el contexto mundial y a la poca información que existe todavía sobre una disciplina en proceso de conformación. En segundo término, es importante mencionar la profundidad de la reflexión de los textos que conforman este volumen en lo que se refiere a la antropología del diseño, la antropología visual y el rol de la cocreación en el trabajo de campo etnográfico.

Es importante pensar, en tercer lugar, en las posibilidades de la antropología del diseño para los antropólogos y los diseñadores latinoamericanos que buscamos construir diálogos más horizontales, tanto en las relaciones que establecemos con nuestros colaboradores en campo, como los que hemos formado con otros creadores de objetos e imágenes.

Sin embargo, consideramos que el principal aporte de este libro es de orden metodológico, ya que en este volumen el Dr. Otto y sus colaboradores describen, a través de estudios de caso y reflexiones teóricas, procesos que apuntan tanto hacia la construcción de una nueva antropología mediante el diseño; como hacia la creación de un diseño con “una mayor sensibilidad hacia la capacidad de creación de los usuarios en el contexto de relaciones sociales y materiales” (Kjærsgaard y Otto, página 139 de este volumen), es decir, un diseño más horizontal.



Lo que aquí se presenta es una compilación de textos diversos que Ton Otto, Rachel Charlotte Smith y Mette Gislev Kjærsgaard han publicado en inglés en diferentes revistas y libros, incluyendo la ya citada introducción del libro *Design Anthropology. Theory and Practice*, que es el primer capítulo de este volumen.

En dicho capítulo, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith comienzan describiendo los conceptos de diseño y de antropología de manera independiente, luego hacen una breve reseña sobre los antecedentes de la antropología del diseño, para posteriormente reflexionar acerca de las diferencias y similitudes entre estas dos áreas. Concluyen proponiendo considerarla un nuevo estilo distinto de conocimiento, con conceptos, métodos y prácticas propias.

El segundo capítulo se centra en la temporalidad de la antropología del diseño, y se describe el tipo de conocimiento de este nuevo campo, “creado en y a través de la acción, más que a partir de la observación y la reflexión”. Los autores proponen que la antropología se centre en un futuro emergente, más que en el conocimiento sobre prácticas del pasado-presente, que es lo habitual. A través de un estudio de caso, describen el rol del antropólogo en la antropología del diseño, el papel de los participantes –que se convierten en agentes dentro de una exposición–, y el tipo de conocimiento antropológico que se produjo en el proceso. Finalmente, Otto y Smith definen el codiseño, la emergencia y la intervención como elementos centrales de la antropología del diseño.

En el tercer acápite el autor se centra en la historicidad en diseño y define al uso de la narrativa y al imaginario como parte del proceso de creación. En el texto se describe al diseño como una práctica humana, argumento a partir del cual compara tres estudios de caso que provienen del trabajo de campo etnográfico realizado en sociedades occidentales y no occidentales. Asimismo, concluye que diseñar y planear implica ver hacia el pasado, que es lo que hace posible el futuro deseado.

En el cuarto capítulo, los autores buscan entender la contribución del trabajo de campo antropológico, combinado con una perspectiva crítica, al proceso de diseño. Parten de un estudio de caso en el que se incorporaron maquetas y prototipos de diseño al trabajo de campo



etnográfico, y argumentan su pertinencia como parte de un cambio de intereses de la antropología. Finalmente, comparan el rol del diseñador antropólogo –o bien del tipo de trabajo que se da desde la antropología del diseño– con el que proviene de procesos de diseño participativo y del diseño etnometodológicamente informado.

El quinto apartado describe las posibilidades del cine como parte del trabajo de campo etnográfico y reflexiona sobre el impacto que este medio genera en el fortalecimiento de las relaciones de reciprocidad que se producen entre los investigadores y sus colaboradores en campo. A diferencia de un texto escrito, la película cocreada es vista como un espejo que empuja hacia el diálogo y la reflexión inmediata, tanto para los investigadores como para sus colaboradores y, por tanto, es capaz de impactar a una audiencia más amplia y diversa. Ton Otto muestra el proceso creativo y reflexivo de un estudio de caso que gira en torno a la elaboración, y posterior proyección, de una película cocreada que ha sido planeada tanto para una audiencia interna –regalada a modo de retribución–, como para una audiencia externa.

Este volumen finaliza con un apartado que define a los medios audiovisuales como espacios para la reflexión, la crítica y el diálogo. El autor presenta un estudio de caso en el que los antropólogos muestran a la comunidad una película que registra una ceremonia mortuoria para un hombre de Baluan, Papua Nueva Guinea. El texto describe los conflictos que existieron alrededor de la filmación –y de la ejecución de un ritual– pero, sobre todo, la reflexión se centra en el papel del antropólogo-cineasta que simultáneamente es uno de los actores principales porque forma parte del evento filmado. Al autor de este texto, observar críticamente su propia actuación desde distintos ángulos y puntos de vista simultáneos, le proporcionó la posibilidad de reflexionar acerca de su rol y participación dentro de la comunidad, como integrante de un clan y como antropólogo-investigador.

Por último, y con la finalidad de ampliar la información que contiene este volumen, a continuación de la introducción hemos añadido una entrevista que realizó Mercedes Martínez vía correo electrónico a Ton Otto durante el mes de julio del 2019.



## Referencias bibliográficas

- Almeida, M. (2014), “Argentina ‘78 World Cup and the Echoes of Mexico ‘68: Internationalism and Latin American Design. An Intellectual History of Design in the 1960s and 1970s: Politics and Periphery”. *Journal of Design History*, 27: 58-75.
- Anastassakis, Z. y E. Kuschnir (2013), “Trazendo o design de volta à vida: considerações antropológicamente informadas sobre as implicações sociais do design” en L. Medeiros (org.). *Textos selecionados de design*, 4: 137-141.
- Anastassakis, Z. y R. Noronha (2018), “Correspondências entre design e antropologia”. *Arcos Design*, 11 (2): 1-6.
- Appadurai, A. (1986), *The Social Life of Things*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Binder, Th. (2016), “The things we do: Encountering the possible” en R. Smith, K. T. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y Th. Binder (eds.), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 267-282.
- Binder, Th., E. Brandt, P. Ehn y J. Halse (2015), “Democratic design experiments: between parliament and laboratory”. *CoDesign*, 11(3-4): 152-165.
- Binder, Th., E. Brandt y J. Gregory (2008), “Design participation(-s)”. *CoDesign*, 4(1): 1-3.
- Baudrillard, J. (1995 [1968]), *El sistema de los objetos*. Madrid: Siglo XXI Editores.
- Costard, M., M. C. Ibarra y Z. Anastassakis (2016), “Design Anthropology na transformação colaborativa de espaços públicos”. *Estudios em Design*, 24(3): 76-87.
- Facultad de Bellas Artes (2019), *Antropología para el diseño*, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-80558/14-2013-02-28-ANTROPOLOGIA%20PARA%20EL%20DISENO.pdf> [acceso el 10 de junio del 2019].



- Gell, A. (1998), *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford: Clarendon Press.
- González Rodríguez, R. (2021), “Entretejiendo voces e hilvanando reflexiones en contextos de desigualdad. El caso de las artesanas textiles de Hueyapan, Puebla, y diseñadoras de moda, una mirada desde la Antropología del Diseño y los Fashion Studies”. Tesis de maestría, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Gun, W., T. Otto y R. Smith (2013), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury.
- Hobsbawn, E. J. (1998), *Historia del siglo XX*. Buenos Aires: Crítica / Grijalbo / Mondadori Argentina.
- Ibarra, M. C. (2018), “Entrelaçando design com antropologia: engajamentos com um coletivo demoradores do bairro de Santa Teresa no Rio de Janeiro”. Tesis de doctorado, Brasil: Universidade do Estado do Rio de Janeiro.
- Kloss, G. (2006), “Algunos apuntes históricos sobre las escuelas de diseño”, *Encuadre*, Sala de lectura, octubre 20, 2006. Recuperado de <http://encuadre.org/e2021/algunos-apuntes-historicos-sobre-las-escuelas-de-diseno/> [acceso el 8 de agosto del 2019].
- Martín Juez, F. (2002), *Contribuciones a una antropología del diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez González, M. (2020), “De la simetría al diálogo horizontal. El diseño participativo en la relación entre artesanos y diseñadores en México”, *PDC 2020 / 19 Festival Internacional de la Imagen*, (3): 59-69.
- Martínez González, M. (2015), “Relación entre el tejedor y el objeto de palma de la Mixteca oaxaqueña a partir de la memoria oral de una comunidad. Caso de estudio: Santiago Cacaloxtepic”. Tesis de doctorado, México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Mauss, M. (1967 [1923-1924]), *The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies*. New York: Norton Library.
- Méndez Martínez, J. (2009), “El periódico como objeto, una perspectiva desde la antropología objetual”. Tesis de licenciatura, México: Escuela Nacional de Antropología e Historia.



- Miller, Ch. (2018), *Design + Anthropology. Converging Pathways in Anthropology and Design*. New York: Routledge.
- Otto, T. y R. Smith (2013), “Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 1-29.
- PDC2020 (2020), *Participatory Design Conference 2020*, Universidad de Caldas. Recuperado de <https://www.pdc2020.org/> [acceso el 10 de diciembre del 2020].
- Ponte, R., M. Martins y L. Niemeyer (2014), “Design Anthropology e o proceso de design: experi ncia e cocria o no projeto, produ o e uso”. *Arcos Design*, 8 (1): 20-35.
- Restrepo, L. (2015), “Tras los c digos del dise o industrial mexicano”. *Econom a Creativa*, 4: 63-87.
- Salinas Flores, O. (2009 [1992]), *Historia del Dise o Industrial*. M xico: Trillas.
- Simonsen, J. y T. Robertson (eds.) (2013), *Routledge International Handbook of Participatory Design*. London-New York: Routledge.
- Szaniecki, B. (2019). “Design-antropofagia: s  me interessa o que n o   meu”. *Poi sis*, 20 (33): 183-200.
- Torres L pez, M. (2010), “Un puente entre dise o y antropolog a: el dise o como constructor de la cultura”. Tesis de licenciatura, M xico: Universidad Nacional Aut noma de M xico.
- Tunstall, E. (2013), “Decolonizing design innovation: Design anthropology, critical anthropology, and indigenous knowledge” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.) *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 232-350.
- UNAM (2015), Centro de Investigaci n en Dise o Industrial, Universidad Nacional Aut noma de M xico. Recuperado de [http://cidi-unam.com.mx/cidi\\_nw/](http://cidi-unam.com.mx/cidi_nw/) [acceso el 23 de junio del 2021].
- Vilchis Esquivel, L. (2010), *Historia del Dise o Gr fico en M xico*. M xico: Instituto Nacional de Bellas Artes / Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.





Noche de las ánimas en Michoacán, México  
2 de noviembre de 2016  
Fotografía: Mercedes Martínez

## Entrevista a Ton Otto

Realizada por: *Mercedes Martínez González*

M.M.: ¿Cómo se involucró en la antropología del diseño?

T.O.: ¡Me involucré en la antropología del diseño por invitación! El profesor Jacob Buur, un especialista de University of Southern Denmark, reconocido en el campo diseño centrado en el usuario, estaba asesorando a una alumna del doctorado en antropología, Mette Kjærsgaard, sobre diseño participativo. Ambos deseaban obtener retroalimentación de un antropólogo que tuviera una formación clásica y me pidieron ser cosupervisor de Mette. De esta iniciativa, en 2003, he desarrollado una productiva colaboración con el grupo de investigación de Jacob (en el Instituto Mads Clausen y SPIRE), durante la cual descubrí la manera en la que la antropología podía enriquecer el proceso de diseño, no solo desde la investigación empírica y los datos etnográficos, sino a través del modo en que los antropólogos son capaces de involucrar a las personas y enmarcar preguntas basadas en su experiencia multicultural y teórica. Mediante la supervisión de otros estudiantes, y a través de mi participación en el diseño de exposiciones museográficas, obtuve más experiencia en el campo del diseño y fui una de las personas que fundó la Red de Investigación de Antropología del Diseño [Research Network for Design Anthropology], con base en Dinamarca. Mientras puedo ver la contribución de la antropología en el campo del diseño, también estoy cada vez más convencido de que los antropólogos pueden aprender del diseño, no solo en lo que respecta a nuevos métodos de investigación sino respecto a la teorización de la práctica humana. Finalmente, además de reconocer el valor de la antropología para el diseño, y del diseño para la antropología, observo la emergencia de un campo de práctica e investigación híbrido que podría ser llamado antropología del diseño y que se caracteriza por un distinto estilo de conocimiento.



En el primer capítulo de este libro discuto, junto con Rachel Smith, las características de este estilo.

M.M.: ¿Cómo se interesó en la antropología visual?

T.O.: Mi interés y experiencia en la fotografía antecede mis estudios de antropología. Cuando fui a Papua Nueva Guinea a realizar mi investigación doctoral en antropología, siempre preví un rol importante para la fotografía. Por coincidencia, pude tomar prestada una cámara de video mientras estaba haciendo trabajo de campo y así descubrí el poder del cine como medio de investigación y comunicación (véase el capítulo 5 de este libro). Particularmente, descubrí la utilidad de realizar grabaciones de video para involucrar a la gente e intercambiar información. Pero lo más importante es que también me permitió hacer un producto, una película, que las personas locales estaban ansiosas por ver y tener. Esto también aplica a mis fotografías, pero descubrí que existía un interés aún mayor por las imágenes en movimiento. Posteriormente, también hice películas cuya intención era llegar a una audiencia internacional, mayor, y comencé a apreciar el poder del medio para distribuir ideas, preguntas y respuestas situadas. La cuestión de una audiencia es importante. Esto aplica tanto a la audiencia local con la que colaboré para desarrollar nuevo conocimiento e imágenes fílmicas, como a la audiencia internacional a la que se llega para difundir nuevas ideas.

M.M.: Usted me comentó que el primer capítulo de este libro, que es la introducción del volumen *Design Anthropology: Theory and Practice* es su publicación más citada. ¿Por qué cree que este texto tuvo tal impacto?

T.O.: Considero que el impacto de este texto se derivó de dos factores. Primero, porque es el capítulo introductorio de uno de los libros más recientes de un campo profesional emergente y como tal, obtuvo mucha atención. Durante las últimas tres o cuatro décadas, ha habido un creciente número de antropólogos trabajando con diseñadores en proyectos concretos de diseño, pero se han dado relativamente pocas reflexiones teóricas acerca de este campo emergente. En parte, esto se debe a que los practicantes generalmente tienen muy poco



tiempo para reflexionar y publicar acerca de su trabajo, y en parte, porque la antropología del diseño no se ha establecido todavía como campo académico de investigación y enseñanza aceptado. Nuestro volumen *Design Anthropology. Theory and Practice* (2013) y el libro editado por Alison Clark *Design Anthropology: Object Culture in the 21<sup>st</sup> Century* (2011) contribuyeron a establecer dicho campo académico.

El segundo factor para el relativo éxito de nuestra introducción al libro, titulada “Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing” es que, al ser una introducción, trata de mapear este nuevo campo y define sus características centrales. En particular argumentamos, como lo dice el título, que estamos tratando con un nuevo estilo de conocimiento, basado tanto en la práctica como en la reflexión, esto es diferente a la consolidada antropología y al diseño basado en la práctica.

M.M.: ¿Cómo describiría la relación entre la antropología del diseño y la antropología visual?

T.O.: La antropología visual ha sido una subdisciplina de la antropología con una larga historia. Desde la invención de la fotografía y el cine, el uso de estos medios para la investigación antropológica, la documentación y la comunicación ha sido reconocida y explorada. Con la emergente antropología del diseño, nuevamente la utilidad del registro de la imagen ha sido evidente. Pero aún más, los significados de lo audiovisual son muy prácticos en los esfuerzos colaborativos del diseño implicados, y especialmente, del diseño participativo; por ejemplo, mediante sesiones de retroalimentación, participación de la audiencia, métodos dialógicos, análisis colectivos, repronunciación, ensayo y cocreación (véase el capítulo 6 como ejemplo de retroalimentación mediante grabación “en lo natural”). Además, la antropología visual puede ser una herramienta para los diseñadores en diferentes sentidos: tanto en la producción de rico material visual para el análisis de prácticas concretas y como forma de colaboración con las diferentes partes interesadas. Especialmente, en proyectos basados en comunita-



des donde las metas no están siempre claramente definidas y necesitan ser articuladas, la antropología visual puede ser un medio eficiente para crear plataformas de reflexión común y debate.

M.M.: ¿Cómo visualiza el futuro de la antropología del diseño?

T.O.: Creo que la antropología del diseño tiene el potencial de convertirse en un campo importante de práctica e investigación. Esto basado en la afinidad entre los métodos de trabajo de campo etnográfico utilizados por los antropólogos y los de diseñadores interactuando con “usuarios” para producir nuevas soluciones de diseño. El enfoque del diseño en el cambio y en métodos de intervención para explorar posibles futuros es, a mi parecer, una gran inspiración para renovar la relevancia de la antropología, que tradicionalmente ha tenido gran interés en el modo en el que las prácticas del pasado informan las formas culturales del presente. Y vice versa, el diseño se beneficiará del interés antropológico en los modos de conocer la forma en que las personas dan significado a sus mundos y la manera en que su pasado juega un rol importante en ello.

M.M.: ¿Qué clase de contribuciones puede hacer la antropología del diseño al contexto museológico, y vice versa?

T.O.: La principal contribución de la antropología del diseño a la práctica del museo recae en la manera de hacer las exposiciones, pero también afecta la elaboración de colecciones. La realización de exposiciones tradicionalmente involucra al diseño, realizado por arquitectos y otros diseñadores, mientras que el antropólogo-curador es responsable del contenido etnográfico de la exposición. Con una perspectiva de antropología del diseño esta distinción entre las tareas de diseñadores y antropólogos se difumina. Definir los objetivos de la exposición se convierte en un ejercicio colaborativo que involucra pensar la exposición como una posible intervención de diseño. Las preguntas son, entre otras: ¿qué tipo de problema o tema general trata la exposición?, ¿cómo involucrar a la audiencia?, y ¿cómo crear una experiencia que pueda cambiar el modo habitual de pensar de las personas? Además, en el diseño de las formas actuales y en las disposiciones de la exposición, los



antropólogos tienen un rol esencial en la creación de situaciones de comunicación intercultural e invenciones.

Como ejemplo, me gustaría hacer referencia a la exposición *La vida de los muertos* [The Life of the Dead] en el Museo Moesgaard (2014-2020). Aquí, el problema se formuló como una falta de espacio ritual y reflexivo en Dinamarca y otros países europeos secularizados, para tratar con temas de la muerte y el duelo. La yuxtaposición de diferentes mundos culturales que se relacionan de distintas maneras con estos temas intentaba liberar un espacio mental para la reflexión e imaginación. Como parte de la exposición se diseñaron diversas instalaciones experimentales, que requirieron esfuerzos combinados de antropólogos y diseñadores. Estas incluyeron una escena donde las personas podían bailar con esqueletos que eran animados por los movimientos dancísticos de los participantes y un escenario donde las personas pudieran colgar mensajes personales sobre la muerte en un árbol de Navidad. Las ideas de ambas escenas fueron creadas por mí y mi pequeño equipo de antropólogos, se discutieron meticulosamente y se examinaron los desafíos etnográficos, en colaboración con las personas de las regiones concernientes que participaban en la elaboración de la exposición. Los diseñadores, en estrecha consulta con los antropólogos y los colaboradores locales, le dieron forma final a estas instalaciones.

M.M.: ¿Qué tipo de conocimiento antropológico produce un prototipo de diseño cocreado, en comparación con la etnografía tradicional?

T.O.: Para elaborar un prototipo de diseño cocreado, los participantes locales, antropólogos y diseñadores tienen que colaborar para articular ideas y soluciones para el futuro. Este tipo de imaginación cultural creativa y orientada al futuro es muy difícil de obtener mediante la etnografía tradicional. Así, básicamente, la antropología del diseño tiene una ventaja, al comprender la cultura como un proceso creativo continuo en un mundo que es caracterizado por el cambio, la impermanencia y la emergencia.



M.M.: ¿De qué manera el contexto en el que trabaja el antropólogo influye en los diferentes niveles de intervención descritos en el capítulo “Historia en y para el diseño”, tercero de este libro?

T.O.: Los contextos significativos son las formas culturales y las relaciones sociales que definen las situaciones en las cuales los antropólogos están trabajando. En los casos discutidos en este capítulo son muy diferentes. Una dimensión importante de contraste se constituye por la naturaleza de la temporalidad que informa y define la agencia de las personas involucradas en los proyectos. Los ejemplos se extienden desde los horizontes de tiempo profundos y completos de los aborígenes australianos en la tierra del Norte de Arnhem, vía la perspectiva multigeneracional de los pobladores de Manus, Papua Nueva Guinea, a básicamente de una generación de jóvenes de Dinamarca que están fuertemente relacionados con los medios digitales. Estas orientaciones hacia el tiempo y el cambio tienen una relación con el tipo de impacto que la intervención antropológica puede generar.

M.M.: Los primeros dos estudios de caso del capítulo “Historia en y para el diseño” describen procesos de diseño a los que antecede una relación de trabajo de campo prolongado. En el tercer estudio de caso, en cambio, la antropóloga trabajó en su propio contexto. ¿Cómo describe los procesos de cocreación e intervención basados en un trabajo de corto tiempo?

T.O.: En primera instancia, déjeme decir que un trabajo de campo prolongado tiene un cierto número de fortalezas que necesariamente están ausentes en colaboraciones de corto plazo. En particular me gustaría mencionar el conocimiento íntimo de las preocupaciones y sueños locales, la conciencia de las diferencias y políticas locales, así como un sentimiento de apertura relativa que las personas tienen hacia el cambio. Sin embargo, esto no significa negar que las colaboraciones de corto plazo, que usualmente son la norma en contextos de diseño, pueden funcionar muy bien. Especialmente en términos de colaboración son suficientemente claras y factibles para las partes involucradas. En el caso discutido, la colaboración



entre los jóvenes participantes y diseñadores se llevó a cabo en corto tiempo, y la antropóloga tuvo la importante tarea de asegurar que las diferentes partes, en particular los jóvenes, pudieran expresar sus puntos de vista y deseos, y que tuvieran un impacto satisfactorio en el proceso general. Los procesos de diseño fueron precedidos por un periodo corto de trabajo de campo en el cual los antropólogos identificaron a los participantes y trataron de familiarizarse con sus mundos culturales y sociales, así como con sus intereses. Por lo tanto, ella utilizó la elaboración de la exposición colaborativa como método principal, lo cual le ayudó a conocer mejor a los participantes.

M.M.: ¿Qué diferencias existen entre la reflexión producida por una película durante el proceso de cocreación y como producto final?

T.O.: Esta es una pregunta difícil de responder, ya que existen muchas maneras diferentes en las cuales la grabación de video y retroalimentación se utilizan en el diseño. Yo encuentro que la grabación de video es un método fantástico para crear material durante un proceso de diseño e innovación, porque es fácil de utilizar para un posterior análisis, discusión, retroalimentación, y para revisar exactamente qué se ha dicho y hecho. Esto aplica tanto a las situaciones en las que las grabaciones fueron realizadas por los antropólogos o diseñadores, como en las configuraciones más participativas en las que los participantes contribuyen a crear su propio material filmico. El cine como producto final hace sentido, si esa era la meta desde el principio (como en el caso discutido), o con procesos de diseño más abiertos. Aquí, el impacto de la película es un importante criterio de éxito, que solo puede conocerse a través de un seguimiento a la investigación (como se hizo en el estudio de caso descrito).

M.M.: ¿Existe alguna diferencia entre el tipo de conocimiento antropológico producido a través del proceso de diseño de un producto audiovisual, en comparación con los datos obtenidos en el proceso de cocreación de un modelo tangible o prototipo?

T.O.: Yo no creo que exista una diferencia fundamental en el tipo de conocimiento producido. El aspecto clave de este método es la



colaboración alrededor de la producción de algo, lo cual crea muchas oportunidades para plantear problemas y hacer preguntas que de otra manera no serían hechas. Habiendo dicho esto, también pienso que cada técnica particular o medio de colaboración tiene sus propias ventajas y retos. Trabajar en un modelo tangible, por ejemplo, puede llevar a una discusión profunda acerca de los materiales y su significado cultural. Los medios audiovisuales son maravillosos para la exploración de patrones de comportamiento y también para investigar cuestiones de temporalidad. Pero a pesar de estas diferencias, la distinción fundamental con la antropología tradicional basada en la investigación mediante el trabajo de campo, es que cualquier forma de investigación desde la antropología del diseño involucra una intervención en el *status quo*, sustentada en el deseo de solucionar un problema o crear algo nuevo. Esta intervención, siempre llevada a cabo en colaboración con las personas involucradas, crea un tipo de datos que de otra manera sería muy difícil, si no imposible, obtener.

M.M.: ¿De qué manera contribuyen los modelos de investigación descritos en el capítulo “El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales” de este texto a la creación de diferentes relaciones entre el futuro potencial de usuarios de diseño, el objeto y los diseñadores-antropólogos involucrados en el proceso?

T.O.: El capítulo argumenta un rol clave de los antropólogos en los procesos de diseño, que es diferente de los casos normales. Los antropólogos usualmente se restringen a proveer información sobre el usuario a los diseñadores, basada en sus investigaciones etnográficas entre los usuarios potenciales. En el llamado diseño participativo, los antropólogos usualmente tienen un rol adicional, al facilitar la colaboración entre diseñadores y usuarios, quienes son vistos como expertos de sus propios mundos y cuyos intereses y visiones necesitan volverse accesibles para los diseñadores. Aunque ciertamente estas funciones pueden ser útiles en muchas circunstancias, nosotros proponemos que el potencial de los antropólogos en las colaboraciones de antropología del diseño



se reconoce mejor en lo que llamamos una perspectiva holística crítica. El argumento clave aquí es mostrar el modo en que los antropólogos, participando en, y simultáneamente estudiando los procesos de diseño, son capaces de articular críticamente y revisar suposiciones y marcos de trabajo que sustentan los conceptos de diseño. De este modo podemos sugerir un replanteamiento potencial de dichas suposiciones, que pueden tener un impacto crucial en la dirección del diseño y contribuir con perspectivas significativas innovadoras.

M.M.: ¿De qué modo la antropología del diseño influye en el campo de la investigación antropológica?

T.O.: La influencia clave de la antropología del diseño en un campo antropológico más amplio, como yo lo veo, recae en el desarrollo de metodologías orientadas a estudiar lo que está emergiendo. Cambiando el enfoque, de una comprensión del presente basada en el análisis de las prácticas del pasado, a la investigación sobre el modo en el que nuevas prácticas emergen en el presente, la antropología del diseño se abre hacia nuevos métodos de intervención, a un uso creativo y a un desarrollo de la teoría antropológica. Es precisamente el uso creativo de teoría en los procesos de diseño, que descentraliza el trabajo de campo como elemento definitorio de la práctica antropológica y facilita distintos compromisos de los antropólogos en los desafíos contemporáneos del diseño, como George Marcus argumenta también.

M.M.: ¿Cuáles son las diferencias narrativas entre una película etnográfica realizada con fines de documentación, la que se crea como un regalo, y aquella producida para una audiencia externa? En referencia al capítulo 5, ¿qué consideró al crear una película que incluyera todos estos propósitos?

T.O.: En el caso discutido, los primeros dos objetivos –la película como documentación y como regalo– se empalmaron parcialmente. La documentación de las prácticas culturales locales fueron un deseo explícito de mis colaboradores en Baluan. Por lo tanto, nuestra película podía funcionar como un regalo para la población



local, si narráramos la historia de un modo atractivo para ellos. También era importante considerar las sensibilidades locales y tener en cuenta cuestiones éticas para proteger a nuestros colaboradores. Pero nosotros también deseábamos realizar una película interesante y relevante para una audiencia externa y esto requería que incluyéramos ciertas explicaciones culturales e información contextual que no era estrictamente necesaria para la población local. La combinación de estos diferentes requerimientos no siempre fue fácil y tuvimos largas discusiones acerca de ciertas escenas y su efecto anticipado en diferentes audiencias. Comprobamos haber alcanzado un buen equilibrio por la continua popularidad de la película, tanto en la isla, como entre un público más amplio.

M.M.: Usted describió, en el capítulo “Película etnográfica como intercambio”, la película etnográfica como un modo en el cual los colaboradores en campo pudieran comprender mejor el trabajo del antropólogo. ¿Piensa que los procesos de cocreación de la antropología del diseño pueden ser útiles para los diseñadores en este sentido? Quiero decir, ¿podrían comprender mejor los potenciales usuarios del diseño el trabajo del diseñador en el proceso?

T.O.: Desde mi punto de vista, el proceso de cocreación es relevante y productivo para todas las partes implicadas. Los diseñadores necesariamente deben captar mucho mejor las perspectivas de los usuarios del diseño, sus deseos y los aportes potenciales de esta disciplina. Y los usuarios serán capaces de apreciar de manera más plena el proceso de diseño por sí mismo, así como el rol y potencial de los diseñadores profesionales en el mismo.

M.M.: ¿De qué manera una película etnográfica contribuye a la cocreación de “futuros posibles”?

T.O.: Al representar las preocupaciones emergentes, las visiones y los retos sociales de manera más explícita mediante su visualización en forma de película, el cineasta-antropólogo contribuye a la creación de una plataforma común para discutir diferentes posiciones e



intereses en la comunidad. Esto podría ayudar a la comunidad en su posterior elaboración de valores y escenarios futuros.

M.M.: En su experiencia y en relación a lo que describe en el capítulo 6, ¿de qué modo la sesión de retroalimentación influye en el proceso de diseño de una película etnográfica?

T.O.: He sostenido varias sesiones de retroalimentación para esta película, pero asumo que usted se refiere a la que se grabó y se convirtió en parte de la película misma. Esta sesión de retroalimentación fue crucial porque reunió a todos los actores clave en las ceremonias, que eran el enfoque central de la película, y les permitió reaccionar a sus propias actividades y a las de los otros, como se muestra en la grabación. Esta sesión catalizó algunas formulaciones de ciertos actores clave que fueron a la vez sorprendentes y muy al punto. De este modo, ayudó a la comprensión tanto de los cineastas-antropólogos, como de las personas locales.

M.M.: ¿Cómo piensa una película como un objeto de valor por sí mismo?

T.O.: Una película puede ser un objeto valioso por sí mismo de distintos modos. Tomando las dos cintas discutidas aquí y en el capítulo anterior como ejemplo, veo al menos dos usos de valor. En primer lugar, las películas documentan desarrollos importantes de la cultura de Baluan y la sociedad. Por lo tanto, son una fuente de información para futuras generaciones, como lo mencionaron muchas veces nuestros colaboradores. Al menos igualmente importante es que las películas que realizamos ayudaron a articular el acceso a los desarrollos para la reflexión consciente y el debate. Fue claro que a las personas les gustaba ver las películas que tenían que ver con su propio mundo. El efecto de las películas en las decisiones y visiones futuras es, por supuesto, difícil de medir, pero nos sentimos orientados a creer que han jugado un papel importante en las reflexiones de la gente debido a la retroalimentación abrumadoramente positiva que hemos recibido.





Día de muertos en Capula, Michoacán  
3 de noviembre de 2016  
Fotografía: Ton Otto

# Antropología del diseño.

## Un estilo distinto de conocimiento<sup>1</sup>

*Ton Otto y Rachel Charlotte Smith*  
Traducción de *Mercedes Martínez González*

### Diseño y antropología

Este libro es sobre antropología del diseño, un campo del conocimiento que está creciendo aceleradamente, y que combina elementos del diseño y de la antropología. Los siguientes capítulos integran innovadores estudios de casos y reflexiones teóricas que proveen una introducción a este campo desde la perspectiva de los antropólogos que están participando en su desarrollo. En este capítulo introductorio bocetamos los contornos de este nuevo campo y su emergencia desde los primeros usos de la etnografía en el diseño –desde finales de los años setenta a la fecha–. Argumentamos que la antropología del diseño está madurando como una disciplina –o subdisciplina– independiente, con sus propios conceptos, métodos, prácticas de investigación e investigadores; y en definitiva ha adquirido un estilo distintivo y una práctica de producción de conocimiento propia. Pero antes, discutiremos las dos tradiciones de conocimiento de las cuales se ha desarrollado esta nueva disciplina.

El diseño es un aspecto persuasivo de las sociedades modernas con un gran número de practicantes y un amplio rango de subcampos, como el diseño industrial, la arquitectura, el diseño de sistemas, el campo de la interacción humano-computadora, el diseño de servicios, así como el diseño e innovación estratégica. El diseño como un proceso de pensamiento y planificación se concibe generalmente como una capacidad humana que distingue al ser humano de la naturaleza (Cross 2006; Friedman 2002; Fry 2009). Diseñar es concebir una idea y planearla, “darle forma, estructura y función” (Nelson y Stolterman 2003: 1), antes de ejecutarla

---

<sup>1</sup> “Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.) (2013), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 1-29.



en el mundo.<sup>2</sup> En este sentido general, diseñar es un aspecto universal de la práctica humana, pero la manera en que se lleva a cabo varía considerablemente entre diferentes sociedades y culturas (Ewart 2013). En las sociedades posindustriales y digitales contemporáneas, diseñar se ha convertido en una actividad independiente, debido a que los desarrollos económicos y organizacionales han engendrado una fuerza de trabajo especializada de diseñadores. Estos especialistas crean una variedad de soluciones en diferentes contextos sociales y económicos: generan ideas para productos manufacturados industrialmente; desarrollan sistemas digitales que realizan nuevas funciones tanto en los puestos de trabajo como en los hogares; diseñan servicios para instituciones del sector público; crean estrategias para la innovación en negocios y mercadotecnia; y desarrollan planes de desarrollo urbanos y rurales, así como formas de vivir sustentables. Los profesionales del diseño están capacitados en escuelas de diseño y otras instituciones de nivel superior, así como en compañías y, cada vez más, están instruidos con estudios académicos basados en un amplio rango de teorías del diseño. En las sociedades modernas, con énfasis en la innovación y el cambio, en los que estos valores usualmente son considerados como intrínsecos (Suchman 2011), se puede argumentar que el diseño se ha convertido en uno de los mayores sitios de producción cultural y cambio, junto con la ciencia, la tecnología y el arte.

La antropología<sup>3</sup> es el estudio comparativo de sociedades y culturas, basado en investigaciones empíricas detalladas y en contextos sociales concretos. Cuando se estableció como disciplina académica a finales del siglo XIX se enfocaba en el estudio de instituciones y prácticas culturales de sociedades no occidentales. Hoy, los antropólogos hacen investigación en casi cualquier contexto social imaginable, desde compañías de alta tecnología (*high-tech*) y laboratorios científicos en centros urbanos, hasta pueblos rurales remotos en países en vías de desarrollo. Una de

<sup>2</sup> La palabra diseño tiene una larga historia de uso en inglés, pero la breve definición que aquí se presenta intenta capturar el significado que prevalece en el uso moderno (véase el Diccionario de inglés de Oxford, visitado en línea el 3 de octubre del 2012).

<sup>3</sup> A partir de aquí, cuando utilizamos la palabra antropología nos referimos a la antropología social y cultural, no a las otras subdisciplinas de los campos más populares en los Estados Unidos: antropología biológica, arqueología y lingüística.



las características principales de la disciplina durante el siglo xx fue el desarrollo de la observación participante como el método dominante de la investigación de campo. Considerada como el centro de la etnografía,<sup>4</sup> que es la descripción de culturas, la observación participante involucra tiempos largos de inmersión del investigador en contextos sociales, con el objetivo de observar y documentar las prácticas cotidianas exhaustivamente y en detalle. Para poder tener acceso a los eventos de la vida cotidiana y acciones, y para comprender lo que éstos significan para los participantes, el investigador debe compartir tiempo con las personas e involucrarse en sus vidas. El resultado de un estudio etnográfico es una etnografía –generalmente escrita como un reporte o libro, aunque también puede derivar en una película o en una exhibición– representando un escenario social particular, un contexto cultural determinado, y produciendo argumentos teóricos sobre el tema. El término etnografía se refiere a ambos, al proceso de investigación –la inmersión en la vida social, su comprensión y descripción– y a sus productos: la representación etnográfica final.

En tanto estudio comparativo de las sociedades y culturas, la antropología obviamente contempla largos tiempos de investigación y se interesa por los procesos de cambio social y cultural, por la creatividad humana y por la innovación (Barnett 1953; Hallam e Ingold 2007; Liep 2001). Esto incluye al diseño, incluso si el estudio antropológico del diseño como un fenómeno moderno todavía está en su primera infancia. Sin embargo, la mayor relación entre el diseño y la antropología ha sido la etnografía. Desde finales de los años setenta, los diseñadores han sido conscientes del valor de los datos etnográficos y sus metodologías, en particular, para obtener un mayor entendimiento de las necesidades y experiencias de los usuarios en contextos en los cuales han sido utilizados productos y sistemas computacionales (Blomberg, Burell, y Guest 2003; Reese 2002). Pero, no queremos destacar solamente la utilidad de la investigación etnográfica y la información para el diseño; parece ser que existe una genuina afinidad entre el diseño y la etnografía como procesos de investigación que incluye tanto caminos en los cuales procesos iterativos y productos están interconectados,

---

<sup>4</sup> La etnografía también incluye otros métodos, como diferentes formas de entrevistas e investigación basada en la observación sistemática de artefactos y documentos.



como la reflexión de investigadores y diseñadores (Murphy y Marcus 2013). Tim Brown, el CEO<sup>5</sup> de la firma internacional IDEO, reconoce esta afinidad cuando sostiene que los diseñadores necesitan salir y observar las experiencias de las personas en el mundo real, más que confiar en una gran cantidad de datos cuantitativos para desarrollar sus ideas. Y continúa: “Como haría cualquier antropólogo, la observación determina la calidad de la información, no la cantidad” (2011: 382). Como los etnólogos, los diseñadores deben empezar con una inmersión en situaciones de la vida real que les permitan tener una visión de las experiencias y los significados que forman la base de la reflexión, imaginación y diseño (Nelson y Stolterman 2012: 18). Según Friedman, “El diseño como proceso debe integrar conocimiento específico del campo con un mayor entendimiento de los seres humanos para quienes se diseña, las circunstancias sociales en las cuales el acto de diseño se lleva a cabo, y el contexto humano en el que se utilizan los objetos diseñados” (2002: 209-210).

También existen, por supuesto, diferencias significativas entre el diseño y la antropología. El objetivo principal de la antropología, como en la mayoría de las disciplinas académicas, es producir generalizaciones y teorías sobre las sociedades humanas, basadas en las particularidades de casos de estudio etnográficos pero de mucho más amplio alcance. El diseño, por otro lado, se enfoca en el futuro y en la creación de productos y soluciones específicas, busca un “fin último” (Stolterman 2008). A pesar de que el proceso de diseño puede comenzar con un problema “perverso” o mal definido (Buchanan 1992; Gaver 2012), el objetivo de integrar procesos de observación y reflexión similares a los de la antropología es crear productos, procesos y servicios que transformen la realidad. Su éxito se mide por el impacto social y material de soluciones particulares, más que por la validación de generalizaciones, como en el caso de las disciplinas académicas.

Así como las diferencias entre el diseño y la antropología le dan a la antropología del diseño un carácter particular, ahora bocetaremos lo que vemos como las mayores contribuciones de estos dos campos a una nueva subdisciplina. Mayores detalles sobre prácticas específicas de

<sup>5</sup> *Chief Executive Officer* [Director Ejecutivo].



antropología del diseño y conceptos se discuten en la sección final de este texto. Aquí solamente hacemos una breve caracterización de las diferencias constitutivas que producen las tensiones creativas de este nuevo campo, y establecemos las condiciones tanto para su desarrollo potencial, como sus desafíos.

En primer lugar, el diseño está claramente orientado al futuro; su éxito se mide en la relevancia que tienen los productos de diseño y las soluciones conceptuales en la vida cotidiana de las personas. Aunque la antropología se interesa en el cambio social y en los imaginarios sobre el futuro de la gente, como disciplina carece de las herramientas y prácticas para comprometerse activamente y colaborar en la formación de futuros. Uno de los retos de la antropología del diseño es desarrollar dichas herramientas y prácticas hacia la creación de futuros colaborativos.

En segunda instancia, mientras que la observación participante de los antropólogos puede implicar formas de intervención, su objetivo final es observar y documentar, más que efectuar cambios. Generalmente los antropólogos se han preocupado por minimizar el impacto que tienen en las comunidades que estudian. En diseño, esta situación es radicalmente diferente, ya que se espera que los procesos y productos intervengan en las realidades existentes. Aprendiendo de la práctica del diseño, los diseñadores-antropólogos están desarrollando métodos que emplean varias formas de intervención, tanto para crear conocimiento contextual como para desarrollar soluciones específicas. La antropología del diseño está mas orientada hacia la intervención y transformación de realidades sociales que lo que la antropología tradicional alguna vez ha estado.<sup>6</sup> En tercera instancia, el diseño (casi) siempre incluye procesos de colaboración entre distintas disciplinas y participantes, incluyendo diseñadores, investigadores, productores y usuarios. La antropología, aunque lentamente se está transformando, mantiene la tradición del investigador que de manera individual realiza trabajo de campo etnográfico y produce, de manera independiente, un producto académico. La antropología del diseño

---

<sup>6</sup> Existen algunas notables excepciones, incluyendo la investigación-acción (Huizer 1979; Tax 1952), o trozos de antropología aplicada y en desarrollo (Gardner y Lewis 1996; Van Willigen, Rylko-Bauer, y McElroy 1989), y el movimiento para descolonizar la antropología (Harrison 2010). Véase también Flyvbjerg (2001).



rompe radicalmente con esta tradición y quienes la practican, trabajan en equipos multidisciplinarios en los que desempeñan roles complejos, tales como investigadores, facilitadores, y cocreadores en procesos de diseño e innovación.

La antropología brinda tres elementos constitutivos a la antropología del diseño. El primero, es el papel clave de la teoría y la interpretación cultural. Mientras que la conceptualización y la generación de conceptos de diseño son elementos centrales del diseño, no tienen una tradición sustentada en teorizar contextos de uso e interpretar los significados culturales de las cosas.<sup>7</sup> Lo antedicho, es uno de los fuertes de la antropología, que cuenta con una amplia historia en interpretación cultural (Geertz 1973), contextualización (Dilley 1999), y explicación holística (Otto y Bubandt 2010) a través de la comparación cruzada de información y el desarrollo de conceptos teóricos. La antropología del diseño integra esta rica tradición de contextualización e interpretación de las tareas de diseño, enfatiza la generación de teorías de desarrollo de conceptos de diseño, y examina críticamente los marcos conceptuales implícitos existentes. En segundo lugar, al contrario de la preocupación del diseño con respecto a la creación, la innovación, y la “construcción del futuro” (Björgvinsson, Ehn y Hillgren 2010), la antropología investiga sistemáticamente el pasado para comprender el presente, incluyendo sus modos de anticipar el futuro. Extender el horizonte temporal en ambos sentidos, hacia el futuro y hacia el pasado, es un gran desafío para la antropología del diseño; en pos de anclar imágenes del futuro en construcciones realistas del pasado, de evitar el riesgo de “desfuturizar” inherente al diseño (Fry 2011) y de generalizar y esencializar valores modernos de innovación y cambio (Suchman 2011). En tercer lugar, especialmente a través de su distintiva práctica etnográfica, ampliamente aclamada como de utilidad para los diseñadores, la antropología se enfrenta a la antropología del diseño con una sensibilidad única para valorar las orientaciones de los varios grupos afectados por los proyectos de diseño –incluyendo grupos vulnerables,

<sup>7</sup> Estamos conscientes de que, con la intención de clarificar nuestro argumento, estamos haciendo algunas malas generalizaciones en esta breve introducción. Aquí, y en cualquier otro lugar, es posible encontrar excepciones a estas caracterizaciones generales. En el presente caso, uno puede apuntar a la teoría de la arquitectura y al diseño crítico, entre otros.



consumidores, productores y audiencias—. La tarea de la antropología del diseño es integrar y desarrollar estas cualidades tradicionales en nuevos modos de investigación y colaboración, trabajando en la transformación, sin sacrificar la empatía y profundidad de entendimiento.

## El surgimiento de la antropología del diseño

En esta sección apuntaremos a los desarrollos históricos centrales en la colaboración entre la antropología y el diseño que reflejan nuestro punto de interés en el campo.<sup>8</sup> Las comunidades industriales y el diseño generalmente son mucho más propensos a adoptar prácticas de las investigaciones sociales, etnográficas, y a invitar antropólogos a sus áreas, que a la inversa. Los administradores de recursos y los diseñadores han colaborado con antropólogos en el entorno industrial desde los años treinta, con el fin de estudiar aspectos físicos y sociales en la productividad de los trabajadores, empezando por Lloyd Warner en el bien conocido estudio Hawthorne<sup>9</sup> (Baba 1986; Reese 2002; Schwartzman 1993). Dicho estudio fue el primero en mostrar el modo en que los procesos sociales informales afectan la eficiencia laboral de los trabajadores. A este estudio siguieron otros tantos de antropología industrial entre los años cuarenta y cincuenta, en los cuales se desarrollaron técnicas para el análisis de interacción para predecir elementos de comportamiento interpersonal y crear indicadores para la administración de negocios. Los antropólogos industriales se involucraron más que nada en la administración de negocios hasta la II Guerra Mundial, cuando los nuevos campos de perfeccionamiento militares como parte de su proceso, involucraron científicos sociales de manera más extensiva en el desarrollo de productos, a través de lo que fue denominado como psicología de la ingeniería y análisis de los factores humanos (Reese 2002: 19-20). Dichos

---

8 Véanse también Wasson (2000) y Reese (2002) para perspectivas acerca de la colaboración entre etnografía y diseño, particularmente en los campos del diseño industrial, etnografía de negocios e innovación centrada en el usuario.

9 En los estudios Hawthorne, el antropólogo Lloyd Warner y el psiquiatra Elton Mayo colaboraron con staff de la Universidad de Harvard y de la Compañía Eléctrica Occidental, en Chicago (Western Electric Company). Posteriormente, fundaron el Comité de Relaciones Humanas en la Industria, en la Universidad de Chicago y la Consultora en Investigación Social (Social Research Inc.), centrándose en la administración de negocios (Reese 2002).



estudios se enfocaron en los factores psicológicos y de comportamiento de los trabajadores, o pilotos, para ganar control sobre la máquina, prevenir accidentes y desarrollar varios productos y equipamiento. Tanto en los Estados Unidos como en Europa, en donde la influencia de los movimientos laborales provocó interés en temas de salud y seguridad para los trabajadores (Helander 1997; Reese 2002: 20), las investigaciones en ingeniería, factores humanos y comportamiento en los puestos de trabajo abrieron espacio a los científicos sociales, e impulsaron que se involucraran en el diseño industrial y en la administración de negocios.

En los años ochenta, Lucy Suchman (1987) y otros en el Centro de Investigación Xerox Palo Alto en Prácticas Laborales y Grupos Tecnológicos (PARC) desarrollaron trabajo de investigación etnográfica en diseño de software, a través del estudio del comportamiento humano alrededor de las computadoras en los puestos de trabajo (Blomberg, Suchman y Trigg 1997; Blomberg *et al.* 1993). Desde dicha década, la investigación etnográfica formó parte del diseño interdisciplinario y de las comunidades de investigación basadas en trabajo cooperativo asistido por computadora (cscw por sus siglas en inglés *Computer-Supported Cooperative Work*) e interacción humano-computadora (HCI, por sus siglas en inglés *Human Computer Interaction*), en donde los científicos sociales, computacionales y diseñadores de sistemas compartieron conocimiento sobre el uso de la tecnología en las prácticas laborales (Wasson 2000: 380). La investigación en estos campos se enfocó principalmente a los puestos de trabajo relacionados con la interacción humano-computadora y los sistemas de diseño, utilizando la etnografía como método de recopilación de datos para obtener conocimiento acerca de las experiencias del mundo real, y las necesidades de los usuarios (Bentley *et al.* 1992; Harper 2000; Heath y Luff 1992).

Las asociaciones científicas computacionales en cscw y HCI hicieron énfasis en las ciencias cognitivas y de comportamiento para entender a los usuarios en escenarios industriales y corporativos. Como resultado, el método etnográfico dominante desarrollado en este campo fungió como marco analítico y como etnometodología, con detallada atención a la acción situada y patrones de observables del comportamiento humano trasladados en conceptos abstractos de valores y direcciones de diseño (Button 2000;



Garfinkel 1967, 2002; Shapiro 1994). El libro de Suchman, *Planes and Situated Action* (1987) es uno de los primeros estudios que abordan específicamente la relación entre diseño y antropología, enfocándose en detalle a las interacciones entre las personas y las computadoras. A través de investigaciones etnográficas comprensivas, inspiradas en etnometodología y análisis del discurso, así como en teoría de la actividad (Vygotsky 1978), Schuman hizo un mapeo de flujos de trabajo, planes y acción situada, y mostró la manera en que las concepciones culturales tenían efectos en el diseño y la reconfiguración de tecnologías.

A principios de los años noventa, E-Lab LLC, el Grupo Doblin, y otras consultorías y firmas de diseño estadounidenses, fuertemente inspiradas por XEROX PARC, jugaron un rol importante en la introducción de métodos etnográficos en el campo del diseño industrial y del desarrollo de producto. El enfoque del E-Lab fue único porque empleó igual número de investigadores y diseñadores para trabajar de manera conjunta en equipos, utilizando métodos etnográficos (observación participante, videograbaciones del comportamiento de consumo diario, entrevista cualitativa y análisis) como principal estrategia de investigación (Wasson 2000: 379). Otras figuras centrales en el campo fueron Jane Fulton Suri, de IDEO, y Liz Sanders, de SonicRim –hasta la actualidad de gran influencia en el área–, quienes aplicaron métodos creativos de diseño participativo así como herramientas de generación y marcos de trabajo de la psicología experimental para trabajar con los usuarios y comprender sus necesidades y comportamiento como consumidores. A mitad de los años noventa, una ola de interés por la etnografía en el campo del diseño industrial y comercial provocó que muchas compañías en los Estados Unidos de Norteamérica y Europa emplearan antropólogos, psicólogos y sociólogos para estudiar el comportamiento y las necesidades de usuarios y consumidores. Durante este periodo, comportamientos más fragmentados y aproximaciones psicológicas fueron reemplazados paulatinamente por contextos holísticos y aproximaciones contextuales etnográficas para entender a los productos y sus usos (Reese 2002: 21; Wasson 2000).<sup>10</sup>

<sup>10</sup> La Corporación Intel, IBM, Microsoft, Xerox y Sapient Corporation emplean grandes cantidades de antropólogos en sus laboratorios y unidades de investigación sobre experiencia de usuario. Ejemplos bien conocidos de esto incluyen a la antropóloga Melissa



La práctica y los desafíos del uso de la etnografía en el diseño han generado colaboraciones en el ámbito industrial y corporativo guiadas por antropólogos y sociólogos que han sido centrales en el campo, como Suchman (1987, 2007, 2011); Blomberg *et al.* (1993); Suchman, Trigg y Blomberg (2002); Anderson (1994); Shapiro (1994); Forsythe (1999); Star (1999); Wasson (2000, 2002); y Van Veggel (2005). El común denominador de estas contribuciones y de sus inherentes críticas es que argumentan que la relevancia de la etnografía en y para el diseño es más que una simple metodología para el estudio de un mundo de usuarios disponibles fuera del estudio de diseño. Ellos buscan la manera en que los datos obtenidos de la investigación de campo, convencionalmente recolectados y analizados, se transformen en “especificaciones y requerimientos para el usuario final” (Anderson 1994: 151), o como Dourish (2006, 2007) llama críticamente “implicaciones de diseño” antes de ser tomados por los diseñadores, ingenieros o cualquier otro profesional. Advierten, además sobre los desafíos de la capacidad de colaboración y de las relaciones de poder de las estructuras corporativas, en las que, en el campo del diseño, los antropólogos se han introducido de una manera desigual con respecto a diseñadores, ingenieros y otros profesionales (Blomberg *et al.* 2003; Van Veggel 2005). En dichos contextos industriales, las expectativas sobre los antropólogos generalmente han predefinido las limitadas premisas para contribuir al proceso de diseño. La representación de Wasson (2000) del modelo de moño de corbata, en el cual la fase intermedia o “nudo” entre el investigador y el diseñador se utiliza para crear marcos compartidos y comprender las disciplinas en conjunto, ha sido ampliamente usada como modelo para comprender la integración de la etnografía al diseño. Blomberg y sus colegas (1993, 2003) han presentado una guía de los principios básicos de etnografía para el diseño, junto con herramientas como modelos de experiencia y perfiles de usuario, para facilitar marcos compartidos de análisis así como maneras de involucrar a los usuarios en el proceso de diseño. Por tanto, más que distinguir entre observación etnográfica descriptiva y trabajo de diseño creativo, sugieren usos de escenarios,

---

Cefkin, empleada por IBM, y a la antropóloga Genevieve Bell, quien trabaja en Intel desde 1998, y quien actualmente dirige el Grupo de Experiencia de Usuario con la Corporación Hogar Digital Intel en Portland, Oregon.



perfiles de usuario, mapas de oportunidad y modelos de experiencia como medios interdisciplinarios para saldar los contrastes entre la comprensión de las prácticas presentes y el diseño de escenarios futuros. Según ellos, antropólogos y diseñadores colaboran en ambos, investigación y actividades de diseño como “agentes de cambio” (Blomberg *et al.* 1993: 141).

El hecho de involucrar a los usuarios en procesos de diseño que Blomberg y sus colegas subrayan ha sido más claramente articulado en el campo del diseño participativo que surgió principalmente en Estados Unidos y Europa, especialmente en los países escandinavos (Kensing y Blomberg 1998; Muller 2002; Schuler y Namioka 1993; Simonsen y Robertson 2012). La tradición escandinava de diseño participativo (Bjerknes, Ehn y Kyng 1987; Ehn 1988, 1993; Greenbaum y Kyng 1991) se desarrolló alrededor de los años setenta y ochenta con los proyectos de sindicatos de trabajadores industriales (DUE, DEMOS y UTOPIA) que criticaron los impactos negativos de las nuevas tecnologías para las condiciones laborales de las personas. Los ideales característicos más prominentes de la tradición escandinava eran la democracia en los lugares de trabajo, esto se enfocaba en la inclusión y participación activa de los trabajadores en la formación de sus condiciones laborales (Bansler 1989; Bjerknes, Ehn, y Kyng 1987). En un sentido político, la aproximación del diseño participativo beneficiaba tecnologías y procesos de trabajo que aumentaban las habilidades y herramientas de los trabajadores y les permitían controlar su práctica laboral, en vez de promover tecnologías cuyo objetivo fuera reemplazar a los trabajadores (Ehn 1988). Por lo tanto, se invirtió mucho esfuerzo en el desarrollo de técnicas y métodos de diseño, como juegos, simulaciones de las relaciones trabajo-tecnología, y prototipado colaborativo (Bødker 1991; Greenbaum y Kyng 1991), que pudiera permitir que grupos antes desempoderados participaran activamente y contribuyeran al proceso de diseño. Preocupaciones acerca de la pérdida de estos valores de participación del usuario en función del crecimiento de intereses comerciales en el comportamiento del usuario han sido frecuentemente mencionados (Beck 2002; Kyng 2010). La tradición de diseño participativo en Escandinavia se sigue refinando y desarrollando, está parcialmente financiada por fondos de investigación gubernamentales para generar colaboraciones entre



investigaciones académicas y organizaciones públicas y privadas (véase, por ejemplo, Binder *et al.* 2011). Esto constituye un contexto importante para muchas de las contribuciones del libro que editaron Gunn, Otto y Smith (2013), que tratan áreas tan diversas como desarrollo de producto, servicios públicos del sector salud, manejo de desechos y prácticas de exhibición museográfica.

Así como el campo de la interacción humano-computadora (HCI) ha expandido sus objetivos más allá de los estudios de puestos de trabajo y desarrollo de sistemas, en respuesta a una sociedad de la información en desarrollo, el cambio de valores y experiencias se ha dado más frecuentemente en el campo de HCI. Con el aumento de los intereses industriales y comerciales en una industria de la computación notoria e invasiva, investigadores y académicos en este campo han señalado la necesidad de integrar los valores humanos a las aproximaciones críticas y reflexivas sobre el diseño de interacción (Bannon 2005; Dourish 2007; McCarthy y Wright 2004; Sellen *et al.* 2009; Sengers *et al.* 2005; Zimmerman 2009). Estos acercamientos, centrados en el humano, se mueven de una práctica del diseño enfocada en la tecnología y el sistema que considera a los usuarios y usuarios finales o evaluadores de tecnología, a una práctica del diseño más radical, cocreativa, que dirige un contexto más amplio de relaciones sociales, experiencias, valores y ética. Estas voces más críticas hacen eco a las preocupaciones de Suchman (2007) por un enfoque en el comportamiento y la imaginación cotidiano, más que en la práctica cognitiva e intencional; y atienden la apropiación de la tecnología por las personas en su vida cotidiana, más allá del enfoque tradicional en la usabilidad y en el diseño de interfaces. La fuerte afiliación al diseño participativo (Muller 2002) muestra una preocupación sobre el rol de los usuarios y la manera en que los diseñadores pueden involucrarse y tratar con grupos interesados y participantes en procesos colaborativos. También, alimenta la búsqueda por crear espacios para reflexión crítica y diálogo acerca de la experiencia humana en general (Hunt 2011). Dourish (2006, 2007) vincula el diseño con la reflexión crítica, así como el potencial de la antropología al respecto, y critica abiertamente el enfoque limitado de los métodos etnográficos en y para el diseño, y destaca el potencial transformador de los estudios



antropológicos clásicos para comprender las relaciones entre las personas y las nuevas tecnologías.

El interés en los usuarios y el diseño participativo en general ha sido bien representado en contextos comerciales y corporativos de innovación y diseño centrado en el usuario (Brown 2009), así como en los campos de desarrollo organizacional y administración de negocios. Contribuciones académicas significativas de estos contextos han tenido que ver con etnografía, diseño y experiencias en la cultura industrial y corporativa (véase, por ejemplo, Cefkin 2010; Nafus y Anderson 2006; Sanders 2008; Squires y Byrne 2002; Suri 2011). El influyente volumen editado *Creating Breakthrough Ideas* [*Creando ideas innovadoras*] de Squires y Byrne presenta una de las discusiones más elaboradas sobre la interrelación entre la antropología y el diseño en este campo, enfocándose en el valor de la etnografía y en el rol de las perspectivas culturales en procesos de diseño aplicados, desarrollo de producto, negocios e innovación. El trabajo de antropólogos en escenarios corporativos y comerciales se relaciona claramente a la larga tradición de estudios antropológicos de organizaciones y cultura corporativa (Gellner y Hirsch 2001; Jiménez 2007; Orr 1996; Schwartzman 1993; Wallman 1979; Wright 1994), así como a la antropología empresarial (Baba 2006; Cefkin 2012; Jordan 2003, Ybema *et al.* 2009). El término antropología empresarial se utilizó en los años ochenta para describir el trabajo antropológico fuera de la academia sobre el comportamiento del consumidor y la mercadotecnia, pero ahora involucra “cualquier aplicación de la antropología en los problemas orientados a los negocios” (Gray 2010: 1). Existen muchas coincidencias entre las incumbencias de la antropología aplicada descritas como antropología empresarial y etnografía corporativa, con la antropología del diseño. Un punto central de interés para estos campos corporativos y académicos es la Conferencia Interdisciplinaria sobre la Práctica Etnográfica en la Industrial [Ethnographic Praxis in Industry Conference, EPIC]. La conferencia se lleva a cabo anualmente desde el año 2005, principalmente en Estados Unidos, para promover la práctica y principios etnográficos en los negocios y la industria.<sup>11</sup>

<sup>11</sup> Se sigue expandiendo su objetivo para contextos académicos e industriales en corporaciones y organizaciones no gubernamentales (ONG), así como para organizaciones gubernamenta-



Existe un cuerpo de literatura emergente e interdisciplinario en diseño y antropología cuyo enfoque está en las relaciones entre las personas y los objetos, en su producción y uso. Entre los más notables está el volumen *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century* [Antropología del diseño: cultura objetual en el siglo XXI], de Clarke (2011) y *Design Anthropology* [Antropología y diseño] de Gunn y Donovan (2012), que trata sobre el cambio del diseño hacia el usuario y el impacto que ha tenido en la comprensión de objetos y productos, su creación y su uso. El volumen de Clarke, además de estar fuertemente dirigido hacia el diseño, se construye en estudios antropológicos importantes sobre materialidad y consumo, objetos y gusto, y los procesos culturales que forman experiencias y productos (Appadurai 1986; Bourdieu 1979; Gell 1998; Henare, Holbraad y Wastell 2007; Miller 2005). Gunn y Donovan (2012) cambian el enfoque a un contexto más amplio de relaciones entre diseñar, producir y usar, y enfatizan aspectos sociales y emergentes de creatividad en el diseño y en la elaboración de cosas. Ellos tratan estos temas desde tres posiciones metodológicas en antropología, diseño y filosofía (Ingold 2012; Redström 2012; Verbeek 2012), y de este modo expanden el ámbito de la colaboración interdisciplinaria.

Cualquiera que sea el tema, el enfoque o el objetivo de conectar la antropología y el diseño, para ambos es esencial el compromiso por concretar la práctica y la acción reflexiva. Esto se refleja respectivamente en los campos de la antropología y el diseño con la influencia pronunciada de Tim Ingold y Donald Schön, quienes actualmente están inspirando a practicantes de la antropología del diseño. Las nociones fenomenológicas de Ingold (2001; 2011; Hallam e Ingold 2007) acerca de movimientos sobre las líneas de la vida, patrones y flujos sociales de vida han sido centrales para comprender la creatividad, la improvisación y la innovación como procesos culturales. Ingold y Gatt construyen esta posición para conceptualizar el diseño (y la “antropología en función al diseño”) como una práctica de correspondencia a las circunstancias siempre cambiantes, inherentes a las personas, objetos y entornos.

---

les, sociedades con núcleo institucional, como la Asociación Americana de Antropología (AAA) y la Asociación Nacional de Práctica Antropológica (NAPA).



Los prominentes relatos sobre la práctica del diseño como acción-reflexión de Schön (1987, 1991 [1983]) asumen al diseño a través del compromiso dialógico entre las condiciones y los materiales disponibles, lo cual está en sintonía con el pragmatismo de Dewey (1980 [1934]) y sus contribuidores, como Dourish (2001) y Sennett (2008) quienes avanzan en la comprensión del diseño como un compromiso reflexivo con experiencias concretas basadas en las relaciones intrínsecas entre saber y hacer.

### Un estilo distinto de conocimiento

Con la emergencia de la búsqueda antropológica ligada al diseño, la pregunta que surge es si podemos hablar de un nuevo campo de estudio caracterizado por distintos objetos, métodos, procedimientos y prácticas. Un número de prominentes antropólogos, incluyendo a Paul Rabinow, George Marcus y Tim Ingold (véanse Rabinow *et al.* 2008; Gunn, Otto y Smith 2013), sugieren que el diseño provee inspiración para el desarrollo antropológico y su práctica de investigación en función de estar mejor equipado para el estudio del mundo contemporáneo. Ellos proponen que la antropología como disciplina debería cambiar y que la práctica y el pensamiento del diseño pueden darle dirección a ese cambio. Lucy Suchman, quien dedicó gran parte de su carrera trabajando con equipos de diseño, toma una posición diferente. Crítica de la aproximación abiertamente optimista de innovación y cambio que prevalece en gran parte del mundo del diseño, argumenta que “necesitamos menos una antropología reinventada de (o para) el diseño, que una crítica antropológica del diseño” (2011: 3). Más que buscar un cambio en la práctica antropológica, ella desea dirigir el potencial crítico de esta tradición de investigación hacia el estudio y la contextualización del diseño y la innovación tecnológica como un modo específico y punto de cambio en las sociedades modernas.

Nosotros tomamos una tercera postura argumentando que la antropología del diseño está madurando como un estilo distintivo de hacer antropología, con prácticas específicas de investigación y entrenamiento.



La evidencia de este campo emergente incluye el creciente número de antropólogos trabajando en y con el campo del diseño, tesis de doctorado que se identifican con la etiqueta antropología del diseño,<sup>12</sup> conferencias y publicaciones en este campo, así como un número creciente de cursos en las universidades y centros de investigación relacionados con la antropología del diseño.<sup>13</sup> Con Rabinow, Marcus e Ingold, esperamos que este estilo tenga un impacto, de manera más general, en la antropología. Su desarrollo se ha acelerado por cambios en el mundo contemporáneo, que ponen gran énfasis en caminos diseñísticos de pensamiento y planeación. Al igual que Suchman, pretendemos que la antropología del diseño también tenga un impacto crítico en el diseño, convirtiéndolo en una práctica más humana y “descolonizadora” (véase Gunn, Otto y Smith 2013), a través de la adopción de los atributos antropológicos específicos que identificamos con anterioridad. Esto incluye un uso crítico de teoría y contextualización; la extensión del horizonte temporal para incluir al pasado y al futuro a largo plazo, que asegure la sostenibilidad; y la sensibilidad para incorporar los valores y perspectivas de las personas cuyos mundos son afectados por el diseño.

Nuestro uso del término estilo está inspirado en el filósofo Ian Hacking y en el historiador de la ciencia A. C. Crombie. Este último autor ha identificado seis mayores “estilos de pensamiento científico” en el desarrollo de las ciencias modernas y el arte (Crombie 1988, 1994). Hacking (1992) prefiere el término estilos de razonamiento, debido a que el razonamiento se lleva a cabo tanto en público como en privado, mediante el pensamiento, pero también a partir del discurso, la argumentación y la demostración. Aquí, hemos elegido el término estilo de conocimiento para indicar que la producción de conocimiento involucra más que el pensamiento y la lógica: implica a las prácticas de actuación en el mundo para generar formas

12 En Dinamarca podemos mencionar a Clark (2007), Pedersen (2007), Halse (2008), Kilbourn (2010), Kjærsgaard (2011) y Vangkilde (2012).

13 En el tiempo en que se escribió este texto se ofrecían cursos en antropología del diseño en algunas universidades, incluyendo en Swinburne University of Technology, University of Aberdeen, University of North Texas, University of Southern Denmark (Mads Clausen Institute), Aarhus University, Harvard Graduate School of Design, así como la maestría en cultura, material y diseño en University College London (UCL) o el MSc curso en etnografía del diseño en University of Dundee. Adicionalmente, numerosos cursos en diseño y arquitectura, así como escuelas de arte, introducen varias formas de investigación y métodos etnográficos, investigación de experiencias y estudios cercanos a las ciencias sociales como parte de su currículo.



específicas de conocimiento, y es en estas prácticas en las que vemos un cambio mayor.<sup>14</sup> Según Hacking, los estilos tienen ciertas características. Para empezar, tienen una historia, esto es, son inventados en un cierto momento y desarrollados subsecuentemente –también puede ser que se vuelvan menos populares, o desaparecer en su conjunto–. En segundo lugar, cada estilo introduce un cierto número de novedades, que podrían incluir tipos de objetos estudiados, formas de evidencia utilizadas, caminos para acceder a la verdad o validación, y una manera en que las generalidades, modalidades y posibilidades son identificadas. Finalmente, cada estilo debería tener cierta estabilidad para ser reconocido como tal, que, en primera instancia, se depende de los estándares duraderos de calidad de evaluación y validación.

A pesar de que es joven la antropología del diseño que nosotros describimos, creemos que se adapta a la definición de Hacking en tanto nuevo estilo. Introduce una serie de novedades que derivan de la integración experimental de las prácticas del diseño y la antropología. Esto incluye formas de intervención en campo y diseño a partir de ciclos iterativos de reflexión y acción, así como el empleo de metodologías y herramientas, como la retroalimentación a partir del video, escenarios, modelos, utilería, prototipos, interacciones tangibles, y varios tipos de juegos, actuaciones y representaciones. La antropología del diseño también comprende varias formas de colaboración interdisciplinaria dentro y fuera del estudio de diseño para producir conceptos y prototipos, el andamiaje de colaboración entre grupos de interés y varios tipos de público, así como un enfoque intencional de facilitación y contribución al cambio. Finalmente, la antropología del diseño se caracteriza por un uso particular de la teoría cuyo objetivo es generar conceptos y nuevos marcos o perspectivas.

Más adelante de este capítulo, desarrollamos el estilo de elementos de antropología del diseño en los encabezados de cuatro secciones de este libro: conceptos, métodos y prácticas; la materialidad del diseño; la temporalidad del diseño; y la relacionalidad del diseño. Pero antes,

---

<sup>14</sup> Kwa (2011), quien ha desarrollado y popularizado la historia de pensamiento científico de Crombie, también adopta el término estilos de conocimiento.



mostramos un boceto tentativo de cuatro diferentes modos de métodos clave en antropología –el trabajo de campo etnográfico con observación participante– que han sido desarrollados en el tiempo para hacer plausible que nuevas prácticas de investigación de la antropología del diseño apunten hacia un paradigma teórico emergente y, por lo tanto, a ciertos estándares más o menos estables de calidad de evaluación y validación, que son característicos del estilo.

Usualmente atribuidas a Bronislaw Malinowski (véase también Stocking 1983, 1991), las primeras formas de trabajo de campo etnográfico se presentaron como modos de recoger datos más fiables que la dependencia antropológica previa, con respecto a los reportes de viajeros, exploradores, comerciantes y misionarios residentes. El foco estaba en la observación de primera mano y en el contexto teórico del paradigma positivista dominante que, en la formulación de Durkheim, veían los “hechos sociales” como cosas (véase Holy 1984). La evaluación cualitativa y la validación se llevaban a cabo a través del debate que ocurría dentro de la comunidad académica. Un desarrollo posterior del método etnográfico se fundó en la aproximación hermeneútica de Clifford Geertz y otros a mediados de los años sesenta, quienes sugerían que la cultura podía ser leída como un tipo de texto. Más que como un hecho observable, el factor social se veía como una construcción cultural que necesitaba interpretación del antropólogo, y la validación debía incluir las tradiciones culturales compartidas. Con el giro posmoderno en los años ochenta y el incremento de teoría de la praxis como el paradigma teórico dominante (Ortner 2006), se dio mayor atención a la posición epistemológica y política de los antropólogos en relación a las comunidades con las que trabajaban. Los hechos sociales eran vistos como resultado de acciones de agentes humanos, quienes por sus acciones reproducían, pero también impactaban, las estructuras bajo las cuales operaban. Privados de una posición casi objetiva o distanciada del campo de estudio, la validación antropológica ahora incluía aspectos de diálogo, multivocalidad y activismo circunstancial (Marcus 1998). Parte de este desarrollo era una continua reflexión metodológica sobre el trabajo de campo etnográfico, en particular del concepto de campo por



sí mismo que comprendía relaciones sociales complejas y preguntas de investigación en las que los etnógrafos se involucran: por ejemplo, tratar con múltiples sitios de campo y con informantes especializados, así como usar formas modernas de interacción y comunicación, como internet (Faubion y Marcus 2009; Rabinow *et al.* 2008). Estas reflexiones han preparado lo que consideramos como paso siguiente en los métodos etnográficos, en tanto intencionalmente intervencionistas.

Con la introducción de estrategias de intervención como parte del trabajo de campo de la antropología del diseño, vemos la posibilidad de alcanzar un nuevo paradigma que da un peso mayor a la capacidad humana de cambio a través del diseño intencional. Esto podría ser visto como un desarrollo futuro en la teoría de la praxis, pero con un énfasis mayor en las condiciones para dicho cambio. Mientras la teoría de la praxis parece más preocupada por la reproducción social que por el cambio, el nuevo paradigma toma seriamente el aspecto de emergencia en la realidad social humana (Mead 2002 [1932]). Mientras que el presente incluye ambos, su pasado y su futuro potencial, los antropólogos han desarrollado caminos para incluir la anticipación y creación de nuevas formas en sus descripciones etnográficas y teorizaciones. Gatt e Ingold (Gunn, Otto y Smith 2013)<sup>15</sup> señalan la “correspondencia” como un camino posible para conectar a las personas con su futuro. Así, un hecho social ya no es visto como el resultado de una acción humana como en la teoría de la praxis, sino como algo que conlleva un cambio potencial en su propia ejecución. Un nuevo criterio de éxito sería lograr el modo a través del cual los antropólogos-diseñadores pueden corresponder y colaborar con personas para ser cocreadores de futuros deseables y ser los facilitadores del conocimiento de prácticas significativas que transformen el presente.

Diseñar e intervenir en contextos sociales y culturales es, en muchas ocasiones, un largo salto para los antropólogos. Sin embargo, lo consideramos como un paso necesario de cara a las transformaciones locales-globales contemporáneas y sus correspondientes requerimientos académicos de desarrollo responsable de marcos conceptuales y prácticas intervencionistas. Un creciente cuerpo de literatura señala el entramado de la cultura y el diseño

<sup>15</sup> El índice del libro se incluye al final de este capítulo.



desde una postura transformadora e imaginativa (Balsamo 2011; Dourish y Bell 2011). Lo que surge de estas aproximaciones interdisciplinarias de la tecnología y el cambio es que la cultura y el diseño no son dominios separados de análisis, o extensiones uno del otro. Más bien, están profundamente entramados, son complejos, y muchas veces presentan desordenadas formaciones y transformaciones de significados, espacios e interacciones entre personas, objetos e historias. Parece ahora como una premisa aceptada, que la cultura es una parte siempre incrustada y situada de las prácticas diseñísticas, pero, el otro lado es igualmente válido y relevante que a través del diseño de objetos, tecnologías y sistemas, estamos, de hecho, diseñando culturas para el futuro (Balsamo 2011).

Los modos de pensar y actuar del diseño son competencias cada vez más buscadas en la sociedad contemporánea. Existe un creciente enfoque en las industrias creativas, las organizaciones gubernamentales, las universidades y las escuelas de diseño por un potencial impacto del diseño y la innovación para resolver problemas sociales. Esto se relaciona con la reorientación de la economía global de Occidente hacia Oriente, con el avance rápido y el desarrollo de las tecnologías de la información, así como con las crecientes preocupaciones sobre la sostenibilidad desde sus aspectos éticos, políticos, sociales y ecológicos (Friedman 2012; Fry 2011). Estos mercados emergentes del diseño en diferentes contextos globales y culturales son a la vez atractivos y complejos. Su promesa es crear poderosas soluciones sostenibles, innovadoras y financieras a los problemas socioeconómicos del mundo. Sin embargo, como las críticas señalan (véase Tunstall 2013; Hunt 2011; Latour 2008; Suchman 2011), dichas expectativas necesitan establecer metas realistas y modestas, construidas a partir de aproximaciones humanísticas, que fomenten la sensibilidad con respecto a los contextos y valores culturales y socioeconómicos de las poblaciones locales. Lo antedicho se requiere a fin de crear un cambio sustentable y moralmente justificable, así como para evitar reubicar a los usuarios como nativos y replicar formas de colonialismo de las que la antropología formó parte durante el siglo xx. Es, en este contexto, en el que la antropología del diseño encuentra su lugar, oportunidad y desafío.



## Aspectos de la antropología del diseño

En esta sección discutimos aspectos clave de la antropología del diseño como un estilo de producción de conocimiento y práctica de intervención que enlaza dos tradiciones de conocimiento separadas con marcadas diferencias, objetivos, suposiciones epistémicas y métodos. Bocetamos aspectos clave de este estilo de conocimiento e introducimos los siguientes capítulos bajo cuatro apartados que proveen estructura a este libro.

### Sección 1: Conceptos, métodos y prácticas

En contraste con la etnografía clásica, los diseñadores-antropólogos generalmente no se involucran en trabajos de campo prolongados en un contexto social y cultural particular, sino que llevan a cabo una serie de breves estudios de campo e intervenciones, usualmente en diferentes contextos sociales y culturales, para generar la información considerada como necesaria para un determinado proceso de diseño. Adicionalmente, tienen un acercamiento específico al uso de teoría y a la generación de nuevos conceptos. Malinowski apuntaba como punto clave el rol de los conceptos teóricos de la investigación etnográfica (1922: 9). El mencionado autor (Malinowsky 1922), sostiene que estos conceptos deberían alertar al investigador hacia los “problemas apuntados” que abren mayores cuestionamientos e investigación.<sup>16</sup> En literatura metodológica posterior, estos se han llamado “conceptos sensibilizadores” (Van den Hoonaard 1997). Mientras que dichos conceptos guían los procesos de investigación empírica y la descripción etnográfica, el rol de conceptos de la antropología del diseño se mueve más allá del análisis y descripción, para orientar la generación de los bien llamados conceptos de diseño.

---

<sup>16</sup> Los conceptos teóricos deberían distinguirse cuidadosamente de las presunciones acrí-ticas que dificultan la investigación, como Malinowski menciona: “Las ideas preconcebidas son perniciosas en cualquier trabajo científico, pero los problemas presagiados son también el mayor legado al pensamiento científico, y estos problemas son primero revelados al observador por sus estudios teóricos” (1922: 9).



Adam Drazin (2013: 33-50) hace un cuidadoso análisis del rol de estos conceptos de diseño y concluye que ocurren en una cierta fase del proceso de diseño. Mientras que los datos recopilados y el análisis del principio del proyecto de diseño son referidos como información o datos, los conceptos de diseño ocurren en la siguiente etapa, cuando diseñadores e investigadores trabajan de manera conjunta para bocetar ideas emergentes, agrupar temas y discutir las posibilidades de desarrollo. Los conceptos de diseño, en esta fase, tienen una existencia pasajera y material, dado que son expresados en dibujos, diagramas en red y presentaciones de PowerPoint. Estos, están continuamente en flujo y finalmente dan salida a la producción de prototipos. El análisis de Drazin tiene similitudes con el modelo de corbatín producido por el E-Lab y descrito por Wasson (2002: 82-83, en particular con el segundo modelo), en el cual existe una clara transición desde la recopilación de datos y el análisis, y el posterior delineamiento de estructuras (el nudo de la corbata), la identificación de conceptos de diseño, y luego la obtención de prototipos. Pero, en contraste con el modelo del E-Lab, Drazin representa el desarrollo de conceptos de diseño como un esfuerzo común de todos los miembros del equipo mediante el proceso de investigación y diseño.

Mette Kjærsgaard (2013: 51-67) en su análisis de un proyecto de diseño de áreas de juegos en Dinamarca, presenta una visión similar a la anteriormente descrita en referencia a la continua interacción entre diseñadores, diseñadores-antropólogos y otros especialistas. Ella se enfoca en un taller de diseño como un lugar en el cual diferentes perspectivas, tipos de información, materiales e intereses se conjuntan para producir conceptos de diseño comunes. Enfatiza que estas diferentes “piezas de conocimiento”, que es como ella los llama, no se juntan precisamente como un rompecabezas. Sino que mediante procesos ritualizados de yuxtaposición creativa, debate y montaje, estas piezas son transformadas en conceptos de diseño compartidos que forman las bases para formular una estrategia de diseño y preparar prototipos. Los diseñadores-antropólogos son parte del proceso completo, desde la recopilación de datos, hasta los talleres que permiten reunir las “piezas de conocimiento”, y el desarrollo de prototipos, y a su vez Kjærsgaard reserva



un papel específico para ellos, basado en sus herramientas disciplinarias y orientación que consiste en: identificar tanto asunciones implícitas y los esquemas en el análisis de datos y el desarrollo de ideas de diseño, tanto como abrir los procesos de diseño a soluciones alternativas mediante una esquematización de estas asunciones (véase también Suchman 2011).

Kyle Kilbourn (2013: 68-84) desarrolla la idea de antropología del diseño como un estilo de conocimiento distinto. Argumenta que la diferencia con otros estilos –incluyendo antropología y diseño– puede encontrarse en las herramientas, y hacia allí dirige nuestra atención, que los diseñadores-antropólogos suelen utilizar para pensar y a partir de las que se vinculan con la realidad social. Kilbourn distingue un número de herramientas (no textuales) que caracterizan los modos de intervención en campo de la antropología del diseño. Primero, apunta a formas de asociación conceptual y síntesis en términos visuales (“síntesis perceptiva”); en segundo término, describe caminos para la comparación de experiencias a través del juego y otras (“experiencias yuxtapuestas”); y finalmente, menciona varias formas de representación como caminos para explorar inserciones sociales de posibles futuras prácticas (“relaciones potenciales”) (véase también Halse 2013). Posteriormente, Kilbourn plantea formas específicas de prácticas teóricas, que él considera características de la antropología del diseño, mediante movimientos consecutivos del investigador, primero dentro de un contexto de práctica colaborativa específica (“moviéndose dentro”), después hacia otros contextos que se refieren al primero (“moviéndose a través”), y finalmente, “moviéndose fuera”, hacia una exploración crítica del potencial. Por lo tanto, este autor describe un cambio importante de la antropología del diseño, de usar la teoría esencialmente para analizar y explicar, para utilizarla con fines de generación conceptual de alternativas y futuras posibilidades.

## Sección II: La materialidad del diseño

La importancia de la materialidad e incluso agencia de las cosas para comprender la práctica humana y la cultura ha sido subrayada en las



teorías recientes de antropología y filosofía (Henare, Holbraad y Wastell 2007; Ingold 2007; Latour 1999; Miller 2005; Verbeek 2005). Sin embargo, aunque esto constituye un importante antecedente para analizar el impacto y la función material de los objetos en la sociedad, aquí nos interesa más la materialidad del proceso de diseño en sí mismo. Con esto nos referimos tanto a la manera en que la manipulación de materiales y objetos influyen en las posibilidades de diseño, así como a la forma en la cual prácticas concretas de intercambio e interacción constituyen el proceso de diseño. Anteriormente mencionamos la manera en la que el diseño, y la antropología del diseño, cuentan con un rango de medios para producir y comunicar conocimiento adicionales al lenguaje y al texto, en particular las prácticas materiales de visualización, prototipado y representación (véase Kilbourn 2013). La descripción etnográfica del proceso de diseño presentada en los capítulos 2 y 3 claramente ilustra la centralidad de la dimensión material en el diseño; la importancia del espacio de diseño y sus herramientas materiales, su uso concreto, las visualizaciones materiales de las “piezas de conocimiento”, y generalmente la calidad material de los conceptos de diseño. Los productos primarios de las intervenciones de la antropología del diseño no necesariamente son artículos o monografías etnográficas –aunque estos provengan de productos– sino propuestas de diseño por ser convertidas en una realidad (material).

Los capítulos 5 y 6 son casos de estudio etnográficos de procesos de diseño, más que ejemplos de intervenciones de diseño en las que participaron antropólogos. Dichos capítulos añaden a nuestra comprensión teórica las maneras en que trabaja el diseño y sus contribuciones a la práctica reflexiva de la antropología del diseño. Ian Ewart (2013: 85-99) investiga la relación entre producción y diseño comparando la construcción de dos puentes en las tierras altas de Kelabit, en Borneo. Uno, es un puente hecho de bambú, y es del tipo de puentes que frecuentemente elaboran los pobladores de la comunidad, basado en un diseño intuitivo, más que en un plan explícito. El otro, es del tipo de puentes de suspensión, cuya construcción comenzó con un diseño explícito bocetado en un papel, pero que ha sido modificado en relación con una gran cantidad de soluciones prácticas a partir de problemas imprevistos.



En vista de las obvias diferencias entre estos dos procesos, Ewart argumenta que lo que es común a ambos es que el diseño sucede como parte de la producción “en el camino, y a la mano”, más que como una etapa separada anterior a la fase de manufactura.

Elizabeth Hallam (2013: 100-116) también subraya la importancia de la materialidad en los procesos de diseño, enfocándose en la relación entre el diseño y el uso de modelos anatómicos empleados en la enseñanza de medicina. Es, a través del uso de modelos tridimensionales, que se revelan sus limitaciones, provocando nuevas actividades de diseño para mejorar los modelos en una moda dialógica entre estudiantes y profesores. Hallam muestra la manera en que las propiedades de determinados materiales, en este caso, conexiones de alambre, dan cuenta de la práctica del diseño tanto en su dimensión física como conceptual, a través de un proceso en el cual la reflexión crítica y la práctica tienen un impacto mutuo.

Rachel Charlotte Smith (2013: 117-138), desarrolla un estudio de caso de intervención desde la antropología del diseño. La estructura general del diseño se pone en relieve al plantear los desafíos que enfrentan los museos culturales, con sus enfoques tradicionales en objetos materiales, en la era digital. Para abordar este reto, el diseñador-antropólogo y sus colaboradores de diseño han desarrollado un proyecto de exposición experimental para investigar y darle forma a la emergente herencia de los llamados nativos digitales –jóvenes completamente inmersos en el uso de la información tecnológica y los medios sociales digitales–. El proyecto facilitó el proceso de diseño dialógico involucrando adolescentes, antropólogos y diseñadores, cuyo resultado fue una representación digital-material del emergente sentido de identidad y patrimonio de los adolescentes, a través de varias instalaciones interactivas. Este caso desafía las distinciones convencionales entre lo material y lo virtual, el patrimonio tangible e intangible, y claramente ilustra la importancia crucial de las intervenciones de la antropología del diseño en un proyecto de exposición colaborativo.



### Sección III: La temporalidad del diseño

Como se mencionó anteriormente, la fuerte orientación hacia el futuro del diseño es un gran desafío para la antropología del diseño, tanto teórica como metodológicamente. Comprender la manera en que ocurre el cambio y los modos en que puede ser dirigido por la agencia humana es uno de los factores teóricos clave. Por lo tanto, los marcos conceptuales y metodológicos deben moverse más allá de las nociones básicas de causalidad y de la proyección de estadísticas a futuro, para poder capturar completamente el carácter emergente del presente. Según las ideas del filósofo G. H. Mead (2002 [1932]) sobre el presente como sitio (*locus*) de realidad, solamente existimos en el presente, que es siempre un estado de surgimiento. Esto no significa que Mead disminuya la existencia y relevancia del pasado y del futuro, sino que enfatiza que estos solo son accesibles como dimensiones del presente, aunque los imaginemos como entidades independientes e irrevocables. En el acto de dar forma al futuro, evocamos un pasado que hace que ese futuro sea posible.<sup>17</sup> Esto no implica que cualquier cosa vaya en el sentido de diseñar a futuro. Al contrario, el futuro previsto tiene que acompañar a un pasado posible, uno que no niegue las condiciones limitantes creadas por pasados presentes. En línea con la visión de Mead, los siguientes capítulos orientan la mirada de la antropología del diseño en diversos sentidos hacia el futuro, mientras que al mismo tiempo permiten que el pasado sea parte esencial en la creación del mismo. Esto es importante para contrarrestar el riesgo genérico de la desmesurada arrogancia del diseño (Suchman 2011: 16) y su actual desfuturización (Fry 2011; Hunt 2011), que es el resultado de la contradicción del horizonte temporal de un futuro inmediato y pasado superficial.

Caroline Gatt y Tim Ingold (2013: 139-158) mencionan los desafíos teóricos y prácticos de los cambios en la orientación temporal de la antropología del diseño. Argumentan que la antropología por medio de

---

<sup>17</sup> La siguiente cita expresa su belleza “Dado un evento emergente, sus relaciones a procesos antecedentes se convierten en condiciones o causas. Dicha situación es un presente. Se enmarca y en cierto sentido, selecciona lo que ha hecho posible esta peculiaridad. Crea con su singularidad un pasado y un futuro” (Mead 2002 [1932]: 52).



la etnografía tiene que ser reemplazada por la antropología por medio del diseño. Ellos ven como interés principal de la etnografía la descripción, lo que se convierte en retrospectiva una vez que se completa como producto. En contraste, argumentan que la antropología por medio del diseño debía ser entendida como una práctica de correspondencia. Correspondencia se refiere al ser en concordancia con el flujo de eventos, para avanzar con las personas en la búsqueda de sus sueños y aspiraciones, más que vivir en su pasado. La correspondencia se trata de priorizar la improvisación sobre la innovación y la previsión sobre la predicción. Es una parte natural de la observación participante, pero con un énfasis en lo que se produce durante el trabajo de campo, más que después de este, como las relaciones sociales, el conocimiento práctico, y nuevas prácticas para las personas involucradas. Gatt e Ingold llaman estos productos “artefactos dialógicos de la antropología del diseño” que contribuyen a los efectos transformacionales de la observación participativa, o mejor dicho “participación observante”.

La correspondencia no siempre es fácil de establecer, las personas involucradas en diseño tienen diferentes puntos de vista sobre cómo anticipar el futuro. Wendy Gunn y Christian Clausen (2013: 159-179) identifican formas implícitas y contrastantes de temporalidad puestas en juego en el diseño de productos para climatización de interiores y sistemas de control. Este campo industrial es dominado por ingenieros y fabricantes que privilegian investigaciones técnicas y cuantitativas, las que difieren del énfasis de los diseñadores-antropólogos en la utilización de la improvisación y el diseño colaborativo que involucra al usuario-consumidor-productor. Gunn y Clausen analizan la influencia e involucramiento entre estas distintas tradiciones de conocimiento en un proyecto de diseño colaborativo de más de tres años de duración. Igualmente involucrado en un caso concreto de estudio, Joachim Halse (2013: 180-198) se pregunta la manera en que la antropología del diseño puede ser parte de acciones transformativas, en lugar de solamente estudiarlas. Inspirado en Mead y Kapferer, y trabajando con la tradición escandinava de diseño participativo, se enfoca en eventos de diseño como momentos especiales y genéricos de conversión en los que las personas experimentan con futuros posibles. Describe la técnica colaborativa de escenarios de modelos humanos, así como la representación



tamaño real, y muestra la forma en que estos brindan particularidades acerca del lugar y del tiempo en procesos de diseño. De este modo, la antropología del diseño puede contribuir al desarrollo de “tecnologías de la imaginación” particulares, que asistan a las personas a valorar críticamente, competir, y desarrollar nuevas ideas en contextos específicos.

#### Sección IV: La relacionalidad del diseño

Un aspecto distintivo de la antropología del diseño es la manera en que sus practicantes trabajan en relaciones múltiples y, frecuentemente, en roles complejos con diferentes grupos de interés, incluyendo diseñadores, investigadores de distintas disciplinas, patrocinadores, así como usuarios y espectadores. Mientras la observación participante antropológica siempre involucra establecer relaciones en distintos niveles –a veces sensibles o precarias– con patrocinadores, porteros y colaboradores, el reto para los diseñadores-antropólogos parece radicar en el enfoque del diseño en la intervención y el cambio. En efecto, los diseñadores-antropólogos se encuentran a sí mismos trabajando (la mayor parte de las veces) en equipos multidisciplinarios de diseño, alternando entre ser investigadores, facilitadores y cocreadores en el proceso de diseño.

Si bien muchos de los capítulos se dirigen a estas relaciones complejas (véanse en particular los capítulos 3, 4, 7, 8, 9 y 10), los textos a los que hacemos referencia en esta parte señalan asuntos de estas relaciones en particular.

Brendon Clark (2013: 199-215) pone atención a la importancia de crear públicos para las innovaciones del diseño que puedan proveer retroalimentación crítica sobre implicaciones positivas y negativas con respecto a ideas desde diferentes perspectivas sociales. Inspirado en DiSalvo (2009), Dewey y Goffman, Clark argumenta que dichos públicos no están dados y que desarrollar significados para su generación puede formar parte de la antropología del diseño. El autor ilustra este punto con un estudio de caso sobre un proyecto de enseñanza de segunda lengua en



Suecia. Parte del proyecto consiste en organizar una serie de actividades de diseño colaborativo que involucraban varias formas de actuación, logró generar información experimental adicional sobre acciones potenciales y direcciones para diseñar.

Christina Wasson y Crysta Metcalf (2013: 216-232) discuten los retos que encaran los antropólogos y diseñadores que quieren colaborar con organizaciones, en particular entre la industria y las universidades. Ellas argumentan que el desarrollo de nuevos modelos de sociedad académicos-industriales no necesariamente han hecho más sencilla esta colaboración, debido a las barreras de transacción específicas que tienen que ver con definiciones legales y administrativas, e implementaciones en los derechos de propiedad intelectual. El capítulo se construye en su experiencia colaborativa exitosa, durante más de siete años y cinco proyectos, entre un profesor que enseña antropología del diseño, un investigador y su equipo en una compañía privada. Ellas sostienen que el modelo que utilizaron, basado en las relaciones personales entre los investigadores líderes más que en las obligaciones contractuales, efectivamente funciona mejor que los nuevos modelos de sociedad industria-academia.

Dori Tunstall (2013: 232-250) critica el diseño occidental por continuar actitudes neocoloniales que históricamente han plagado la antropología, afirmando la existencia de desigualdad global. Según su punto de vista, la antropología del diseño tiene una tarea mayor en el desarrollo de metodologías que descolonicen al diseño y a la antropología, que contribuyan a una transformación genuina y humana de relaciones sociales. En particular, ella entiende la antropología del diseño como medio para una pregunta antropológica mayor orientada a definir lo que significa ser humano, enfocándose en el modo en que el diseño es capaz de trasladar valores en experiencias tangibles. Al utilizar su labor como ilustradora en el proyecto de “Arte Inteligente Aborigen” [*Aboriginal Smart Art*], desarrolla un programa para una antropología del diseño descolonizada y humanizada, guiada por el valor de crear condiciones de compasión sobre los seres humanos en armonía con entornos más amplios.

En el epílogo, Keith Murphy y George Marcus se enfocan en otro aspecto relacional pertinente a la antropología del diseño, como es un



emergente estilo de conocimiento, refiriéndose a todas las relaciones entre dos campos, el diseño y la antropología. Los autores observan que estas relaciones han sido históricamente unilaterales, con un dominante énfasis en los modos en que la antropología, especialmente la etnografía, puede aportar al diseño, y no al contrario. Consideran que ha llegado el momento de cambiar esto y encontrar caminos en los que la práctica del diseño pueda beneficiar el desarrollo de una antropología capaz de dar cuenta de los retos complejos del mundo contemporáneo. En el Centro de Etnografía de la Universidad de California, Irvine, experimentan aplicando métodos de diseño a la disciplina antropológica, y esta es una digna conclusión a este libro, que clama a la antropología del diseño como un estilo de conocimiento distinto, con implicaciones para ambos, tanto para la antropología como para el diseño.

## Agradecimientos

Agradecemos a Thomas Binder, Wendy Gunn y Mette Kjærsgaard por sus comentarios críticos y sugerencias a un boceto anterior de esta introducción. Asumimos todos los defectos restantes son nuestra completa responsabilidad.

## Referencias bibliográficas

- Anderson, R. J. (1994), "Representations and Requirements: The Value of Ethnography in System Design". *Journal Human-Computer Interaction*, 9(3): 151-182.
- Appadurai, A. (1986), *The Social Life of Things*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Baba, M. (1986), *Business and Industrial Anthropology: An Overview*. Washington, D.C.: National Association for the Practice of Applied Anthropology.



- Baba, M. (2006), "Anthropology and Business" en H. J. Birx (ed.), *Encyclopedia of Anthropology*. Thousand Oaks: Sage Publications, pp. 83-117.
- Balsamo, A. (2011), *Designing Culture: The Technological Imagination at Work*. Durham-London: Duke University Press.
- Bannon, L. J. (2005), "A Human-centred Perspective on Interaction Design" en A. Pirhonen, H. Isomaki, C. Roast y P. Saariluoma (eds.), *Future Interaction Design*, London: Springer.
- Bansler, J. (1989), "System Development in Scandinavia: Three Theoretical Schools". *Scandinavian Journal of Information Systems*, 1: 3-20.
- Barnett, H. G. (1953), *Innovation: The Basis of Cultural Change*. New York: McGraw-Hill.
- Beck, E. (2002), "P for Political: Participation is not Enough". *Scandinavian Journal of Information Systems*, 14(1): 25-44.
- Bentley, R., J. Hughes, T. Rodden, P. Sawyer, D. Shapiro e I. Sommerville (1992), "Ethnographically-informed Systems Design for Air Traffic Control" en *Proceedings of the cscw '92 Conference on Computer-Supported Cooperative Work*. New York: ACM Press, pp. 123-129.
- Binder, T., G. De Michelis, P. Ehn, G. Jacucci, P. Linde e I. Wagner (2011), *Design Things*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bjerknes, G., P. Ehn y M. Kyng (eds.) (1987), *Computers and Democracy: A Scandinavian Challenge*. Aldershot: Avebury.
- Björgvinsson, E., P. Ehn y P. A. Hillgren (2010), "Participatory Design and 'Democratizing Innovation'" en *PDC '10: Proceedings of the 11th Biennial Participatory Design Conference*. New York: ACM Press, pp. 41-50.
- Blomberg, J., M. Burrell y G. Guest (2003), "An Ethnographic Approach to Design" en J. Jacko y A. Sears (eds.), *Human Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 964-986.
- Blomberg, J., J. Giacomi, A. Mosher y P. Swenton-Wall (1993), "Ethnographic Field Methods and Their Relation to Design" en D. Schuler and A. Namioka (eds.), *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 123-155.



- Blomberg, J., L. Suchman y R. Trigg (1997), "Back to Work: Renewing Old Agenda for Corporative Design" en M. Kyng y L. Mathiassen (eds.), *Computers and Design in Context*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Bødker, S. (1991), "Cooperative Prototyping: Users and Designers in Mutual Activity". *International Journal of Man-Machine Studies*, 34(3): 453-478.
- Bourdieu, P. (1979), *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. London: Routledge and Kegan Paul.
- Brown, T. (2009), *Change by Design*. New York: Harper Collins Publishers.
- Brown, T. con B. Katz (2011), "Change by Design". *Journal of Product Innovation Management*, 28(3): 381-383.
- Buchanan, R. (1992), "Wicked Problems in Design Thinking". *Design Issues*, 8(2): 5-21.
- Button, G. (2000), "The Ethnographic Tradition and Design". *Design Studies*, 21(4): 319-332.
- Cefkin, M. (ed.) (2010), *Ethnography and the Corporate Encounter: Reflections on Research in and of Corporations*. New York - Oxford: Berghahn Books.
- Cefkin, M. (2012), "Close Encounters: Anthropologists in the Corporate Arena". *Journal of Business Anthropology*, 1(1): 91-117.
- Clark, B. (2007), "Design as Sociopolitical Navigation: A Performative Framework for Action-orientated Design". Tesis de doctorado, Denmark: Mads Clausen Institute, University of Southern Denmark.
- Clark, B. (2013), "Generating Publics through Design Activity" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith, (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 199-215.
- Clarke, A. (ed.) (2011), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. Wien and New York: Springer.
- Crombie, A. C. (1988), "Designed in the Mind: Western Visions of Science, Nature and Humankind". *History of Science*, 2: 1-12.
- Crombie, A. C. (1994), *Styles of Scientific Thinking in the European Tradition: The History of Argument and Explanation Especially in the Mathematical and Biomedical Sciences and Arts*, tercera edición. London: Duckworth.



- Cross, N. (2006), *Designerly Ways of Knowing*. London: Springer.
- Dewey, J. (1980 [1934]), *Art as Experience*. New York: Berkeley Publishing Group.
- Dilley, R. (ed.) (1999), *The Problem of Context*. New York-Oxford: Berghahn Books.
- DiSalvo, C. (2009), "Design and the Construction of Publics". *Design Issues*, 25(1): 48-63.
- Dourish, P. (2001), *Where the Action Is: The Foundations of Embodied Interaction*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Dourish, P. (2006), "Implications for Design" en *CHI 2006 Proceedings of the ACM Conference on Human Factors in Computing Systems*. New York: ACM Press, pp. 541-550.
- Dourish, P. (2007), "Responsibilities and Implications: Further Thoughts on Ethnography and Design" en *DUX '07 Proceedings of the Conference on Designing for User Experience*. New York: ACM Press, pp. 2-16.
- Dourish, P. y G. Bell (2011), *Divining a Digital Future: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Drazin, A. (2013) "The Social Life of Concepts in Design Anthropology" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith, (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 33-50.
- Ehn, P. (1988), *Work-oriented Design of Computer Artifacts*. Estocolmo: Arbetslivscentrum.
- Ehn, P. (1993), "Scandinavian Design: On Participation and Skill" en D. Schuler y A. Namioka (eds.), *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 41-77.
- Ewart, I. (2013), "Designing by Doing: Building Bridges in the Highlands of Borneo" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 85-99.
- Faubion, J. D. y G. E. Marcus (eds.) (2009), *Fieldwork is Not What It Used to Be: Learning Anthropology's Method in a Time of Transition*. Ithaca-London: Cornell University Press.



- Flyvbjerg, B. (2001), *Making Social Science Matter: Why Social Inquiry Fails and How It Can Succeed Again*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Forsythe, D. E. (1999), "It Is Just a Matter of Common Sense: Ethnography as Invisible Work". *Computer Supported Cooperative Work*, 8: 127-145.
- Friedman, K. (2002), "Conclusion: Towards an Integrative Design Discipline" en S. Squires y B. Byrne (eds.), *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry*. Westport-London: Bergin and Garvey, pp. 199-214.
- Friedman, K. (2012), "Models of Design: Envisioning a Future Design Education". *Visible Language*, 46(1/2): 132-153.
- Fry, T. (2009), *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Oxford: Berg.
- Fry, T. (2011), *Design as Politics*. New York: Berg.
- Gardner, K. y D. Lewis (1996), *Anthropology, Development and the Post-Modern Challenge*. London: Pluto Press.
- Garfinkel, H. (1967), *Studies in Ethnomethodology*. Englewood Cliffs: Prentice-Hall.
- Garfinkel, H. (2002), *Ethnomethodology's Program: Working Out Durkheim's Aphorism*. Lanham: Rowman and Littlefield.
- Gatt, C. y T. Ingold (2013), "From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 139-158.
- Gaver, W. (2012), "What Should We Expect from Research through Design" en *CHI '12 Proceedings of the Conference on Human-Computer Interaction*. New York: ACM Press, pp. 937-946.
- Geertz, C. (1973), *The Interpretation of Cultures*. New York: Harper Collins.
- Gell, A. (1998), *Art and Agency: An Anthropological Theory*. Oxford-New York: Oxford University Press.



- Gellner, D. y E. Hirsch (eds.) (2001), *Inside Organizations: Anthropologists at Work*. Oxford: Berg Publishers.
- Gray, P. (2010), “Business Anthropology and the Culture of Product Managers”, AIPMM (Association of International Product Marketing and Management), *Newsletter*, agosto 10.
- Greenbaum, J. y M. Kyng (eds.) (1991), *Design at Work: Cooperative Design of Computer Systems*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Gunn, W. y Ch. Clausen (2013), “Conceptions of Innovation and Practice: Designing Indoor Climate” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 159-179.
- Gunn, W. y J. Donovan (2012), *Design and Anthropology*, Farnham: Ashgate.
- Gunn, W., T. Otto y R. Smith (eds.) (2013), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury.
- Hacking, I. (1992), “‘Style’ for Historians and Philosophers”. *Studies in History and Philosophy of Science*, 23(1): 1-20.
- Hallam, E. (2013), “Anatomical Design: Making and Using Three-dimensional Models of the Human Body” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 100-116.
- Hallam, E. y T. Ingol (eds.) (2007), *Creativity and Cultural Improvisation*. Oxford: Berg Publishers.
- Halse, J. (2008), “Design Anthropology: Borderline Experiments with Participation, Performance and Situated Intervention”. Tesis de doctorado, Denmark: IT University Copenhagen.
- Halse, J. (2013), “Ethnographies of the Possible” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 180-198.
- Harper, R. H. (2000), “The Organisation in Ethnography: A Discussion of Ethnographic Fieldwork Programs en cscw”. *Computer Supported Cooperative Work*, 9: 239-264.



- Harrison, F. (2010), "Anthropology as an Agent of Transformation" en F. Harrison (ed.), *Decolonizing Anthropology: Moving Further toward an Anthropology for Liberation*, tercera edición. Arlington: Association of Black Anthropologists-American Anthropological Association, 1-14.
- Heath, C. y P. Luff (1992), "Collaboration and Control: Crisis Management and Multimedia Technology in London Underground Control Rooms". *Computer Supported Cooperative Work*, 1: 69-94.
- Helander, M. G. (1997), "The Human Factors Profession" en G. Salvendy (ed.), *Handbook of Human Factors and Ergonomics*. New York: John Wiley and Sons, pp. 1637-1688.
- Henare, A., M. Holbraad y S. Wastell (2007), *Thinking Through Things: Theorizing Artefacts Ethnographically*. London-New York: Routledge.
- Holy, L. (1984), "Theory, Methodology and the Research Process" en R. Ellen (ed.), *Ethnographic Research: A Guide to General Conduct*. London: Academic Press, pp. 13-43.
- Huizer, G. (1979), "Research-through-Action: Some Practical Experiences with Peasant Organisations" en G. Huizer and B. Mannheim (eds.), *The Politics of Anthropology: From Colonialism and Sexism toward a View from Below*. The Hague: Mouton, pp. 395-420.
- Hunt, J. (2011), "Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture" en A. Clarke (ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. Wien-New York: Springer, pp. 33-44.
- Ingold, T. (2001), "Beyond Art and Technology: The Anthropology of Skill" en B. Schiffer (ed.), *Anthropological Perspectives on Technology*. Albuquerque: University of New Mexico Press, pp. 17-31.
- Ingold, T. (2007), "Materials against Materiality". *Archaeological Dialogues*, 14(1): 1-16.
- Ingold, T. (2011), *Being Alive: Essays on Movement, Knowledge and Description*. London: Routledge.
- Ingold, T. (2012), "Introduction: The Perception of the User-producer" en W. Gunn y J. Donovan (eds.), *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, pp. 1-17.



- Jiménez, A. (ed.) (2007), *The Anthropology of Organizations*. Aldershot: Ashgate Publishing.
- Jordan, A. (2003), *Business Anthropology*. Long Grove: Waveland Press.
- Kensing, F. y J. Blomberg (1998), "Participatory Design: Issues and Concerns". *Computer Supported Cooperative Work*, 7(3/4): 167-185.
- Kilbourn, K. (2010), "The Patient as Skilled Practitioner". Tesis de doctorado, Denmark: Mads Clausen Institute, University of Southern Denmark.
- Kilbourn, K. (2013), "Tools and Movements of Engagement: Design Anthropology's Style of Knowing" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 68-84.
- Kjærsgaard, M. (2011), "Between the Actual and the Potential: The Challenges of Design Anthropology". Tesis de doctorado, Denmark: Department of Culture and Society, Aarhus University.
- Kjærsgaard, M. (2013), "(Trans)forming Knowledge and Design Concepts in the Design Workshop" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (ed.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 51-67.
- Kwa, C. (2011), *Styles of Knowing: A New History of Science from Ancient Times to the Present*. Pittsburgh: University of Pittsburgh Press.
- Kyng, M. (2010), "Bridging the Gap between Politics and Techniques". *Scandinavian Journal of Information Systems*, 22(1): 49-68.
- Latour, B. (1999), *Pandora's Hope, An Essay on the Reality of Science Studies*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Latour, B. (2008), "A Cautious Prometheus? A Few Steps toward a Philosophy of Design (with special attention to Peter Sloterdijk)". *Keynote lecture for the Networks of Design meeting of the Design History Society (UK)*. Falmouth, Cornwall, septiembre 3.
- Liep, J. (ed.) (2001), *Locating Cultural Creativity*. London: Pluto Press.
- Malinowski, B. (1922), *Argonauts of the Western Pacific*. London: George Routledge & Sons.



- Marcus, G. E. (1998), *Ethnography through Thick and Thin*. Princeton: Princeton University Press.
- McCarthy, J. y P. Wright (2004), *Technology as Experience*. Cambridge, MA-London: MIT Press.
- Mead, G. H. (2002 [1932]), *The Philosophy of the Present*. Amherst: Prometheus Books.
- Miller, D. (ed.) (2005), *Materiality*. Durham-London: Duke University Press.
- Muller, M. J. (2002), “Participatory Design: The Third Space in HCI”, en J. A. Jacko y A. Sears (eds.), *The Human Computer Interaction Handbook*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1051-1068.
- Murphy, K. y G. Marcus (2013), “Epilogue: Ethnography and Design, Ethnography in Design... Ethnography by Design” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 251-268.
- Nafus, D. y K. Anderson (2006), “The Real Problem: Rhetorics of Knowing in Corporate Ethnographic Research”. *Ethnographic Praxis in Industry Conference Proceedings*, 2006: 244-258.
- Nelson, H. G. y E. Stolterman (2003), *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*. Englewood Cliffs: Educational Technology Publications.
- Nelson, H. G. y E. Stolterman (2012), *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*, second edition. Cambridge, MA: MIT Press.
- Orr, J. (1996), *An Ethnography of a Modern Job*. Ithaca: Cornell University Press.
- Ortner, S. (2006), *Anthropology and Social Theory: Culture, Power, and the Acting Subject*. Durham-London: Duke University Press.
- Otto, T. y N. Bubandt (eds.) (2010), *Experiments in Holism: Theory and Practice in Contemporary Anthropology*. Oxford: Wiley-Blackwell.
- Pedersen, J. (2007), “Protocols of Research and Design: Reflections on a Participatory Design Project (sort of)”. Tesis de doctorado, Denmark: IT University Copenhagen.



- Rabinow, P. y G. E. Marcus, con J. D. Faubion y T. Rees (2008), *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- Redström, J. (2012), "Introduction: Defining Moments" en W. Gunn y J. Donovan (eds.), *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, pp. 83-99.
- Reese, W. (2002), "Behavioral Scientists Enter Design: Seven Critical Histories" en S. Squires y B. Byrne (eds.), *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry*. Westport-London: Bergin and Garvey, pp. 17-44.
- Sanders, L. (2008), "An Evolving Map of Design Practice and Design Research". *Interactions*, 15(6): 13-17.
- Schön, D. A. (1987), *Educating the Reflective Practitioner: Towards a New Design for Teaching and Learning in the Professions*. San Francisco: Jossey-Bass Publishers.
- Schön, D. A. (1991 [1983]), *The Reflective Practitioner: How Professionals Think in Action*. New York: Basic Books.
- Schuler, D. y A. Namioka (1993), *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates.
- Schwartzman, H. (1993), *Ethnography in Organizations*. London: Sage Publications.
- Sellen, A., Y. Rogers, R. Harper y T. Rodden (2009), "Reflecting Human Values in the Digital Age". *Communications of the ACM*, 52(3): 58-66.
- Sengers, P., K. Boehner, S. David y J. Kaye (2005), "Reflective Design" en *CC '05, Proceedings of the 4th Conference on Critical Computing*. New York: ACM Press, pp. 49-58.
- Sennett, R. (2008), *The Craftsman*. New Haven: Yale University Press.
- Shapiro, D. (1994), "The Limits of Ethnography: Combining Social Sciences for CSCW," en *CSCW 94, Proceedings of the Conference on Computer Supported Cooperative Work*. Chapel Hill: ACM Press, pp. 417-428.
- Simonsen, J. y T. Robertson (eds.) (2012), *Routledge International Handbook of Participatory Design*. London: Routledge.



- Smith, R. (2013) “Designing Heritage for a Digital Culture” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 117-138.
- Squires, S. y B. Byrne (eds.) (2002), *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry*. Westport-London: Bergin and Garvey.
- Star, S. L. (1999), “The Ethnography of Infrastructure”. *American Behavioral Scientist*, 43(3): 377-391.
- Stocking, G. W. (1983), “The Ethnographer’s Magic: Fieldwork in British Anthropology from Tylor to Malinowski” en G. W. Stocking (ed.), *Observers Observed: Essays on Ethnographic Fieldwork*, History of Anthropology Series, Vol. 1. Madison: University of Wisconsin Press, pp. 70-120.
- Stocking, G. W. (ed.) (1991), *Colonial Situations: Essays on the Contextualization of Ethnographic Knowledge*, History of Anthropology Series, Vol. 7. Madison: University of Wisconsin Press.
- Stolterman, E. (2008), “The Nature of Design Practice and Implications for Interaction Design Research”. *International Journal of Design*, 2(1): 55-65.
- Suchman, L. (1987), *Plans and Situated Actions*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Suchman, L. (2007), *Human-machine Reconfigurations: Plans and Situated Actions*, segunda edición. New York: Cambridge University Press.
- Suchman, L. (2011), “Anthropological Relocations and the Limits of Design”. *Annual Review of Anthropology*, 40: 1-18.
- Suchman, L., R. Trigg y J. Blomberg (2002), “Working Artifacts: Ethnomethods of the Prototype”. *British Journal of Sociology*, 53(2): 163-179.
- Suri, J. F. (2011), “Poetic Observation: What Designers Make of What They See” en A. Clarke (ed.), *Design Anthropology: Object Culture in the 21st Century*. Wien-New York: Springer.
- Tax, S. (1952), “Action Anthropology”. *America Indigenia*, 12: 103-109.



- Tunstall, E. (2013), “Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 232-250.
- Van den Hoonaard, W. C. (1997), *Working with Sensitizing Concepts: Analytical Field Research*, Qualitative Research Methods Series, Vol. 41. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Vangkilde, K. T. (2012), “Branding HUGO BOSS: An Anthropology of Creativity in Fashion”. Tesis de doctorado, Denmark: Faculty of Social Sciences, Department of Anthropology, University of Copenhagen.
- Van Veggel, R. (2005), “Where the Two Sides of Ethnography Collide”. *Design Issues*, 21(3): 3-16.
- Van Willigen, J., B. Rylko-Bauer y A. McElroy (eds.) (1989), *Making Our Research Useful: Case Studies in the Utilization of Anthropological Knowledge*. Boulder: Westview Press.
- Verbeek, P.-P. (2005), *What Things Do: Philosophical Reflections on Technology, Agency and Design*. Pennsylvania: Pennsylvania State University Press.
- Verbeek, P.-P. (2012), “Introduction: Humanity in Design” en W. Gunn y J. Donovan (eds.), *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, pp. 163-176.
- Vygotsky, L. S. (1978), *Mind and Society*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wallman, S. (ed.) (1979), *Social Anthropology of Work*. London: Academic Press.
- Wasson, C. (2000), “Ethnography in the Field of Design”. *Human Organization*, 59(4): 377-388.
- Wasson, C. (2002), “Collaborative Work: Integrating the Roles of Ethnographers and Designers” en S. Squires y B. Byrne (eds.), *Creating Breakthrough Ideas: The Collaboration of Anthropologists and Designers in the Product Development Industry*. Westport-London: Bergin and Garvey, pp. 71-90.



- Wasson, C. y C. Metcalf (2013), “Bridging Disciplines and Sectors: An Industry-Academic Partnership in Design Anthropology” en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 216-231.
- Wright, S. (ed.) (1994), *Anthropology of Organizations*. London-New York: Routledge.
- Ybema, S., D. Yanow, H. Wels y F. Kamsteeg (eds.) (2009), *Organizational Ethnography: Studying the Complexity of Everyday Life*. London: Sage Publications.
- Zimmerman, J. (2009), “Designing for the Self: Making Products that Help People Become the Person They Desire to Be”. *CHI' 09, Proceedings from the Conference in Human-Computer Interactions*: 395-400.



## Índice del libro

# Design Anthropology, Theory and Practice

### PREFACIO

1. Antropología del diseño: un estilo distinto de conocimiento  
*Ton Otto y Rachel Charlotte Smith*

### SECCIÓN I: CONCEPTOS, MÉTODOS Y PRÁCTICAS

2. La vida social de los conceptos en la antropología del diseño  
*Adam Drazin*
3. (Trans)formando conocimiento y conceptos en el taller de diseño  
*Mette Gislev Kjærsgaard*
4. Herramientas y movimientos de compromiso: el estilo de conocimiento de la antropología del diseño  
*Kyle Kilbourn*

### SECCIÓN II: LA MATERIALIDAD DEL DISEÑO

5. Diseñar haciendo: construyendo puentes en las tierras altas de Borneo  
*Ian J. Ewart*
6. Diseño anatómico: haciendo y usando modelos tridimensionales del cuerpo humano  
*Elizabeth Hallam*
7. Diseñando patrimonio para una cultura digital  
*Rachel Charlotte Smith*

### SECCIÓN III: LA TEMPORALIDAD DEL DISEÑO

8. De la descripción a la correspondencia: antropología en tiempo real  
*Caroline Gatt y Tim Ingold*
9. Concepciones de innovación y práctica: diseñando clima interior  
*Wendy Gunn y Christian Clausen*
10. Etnografías de lo posible  
*Joachim Halse*



SECCIÓN IV: LA RELACIONALIDAD DEL DISEÑO

11. Generando públicos a través de la actividad del diseño

*Brendon Clark*

12. Disciplinas de marca y sectores: Una sociedad industria-academia en antropología del diseño

*Christina Wasson y Crysta Metcalf*

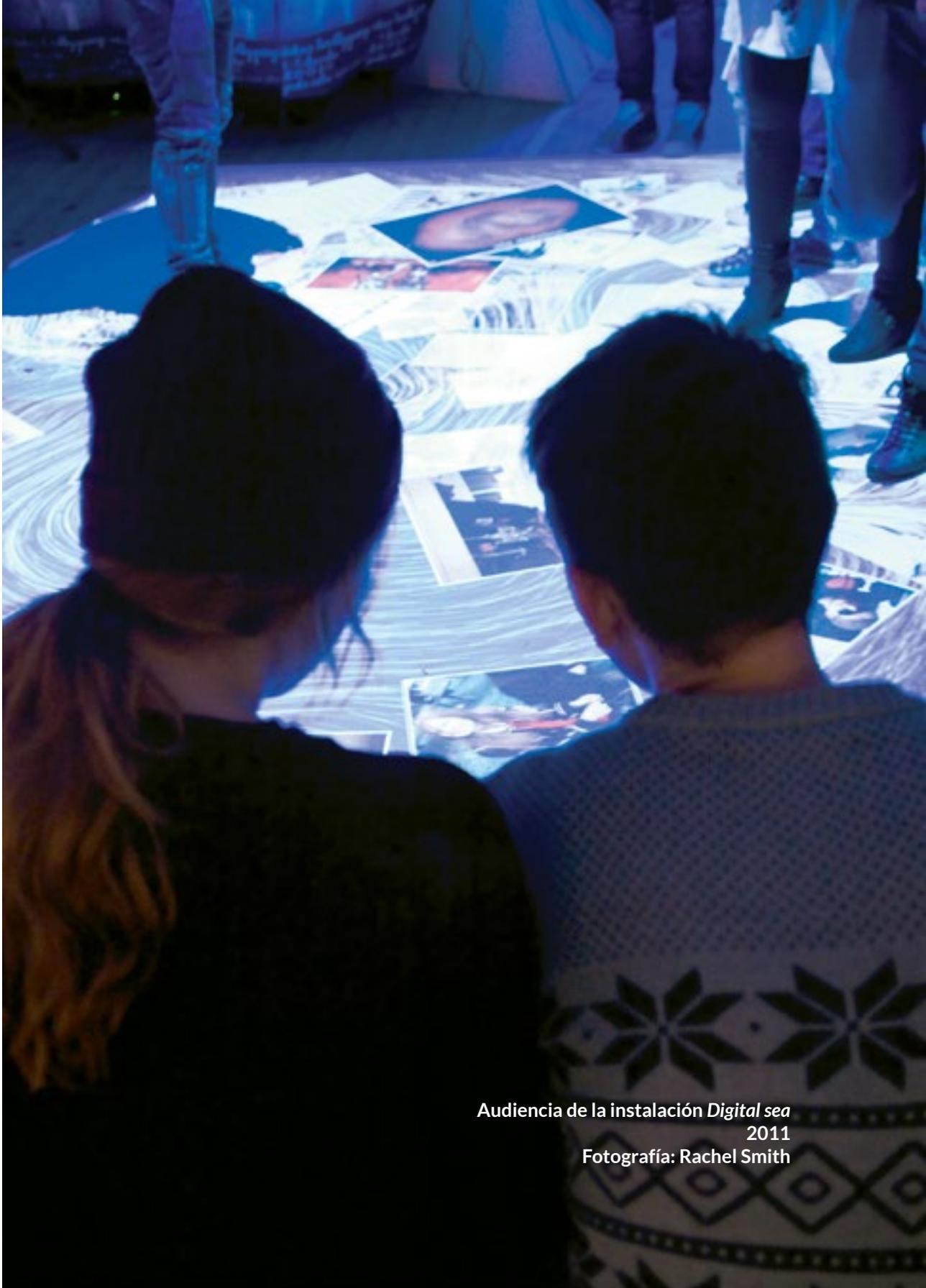
13. Decolonizando la innovación en diseño: antropología del diseño, crítica antropológica y conocimiento indígena

*Elizabeht (Dori) Tunstall*

14. Epílogo: etnografía y diseño, etnografía en diseño, etnografía por diseño

*Keith M. Murphy y George E. Marcus*





Audiencia de la instalación *Digital sea*  
2011  
Fotografía: Rachel Smith

# Culturas del futuro: emergencia e intervención en la antropología del diseño<sup>1</sup>

Rachel Charlotte Smith y Ton Otto

Traducción de Mercedes Martínez González

## Futuros posibles

El campo de investigación de la antropología del diseño emerge entre las disciplinas de la antropología y la investigación en diseño. El potencial que ofrece recae en la orientación transdisciplinaria hacia futuros posibles; pero sus metodologías y epistemologías todavía están por explorarse. Argumentamos, en este capítulo, que debemos poner más atención a las maneras en las que la antropología del diseño se involucra con los complejos desafíos de las formas culturales emergentes, y explora diversas direcciones para futuros posibles.

La posición teórica de la antropología del diseño crea convergencias interesantes entre los abordajes de la antropología social y los de la investigación del diseño. Una de estas convergencias ocurre entre las visiones democráticas e ideas críticas al diseño moldeadas por el diseño participativo y diseño especulativo (véanse Mazé 2016; DiSalvo 2016; Simonsen y Robertsen 2013), y los imaginarios culturales contextualizados que surgen en las interacciones antropológicas respecto del escenarios futuros (véanse Anusas y Harkness 2016; Halse 2013; Kjærsgaard y Otto 2012). Nosotros argumentamos que en el campo de la antropología del diseño dichas agendas para el cambio, modos de interacción y reflexión crítica se entrelazan íntimamente. La investigación en diseño participativo se enfoca en “dibujar las cosas juntos” (Binder *et al.* 2011) a través de actividades situadas y transformaciones iterativas; y una aproximación antropológica que provee una distancia crítica y contextualiza de los procesos sociomateriales y políticos (Smith y Kjærsgaard 2015). El resultado de la antropología del diseño es la creación

---

<sup>1</sup> “Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology” en R. Smith, K. Tang Vang Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder, (eds.) (2016). *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 19-36.



de sitios transformativos de investigación y producción del conocimiento a través de los cuales nosotros intentamos dirigir aspectos de las condiciones contemporáneas (Blomberg y Karasti 2013; Light 2015).

En Otto y Smith (2013), discutimos sobre la antropología del diseño como una manera distinta de conocer, que incorpora el análisis y la intervención a los procesos de construcción del conocimiento. Esta aproximación conlleva definir e inventar el campo etnográfico, e incluso como extensión al sujeto etnográfico, así como a una actuación situacional para producir varias agendas culturales a través de la investigación y el proceso de diseño. Mientras dichos desarrollos están basados en conexiones establecidas hace tiempo, entre la antropología y el diseño (véase Clarke 2016; Otto y Smith 2013), dicha propuesta excede los enfoques empíricos etnográficos clásicos y los orienta hacia los propósitos del diseño, y de este modo representa un movimiento hacia procesos dinámicos que intervienen en realidades sociales emergentes y existentes con el objetivo de identificar y apoyar cambios potenciales. Smith (2013) argumenta que dichos procesos de investigación y exploración que apuestan por la producción y transformación cultural orientados hacia el futuro, más que solo al desarrollo de perspectivas u oportunidades alternativas, constituyen una aproximación hacia una antropología del diseño interventora. Estos modos de conocimiento están basados en una aproximación distintiva hacia la emergencia y la intervención, enmarcada en el diseño y la antropología. Aquí las condiciones para futuros posibles son imaginadas y negociadas, pero también activamente coconstruidas en relación con determinados contextos, a través de procesos de diseñar culturas y hacer futuros (Smith 2013; Ehn *et al.* 2014).

En este capítulo exploramos algunas preguntas epistemológicas centrales que conciernen a este tipo de conocimiento –conocimiento transformativo, creado en y a través de la acción y la interacción más que a partir de la observación y la reflexión por sí misma– para explorar y provocar un cambio intencional. Nos enfocamos en la emergencia e intervención como conceptos centrales de la antropología del diseño, y argumentamos que dichos conceptos están intrínsecamente conectados con un movimiento dialéctico de exploración, producción de conocimiento y transformación.



Nuestro objetivo es explorar las posibilidades de una antropología que se involucre con prácticas culturales emergentes como un modo de producir conocimiento que forma parte de, y por sí mismo constituye, prácticas transformativas (Suchman 2011). Haciendo esto intervenimos en los patrones culturales y prospectos para un futuro emergente, más que enfocarnos en las realidades sociales del pasado-presente, que es lo usual. Los conceptos de emergencia e intervención pueden ayudarnos a desarrollar aproximaciones teóricas sólidas al conocimiento a través de prácticas interventoras situadas, haciendo este tipo de preguntas: ¿de qué manera podemos desarrollar intervenciones desde la antropología del diseño para abrir perspectivas en un futuro emergente?, ¿cómo podemos diseñar antropológicamente caminos de conocimiento mediante la acción e intervención que sean etnográficamente significativos, válidos y efectivos?

Utilizamos el caso *Nativos digitales* para discutir los conceptos de emergencia e intervención y el rol del antropólogo en la antropología del diseño. *Nativos digitales* fue una investigación y experimento de exhibición que explora futuros posibles de herencia cultural en la era de la comunicación digital. El proyecto se creó a partir de procesos colaborativos durante más de ocho meses, en los que participaron antropólogos, diseñadores de interacción, curadores museográficos y un grupo de jóvenes de entre quince y diecinueve años de edad, quienes se involucraron en codiseñar una exposición interactiva basada en sus prácticas cotidianas con la tecnología digital (véase por ejemplo, Smith 2013; Smith e Iversen 2014). Describimos a continuación la manera en que la emergencia e intervención fueron centrales tanto para enmarcar los procesos y resultados de la antropología del diseño, como el conocimiento producido. Primero, trabajamos en el concepto de emergencia y su importancia central para desarrollar una teoría fundada en la antropología del diseño.



## Explorando lo emergente

La pregunta sobre realidades culturales y sociales emergentes presenta un reto mayor para la antropología actual. Según Rabinow (2008: 3), la antropología se ha enfocado predominantemente en estudiar la manera en que la sociedad o cultura se reproduce a sí misma a través de las instituciones, el trabajo simbólico, las relaciones de poder, etcétera. Pero también existen fenómenos que son emergentes: “Es decir, fenómenos que solamente pueden ser parcialmente explicados o comprendidos por modos previos de análisis o prácticas existentes. Dichos fenómenos, se deduce, requieren un modo distintivo de aproximación, un despliegue de conceptos apropiados, y ciertamente, diferentes modos de representación” (4). En una discusión con George Marcus sobre diseños para una antropología contemporánea (Rabinow *et al.* 2008: 64), Rabinow se refiere al mismo problema: “La tarea es inventar conceptos para hacer visible lo que está emergiendo. Esto necesita una distancia crítica del presente, y dicha distancia, al menos en parte, se obtiene a través del uso apropiado de herramientas analíticas”.

Pero, ¿cuáles son estas herramientas y, de hecho, qué entendemos por emergente? En un nivel básico, podemos argumentar que la realidad social está siempre en un estado emergente. Este punto de vista ha sido desarrollado por el filósofo pragmático Mead (2002 [1932]). Según el autor, el presente es siempre el verdadero sitio (*locus*) de realidad: toda existencia está situada en el presente. Una característica central del presente es que está moviéndose continuamente, evolucionando del pasado al presente y continuando en uno nuevo: en resumen, el presente está siempre en un estado emergente. Mead no se propone negar la realidad del pasado ni la del futuro, sino que enfatiza que el pasado y el futuro no son entidades independientes, sino accesibles solo como dimensiones del presente. Dicho autor argumenta: “Dado un evento emergente, sus relaciones con procesos antecedentes se convierten en condiciones o causas. Dicha situación es un presente. Marca y en cierto sentido selecciona lo que ha hecho posible su peculiaridad. Crea con su unicidad un pasado y un futuro” (52; cf. Otto 2013: 66; Otto y Smith 2013: 17).



Desde la perspectiva de Mead, la emergencia es una cualidad fundamental de la realidad social. Pero dicha cualidad está pobremente reflejada en nuestras metodologías de investigación. Como se ha mencionado, la antropología ha puesto mayor atención en lo que es y no lo que podría ser, y ha tenido mayor interés en la manera en que las sociedades son reproducidas que en el modo en que son transformadas. Pero si aceptamos la perspectiva de Mead sobre el presente, la reproducción también debería ser vista como una modalidad de lo emergente. Según Mazé (2016), el futuro emergente nunca está vacío; siempre está cargado de entornos previamente construidos, cosas y herramientas y, deberíamos añadir, por instituciones sociales y categorías culturales que impactan en el espacio de lo posible. Estrechando la emergencia de nuevas formas culturales y sociales como una modalidad particular del presente que continuamente está emergiendo, la pregunta central permanece, ¿de qué manera podemos explorar e identificar estas nuevas formas emergentes desde la antropología del diseño? Según Rabinow, dicha forma de práctica antropológica se define a través de lo que denomina un modo de atemporalidad virtual.

La diferencia entre un modo de potencialidad y lo que Deleuze ha denominado un modo de virtualidad consiste en que la potencialidad actualiza un estado, una cualidad, o una forma que es ya inherente o residente en el ser, cosa, o proceso bajo consideración. El modo de virtualidad no toma parte directamente en este mundo metafísico. Opera de manera adyacente a él, moviéndose junto a sus potencialidades y actualidades de modo que éstos puedan ser tomados y refractados en otra forma. Lo virtual es otro modo. Es decir, lo virtual como opuesto a lo potencial es un modo repleto de cosas reales y procesos por ser redirigidos, removidos de su curso habitual (Rabinow 2008: 49-50).

Tanto Rabinow como Marcus parecen estar buscando un modo de virtualidad, con una distancia adyacente y crítica a través del desarrollo de conceptos críticos durante el *proceso* del trabajo de campo etnográfico, que están de algún modo fuera de sincronía con la realidad estudiada. Según Marcus esto sucede a través de la “modulación de tempos” (Rabinow *et al.*



2008: 74), un término que puede referirse tanto a la lentitud del proceso etnográfico (Marcus 2013) como a la recursividad de las formas de trabajo de campo colaborativas y experimentales (véase a Marcus 2016). Rabinow, apoyado por Marcus, subraya la “atemporalidad” de la etnografía, con lo cual marca una “distancia crítica del presente, que busca establecer una relación con el presente diferente de la opinión dominante” (Rabinow *et al.* 2008: 59). Mientras nosotros somos completamente empáticos con los distintos modos en los que las temporalidades puestas en juego, permiten y definen el trabajo de campo etnográfico, incluyendo la lentitud y la creación de una distancia crítica (véase también Otto 2013; Dalsgaard y Nielsen 2013; Otto 2016), aquí exploramos un modo ligeramente diferente de atemporalidad virtual que puede revelar lo emergente en el contexto de la antropología del diseño. Lo que aquí sugerimos es que las intervenciones desde la antropología del diseño podrían funcionar para condensar o acelerar el tiempo con el objeto de explorar y comprender lo emergente, así como futuros potenciales e imaginarios que podrían sostenerse, en otras palabras, para hacer experimentos virtuales de lo emergente.

Esto ocurrió a través de la creación de una exposición interactiva, *Nativos digitales*, con un grupo de jóvenes que, durante el limitado tiempo del experimento, exploraron formas culturales emergentes de la vida cotidiana y el potencial del patrimonio cultural digital en un contexto occidental, danés. Como exposición, nuestra intervención fue virtual y adyacente a las formas culturales emergentes que deseábamos investigar, y con las cuales queríamos experimentar, a fin de desarrollar imaginarios alternativos de patrimonio cultural en una era cada vez más digital. Lo que puso en evidencia la exposición es que nuestro experimento virtual demostró un potencial (real) –aperturas y reflexiones acerca de un futuro posible actualizado en la intervención de la exposición y acerca del proceso colaborativo que la antecedió–. Describimos a continuación la manera en que trabajamos con la emergencia e intervención para cocrear posibilidades para el futuro patrimonio cultural en una era digital.



## Transformando culturas digitales emergentes

El objetivo de la exposición, de carácter experimental, *Nativos digitales* fue explorar caminos para que los museos puedan involucrar a las audiencias en propuestas acerca del patrimonio cultural en la era digital. Este proyecto de investigación buscaba generar conocimiento sobre posibles convergencias entre la antropología y el diseño participativo en procesos de investigación a través del diseño. El proyecto se inició en un ambiente colaborativo de investigación que involucraba diseñadores de interacción y desarrollo de tecnologías avanzadas, un museo con amplia trayectoria en patrimonio cultural y un departamento académico de antropología social. Como diseñadora-antropóloga a cargo del proyecto, Smith definió y dispuso las condiciones para la investigación y el marco exploratorio del proyecto, de manera que desafió tanto las aproximaciones existentes de curaduría museográfica y el rol de antropólogos y diseñadores en los procesos de diseño.<sup>2</sup> Más que enfocarse en desarrollar nuevas formas de comunicación digital basadas en las ya existentes –tanto en términos materiales como temporales– o en concepciones de patrimonio cultural y de curaduría dentro del museo, el proyecto *Nativos digitales* tomó como punto de partida a las audiencias jóvenes y sus culturas digitales de la vida cotidiana fuera del museo. Lo antedicho cambió el centro del objeto de investigación, que no se centró en la tecnología para mejorar la comunicación de patrimonios, sino que se orientó a explorar “lo digital” como un fenómeno cultural y social emergente.

Contrario a las suposiciones generales, y a los mitos sobre el conocimiento tecnológico de los jóvenes [*Tech-savvy youth*] (Prensky 2001; Palfrey y Gasser 2008), la aproximación etnográfica de este proyecto y las actividades de diseño revelaron una imagen más fragmentada,

<sup>2</sup> El proyecto Nativos digitales se llevó a cabo durante un año, entre 2010 y 2011, tiempo durante el cual Smith se desempeñó como diseñadora-antropóloga responsable del diseño y ejecución, mientras Otto fungió como supervisor principal y líder del proyecto comparativo de “Innovación en Patrimonio Cultural de la Comunicación” [Innovation in Cultural Heritage Communication], financiado por la Agencia Danesa para la Ciencia, Tecnología e Innovación [Danish Agency for Science, Technology and Innovation], con clave 645-08-0120. El proyecto Nativos digitales también formó parte del Centro para la Vivienda Digital Urbana, financiada por el Consulado Danés para la Investigación Estratégica [Danish Council for Strategic Research], con clave 2128-07-0011.



íntimamente incrustada en las particularidades de las prácticas cotidianas de los adolescentes (Ito *et al.* 2010). Los adolescentes no se conciben a sí mismos como “nativos digitales” con prácticas o tradiciones particulares, y tampoco se identifican de manera inmediata con el concepto. Tanto sus prácticas cotidianas como su participación en el proceso de diseño, revelaron fuertes aspectos de atracción, así como críticas, hacia el uso de las tecnologías que los rodean. La investigación de campo en sus propios entornos y las exploraciones colaborativas de lo digital, dieron lugar a un modelo de exposición que les permitiera interactuar con diseñadores de interacción, y desde allí, estas relaciones fueron exploradas, negociadas y experimentadas. El marco particular de colaboración en esta etapa fue crítico y exploratorio, tanto con la intención de dirigirse y moverse más allá de los mitos compartidos y suposiciones sobre las nuevas generaciones digitales (prevalcientes también en los curadores y diseñadores de interacción participantes) a través de la exploración de particularidades situadas en siete jóvenes daneses.

Los adolescentes seleccionados para este proyecto representaban diversas formas de interacción cotidiana con lo digital –desde personas involucradas con la producción cultural de fotografía y cine artístico, a través de activismo político y cultural, hasta la formación de identidad mediante blogs de moda, juegos, o interacción a través de plataformas de medios sociales–. Las tecnologías se solían utilizar como fondo y referencia tácita por los mismos adolescentes, tanto como forma de interacción cotidiana, como por la falta de reflexión y lenguaje con respecto a la influencia de estas tecnologías en sus prácticas cotidianas. Con excepción de dos adolescentes del género masculino que tenían un interés explícito en la tecnología que iba más allá de las interfaces de las computadoras, los celulares y los dispositivos de juego, el resto de los jóvenes solían dar significados específicos al uso de las tecnologías, que dependían de sus intereses e identidades sociales. Una joven interesada en las bellas artes tenía una apasionada relación con sus dispositivos iMac y era una entusiasta usuaria de Facebook, pero hacía una clara separación entre su uso social (diario) de Facebook y su pasión privada por el cine y la estética en su modo de archivar y organizar datos, tiempo e intereses. Un varón interesado en la moda invertía mucho



tiempo buscando y coleccionando imágenes y materiales para su blog de moda, con la intención de inventar y proyectar esa identidad de manera creativa. Dos féminas apreciaban sus computadoras y teléfonos celulares obsoletos, la materialidad física de las grabaciones analógicas de video y la experiencia de pasar las páginas de un libro, mientras utilizaban lo digital como oportunidad para desarrollar sus intereses visuales y estéticos, así como sus conexiones sociales. En el proceso se permitía que emergieran y tomaran nueva forma las reflexiones sobre dichas prácticas digitales, valores, y sus complejas relaciones con aspectos sociomateriales cotidianos.

Más que meramente desarrollar una comprensión acerca de los “mundos digitales” de los adolescentes, nuestro objetivo era explorar activamente y cocrear imaginarios y expresiones de estos mundos. A través de las relaciones colaborativas entre los jóvenes, la diseñadora-antropóloga y el curador, los adolescentes se dieron cuenta de sus posturas como sujetos digitales en y de la sociedad contemporánea. Exploraron dichas posiciones subjetivas mediante discusiones dirigidas sobre objetos y hábitos digitales, bocetos y desarrollo de conceptos materiales. Esto les permitió exteriorizar intereses e ideas, y funcionó como un medio para involucrar a los diseñadores en sus reflexiones. La investigación etnográfica (observación y entrevistas semiestructuradas) en los contextos cotidianos de los adolescentes se condujo en paralelo y revelaron signos de su cultura digital situada. Las propiedades tradicionales de las exposiciones de patrimonio cultural sirvieron de trasfondo. En su lugar, una lista de principios fue creada para el proyecto, dirigiendo un enfoque común fuera del museo, de la experiencia “individual”, del patrimonio “formal”, así como del espacio “estático” y confinado de exposición, hacia una concepción dialógica y abierta de la exhibición como una experiencia “procesual” e “híbrida”, que de manera central “involucró” a la audiencia y tomó como punto de partida las prácticas culturales cotidianas continuamente emergentes (Smith e Iversen 2014). Mediante la creación de dicho marco de trabajo, los diseñadores y curadores fueron instados a involucrarse activamente en la vida cotidiana e intereses de los jóvenes, así como en los artefactos tecnológicos y conceptos curatoriales en proceso (usualmente) controlados por éstos últimos.



A través de marcos de colaboración continua desde la antropología del diseño, usando los signos y materiales de estos encuentros para navegar en el proceso, cocreamos nuestro propio campo etnográfico. Exploramos –desafiamos e interrumpimos– tanto las prácticas emergentes digitales de las culturas de los jóvenes y las tecnologías interactivas al frente de la “innovación” tecnológica, así como las fronteras de participación del usuario y la intervención de la audiencia experimentada por los investigadores del diseño y curadores. Como resultado, las prácticas digitales emergentes funcionaron como objeto y sujeto de investigación y proceso de diseño. Este objetivo extendido nos permitió usar el carácter pasajero del presente como material etnográfico para reimaginar futuros potenciales de patrimonio digital. El marco situado intencionalmente invirtió no solo la temporalidad tradicional (pasado) y material (objeto) del patrimonio cultural, y el enfoque en conceptos tecnológicos y artefactos para diseñadores, sino también los mitos que rodean las prácticas de las tecnologías emergentes, mientras abría campos de posibilidad para futuros proyectos de diseño.

### Futuros andamios a través de la intervención

Los investigadores del diseño y los antropólogos se dirigen cada vez más hacia las complejas relaciones entre cultura, tecnología y diseño (Dourish y Bell 2011; Balsamo 2011; Drazin 2013). Un eje central de dichas contribuciones es que el diseño no es meramente un sitio de producción tecnológica, sino un importante proceso de producción y reproducción cultural. La cultura no es simplemente un estado del presente desde el cual son proyectados nobles artefactos tecnológicos. Según Balsamo (2011: 11), siguiendo a Bourdieu (1984), la cultura es tanto un recurso para, como el resultado del proceso de diseñar. Desde esta perspectiva, las tecnologías se convierten no solamente en simples objetos digitales por ser diseñados, sino en ensambles de personas, materialidades, prácticas y posibilidades que pueden ser experimentados a través de distintos caminos. Como dice Basalmo, sin embargo, “para transformarlas requieres el empleo de un



marco de trabajo que pueda identificar las complejas relaciones entre todos estos elementos” (31).

Como vimos en el contexto de *Nativos digitales* y según lo que describen Dourish y Bell (2011), las mitologías son frecuentemente agentes que determinan la manera en la que los futuros digitales son imaginados y producidos en el contexto de la innovación tecnológica. Como dichos autores argumentan, los mitos en los campos de la computación ubicua, impulsan ciertas ideas de desarrollo tecnológico “en gran parte, del mismo modo en que los mitos otorgan a las culturas humanas caminos para comprender el mundo y celebrar sus valores” (4). Se trata de comprender que el modo de encuadrar e intervenir en estos imaginarios y concepciones culturales tiene efectos materiales en los que la antropología del diseño puede jugar una parte importante en la producción y reproducción cultural.

Las intervenciones del diseño son un espacio común en la investigación y práctica del diseño participativo, usualmente sostenidos por un rango de herramientas y marcos de trabajo (por ejemplo, exploración, ideación y prototipado) que permiten intervenciones colaborativas con objetos y sujetos de diseño (Simonsen y Robertsen 2013; Binder *et al.* 2011; Koskinen *et al.* 2011). Pero la interconectividad de los aspectos digitales y socioculturales incrementa la complejidad y el desorden de la producción cultural cotidiana, en la que se incrustan estos procesos de intervención. Los antropólogos han sido muy ambivalentes sobre involucrarse en dichas prácticas interventoras del diseño (o de los diseños) más allá de la reflexión crítica (Hunt 2011). Principalmente, han realizado pequeños experimentos disruptivos o intervenciones sociales en campo, o entre los mismos investigadores, con el objetivo de provocar nuevas percepciones en las realidades existentes (Leach 2010; Fortun 2012; Willerslev, Marcus y Meinert 2017).

En el contexto de la antropología del diseño, la intervención va más allá de los comentarios críticos o (auto)reflexivos. Pueden ser vistos como una forma de trabajo de campo transdisciplinaria, utilizando la intervención como andamiaje de transformaciones potenciales. Esto involucra la aplicación de teoría antropológica para extender el



objeto de diseño más allá de un interés por un cambio social, así como para actuar en roles complejos y dinámicos como investigadores, facilitadores y codiseñadores de posibles futuros (véanse: Smith 2013; Halse y Boffi 2016). Esta extensión reflexiva en el campo de la investigación, tanto de la antropología como del diseño, es particular del enfoque de la antropología del diseño, ya que se encarga de remarcar el “campo” o “terreno del diseño” desde la perspectiva de ambas disciplinas. Binder *et al.* (2011) hacen un aporte importante al concepto de espacio de diseño, transitando de un espacio confinado en el que los profesionales diseñan y crean objetos particulares y productos, a terrenos creados por movimientos iterativos y representaciones transformativas de las varias disciplinas involucradas en la colaboración. Esto cimienta un camino hacia una perspectiva del campo del diseño de espacio extendido y descentralizado –intervenir y experimentar con contextos sociales, digitales y materiales en y a través de un modo virtual– un espacio en el que el devenir de ciertos futuros potenciales y virtuales emerge. Dichos desarrollos representan un cambio con respecto a la predictibilidad de la práctica del diseño y la comprensión taxonómica de la cultura, hacia la habilitación y el devenir de futuros potenciales y el desarrollo de futuros situados (Binder *et al.* 2011; Ehn *et al.* 2014) que pueden ser negociados y actuados a través de procesos socio-materiales de intervención desde la antropología del diseño. Los contextos que caracterizan estas intervenciones no son “salvajes” ni “externos” al proceso y espacio de diseño. Son situaciones y contextos entretejidos entre el trabajo de campo y el diseño.

La investigación etnográfica no cesa con la intervención del diseño, sino que estas formas experimentales de investigación antropológica generan nuevos caminos de construcción de objetos y sitios de trabajo de campo en sí mismos. La aproximación de la antropología del diseño consiste en movimientos improvisados y recursivos en los cuales el presente emergente se mueve hacia la investigación etnográfica, mientras que al mismo tiempo, forma bases imaginarias desde las cuales conceptos mutuos y especulativos pueden ser desarrollados en el campo (Marcus 2012). Más que solamente a través de datos empíricos y análisis, las intervenciones producen teoría mediante su reverso, como Marcus (2016) argumenta;



la teoría aquí es comprendida como una forma primaria y dialógica de información y pensamiento “localizada en los sitios y situaciones del trabajo de campo”.

Nuestra perspectiva concuerda en que es central para la antropología del diseño enfocarse en los procesos dinámicos de producción y reproducción cultural, y que éstos son explorados mientras emergen (como modos de potencialidad) mediante procesos performativos de intervención y experimentación (en un modo virtual). Dichos encuentros se basan en una sensibilidad ampliada (política, ética, material, etcétera), contextos que importan, formados por intenciones e intereses particulares que son experimentalmente puestos en escena (Koskinen *et al.* 2011). En lugar de enfocarse en artefactos o resultados específicos, los contextos y procesos de intervención de la antropología del diseño son abiertos, centrados en problemas emergentes de producción del conocimiento a través de interacciones colaborativas y materiales.

### La exposición como experimento virtual a través de la intervención

El experimento *Nativos digitales* puede ser visto como un movimiento inherente de las exploraciones situadas de la cultura digital extendiéndose más allá del museo, a un proceso de intervención y experimentación en lo emergente. Los mitos acerca de las nuevas generaciones, que sostienen que están comprometidas de manera particular con el uso cotidiano de, por ejemplo, las redes sociales o las aplicaciones tecnológicas en los museos (Parry 2010), nos impulsaron a realizar un experimento virtual, utilizando el concepto de nativos digitales para provocar el potencial y la heterogeneidad de una forma cultural emergente (hacia futuras formas de patrimonio digital cultural). Por lo tanto, la intervención antropológica y el marco crearon un virtual y prematuro modo de investigación. Prematuro, porque utilizó una categoría de identificación –nativos digitales– que no formaba parte de la cultura emergente estudiada, y virtual porque la exposición era una forma cultural adyacente, más que parte de las realidades emergentes.



En un nivel micro, cada investigación y actividad de diseño del proyecto fue considerada, anticipada, planeada, interrumpida, reflejada y actuada. La complejidad del proceso, que centralmente involucró de veinte a treinta interesados, implicó que los puntos de vista de los participantes sobre lo que se estaba desarrollando fueran siempre situados e incompletos. Además, las perspectivas heterogéneas de diferentes participantes y sus diálogos se convirtieron en puntos centrales del proceso de intervención. Las vidas digitales de los adolescentes fueron el punto de enfoque principal y un campo de exploración para los jóvenes y los antropólogos. Las tecnologías interactivas y las concepciones participativas de la audiencia fueron enfatizadas por los diseñadores de interacción. Sin embargo, los adolescentes tenían poca o nula experiencia con las tecnologías interactivas, y frecuentemente encontraron la atención de los diseñadores por modos y significados de interacción demasiado abstractos y poco interesantes para sus propios intereses como si fueran una audiencia desconocida.

La estrategia de la antropología del diseño fue generar un proceso dialógico de interacción, en la cual los adolescentes y diseñadores trabajaran en grupos de manera colaborativa en la generación de nuevas perspectivas e imaginarios, para desarrollar una serie de instalaciones interactivas (Smith e Iversen 2014). En el proceso, oscilamos entre grandes talleres de diseño colectivo y trabajar con grupos más limitados, permitiendo que emerjan las inquietudes, entre y a través de, la multiplicidad de agendas de los diferentes interesados, pero también con la intención de darles orientación a cada uno a través del proceso. En los grupos, Smith fungió como mediadora entre los intereses profesionales de los diseñadores y las perspectivas personales de los jóvenes. Más allá de los grupos, su rol era dar forma y dirección a la exposición y al proceso de investigación.

Establecer estos terceros espacios (Muller 2002) fue una manera de explorar y crear expresiones alternativas entre las vidas digitales de los adolescentes y los intereses de investigación de los diseñadores de interacción. Este método reveló, por ejemplo, cómo lo digital en los mundos de los adolescentes está enredado en modos complejos de relaciones situadas entre



pares, con intereses en cine, moda, trabajo político, etcétera, en los cuales la tecnología solo pone de moda los significados o modos de expresión. También hizo evidente el modo en que los diseñadores se visualizaban a sí mismos como similares a (los mitos de) los nativos digitales, dada la experiencia que tienen con las tecnologías avanzadas, que incluso afectan sus decisiones en el proceso de diseño cuando dan forma a prototipos digitales. Estos aspectos fueron puestos de manifiesto a través de la interacción colaborativa y material, y constituyeron un sitio etnográfico y material para los antropólogos y participantes que trabajaron de manera conjunta en la búsqueda de resultados comunes.

En ciertos puntos, la estrategia de diálogo y circulación se discutió entre los participantes, ya que insistía en modos alternativos de interacción transdisciplinaria. Sin embargo, también creó un marco de trabajo abierto en el cual nuevas perspectivas eran codesarrolladas iterativamente, usualmente en modos no anticipados. En un grupo, dos mujeres y dos diseñadores de interacción se hicieron cargo del proceso en función de alcanzar lo que sería un concepto común: las jóvenes enfatizaban que su propia producción de un video artístico era escasamente representativo para la audiencia, mientras que los intereses de los diseñadores estaban en el uso de resultados visuales como datos materiales en un marco de trabajo más amplio que les permitiera interactuar con la audiencia. Las negociaciones entre estas dos posturas, presionando abiertamente o interactuando sutilmente, contextualizaron las representaciones a través de la tecnología digital y abstrajeron conceptos de compromiso, aunque el proceso fue polémico. Aquí, el rol de Smith era introducir continuamente diálogos para encontrar apertura entre estas distintas posturas de modo que les permitiera encontrar visiones alternativas por emerger. Las dos adolescentes lo expresaron en una situación crítica que se presentó en un taller con los diseñadores:

“Yo solo no puedo creerlo... ¿qué fue eso?”. Una chica estalla antes de que las pesadas puertas frontales del edificio de sus socios diseñadores se cierren detrás de ellos. Las dos adolescentes rápidamente encienden un cigarrillo y se recargan en la pared de ladrillo trasera, con las cabezas



mirando al cielo. “Se supone que los diseñadores deberían ayudarnos a realizar nuestra idea, pero solo intentan despedazarla. No sé qué diablos están haciendo”.

El reto concreto, dado que nosotros hicimos un esfuerzo por tomar las posturas epistemológicas y culturales de todos los participantes seriamente, fue escudriñar las suposiciones y perspectivas acerca de lo digital (como, por ejemplo, asumirnos meramente en términos de representación), así como las percepciones con respecto a los “deseos” de las personas por participar (a través de particulares modos de interacción). La naturaleza del proceso significó que el rol de Smith fuera insistir en una interacción dialógica, y constantemente responder a los eventos a desarrollarse para intervenir y orientar (Nelson y Stolterman 2012). Los talleres conjuntos se realizaron con la intención de interpretar los distintos prototipos desarrollados en el proyecto –primero, en la cercanía de las premisas de tecnología avanzada, luego en un lugar de exposición vacío–. A través de estos eventos, la exposición gradualmente surgió como concepto común y tercer espacio entre los participantes, y recibimos una retroalimentación inesperada a cada una de las cinco instalaciones digitales. Por ejemplo, la instalación “Retratos” presentada por dos jóvenes adolescentes del género femenino y dos diseñadores de interacción después de un tiempo de confusión sobre la dirección del trabajo, fue recibida positivamente precisamente por su estética y sutil forma de interacción, más poética e imaginativa que las otras instalaciones. La proyección de gran formato de una joven y su pasión por leer libros permitía relacionarse con ella a través de movimientos de cuerpo ocultos frente a la pantalla.

Basados en las previas discusiones uno a uno entre las jóvenes y el diseñador, dichos encuentros generaron perspectivas alternativas que fueron incluidas en discusiones posteriores con el grupo acerca de las posibilidades para su instalación. Dichos diálogos y las continuas exploraciones materiales fueron las bases para coarticulaciones acerca de intereses comunes: ¿qué modos de interacción generó el código tecnológico?, ¿qué colores y efectos podrían representar estados de ánimo particulares en las vidas de los adolescentes?, ¿de qué manera los videos



y fragmentos combinados se convertían en elementos que pudieran “enganchar” a la audiencia?, y ¿cómo podrían las narrativas faltantes crear nuevas reflexiones sobre lo que significa “lo digital” para las nuevas generaciones? Dichos problemas cambiaron el enfoque orientado a soluciones específicas de diseño hacia el andamiaje de diálogos, además de proveer ricos contextos de interacción mediante los cuales determinar qué percepciones de lo posible podrían desarrollarse. Fue mediante estos continuos microactos dialógicos –de pericia relacional (Dindler e Iversen 2014) y de establecer puntos de discurso (Rabinow 2008; Kjærsgaard 2011) dentro del proceso de diseño– que se formaron las conexiones e imaginarios entre las culturas digitales, las tecnologías interactivas avanzadas y el patrimonio cultural futuro. Como resultado de las perspectivas de las dos adolescentes, una estética visual particular y expresiones emocionales de las vidas de los jóvenes se pusieron en primer plano, mientras el uso racional de la tecnología fue el trasfondo de la instalación “Retratos”. Por su parte, los diseñadores, insistieron en una fragmentación deliberada del video lineal, y desarrollaron nuevos modos de interacción con el contenido específico a la mano. Dentro del marco de trabajo de interacción dialógica, dichas restricciones generaron espacios colaborativos para que emerja la creación de nuevos conceptos.

## Culturas del futuro

Diseñar un futuro posible a través de procesos descentralizados de investigación y experimentación implica visualizar un pasado posible, extendiendo el horizonte temporal en ambos sentidos, hacia adelante y hacia atrás (Otto 2016). En el proyecto *Nativos digitales* argumentamos que fue a través del montaje de una intervención concreta –en un modo virtual– que fueron definidos y experimentados futuros particulares y pasados, con y en el acto de, cocreación de una exposición.

La exposición final incluía cinco instalaciones interactivas que utilizaron tecnología digital avanzada, creando diversas formas de



interacción con la audiencia. El proceso dialógico que guió la exposición se continuó dentro de la misma, ahora enmarcado en el entorno híbrido del espacio del museo (véase Smith 2013; Iversen y Smith 2012). Aquí, la exposición surgió como otra manifestación del paisaje virtual creada durante el proceso de diseño. Las diferentes instalaciones contenían fragmentos curatoriales de audio producido y repositorios de la vida cotidiana de los adolescentes, en los cuales la audiencia podía interactuar física y socialmente a través de proyecciones a nivel del piso, rastreo avanzado e interacción táctil.

La instalación “Océano digital” se visualizó como una llamativa proyección a nivel del piso, permitiendo a los visitantes explorar material digital en línea y plataformas móviles –actualizaciones de Facebook, fotos privadas, mensajes de texto, etcétera– parándose en las imágenes flotantes. La instalación creó la ecología central para la exposición, dibujando materiales de la vida de los siete jóvenes participantes, y conectándolos con otras instalaciones, por tanto, creando un caleidoscopio de perspectivas en el mundo digital contemporáneo. De este modo, la exposición provocó que la investigación continuara abriendo nuevas reflexiones culturales, más que comunicando el conocimiento formalizado. Nuestro interés aquí es destacar que estas experiencias e imaginarios surgieron de un tercer espacio colaborativo en el proceso de diseño y continuaron dentro del tercer espacio de la exposición, en el cual el espectador se convirtió en cocreador de experiencias e imaginarios culturales.

Pisar, bailar o saltar en imágenes flotantes, estos modos de interacción físicos y sociales permitieron que las personas exploraran y cocrearan significados únicos a la exposición *in situ*. Una mujer de alrededor de cuarenta años comentó “es increíblemente visual, y es una experiencia pisar sobre algo para alargarlo. [...]. Que esto se convirtiera en una pared para pintar, que estuviera solo colgando ahí, como parte del muro. Aquí puedes caminar alrededor para crear tus propias pequeñas obras, en el piso”. La naturaleza exploratoria de la exposición, creó un marco en el que las personas podrían posicionarse a sí mismas dentro. Para muchos visitantes este fue un espacio poderoso para experimentar la exposición a partir de su propia interacción, lo que les proporcionó reflexiones y



experiencias alternativas de tecnología. Una mujer de aproximadamente treinta años dijo, “ser captada en y por la tecnología fue una sensación rara para mí. [...] Realmente no puedo imaginar cómo hicieron esto. Es precisamente porque la tecnología obtiene algo más dibujado. Pienso que esa es la esencia: sentir que hay una presencia humana aquí”. Dichas experiencias mostraron que algunas intenciones de las colaboraciones dialógicas en el proceso de la antropología del diseño emergieron como parte del carácter especial de la exposición.

Durante la exposición, Smith deliberadamente puso en primer plano el rol de los adolescentes y su presencia física como anfitriones informales. La interacción directa entre los jóvenes y la audiencia, desde los compañeros de escuela hasta los amigos, visitantes adultos, y la prensa, generaron significados culturales sobre ser digital, producto del activo intercambio y negociación. Esto sucedió mientras mostrábamos a las personas cómo interactuar con la exposición, escuchando las reflexiones de otras personas sobre sus propias relaciones con la tecnología mientras interactuaban con las instalaciones o mientras les hacíamos preguntas sobre la manera en que dichas ideas y conceptos surgieron a través del proceso de diseño. La interacción cambió el rol de los adolescentes, de ser participantes del proceso de diseño, a convertirse en sujetos y agentes dentro de la exposición. A través de este proceso, los jóvenes se percibieron a sí mismos como grupo o categoría: temporalmente se convirtieron en nativos digitales mediante la apropiación de una identidad de agencia potencialmente representativa de una cultura digital emergente (Otto 2016). Simultáneamente, la naturaleza dialógica de las instalaciones interactivas transformó a la audiencia de ser espectadores que reciben conocimiento formal, a sujetos comprometidos utilizando sus posiciones dentro de este espacio híbrido para generar experiencias y narrativas culturales acerca del (o los) mundo(s) digital(es) a la mano.

Siguiendo las perspectivas de Mead y Rabinow, el modo virtual de exposición se realizó a través de interacciones dialógicas entre personas, tecnología y los materiales del presente. Esto creó una forma especial de emergencia mediante la interacción activa de las mismas audiencias. En este sentido, la exposición fue visualizada (no como un resultado de diseño)



sino como el producto conjunto de elementos fragmentados, utilizando lo digital como material cultural dinámico para interactuar y reflexionar. Esto provocó nuevas experiencias a través de la interacción dialógica con las instalaciones y con otras audiencias, conectándolos con reflexiones acerca de su propio uso de la tecnología, en el pasado y presente, así como en el futuro. Además, la exposición y el conocimiento generado no fueron menos reales o auténticos que otras representaciones de la cultura digital. Aunque como sitio virtual de interacción y transformación, la exposición creó un distintivo, “premature” y adyacente modo de conocer acerca de futuros posibles en y del museo.

### Emergencia e intervención en la antropología del diseño

Argumentamos que intervenir en las realidades sociales es el objetivo de la búsqueda de un posible cambio, incita a los antropólogos a participar activamente en procesos de emergencia, diálogo y codiseño. Este tipo de hacer futuro, de cocrear activamente aspectos de cultura y tecnología, es central para el tipo de intervención que hemos esbozado para la antropología del diseño. En nuestro caso, la contribución a la antropología del diseño fue dibujar parcialmente en las personas, contextos y relaciones, conectadas a culturas digitales situadas y emergentes, así como activamente volvernos parte de estos mundos e imaginarios para enmarcar y facilitar los encuentros dialógicos, resultado en experimentos colaborativos en un modo virtual. Dichos experimentos, adyacentes a, y parcialmente fuera de sintonía con, lo actual, hacen camino a varias coarticulaciones de lo potencial. En otras palabras, crean etnografías de lo posible.

En el proyecto *Nativos digitales*, el marco antropológico del proceso de diseño y de exposición fue un medio de exploración de aspectos de una emergente cultura digital, y de crear concepciones entre estas características emergentes y concepciones del patrimonio digital cultural en un amplio contexto social. La exposición al principio creó una manifestación



temporal de la cultura digital y fue cocreadora del proceso de investigación para experimentar con futuros alternativos. Encuentros antropológicos como este no son meramente sitios de investigación cultural y material; se convierten en sitios de experimentación virtual con transformación cultural. Como tales, son procesos dialécticos y transitivos, formados con y entre tecnología, personas y culturas, que además producen y transforman concepciones y experiencias culturales.

Un enfoque desde la antropología del diseño en la emergencia e intervención podría brindar un acercamiento a la creación, en un modo virtual, de ensamblajes de conexiones, materialidades y potencialidades que nos permitan activamente darle forma a futuros posibles en el presente. Trabajando con la emergente cualidad de la vida social, más que guiando comprensiones sistemáticas y estableciendo “totalidades” culturales, estos procesos transitivos generan sus propios significados etnográficos como relaciones contextualizadas “hacia una conocida y cuidadosamente concebida incompletividad” (Marcus 2012: 28). Es, a través de estos movimientos situados y posicionamientos de emergencia e interiorización, que pueden surgir futuros alternativos, creando un estilo distinto de conocimiento a través de la práctica e interacción de la antropología del diseño.

## Referencias bibliográficas

- Anusas, M. y R. Harkness (2016), “Different Presents in the Making” en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds.), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 55-70.
- Balsamo, A. (2011), *Designing Culture: The Technological Imagination at Work*. Durham-London: Duke University Press.
- Binder, T., G. De Michelis, P. Ehn, G. Jacucci, P. Linde e I. Wagner (2011), *Design Things*. Cambridge, MA: MIT Press.



- Blomberg, J. y H. Karasti (2013), "Positioning Ethnography Within Participatory Design" en J. Simonsen y T. Robertson (eds.), *Routledge International Handbook of Participatory Design*. New York: Routledge, pp. 86-116.
- Bourdieu, P. (1984), *Distinction: A Social Critique of the Judgement of Taste*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Clarke, A. (2016), "The New Design Ethnographers 1968-1974: Towards a Critical Historiography of Design Anthropology" en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds.) *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 71-86.
- Dalsgaard, S. y M. Nielsen (2013), "Introduction: Time and the Field". *Social Analysis*, 57 (1): 1-19.
- Dindler, C. y O. S. Iversen (2014), "Relational Expertise in Participatory Design" en *Proceedings of the Participatory Design Conference*, 1. New York: ACM Press, pp. 41-50.
- DiSalvo, C. (2016), "The Irony of Drones for Foraging: Exploring the Work of Speculative Interventions" en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 139-152.
- Dourish, P. y G. Bell (2011), *Divining a Digital Future: Mess and Mythology in Ubiquitous Computing*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Drazin, A. (2013), "The Social Life of Concepts in Design Anthropology" en W. Gunn, T. Otto y Ch. Smith (eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London-New York: Bloomsbury, pp. 33-50.
- Ehn, P., E. Nilsson y A. Topgaard (eds.) (2014), *Making Futures: Marginal Notes on Innovation, Design, and Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Fortun, K. (2012), "Ethnography in Late Industrialism". *Current Anthropology*, 27 (3): 446-464.
- Halse, J. (2013), "Ethnographies of the Possible" en W. Gunn, T. Otto y Ch. Smith (eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London-New York: Bloomsbury, pp. 180-96.



- Halse, J. y L. Boffi (2016), “Design interventions as a Form of Inquiry” en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury.
- Hunt, J. (2011), “Prototyping the Social: Temporality and Speculative Futures at the Intersection of Design and Culture” en A. Clarke (ed.), *Design Anthropology. Object Culture in the 21st Century*. Wien-New York: Springer, pp. 33-44.
- Ito, M., S. Baumer, M. Bittanti, D. Boyd, R. Cody, B. Herr-Stephenson, H. A. Horst, P. G. Lange, D. Mahendran, K. Z. Martinez, C. J. Pascoe, D. Perkel, L. Robinson, C. Sims y L. Tripp, con contribuciones de J. Antin, M. Finn, A. Law, A. Manion, S. Mitnick, D. Schlossberg y S. Yardi (2010), *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Kids Living and Learning with New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Iversen, O. y Ch. Smith (2012), “Connecting to Everyday Practices: Experiences from the Digital Natives Exhibition” en E. Giaccardi (ed.), *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. London-New York: Routledge, pp. 126-144.
- Kjærsgaard, M. (2011), “Between the Actual and the Potential: The Challenges of Design Anthropology”. Tesis de doctorado, Denmark: Faculty of Arts, Aarhus University.
- Kjærsgaard, M. y T. Otto (2012), “Anthropological Fieldwork and Designing Potentials” en W. Gunn y G. Donovan (eds.), *Design and Anthropology. Anthropological Studies of Creativity and Perception*. Farnham: Ashgate, pp. 177-191.
- Koskinen, I., J. Zimmerman, T. Binder, J. Redström y S. Wensveen (2011), *Design Research Through Practice: From the Lab, Field and Showroom*. Waltham: Morgan Kaufmann/Elsevier.
- Leach, J. (2010), “Intervening with the Social? Ethnographic Practice and Tarde’s Image of Relations Between Subjects” en M. Candea (ed.), *The Social After Gabriel Tarde*. Abingdon: Routledge, pp. 191-207.
- Light, A. (2015), “Troubling Futures: Can Participatory Design Research Provide a Constitutive Anthropology for the 21st Century?”. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26: 81-94.



- Marcus, G. (2012), “The Legacies of Writing Culture and the Near Future of the Ethnographic Form: A Sketch”. *Cultural Anthropology*, 27 (3): 427-445.
- Marcus, G. (2013), “Afterword: Ethnography between the Virtue of Patience and the Anxiety of Belatedness Once Coevalness is Embraced”. *Social Analysis*, 57 (1): 143-55.
- Marcus, G. (2016), “Josting Ethnography Between Design and Participatory Art Practices and the Collaborative Relations It Engenders” en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury.
- Mazé, R. (2016), “Design and the Future: Temporal Politics of ‘Making a difference’”, en Ch. Smith, K. Vangkilde, M. Kjærsgaard, T. Otto, J. Halse y T. Binder (eds), *Design Anthropological Futures*. London: Bloomsbury, pp. 37-54.
- Mead, G. (2002 [1932]), *The Philosophy of the Present*. Amherst: Prometheus Books.
- Muller, M. J. (2002), “Participatory Design: The Third Space in HCI” en J. A. Jacko y A. Sears (eds.), *The Human Computer Interaction Handbook*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates, pp. 1051-1068.
- Nelson, H. y E. Stolterman (2012), *The Design Way: Intentional Change in an Unpredictable World*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Otto, T. (2013). “Times of the Other. The Temporalities of Ethnographic Fieldwork”. *Social Analysis*, 57 (1): 64-79.
- Otto, T. (2016), “History in and for Design”. *Journal of Design History*, 29 (1): 58-70.
- Otto, T. y Ch. Smith (2013), “Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing” en W. Gunn, T. Otto y Ch. Smith (eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London-New York: Bloomsbury, pp. 1-29.
- Palfrey, J. y U. Gasser (2008), *Born Digital: Understanding the First Generation of Digital Natives*. New York: Basic Books.
- Parry, R. (ed.) (2010), *Museums in a Digital Age*. New York: Routledge.
- Prensky, M. (2001), “Digital Natives, Digital Immigrants”. *On the Horizon*, 9 (5): 1-6.



- Rabinow, P. (2008), *Marking Time: On the Anthropology of the Contemporary*. Princeton-Oxford: Princeton University Press.
- Rabinow, P. y G. Marcus, con J. Faubion y T. Rees (2008), *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- Simonsen, J. y T. Robertson (eds.) (2013), *Routledge International Handbook of Participatory Design*. London-New York: Routledge.
- Smith, Ch. (2013), “Designing Digital Cultural Futures: Design Anthropological Sites of Transformation”. Tesis de doctorado. Denmark: Faculty of Arts, Aarhus University.
- Smith, Ch. y O. Iversen (2014), “Participatory Heritage Innovation: Designing Dialogic Sites of Engagement”. *Digital Creativity*, 25 (4): 254-68.
- Smith, Ch. y M. Kjærsgaard (2015), “Design Anthropology in Participatory Design”. *Interaction Design and Architecture(s) Journal*, 26: 73-80.
- Suchman, L. (2011). “Anthropological Relocations and the Limits of Design”. *Annual Review of Anthropology*, 40: 1-18.
- Willerslev, R., G. Marcus y L. Meinert (2017), “Obstruction and Intervention as Creative Methods in Anthropological Research”. *Ethnos: Journal of Anthropology*, 82 (5): 809-881.



Fotograma del documental *Unity through culture*  
2011  
Fotografía: Christian Suhr



# Historia en y para el diseño<sup>1</sup>

Ton Otto

Traducción de Mercedes Martínez González

## Diseño e historicidad

El presente artículo trata aspectos relacionados con la historicidad del diseño,<sup>2</sup> quiero decir, el uso de narrativas históricas e imaginarios como parte del proceso de creación de algo nuevo. Este material proviene del trabajo de campo antropológico en sociedades contemporáneas, occidentales y no occidentales. Con la intención de contener una perspectiva intercultural en los casos de estudio, utilizo una definición de diseño diferente al término utilizado generalmente en la disciplina de la historia del diseño. Mientras que el enfoque de la historia del diseño está en las sociedades industriales modernas y en la producción de objetos materiales (Walker 1989; Attfield 2000) trato al diseño de objetos solo como un aspecto de un diseño más completo de nuevas formas culturales. Sin embargo, considero que mi enfoque en los fenómenos no-materiales y su historicidad es pertinente para formular preguntas que tienen que ver con la historia del diseño y que podrían contribuir a discusiones sobre la relevancia de una perspectiva histórica del diseño como tal. Mi propuesta es que el estudio del uso de la historia en y para el diseño podría lanzar cierta luz en la relevancia y utilidad del estudio histórico del diseño.

Si bien que no hay dudas que el diseño en su forma moderna surgió como un aspecto de las sociedades industriales, es útil ampliar la definición de diseño con el fin de capturar cambios culturales y materiales intencionales a través de las sociedades en el tiempo y espacio. Existen un

---

1 (2016) "History In and For Design". *Journal of Design History*, 58-70.

2 Para una excelente discusión del término "historicidad" en la investigación etnográfica, véase Hirsch y Stewart (2005). Ellos utilizan la historicidad para referirse a construcciones situacional y culturalmente dependientes de las conexiones entre pasado, presente y futuro. Dichas construcciones varían en relación al tiempo, lugar y circunstancias (262).



número de diseñadores que toman una posición universal sobre el diseño, viéndolo como una capacidad especial que separa a la humanidad de la naturaleza. Por ejemplo, el reconocido diseñador Víctor Papanek dice:

Todos los hombres son diseñadores. Todo lo que hacemos, la mayor parte del tiempo, es diseñar, diseñar es básico en toda actividad humana. La planeación y el diseño de cualquier acto en función de un deseado y previsible fin constituye un proceso de diseño. Cualquier intento por separar el diseño, por hacerlo una cosa en sí misma, contradice el hecho de que el diseño es la matriz subyacente primaria de la vida (Papanek 1984: 3, 322).<sup>3</sup>

Dentro de la disciplina de la historia del diseño, eruditos como Judy Attfield (2000) han extendido el concepto de diseño más allá de la actividad de los diseñadores profesionales, para incluir el uso de productos industriales –como “objetos salvajes”– en actos de consumo, rehacer y vida cotidiana. Desde su perspectiva, los estudios sobre cultura material tratan con las maneras en que las personas dan sentido al mundo a través de los objetos, más que sobre las cosas en sí mismas. En particular, su discusión sobre formas de temporalidad es esclarecedora y directamente relevante para mi argumento en este artículo. Difiero de su perspectiva e incluyo el desarrollo del ritual, formas performativas y organizativas dentro de un concepto de diseño y también espero, como sugirieron Papanek y otros, extenderlo más allá de las modernas sociedades industrializadas. Sin embargo, los casos que utilizo en este artículo son todos contemporáneos, y dependen de la tecnología global disponible.

Este artículo tiene tres objetivos. El primero es que busco mostrar cómo, explícita o implícitamente, las imágenes del pasado son una dimensión necesaria para los diseños del futuro. El historiador del diseño Adrian Forty ha mostrado las contribuciones del diseño para hacer que cosas nuevas sean aceptadas por un público resistente al cambio, incluyendo referencias visuales explícitas del pasado (Forty 1986: 11-28).

---

<sup>3</sup> Para una discusión sobre una definición del diseño universalista, véase Otto y Smith (2013: 1).



Desarrollo este importante punto sugiriendo que todos los procesos de diseño incluyen, no solo una visión del futuro, sino del pasado, lo que los hace deseables en un posible futuro. El segundo objetivo de este artículo está directamente relacionado con este punto, en el cual busco demostrar que las visiones del futuro y del pasado crean posiciones del sujeto o identidades desde las cuales las personas pueden actuar como agentes en la búsqueda de cambios culturales y materiales. Esta proposición se relaciona con la discusión de Attfield acerca de los tiempos del diseño, en particular con la función de los tan mentados tiempos existenciales (Attfield 2000: 216-24). Aquí muestro cómo el tiempo existencial, o en mis términos, historicidad, es un factor importante en la diversidad del diseño experimentado por personas de diferentes culturas. Mientras que el diseño es una capacidad humana y una actividad universal, el modo en que se realiza tiene grandes variaciones culturales. Una dimensión crucial de dicha variación es la historicidad involucrada en la construcción de subjetividad y cambio. Finalmente, en este artículo trato el rol potencial de los antropólogos en los procesos de diseño, describiendo y analizando la manera en que los investigadores han intervenido en las transformaciones imaginadas, por lo que en distinta medida, se han convertido en codiseñadores. En particular, subrayo la manera en que los antropólogos han asistido a personas imaginando pasados relevantes que se convirtieron en parte del proceso de diseño.

Los tres casos de estudio que discuto conciernen a actuaciones culturales creativas que involucran un elemento de cambio intencional: un festival cultural en Papua Nueva Guinea que se llevó a cabo entre la Navidad y el año nuevo del 2006/2007; un ritual navideño del norte de Australia de 2009, incluyendo la producción de una instalación de video y dos exposiciones en los siguientes años; y la creación de una exposición digital interactiva en Dinamarca, en 2010. Mientras que los tres eventos creativos pueden ser clasificados como procesos de diseño, bajo la amplia definición que anteriormente se menciona, solo el último fue denominado explícitamente de este modo por quienes iniciaron la exposición como un proyecto de diseño, mientras que el segundo caso fue parcialmente concebido como una intervención de diseño. Los tres casos



tienen el elemento compartido de haber incluido intervenciones activas de antropólogos, aunque en diferentes niveles y con distintos significados. Antes de pasar a una descripción de los casos de estudios, bocetaré algunos elementos clave de la teoría que inspiraron mi enfoque, en particular del trabajo del filósofo pragmatista George Herbert Mead.

En su publicación póstuma *The Philosophy of the Present* [*La filosofía del presente*],<sup>4</sup> Mead (2002 [1932]) desarrolla una comprensión particular de la temporalidad y la conciencia basada en una de sus ideas filosóficas centrales en la que dice que la realidad humana, incluyendo la conciencia, emerge en acción. Según Mead, el presente es el verdadero sitio (*locus*) de realidad; esto significa que nuestra existencia ocurre en el presente, por lo que está en un continuo estado de emergencia. Por supuesto que las dimensiones temporales del pasado y el futuro existen pero, en la perspectiva de Mead, deben ser comprendidas como dimensiones del presente. El pasado pone las condiciones para un presente emergente, pero el pasado solo es accesible para la consciencia humana a través del reconocimiento de rastros y construcciones que están presentes en el ahora. Entonces, el pasado como historia narrada está para siempre en construcción, ya que los intereses de las personas y las construcciones culturales cambian a través de sus acciones a lo largo del tiempo. Como resultado, nuevos rastros del pasado y nuevas reconstrucciones históricas están siempre emergiendo en el presente.

La idea de Mead sobre el tiempo y la temporalidad es una clave relevante para comprender el proceso de diseño, concretamente, la relativa indeterminación del futuro, así como la indeterminación conectada al pasado. Como dice Mead: “Dado un evento emergente, sus relaciones con procesos anteriores se convierten en condiciones o causas. Dicha situación es un presente. Marca, y en cierto sentido selecciona lo que ha hecho posible su peculiaridad. Crea con su singularidad un pasado y un futuro” (Mead 2002 [1932]: 52). Aplicar esto al diseño significa que el acto de diseñar involucra la articulación de un concepto particular del futuro –en forma

---

4 Para una aplicación de las ideas de Mead acerca del tiempo de la práctica de trabajo de campo etnográfico, véase Otto (2013a).



de un nuevo producto, práctica o valor— y la conexión de este concepto con un pasado particular.

Considero que existe una afinidad aún no articulada entre las ideas de Mead y la influyente teoría de Gilles Deleuze, Félix Guattari y Manuel DeLanda, especialmente en la manera en que el concepto de ensamblaje de este último abre nuevas apreciaciones de emergencia y heterogeneidad como aspectos clave del presente, mientras, simultáneamente identifica procesos sistémicos (o “maquinistas”) en la formación de nuevas propiedades emergentes (Deleuze y Guattari 1987; Deleuze 2004; DeLanda 2006; Marcus y Saka 2006: 101-9; Kapferer 2010: 1-27). La Teoría del Actor-Red (Latour 2005; Law y Hassard 1999) también es de relevancia, aunque considero este cuerpo teórico menos útil para analizar los procesos de diseño cuando se dirigen a la transformación y la naturaleza (distribuida) de la agencia. El enfoque de Latour hacia lo social, como ser en principio “plano”, y agente, como potencialmente distribuido de manera equitativa entre humanos y no-humanos, parece dar insuficiente espacio al diseño como acto que involucra intencionalidad y la creación de identidades de actor. En mi análisis deseo enfatizar que lo social no es plano, precisamente por las temporalidades involucradas en la construcción de agentes intencionales.<sup>5</sup> En este sentido estoy más de acuerdo con las ideas de Alfred Gell (1998) sobre agencia distribuida, que ven la agencia humana como la fuente de una “mente extendida”.

Resumiré brevemente la manera en que utilizo estas ideas teóricas para analizar los tres casos de actuación cultural creativa, preguntando acerca de la presencia del pasado en el presente como una dimensión para imaginar cambios futuros. De acuerdo a Mead, el pasado condiciona el presente, pero solamente somos parcialmente conscientes de esta condición. Si las personas planean y diseñan el futuro, necesitan desarrollar

---

<sup>5</sup> Mi crítica se basa en las premisas teóricas clave de Latour, como fueron presentadas en *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory* (2005), *We have Never been Modern* (1993) y otras publicaciones. Debería mencionarse que las ideas de Latour han sido bien recibidas y discutidas por historiadores del diseño como se evidencia en la conferencia internacional anual de la Sociedad de Historiadores del Diseño [Annual International Conference of the Design History Society], en 2008, donde Latour presentó una introducción. Es interesante para los propósitos de mi artículo que Latour, aparte de repetir algunas de las premisas clave que critico, también desarrolló una definición general de diseño acorde a mis intenciones. Véase, Latour (2009).



una visión que incluya un pasado que pueda generar este futuro; esto es, necesitan construir un pasado que muestre continuidades en forma de condiciones “objetivas” concebidas, como los recursos culturales, sociales y naturales que hacen posibles los cambios futuros diseñados. En segundo lugar, necesitan mostrar continuidad e innovación potencial en la forma de identidades agentivas que puedan actuar para realizar dichos cambios. Las identidades agentivas son ideas culturales acerca de la agencia intencional que define quién y qué puede actuar para realizar ciertas metas, ya sean estos agentes grupos sociales como familias, unidades políticas u organizaciones económicas, o bien, si son categorías generalizadas como consumidores, ciudadanos, ancestros o desarrollos tecnológicos guiados por humanos.

## El festival cultural

Mi primer caso deriva de mi propio trabajo de campo antropológico en la Isla Baluan en la provincia de Manus, Papua Nueva Guinea. Desde 1986 he realizado trabajo de campo intermitentemente en la isla, en donde mi principal interés han sido los cambios culturales y sociales; he dedicado aproximadamente cuatro años en total a este trabajo. La isla es pequeña (cerca de 5 km de diámetro) y tiene una población residente de alrededor de 1,600 personas. Aproximadamente una tercera parte de la población radica en otros lugares, pero mantiene conexiones cercanas, tanto culturales como económicas, con la isla. Desde 1987 he utilizado video, al principio para documentar eventos con propósitos de investigación y para el beneficio de la población local, y más recientemente también para alcanzar una audiencia mayor (Otto 2013b).<sup>6</sup>

En los días entre la Navidad del 2006 y el año nuevo del 2007, un importante festival cultural se organizó en la isla, que excedió por mucho eventos similares de años anteriores (Dalsgaard y Otto 2011; Otto 2013c;

---

<sup>6</sup> El texto corresponde al penúltimo capítulo de este libro



Otto 2015). El festival pretendía dar forma a un nuevo futuro para la región, pero simultáneamente estaba arraigado en una comprensión del pasado.

Los principales organizadores del festival eran migrantes retornados a la isla que habían pasado su vida laboral en otro lugar, sobre todo, en algunos de los pocos centros urbanos de Papua Nueva Guinea: Port Moresby, Lae, Madang y Goroka. En sus vidas profesionales dichos organizadores se dieron cuenta de la relevancia de las actuaciones culturales, así como de su poder para atraer una audiencia externa a la región. Ellos establecieron previamente un grupo de danza en la capital de la nación, Port Moresby, llamado Paluai Sooksook, que exitosamente ejecutaba las danzas rápidas de su isla nativa para los turistas, en hoteles y en eventos públicos organizados por el gobierno. Tuvieron tal éxito que fueron invitados a varios *tours* en Australia, Corea y Europa, en donde desarrollaron su comprensión hacia las actuaciones en el escenario y la manera de interactuar con una audiencia internacional. El objetivo, proclamado por los organizadores del festival cultural, era usar la cultura en términos de desarrollo. Por un lado, les preocupaba que los desarrollos modernos de los pueblos estuvieran erosionando el sentimiento de comunidad y cualquier motivación de la juventud local por permanecer y contribuir con la vida del pueblo. Se creía que un enfoque en las actuaciones tradicionales culturales incrementaría el sentido de identidad y crearía “unidad a través de la cultura”, de acuerdo con la consigna del festival. Revivir la cultura tradicional ayudaría a reunir a la población de la comunidad y proveería un sentido de propósito. Por otro lado, los organizadores veían al turismo como una de las pocas opciones realistas de las islas para desarrollar su economía, y las actuaciones culturales fueron consideradas un importante medio para atraer turistas. Como antropólogo con una larga conexión con la isla, me invitaron a realizar una película acerca del festival, ya que los organizadores estaban profundamente conscientes del poder de los medios modernos para llegar a una audiencia internacional.

El festival encontró gran apoyo y entusiasmo en la isla, ya que a la gente del lugar generalmente le gustan los grandes eventos sociales que crean cierto “ruido”, que son una distracción de las rutinas cotidianas, y que generan la posibilidad de crear un nombre para uno mismo y para



el grupo. Muchas personas se sintieron atraídas para participar con danzas o con otras actuaciones, y la posibilidad de recibir algún premio económico aumentaba su motivación. Sin embargo, también hubo quienes fueron más críticos con el evento y se abstuvieron de participar. Su crítica se enfocaba en los cambios generados por el festival, en particular, en la nueva definición de tradición que el festival implicaba. Mientras que los organizadores afirmaban que ellos honraban, preservaban e incluso revitalizaban la cultura tradicional, los críticos señalaban que esa “*kalsa*” (o “cultura”) como se representaba en el festival, era algo más que “*kastam*”, el término tokpisin usualmente glosado como “tradición”. El concepto de *kastam* acentuaba la continuidad con las prácticas y conceptos del pasado. De acuerdo a los principios del *kastam*, los clanes o linajes eran los propietarios de las actuaciones culturales, como parte de lo que constituía su identidad colectiva. Dichos grupos podían intercambiar o regalar prácticas *kastam*, pero no podían crear nuevas. Las críticas sostenían que las actuaciones del festival cultural eran combinaciones, transformaciones, e incluso invenciones diferentes a la tradición baluan.

Los organizadores no estaban de acuerdo con estas críticas y se defendieron argumentando que realmente no habían cambiado la tradición, sino que solo le habían dado cierto “color” con la intención de hacerla más atractiva para una audiencia externa. Consideraban que era necesario un cierto cambio para que la tradición sobreviviera y floreciera. Pero, desde un punto de vista analítico, existen diferencias substanciales entre *kastam* y *kalsa* que incluyen dimensiones de propiedad, identidad de grupo y orientación temporal (Otto 2015). A diferencia de la situación con las actuaciones *kastam*, en el caso de *kalsa*, no es claro a quién le pertenecen los derechos sobre las nuevas prácticas representativas. Esto se vincula al hecho de que las identidades agentivas para crear “unidad a través de la cultura” están considerablemente expandidas en *kalsa*, en comparación con *kastam*. En vez de clanes o linajes, ahora los grupos son vistos como “propietarios” de cultura, como parte de su identidad, están en la escala de los pueblos completos, islas e incluso, regiones. Pero la “propiedad” está menos claramente definida y puede ser vista como un tipo de patrimonio cultural general, en contraste con los bien-articulados y bien-defendidos derechos de linajes y clanes, en el caso de *kaStam*.



Finalmente, a diferencia de *kastam* que se enfoca en una preservación intencional del pasado, *kalsa* está explícitamente orientado hacia el futuro. Se puede desarrollar y cambiar para adecuarse mejor a las necesidades del futuro. También se abre hacia una identidad agentiva de individuos creativos, quienes pueden reclamar ciertas innovaciones en las actuaciones como invenciones propias, algo que no es posible en el contexto de *katam*.

El caso del festival cultural muestra cómo la visión de un futuro diferente, orientado hacia el uso de oportunidades de una economía global y que mantiene el sentido de comunidad en los pueblos, generó la necesidad de revisar la historicidad dominante que se expresó en el concepto de *kastam*. El debate acerca de la interpretación del pasado, la relevancia de la tradición y los subsecuentes derechos de propiedad, así como la apropiación de prácticas culturales, continúan en la isla. La intervención de los antropólogos consistió en realizar una película por invitación de los organizadores. Durante la grabación del video, me percaté que el festival era un punto de inflexión en la comprensión local de tradición. Aunque había documentado anteriormente el uso de los términos *kastam* y *kalsa* con cierto detalle, durante el festival observé, por primera vez, la manera en que los significados de estas dos palabras se habían bifurcado en dos diferentes conceptos del pasado, en conexión con diferentes imaginaciones del futuro. El nuevo desarrollo estaba claramente conectado con el regreso al pueblo de personas educadas que habían migrado a la ciudad para trabajar, quienes llevaron nuevas ideas y visiones de sus experiencias urbanas. No obstante, el apoyo con respecto a las diferentes posturas no estaba distribuido simplemente a través de las líneas clásicas de división social del pueblo, como residentes *versus* emigrantes, viejos *versus* jóvenes, o personas con un estatus tradicional *versus* quienes no lo tienen. El apoyo de las personas para una u otra alternativa también dependía de sus trayectorias personales y de sus redes. Sin embargo, existía una tendencia observada (y esperada) de que aquellos más involucrados con los emigrantes y los más jóvenes fueran más propensos a apoyar *kalsa*, y se preocuparan menos por las pérdidas potenciales de *kastam*.

Consultando a mi codirector, Christian Suhr, decidí hacer una película que presentara diferentes voces de la isla, que incluyera tanto



a quienes apoyaban como a quienes se oponían al festival (Suhr y Otto 2011). Las voces representaban a jóvenes y ancianos, partidarios y críticos, actores establecidos y marginales, opositores motivados por la religión y quienes la apoyaban. En este sentido, nuestro objetivo era contribuir con una discusión informada para repensar el pasado y el rol de la tradición en el presente. Como antropólogos y cineastas, vimos nuestra intervención como la creación de una plataforma de reflexión pública, utilizando como medio el cine. La elección del medio es significativa aquí. La película fue una vía mucho más efectiva para ofrecer retroalimentación de nuestra investigación que otros medios, como textos escritos o encuentros en el pueblo. Es una práctica muy extendida ver cine en Baluan, y logramos alcanzar una gran audiencia. Editamos las extensas secuencias de manera que la película claramente articulaba los contrastes observados entre *kastam* y *kalsa*, así como diferentes motivaciones, explicaciones y sentimientos, de este modo, los términos clave del discurso se volvieron fácilmente accesibles. Los organizadores originalmente no estaban completamente conformes con esta elección, ya que no consideraban necesario incluir voces críticas, que en su opinión simplemente eran incorrectas. Pero cambiaron de opinión cuando descubrieron que la película era popular tanto dentro del público local como internacional (Otto 2013b).

### *Christmas Birrimbir / El espíritu de Navidad*

Mi segundo caso se localiza en el norte de Australia (nordeste de Arnhem), en una comunidad indígena conocida como los yolngu. Consiste en un proyecto colaborativo entre una familia extendida yolngu, la familia del líder anciano Paul Gurrumuwuy y su esposa Fiona Yangathu, la antropóloga australiana y cineasta Jennifer Deger y el realizador y productor de videos australiano David Mackenzie. Comenzó con Deger, quien ha realizado una colaboración prolongada con los yolngu, buscando hacer una película acerca de la complejidad estética, intelectual y emocional de sus rituales, especialmente aquellos conectados con modos en los que la



muerte se recuerda durante la Navidad. Los yolngu hacen una conexión entre la Navidad y el inicio anual de la estación de lluvias, anunciada por la llegada de Wolma, la primera tormenta de nubes de la estación, que significa la transición natural de la vida y su renovación. En la comprensión yolngu, la llegada de Wolma también indica el arribo de la Navidad, cuando se celebra el nacimiento de Cristo. Sin embargo, para las personas yolngu, la Navidad es un tiempo no solo para celebrar una nueva vida, sino para recordar la muerte. En particular, usualmente son centrales en los ritos familiares de Navidad las muertes recientes, en los cuales las personas adornan las tumbas y sus casas con luces y decoración navideña, y le dedican tiempo a las imágenes fotográficas de sus muertos.

El proyecto se volvió mucho más grande de lo que Deger había anticipado, porque una familia aborígen<sup>7</sup> tenía su propia agenda cultural que, según Deger, incluía una clara ambición etnográfica. Gurrumuruwuy y Yangathu se integraron al proyecto como codirectores y socios creativos con la intención explícita de comunicar a una audiencia no-aborígen (*balanda*) algo que consideraban de mucho valor: el modo en el que los yolngu insistían en mantener vivas las memorias de quienes habían muerto. Como la gente yolngu está convencida de que uno debe sentir para poder saber, Gurrumuruwuy, Yangathu y Deger concibieron juntos el proyecto como una manera de invitar a *balanda* a compartir su pena y alegría que constituyen parte de la Navidad yolngu. Lo que hicieron, sin embargo, era mucho más que presentar a una audiencia no-aborígen ritos familiares para relacionarse con la muerte. De hecho, bajo el liderazgo de Gurrumuruwuy, crearon un nuevo ritual de Navidad en la comunidad, en el cual las tradiciones yolngu que conciernen a los espíritus ancestrales se conectaban con los ritos más informales y domésticos de Navidad.

Para comprender lo que esto significa, debemos conocer el rol ancestral que juegan los espíritus en la vida yolngu. Citando a Deger:

Cada vez que Paul Gurrumuruwuy habla públicamente sobre el proyecto de video *Christmas Birrimbirr* [*El espíritu de Navidad*], hace

<sup>7</sup> En la traducción al español se usa el término aborígen respetando la escritura del autor, quien lo utiliza en el contexto de estudios sobre Australia, para hacer referencia a las personas de la comunidad yolngu (nota de la editora).



un explicación apasionada acerca del duradero poder de “los ancianos”. Gurrumuruwuy no está hablando de los ciudadanos mayores. Aunque él mismo usualmente es considerado por su familia como un *wolman* [“hombre anciano”], él usa el término “los ancianos” para referirse a sus ancestros: su padre y el padre de su padre, incontables generaciones atrás, cuyos espíritus viven en las aguas del clan Dhalwangu, en remotas regiones del norte tropical de Australia (Deger 2014: 73).

En vista de los cambios dramáticos en la vida social y material de los yolngu durante los últimos ochenta años, dados por el impacto de la cultura blanca, estos espíritus siguen siendo una fuente poderosa de significado e identidad; espíritus que son vistos como una fuente de vida y de renovación.

Lo que las personas no-aborígenes aún no aprecian cuando lo escuchan hablar acerca del poder de “los ancianos” es el grado en el que los vivos – aquellos que se denominan a sí mismos las “nuevas generaciones” – asumen la responsabilidad de la renovación del poder de los ancestros a través de sus propios esfuerzos creativos, intelectuales y emocionales (Deger 2014: 74).

El ritual de la comunidad creado y organizado por Gurrumuruwuy y Yangathu se transformó en una video instalación de tres pantallas y posteriormente, en una película para un público no-aborigen. La video instalación se exhibió en Darwin, Australia, durante el 2012 y también formó parte de las primeras exposiciones etnográficas del nuevo museo Moesgaard, en Aahurs, Dinamarca, mismo que abrió sus puertas en octubre del 2014. Durante la preparación para esta exposición, una colaboración mayor ocurrió entre Paul Gurrumuruwuy, Jennifer Deger (Yangathu tristemente falleció después de completar la instalación y la primera exposición), curadores y diseñadores del Museo Moesgaard, relacionada con la curaduría de la parte del *El espíritu de Navidad* de la exposición. Tomando como objeto de análisis el último producto, la exposición museográfica en Moesgaard, es posible identificar un complejo proceso en capas de diseño cultural.



(1) En un nivel fundamental Gurrumuruwuy y Yangathu “renovaron” el ritual yolngu diseñando el ritual Christmas Birrimbir en el cual no solo las muertes recientes, sino con y a través de ellas el reino completo de los espíritus ancestrales fueron invocados para reunirse con la familia en esta fecha especial. Basados en la “tradicción” yolngu (*rom*), Gurrumuruwuy atribuyó sus innovaciones a la intervención de los espíritus ancestrales que se comunicaron con él a través de sus sueños (Gurrumuruwuy *et al.* 2012). Basando esta identidad agentiva en el reino de los ancestros, realizó innovaciones posibles y válidas desde la perspectiva de los yolngu. Fue una forma de renovación de la sabiduría y tradición de los ancestros, en la que Gurrumuruwuy y Yangathu tomaron la responsabilidad de la “nueva generación” para recrear y activar su cultura, de modo que perdurara (Deger 2013a).

(2) Una parte importante de esta nueva ceremonia era la intención de compartir con los occidentales, quienes llevaron el concepto de Navidad (incluyendo las luces, el árbol, los villancicos, etcétera) a los yolngu, pero quienes no conocen la profundidad de sentimientos especiales que los yolngu han atribuido a la idea de Navidad. Abrazando la nueva tecnología de grabación de video, los yolngu no solamente eran capaces de añadir un medio de expresión visual a sus propios ritos y ceremonias (Deger 2006), sino que también podían desarrollar una vía de comunicación intercultural a través de la cual podían ofrecer su conocimiento cultural (intelectual y emocional) a otros. La relación prolongada de Deger con el grupo yolngu y la participación de Mackenzie fueron factores importantes en esta innovación, ya que facilitaron la apropiación de esta tecnología en un proceso de cocreación y coproducción (Deger 2013b). Por lo tanto, ciertos elementos de significación ritual fueron expresados y amplificados a través de las posibilidades del video.

(3) Una nueva complejidad de evocación y de diseño de experiencias del pasado y del presente de este ritual, así como sus transformaciones en una instalación de video y película, ocurrió cuando se transpuso al Museo Moesgaard, donde ha sido recontextualizada y materializada a través de diversas ideas de diseño sugeridas por el personal del museo interesados en la comprensión de los rituales por parte de un público danés. Todos



los conceptos de diseño fueron discutidos y aprobados por los colaboradores aborígenes y por Deger quien, como etnógrafa experta, tenía un rol mediador y clarificador en este proceso, así que también fungió como activa codiseñadora.

Los curadores de la exposición en el Museo Moesgaard trabajaron con varias historicidades que debían ser integradas para crear una experiencia sensorial, cultural, intelectual y emocional para el público. Primero, había un concepto específico de los ancestros, así como de su presencia (y efecto) en el presente, lo cual inspiró a Gurrumuruwuy y Yangathu a crear un ritual. Luego estaba su comprensión con respecto a la falta de interés por los ancestros en la cultura de los blancos (australianos) y el proyecto de video instalación que hiciera posible una experiencia intercultural de esta forma de pasado-presente. En tercer lugar, en el contexto del proyecto de exposición del Museo Moesgaard, que estaba dedicado a comunicar las relaciones con la muerte y los ancestros en diferentes mundos culturales, específicamente pusimos en juego las sensibilidades danesas para diseñar una exhibición en la cual las personas pudieran inspirarse en la ceremonia yolngu para reflejar en ella sus propias vidas y relaciones con la muerte, como siempre lo quiso hacer el colectivo Miyarrka Media.

### *Nativos digitales* en Dinamarca

Mi último estudio de caso es de Dinamarca, aunque la etiqueta “nativos digitales” se refiere a una categoría global. El concepto de nativos digitales proviene de Marc Prensky (2001: 1-6), quien postuló que la generación que nació después de 1980 se adaptó a la persuasiva presencia de las tecnologías digitales, mediante una renovación social y mental de sus funciones cerebrales. La antropóloga Rachel Charlotte Smith, mientras tomaba distancia de las crudas acepciones usuales de Prensky y otros acerca de experiencia tecnológica [*tech-savvy*] de la nueva generación, utilizó el concepto de nativos digitales para explorar aspectos locales de las culturas digitales que están emergiendo en el todo el



mundo. Su investigación sobre cultura digital formó parte de un proyecto de investigación comparativo más amplio de la Universidad de Aarhus, enfocado en las innovaciones en la comunicación del patrimonio cultural.<sup>8</sup> Smith señala los nuevos retos que enfrentan las instituciones de patrimonio cultural, ahora que lo digital se ha convertido en parte integral de la producción cultural y la comunicación. Ella considera que dichos retos no descansan primordialmente en la aplicación de tecnologías digitales en un proyecto reconocido de documentación, preservación y comunicación de patrimonio cultural en museos y otras instituciones patrimoniales. Más bien, argumenta que el reto es dar cuenta del impacto de lo digital como fenómeno cultural y social en la producción de cultura y patrimonio, tanto dentro como fuera de las instituciones patrimoniales (Smith 2013a).

Smith diseñó un proyecto de investigación que se enfocaba en la producción colaborativa de una exhibición interactiva digital en Aarhus, Dinamarca, mostrando el patrimonio cultural de los “nativos digitales” contemporáneos. Su proyecto comenzó con un trabajo de campo etnográfico tradicional en el cual contactó a jóvenes de entre dieciséis y diecinueve años de edad, quienes usaban extensivamente los medios digitales como una parte integral de su vida cotidiana. En esta fase inicial se esforzó por obtener una visión sobre los diversos caminos en los que lo digital estaba incorporado en la vida social y cultural. Siete adolescentes fueron reclutados para formar parte del proyecto de la exposición; el equipo de la exhibición, además de Smith, incluía (parte del tiempo) a otros antropólogos, así como a algunos diseñadores de interacción y programadores. En su tesis de doctorado, “Diseñando culturas digitales futuras: sitios de transformación de la antropología del diseño” [“Designing Digital Cultural Futures: Design Anthropological Sites of Transformation”], Smith describe y analiza el proceso de elaboración de la exhibición, incluyendo los intereses divergentes e interacciones de las partes involucradas, así como

---

8 Formó parte del proyecto “Innovación y patrimonio cultural de la comunicación” [Innovation in Cultural Heritage Communication], financiado por la Agencia de Investigación e Innovación Danesa, con clave 0603-00250B, mismo que se llevó a cabo entre 2009 y 2013, y que incluyó tres proyectos doctorales financiados. Ton Otto fungió como administrador del recurso y principal supervisor del proyecto de Rachel Smith, que era también financiado por el Centro de Investigación Estratégica para la Vivienda Urbana (DUL) y la Facultad de Artes, ambos en la Universidad de Aarhus. El cosupervisor fue Ole Sejer Iversen, de DUL.



el rol de intervención de los antropólogos. También explora las reacciones del público y de los propios jóvenes durante la exposición (Smith 2013b; Iversen y Smith 2012).

Lo que es de particular interés es la manera en la que una construcción del pasado –aunque limitada– estaba implícitamente involucrada en un proyecto que tomó como puntos de partida a la emergencia cultural y al cambio. Al principio, ninguno de los participantes de entre dieciséis y diecinueve años de edad estaban familiarizados con el término “nativos digitales”; no era un concepto usado como elemento de autoidentificación. En el momento en que se inauguró la exposición se había dado un cambio y estos jóvenes fácilmente tomaron el rol, que el proyecto les había facilitado, de representantes de los nativos digitales. Su participación activa para concebir, negociar y realizar la exposición creó un espacio de reflexión en el cual se habían vuelto conscientes de una cultura compartida basada en experiencias comunes con un estilo de vida particular, imbuido en el uso de medios digitales.

Esta auto identificación como nativos digitales fue efectivamente un producto de la exposición, iniciada por los antropólogos, con el reconocimiento del público y los medios, a partir del que los jóvenes recibieron la identidad de nativos digitales. Se creó un sentido de patrimonio cultural y natividad digital en varios de los procesos de elaboración de la exposición. Este patrimonio (potencial) fue una objetivación reflexiva de una emergente cultura digital, por lo tanto, facilitó una identidad agentiva de estos jóvenes, que antes del proyecto de la exposición estaba ausente o desarticulada. Con dicha creación, la herencia de nativo digital constituía un pasado en relación con las manifestaciones de cultura digital que habían sido dotadas de expresión y a su vez dieron lugar a nuevas formas durante la exposición. Las experiencias, prácticas y productos digitales previos expuestos en varias de las instalaciones por los jóvenes participantes se convirtieron en un pasado que facilitó la emergencia de una cultura digital específica y una forma de agencia participativa concomitante.

Como supongo habremos aclarado en las descripciones previas, el rol de la antropóloga Smith fue crucial en el proceso. Diseñando un proyecto de exposición participativo e interactivo, ella quería explorar algunas



preguntas sobre una cultura digital emergente y su relación con aspectos e instituciones de patrimonio cultural. Entonces, su aproximación desde la antropología del diseño, en cierto modo, cocreó uno de los fenómenos que ella se había propuesto investigar, llamado la auto consciencia del potencial de la cultura digital en los jóvenes, quienes usan esta consciencia para dar mayor dirección y expresión a su vida, incluyendo las dimensiones digitales. Actualizando el potencial cultural de esta exposición, ella contribuyó a nuestro conocimiento sobre las direcciones que puede tomar una cultura digital emergente.

### Comparación de casos

En los tres casos me he esforzado por mostrar la manera en la que la construcción de un pasado relevante es parte integrante de diseñar el futuro. Ya sean las preocupaciones por el desarrollo de un nuevo concepto de la tradición, el uso de un potencial creativo en el reino de los ancestros, o la evocación de un emergente patrimonio cultural, el diseño conceptual de un pasado posible es una dimensión necesaria para cualquier esfuerzo por imaginar un futuro diferente del presente. A pesar de que los tres casos claramente revelan este aspecto de temporalidad del diseño, difieren de manera importante, demostrando por tanto la variabilidad cultural del proceso de diseño. Concluiré este artículo discutiendo tres aspectos contrastantes significativos.

Primero, el periodo de tiempo visualizado de los horizontes pasado-futuro difiere considerablemente en los tres casos de estudio. En el caso de los nativos digitales, la profundidad temporal del patrimonio emergente es muy superficial, ya que se refiere a los años formativos de personas jóvenes involucradas en la exposición. En concordancia con esto, yo agregaría que el horizonte futuro también se experimenta como muy de cerca, por ejemplo, dentro de los periodos de vida de los mismos individuos. En el caso del festival cultural de Papua Nueva Guinea, *kastam* se refiere a eventos rememorados y prácticas en el tiempo de vida de una generación



parental de los organizadores del festival, mientras explican los esfuerzos por desarrollar cultura (*kalsa*) en referencia a las vidas de sus infantes. Finalmente, el pasado que informa el presente de los innovadores del ritual yolngu regresan al reino de los ancestros, en el cual algunas generaciones profundizan que puede ser visto como un tipo de tiempo original que es simultáneo al presente a través de la continuación de la presencia de los ancestros. Entonces, mientras Gurrumuruwuy y Yangathu renuevan su cultura y tradición mediante el ritual de Navidad, lo hacen con base en la comprensión de una subyacente continuidad que alcanza a llegar lejos dentro del futuro.

La segunda dimensión de contraste recae en el carácter de identidad agentiva que es evocado en los diferentes escenarios de pasado-presente. Mientras que la innovación en los líderes de los rituales yolngu es legitimada por su concordancia con las agencias ancestrales que tienen un tipo de presencia duradera, el conflicto con el festival cultural circuló alrededor del rechazo de los organizadores por estar rígidamente amarrados por las representaciones de sus antecesores recientes. En cambio, ellos crearon una forma de tradición más flexible, que, por un lado, hace honor a las actuaciones culturales de las generaciones anteriores, pero, por otro lado, incorpora innovaciones creativas en la presente generación. La agencia de los nativos digitales ocurre más a nivel individual, con los jóvenes creando sus estilos de vida personales mientras participan y exploran las posibilidades de un desarrollo tecnológico global. Su patrimonio es, entonces, menos formativo en sentido de grupo que en una identidad intergeneracional vinculada al modo en que se involucran con lo digital.

El tercer contraste entre estos tres casos de estudio recae en el rol que tiene la intervención de los antropólogos y colaboradores de diseño. En el caso de Papua Nueva Guinea, los antropólogos intervinieron realizando una película, por invitación, en un festival de gran escala que sucedía independientemente de la presencia de los antropólogos. La película proporcionó un espacio para la reflexión y el distanciamiento que podría contribuir en cierto grado con la articulación de planes futuros y proyectos en la isla, así como en una región más amplia (Otto 2013b). Con los yolngu del norte de Australia, la investigación colaborativa del



antropólogo Deger provocó una organización innovadora en el ritual de Navidad de la comunidad y un proyecto internacional para comunicar la tradición yolngu y expresiones culturales a una audiencia externa, no aborígen. La intervención en el caso de los nativos digitales en Aarhus, sin duda, es el más radical, ya que el concepto de identidad abrazado por los colaboradores solamente se dio a partir del proceso de la exposición. Una nueva autoconsciencia se cristalizó, facilitada por la exposición, mostrando que la formación de un patrimonio digital es el poderoso resultado de una cultura digital emergente.

En los tres casos, los medios modernos visuales formaron parte integral de las intervenciones de los antropólogos, pero difirieron en la complejidad digital e interaccional. El uso de video en conexión con el festival cultural de Papua Nueva Guinea se inspiró en y construyó a partir de mis propias colaboraciones anteriores con la comunidad y las de mi codirector, mientras que la retroalimentación fue construida en el producto audiovisual final (Suhr y Otto 2009). La película para el festival se hizo por solicitud de los organizadores pero nosotros, los antropólogos, obtuvimos el financiamiento necesario y negociamos la libertad de crear el producto final con base en nuestro propio juicio, aunque consultando a los organizadores. En el caso de Australia, Deger, Mackenzie y sus colaboradores yolngu, Gurrumuruwuy y Yangathu, formaron una producción colectiva, Miyarrka Media, compartiendo responsabilidad en sus producciones colectivas, que incluían películas, exposiciones, así como los derechos intelectuales sobre ellas. En conexión con la exhibición en el Museo Moesgaard se produjeron cortometrajes adicionales. Finalmente, en el proyecto de los nativos digitales daneses, los jóvenes trabajaron con la antropóloga Smith y los diseñadores de interacción para crear una exposición que involucrara al público de varias formas, con la intención de crear representaciones visuales y auditivas (Smith 2013b). En este caso, el potencial interactivo de lo digital se utilizó para involucrar al público formando su propia experiencia. En los tres casos, los medios visuales digitales sirvieron para establecer espacios de reflexión acerca de los cambios y las identidades que se vislumbran en los distintos grupos de actores interesados. En este sentido, fungieron como herramientas



para diseñar futuros que simultáneamente incluyeran la evocación de construcciones concomitantes del pasado.

## Conclusiones

Entonces, regreso a mi argumento principal. Con base a los casos anteriormente mencionados, argumento que diseñar y planear para el cambio involucra una conceptualización simultánea del pasado que hace posible el futuro deseado. Un futuro posible necesita un pasado presente en el cual encajar. Construir dicho pasado se refiere a la afirmación de que las condiciones para el cambio están en su lugar, así sean un soporte ancestral, como en el caso de los yolngu, una comprensión flexible de la autoridad de tradición, como en el festival cultural de la isla de Baluan, o la consciencia de una experiencia compartida de una cultura digital emergente, como es la exposición nativos digitales en Dinamarca. No obstante, narrar o enaltecer el pasado excede lo antedicho; llena una función clave en el diseño, referida, concretamente, a la identificación de la identidad agentiva que deberían llevar a cabo los cambios imaginados; en otras palabras, la creación de un centro de agencia intencional. Un cambio planeado necesita de ambos, una concepción de los actores clave y de sus motivaciones. Mi discusión en este artículo es que varias formas de imaginación histórica, representación y narrativa, son los significados culturales primarios a partir de los cuales dicha conceptualización se logra. Inspirado por G. H. Mead y V. Papanek, entre otros, argumento que la historicidad del diseño es un proceso universal de estar en el presente y planear para el futuro. Pero al mismo tiempo, mis casos de estudio han mostrado que existen diferencias culturales substanciales en la manera en que esta historicidad del diseño se trabaja y sobre el modo en que los actores se conciben a sí mismos y a sus posibilidades.

Es, en este campo de historicidad cultural variable, que la antropología puede hacer su mayor contribución, no solo al estudio crítico del diseño, sino también a la intervención en diseño. Como se muestra en los



tres casos, los antropólogos –utilizando distintas formas de medios visuales en colaboración con las personas involucradas– contribuyeron a la creación de plataformas de reflexión, en las cuales los procesos de imaginación de horizontes pasados-futuros podrían ocurrir. Dichas plataformas fueron importantes para asegurar que los futuros imaginados tuvieran una fuerte base cultural y continuidad social, mejorando así, su sustentabilidad. De acuerdo a lo que Tony Fry y Lucy Suchman argumentaron de distinto modo, un enfoque de diseño unilateral en el futuro que olvide tomar en cuenta al pasado, corre el riesgo de diseñar “arrogantemente”, mientras que una contracción en los horizontes de tiempo contrarresta las demandas de sostenibilidad (Fry 2009; Suchman 2011). Entonces, para “abrir” el futuro hacia nuevas posibilidades, uno necesita “abrir” el pasado también, buscándolo en formaciones sin descubrir, en ensambles y posibilidades que vigorizarán y sostendrán los deseos de transformación. Es, en el sentido extendido de tratar la “Historia” como forma de historicidad, que veo paralelos y complementariedades entre la historia de la antropología y la del diseño, donde ambas disciplinas pueden proveer una función esencial en la reflexión crítica sobre el diseño y sus futuras direcciones.

### Agradecimiento:

Un boceto anterior de este artículo fue presentado en el seminario “Etnografías de lo posible”, organizado por la Red Danesa de Investigación para la Antropología del Diseño (Aarhus, 10-11 de abril, 2014). Agradezco a los participantes por su estimuladora retroalimentación, en particular a Ramia Mazé, Mike Anusas y Rachel Joy Harkness. También agradezco especialmente a Jennifer Deger y Rachel Charlotte Smith, ya que sobre su trabajo he construido dos de mis casos de estudio, quienes además han leído críticamente y apoyado la manera en la que he representado e interpretado su información. Dar las gracias a los editores de esta edición especial, Adam Drazin y Pauline Garvey, así como a los lectores anónimos de la revista de *Historia del Diseño* por sus comentarios constructivos.



## Referencias bibliográficas

- Attfield, J. (2000), *Wild Things: The Material Culture of Everyday Life*. Oxford-New York: Berg.
- Dalsgaard S. y T. Otto (2011), “From kastam to kalsa? Leadership, Cultural Heritage and Modernization in Manus Province, Papua New Guinea” en E. Hviding y K. Rio (eds.), *Made in Oceania: Social Movements, Cultural Heritage and the State in the Pacific*. Wantage: Sean Kingston Publishing, pp. 141-160.
- Deger, J. (2006), *Shimmering Screens: Making Media in an Aboriginal Community*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deger, J. (2013a) “The Jolt of the New: Making Video Art in Arnhem Land”. *Culture, Theory and Critique*, 54(3): 355-71.
- Deger, J. (2013b), “In-between” en A. Schneider y C. Wright (eds.), *Anthropology and Art Practice*. Oxford: Berg, pp. 105-114.
- Deger, J. (2014), “Om at dele julens ånd” en O. Hoiris, T. Otto y A. Rolsted (eds.), *De Dødes Liv*, (traducción al inglés de J. Deger). Aarhus: Aarhus University Press/Moesgaard Museum, pp. 73-78.
- DeLanda, M. (2006), *A New Philosophy of Society: Assemblage Theory and Social Complexity*. New York: Continuum.
- Deleuze, G. (2004), *Difference and Repetition*, P. Patton (trad.). London: Bloomsbury.
- Deleuze, G. y F. Guattari (1987), *A Thousand Plateaus*, B. Massumi (trad.). Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Fry, T. (2009), *Design Futuring: Sustainability, Ethics and New Practice*. Oxford: Berg.
- Forty, A. (1986), *Objects of Desire: Design and Society since 1750*. London: Thames & Hudson, pp. 11-28.
- Gell, A. (1998), *Art and Agency*. Oxford: Clarendon Press.
- Gurrumuruwuy, P., F. Yangathu, J. Deger y D. Mackenzie (dirs.) (2012), *Manapanmirr, in Christmas Spirit* (DVD 60 mins), Australia: Miyarrka Media.
- Hirsch, E. y C. Stewart (2005), “Introduction: Ethnographies of Historicity”. *History and Anthropology*, 16(3): 261-274.



- Iversen, O. S. y R. Smith (2012), "Connecting to Everyday Practices: Experiences from the Digital Natives Exhibition" en E. Giaccardi (ed.), *Heritage and Social Media: Understanding and Experiencing Heritage in a Participatory Culture*. London-New York: Routledge, pp. 126-144.
- Kapferer, B. (2010), "Introduction: In the Event-Toward an Anthropology of Generic Moments". *Social Analysis*, 54(3): 1-27.
- Law, J. y J. Hassard (eds) (1999), *Actor Network Theory and After*. Oxford: Blackwell.
- Latour, B. (1993), *We have Never been Modern*. Boston: Harvard University Press.
- Latour, B. (2005), *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press.
- Latour, B. (2009), "A Cautious Prometheus? A Few Steps to a Philosophy of Design" en F. Hackney, J. Glynne y V. Minton, *Networks of Design: Proceedings of the 2008 Annual International Conference of the Design History Society (UK)*, 2-10, University College Falmouth, 3-6 septiembre, Florida: Universal Publishers.
- Marcus, G. y E. Saka (2006), "Assemblage". *Theory, Culture & Society*, 23(2-3): 101-9.
- Mead, G. H. (2002 [1932]), *The Philosophy of the Present*. New York: Prometheus Books.
- Otto, T. (2013a), "Times of the Other: The Temporalities of Ethnographic Fieldwork". *Social Analysis*, 57(1): 64-79.
- Otto, T. (2013b), "Ethnographic Film as Exchange". *The Asia Pacific Journal of Anthropology*, 14(2): 195-205.
- Otto, T. (2013c), "Back to the Village: Return Migrants and the Changing Discourse of Tradition in Manus, Papua New Guinea". *Anthropological Forum*, 23(4): 428-40.
- Otto, T. (2015), "Transformations of Cultural Heritage in Melanesia: From kastam to kalsa". *International Journal of Heritage Studies*, 21(2): 117-32.



- Otto, T. y R. Smith (2013) "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith, *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury, pp. 1-29.
- Papanek, V. (1984), *Design for the Real World: Human Ecology and Social Change*. London: Thames & Hudson.
- Prensky, M. (2001), "Digital Natives, Digital Immigrants". *On the Horizon*, 9(5): 1-6.
- Smith, R. (2013a), "Designing Digital Cultural Futures. Design Anthropological Sites of Transformation". Tesis de doctorado, Denmark: Aarhus University.
- Smith, R. (2013b), "Designing Heritage for a Digital Culture" en W. Gunn, T. Otto y R. Smith (eds.), *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Berg, pp. 117-35.
- Suchman, L. (2011), "Anthropological Relocations and the Limits of Design". *Annual Review of Anthropology*, 40: 1-18.
- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2009), *Ngat is Dead: Studying Mortuary Traditions* (video film, 59 minutos). Boston: DER.
- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2011), *Unity through Culture* (video film, 58 minutos). Boston: DER.
- Walker, J. A. (1989), *Design History and the History of Design*. London: Pluto Press.





Proyecto Body Games  
2011  
Fotografía: Mette Kjærsgaard



# El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales<sup>1</sup>

Mette Kjærsgaard y Ton Otto

Traducción de Roberto González Rodríguez

El presente capítulo busca desarrollar una nueva perspectiva en torno al rol que la antropología y el trabajo de campo etnográfico desempeñan en los procesos de diseño. En particular, explora el potencial del trabajo de campo etnográfico combinado con una perspectiva crítica y holística, para dar forma a procesos de diseño encaminados a una mayor sensibilidad hacia la capacidad de creación de los usuarios en el contexto de relaciones sociales y materiales. Apostamos por una división del trabajo diferente entre antropólogos y diseñadores de la que comúnmente se ha practicado tanto en el diseño etnográficamente inspirado como en el diseño participativo. Finalmente, vemos el rol del diseño dentro del trabajo de campo y de la antropología.

Hemos construido nuestro argumento a partir de un extenso análisis de un caso de estudio: El proyecto *Body Games*, que se enfocó en diseñar juegos interactivos con y para niños (Véase Kjærsgaard 2011). En este capítulo nos enfocaremos en las intervenciones materiales que fueron llevadas a cabo como parte del trabajo de campo y el diseño, en particular, el empleo de artefactos de diseño como accesorios, maquetas y prototipos. Nuestro enfoque en las intervenciones materiales no solo refleja la práctica del diseño sino también se alinea con un reciente cambio en los intereses teóricos de la antropología (véase Henare *et al.* 2007). Argumentamos que este tipo de intervenciones necesitan ser puestas dentro de un marco de trabajo más amplio con el fin de dar cuenta de su potencial en la participación del usuario y el diseño. Consideramos que esta es la llave

---

1 (2012) “Anthropological fieldwork and designing potentials” en W. Gunn y J. Donovan (eds.), *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate, pp. 177-191.



El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales de una particular contribución de la antropología del diseño al diseño: los antropólogos no solo codiseñan y participan dentro de las intervenciones materiales, también estudian el proceso de diseño desde una perspectiva crítica holística que les permita identificar y articular suposiciones subyacentes. Hacer esto quizá pueda cambiar el marco referencial del diseño, y sensibilizarlo hacia la capacidad de creación de los usuarios.

## El lugar de la antropología en el diseño

La práctica de la etnografía y el trabajo de campo dentro del diseño se han formado, en gran medida, por las tradiciones etnometodológicas y de diseño participativo (Wasson 2000, Kjærsgaard 2011, Blomberg *et al.* 2002, Blomberg *et al.* 1993). Nuestro enfoque en la antropología del diseño está, por tanto, en deuda con estas tradiciones, a pesar de que intenta desafiarlas.

El diseño etnometodológicamente informado (Button 2000, Crabtree *et al.* 2000, Crabtree *et al.* 2009, Garfinkel y Rawls 2002) implica una división disciplinaria estricta de trabajo entre la etnografía y el diseño, donde el trabajador de campo (ya sea diseñador o etnógrafo) simplemente tiene que reportar a detalle sobre la gente de “allá afuera” y el modo en que “van haciendo lo que interpretan como lo que se debe hacer” (Sharrock y Hughes 2001: 9), pero no se involucran en el trabajo de diseño real. Ya sea realizado por diseñadores o etnometodólogos, el trabajo de campo implica ir al campo para regresar con observaciones, y un cierto marco analítico que nos permita comprenderlas (Dourish y Button 1998: 408) para luego dar cuenta a los diseñadores de las prácticas situadas de las cuales se puedan extraer requerimientos para el diseño. Estas cuentas y/o sus “requerimientos” pueden constituir el único punto de conexión entre el campo y el despacho de diseño, así como entre quienes realizan el trabajo de campo y los diseñadores.

Como método de diseño, el enfoque participativo (Ehn 1993, Kensing y Bloomberg 1998) constituye una crítica del diseño como un proceso



puramente racional basado en requerimientos y/o especificaciones formalizadas. En cambio el objetivo de las técnicas de diseño participativo es utilizar directamente en el proceso de diseño el conocimiento tácito basado en las habilidades de los usuarios sobre su propias prácticas (trabajo), con la intención de crear soluciones tecnológicas más apropiadas y democráticas para los usuarios.

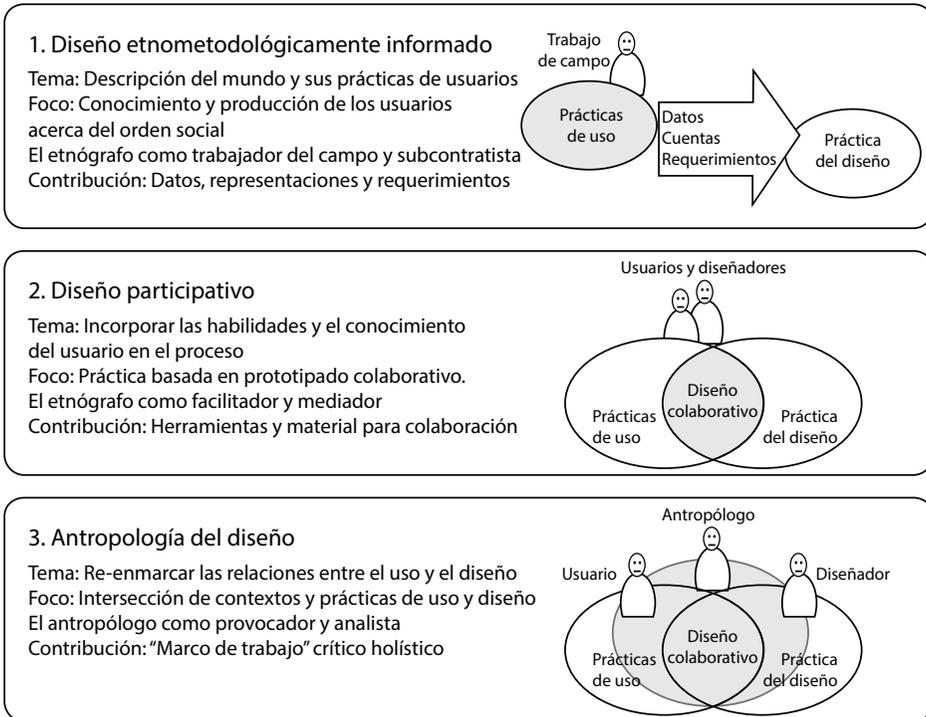


Figura 1

Acercamiento al campo y rol de la etnografía / antropología en diseño.

Fuente: Diagrama de Mette Kjærsgaard.

Hasta aquí el enfoque ha estado principalmente en el desarrollo de métodos y técnicas para facilitar la participación del usuario en el diseño, y quizá pareciera pasar por alto las necesidades de trabajo de campo e interpretación antropológica (Ehn 1993).

Como podemos ver, el rol de trabajo de campo y la antropología dentro del diseño no puede ser simplemente proporcionar descripciones



El trabajo de campo antropológico y el diseño de potenciales de usuarios y prácticas de uso, como en la tradición del diseño etnometodológicamente informado; tampoco puede solamente proveer métodos y técnicas para inscribir al usuario y su conocimiento directamente en el proceso de diseño, como en la tradición del diseño participativo. Nosotros proponemos en cambio, un acercamiento a la antropología del diseño que opere en la intersección entre las prácticas-contextos de uso y el diseño, enmarcando y desafiando entendimientos a través de un compromiso crítico, holístico y material, tanto en el campo como en el despacho de diseño. En este capítulo deconstruimos los elementos de este acercamiento. La figura 1 subraya las características de nuestra perspectiva en torno a la antropología del diseño con relación a las posiciones más establecidas en el campo de la etnografía y el diseño.

### El proyecto *Body Games*

Este proyecto combinó la investigación con el desarrollo de producto y fue financiado por el Ministerio Danés de Ciencia, Tecnología y Desarrollo. Involucró a una empresa de juegos, un parque temático, así como tres grupos universitarios de investigación enfocados respectivamente en ciencias computacionales, investigación sobre el juego y diseño centrado en el usuario. El objetivo del proyecto era disminuir la obesidad infantil a través del desarrollo de espacios de juegos digitales que alentaran a niños y jóvenes a tener mayor actividad física (Body Games Konsortiet 2002).

*Body Games* se basaba en la suposición de que el incremento en el uso de medios, especialmente videojuegos, ha provocado que los niños realicen menor actividad física. En este proyecto el juego no era entendido como una capacidad inherente, sino como una herencia cultural transmitida por infantes mayores en forma de reglas básicas, fórmulas y técnicas estéticas (Mouritsen 1996). Se argumentaba que cambios en la educación de los niños, una vida más institucionalizada, aunados a la disminución de espacios para el juego libre y sin supervisión, han limitado las posibilidades para que los mentores de juego pasen estas fórmulas. Este



hecho ha socavado tanto la cultura del juego infantil como su habilidad para hacer sus propios juegos (físicos), forzándolos a buscar inspiración en otras partes, por ejemplo en los videojuegos, que son más sedentarios (Jessen y Barslev Nielsen 2003:3).

El área de juegos *Body Games* fue concebido como un video juego físico de computadora a gran escala, contiene estructuras y reglas que soportan el reemplazo de los mentores de juego y del conocimiento cultural, por tanto, fomenta que los niños jueguen al aire libre otra vez.

*Body Games* fue un proyecto de diseño participativo en donde el involucramiento de niños y el empleo de técnicas de diseño participativo fueron entendidas como una forma de investigación-acción (Reason y Bradbury 2008). La incorporación de niños en las prácticas de diseño fue visto primeramente como una cuestión metodológica cuyo objetivo era recolectar el conocimiento y las habilidades (tácitas) de los infantes en el proceso de diseño. A pesar de que los niños participaron en las actividades, no fungieron como “socios de diseño”, según la tradición democrática del diseño participativo. Los menores involucrados en *Body Games* tampoco fueron directamente beneficiarios de los resultados del proceso de diseño, no tenían los mismos intereses, metas o estatus que los adultos del equipo de diseño. Por tanto, había una asimetría básica en la relación entre niños y diseñadores; los infantes no estuvieron involucrados por razones idealistas y democráticas, sino por su práctica basada en el conocimiento y experiencia en el juego y en la infancia.

### Construyendo áreas de juego. Diseñando juegos o jugar diseñando

Después de un periodo inicial de estudio de campo, el equipo de diseño de *Body Games* viró su enfoque hacia la generación y desarrollo de ideas de diseño sobre posibles espacios de juego futuros. Aquí la intención era involucrar a los niños como participantes creativos (diseñadores) en el proceso de diseño, con la expectativa de que proporcionaran ideas y direcciones para la creación del espacio lúdico de sus sueños. Con



la intención de promover la inspiración y generar propuestas para el subsecuente desarrollo de prototipos, el equipo participante del proyecto realizó un taller de diseño durante un día, con un grupo de niños de nueve y diez años ubicados en el área de juegos actual, quienes trabajaron en equipos de cinco a siete individuos.

La primer actividad involucró el uso de un equipo de herramientas preparadas por el equipo, con el cual los niños podrían diseñar el área de juegos que imaginaran. La expectativa era que los infantes fueran más espontáneos y creativos que los adultos del equipo de diseño, quienes supuestamente estarían influenciados por su socialización y experiencia de vida. Parte del equipo de herramientas surgió de la inspiración de las técnicas generativas de Sanders (2000), y consiste en una serie de componentes inconclusos para combinarse en un diálogo semiabierto entre los diseñadores y los usuarios. Los resultados obtenidos mediante el uso del equipo de herramientas fueron decepcionantes para el grupo de diseño, ya que los niños construyeron estructuras que les parecieran familiares en lugar de experimentar ideas innovadoras. Contrario a lo que se esperaba, los infantes no utilizaron el equipo de herramientas para “diseñar” futuras áreas de juego, sino para “jugar” a construirlas.

En el proyecto *Body Games* hubo una tendencia por entender el área de juego como un escenario donde la acción de jugar se lleva a cabo con base en fórmulas heredadas o incrustadas (una especie de guión), lo que implica una separación entre el diseño de universos y las reglas del juego. Pero para los niños diseñar y construir constituían un juego más que una mera preparación. Los universos, las reglas y los juegos fueron mutuamente constituidos y desarrollados en el proceso del juego, y las distinciones entre diseñar, construir y jugar se disolvieron. Por lo tanto, de alguna manera –aunque no del modo que esperábamos–, los niños sí diseñaron. Pero los resultados de sus diseños no se encontraban en los modelos del área de juegos, sino en el proceso de jugar y construir. Era más bien un tipo de diseño que solo cobraba sentido en el contexto específico de construir y jugar con el diseño. Como tal, el equipo de herramientas no fungió como un lenguaje a través del cual los niños pudieran “hablar” con los diseñadores acerca del juego separado de



la actividad, como implica el enfoque de Sanders. Tampoco dio como resultado prototipos colaborativos, como se hubiera esperado desde una perspectiva de diseño participativo. Lo que se nos presentó entonces fue una suerte de material de campo, que una vez identificado como tal proporcionó suposiciones, marcos de trabajo y propuestas de diseño centrales para el proyecto *Body Games*, y dio paso a una forma radicalmente diferente de entender los espacios lúdicos como universos emergentes y como productos de juego más que estaciones dispuestas para el performance de juegos particulares predefinidos. Esto sugiere que, más que diseñar el área de juego de *Body Games* como un universo listo para jugar, ofreciendo tipos de juego particulares, el espacio lúdico tendría que mantener ciertas características inconclusas que alentaran una reconfiguración del juego. Reenmarcar lo que parece ser un evento de diseño participativo en forma de trabajo de campo, y enfocarse en la práctica de construir más que solo en los modelos resultantes, generó una perspectiva diferente sobre la actividad de diseñar y acerca de los resultados e implicaciones del marco de trabajo planteado originalmente por *Body Games* y Sanders sobre el uso de herramientas generativas.

### Diseñando a través de la actuación o actuando el diseño

Otra actividad del taller se enfocó en rediseñar áreas de juego existentes, explorando las posibilidades para mejorar los juegos que se jugaban ahí.<sup>2</sup> A los niños se les repartieron materiales de construcción diversos, como objetos, aparatos electrónicos y dispositivos interactivos que pudieran añadir a la estructura del área de juegos existente, con la intención de convertirlo en un espacio mucho más estimulante. Aunque este ejercicio pudiera parecer similar al descrito previamente –aunque a mayor escala, y con elementos diferentes en el equipo de herramientas– fue de hecho,

---

<sup>2</sup> Mette Kjærsgaard formó parte de la planeación de esta sesión, pero no de la facilitación de las actividades o la presentación de los resultados al equipo de diseño. Nuestras descripciones de esta sesión están basadas parcialmente en videgrabaciones y en el modo en que la actividad y el material fueron presentados durante los siguientes procesos de diseño.



bastante distinto. Los equipos de herramientas generativas utilizados en el ejercicio previo implicaban una aproximación cognitiva del diseño basada en la idea chomskiana del significado de la sintaxis, donde el “significado” residía en el modo en que los elementos se combinaban en representaciones (modelos del área de juegos), en gran parte del mismo modo en que el significado puede convertirse en lenguaje a través de la combinación de palabras. Los materiales de construcción utilizados en este ejercicio, sin embargo, no fueron entendidos como elementos del lenguaje mediante los cuales los niños pudieran expresar (o representar) sus ideas en formas visuales y tangibles, separadas del juego en sí mismo. Más bien fueron diseñados de acuerdo a las ideas wittgensteinianas sobre el significado en uso (Ehn 1993), como una especie de accesorio de teatro a usarse en las prácticas de los escenarios de juegos con la intención de explorar futuros posibles. Esta actividad de diseño se inspiró en el uso de simples maquetas como accesorios de los escenarios de juego de Binder (1999) con la intención de obtener conocimiento tácito e incitar un diálogo sobre nuevas propuestas de diseño apropiadas para espacios específicos. Según Halse (2008: 198), el uso de estos accesorios trata de “evocar el *habitus* interiorizado de usuarios hábiles en la actuación de escenarios futuros”. Así, esta sesión podría ser vista como un tipo de ritual donde futuros escenarios lúdicos y juegos se transformaron en ser, a través del uso de accesorios y escenarios. Aquí, el significado fue algo atribuido a los accesorios en uso, más que a lo que reside dentro de ellos. Se suponía que estos accesorios facilitarían la comunicación entre los usuarios y los diseñadores, al establecer un espacio común donde las diferentes prácticas y el “lenguaje de juego” de diseñadores y usuarios pudieran coincidir (Binder 1999: 1). De este modo, fueron vistos como una especie de “objetos fronterizos”: “ambos lo suficientemente plásticos para adaptarse a las necesidades locales y a las limitaciones de las diversas partes que los emplean, pero suficientemente robustos para mantener una identidad común en diversos sitios” (Star y Griesmer 1989: 393).

Como objetos fronterizos, los accesorios eran vistos como soportes de significados diversos para distintos mundos sociales (o juegos de lenguaje) entre niños y diseñadores, pero también como objetos imbuidos



de suficientes significados compartidos que facilitaban sus traducciones a través de estos mundos (o juegos del lenguaje) (Strathern 2004: 45). Así como con los prototipos colaborativos descritos por Ehn (1993: 71), los niños y los diseñadores no tenían por qué ver las mismas cosas en estos accesorios. Su función era más bien servir como espacio común para negociar ideas de diseño desde diferentes perspectivas. Se pensaba que los accesorios harían que avanzara el proceso de diseño, siempre y cuando todos estuviéramos de acuerdo en que el diseño tuviera sentido desde nuestras diferentes perspectivas (Brandt 2007).

Se les pidió a los niños que utilizaran diferentes accesorios para reconfigurar el espacio lúdico y subsecuentemente que realizaran un juego para nosotros y para la cámara, usando el equipo del área de juegos reconfigurado. Dicha práctica se acompañó con discusiones (también registradas en la cámara) entre los niños y diseñadores en torno a los escenarios, las ideas de diseño y la sesión en general. A diferencia del ejercicio de construcción anterior, el objeto de estas actividades fueron el desempeño de escenarios futuros, así como el rediseño del área de juegos. Estas actuaciones, por tanto, fueron capturadas en video como parte de los resultados.

En uno de los videos vimos a un grupo de niñas en el proceso de rediseñar el área de juegos, añadiendo varios elementos tecnológicos y otros tipos de material introducidos por el equipo de diseño. Las vimos entusiasmadas en la preparación de un juego inspirado en un juego de piratas que usualmente juegan en el espacio lúdico existente. En la medida en la que añadían “cosas” a la estructura original del área de juegos, platicaban sobre sus posibles usos. A pesar de que estaban muy entusiasmadas en el momento de preparar el juego, su actuación final en la cinta fue más bien aburrida, como si estuvieran desinteresadas en el juego. En el registro audiovisual los niños parecían carentes de imaginación, diseñando un juego aburrido que ni siquiera se molestaban en jugar ellos mismos. Ciertamente no se acercaba ni lejanamente al estado mágico de “estar en el juego”, que era el objetivo que buscaba el proyecto. Después, cuando las niñas discutieron con los diseñadores sobre sus propuestas de escenarios y espacios de juego, se dio la siguiente conversación:



Niña: Fue divertido construirlo, pero después realmente no nos interesaba jugar con él.

Diseñador: Pero, ¿sabían por qué lo construyeron? ¿tenían algún plan?

Niña: Fue solo por construirlo.

Claramente las niñas y el diseñador tenían distintas nociones sobre el propósito de este juego de diseño, y sobre los juegos en general. El foco de atención del diseñador estaba en el resultado de la actividad (el escenario y el rediseño del área de juegos), mientras que las niñas simplemente se centraron en la construcción y el diseño como una forma de juego. Por un lado estaba la observación del diseñador y la configuración de esta actividad, que parecían implicar una separación entre la planeación del juego y el diseño de universos (de diseño); por otra parte se situaba la “ejecución” de dicho juego (la actividad). Por tanto, desde la perspectiva del diseñador, rediseñar el área de juegos era una mera preparación para el juego “real” (el escenario futuro) que seguiría, mientras que para las niñas construir era jugar, y no una preparación del juego. Distinguir entre diseñar y jugar no fue tan sencillo como los diseñadores pensaban, y su pregunta sobre un plan no tenía sentido para las niñas. Ellas no estaban jugando el juego de diseño (lenguaje) orientado al futuro del diseñador, sino simplemente construyendo el área de juegos por el simple hecho de hacerlo, como una parte integral de jugar aquí y ahora. Entonces, los supuestos productos de esta actividad (tanto el escenario como el rediseño del área de juego), no tenían mucho sentido separados del proceso y del contexto de su producción.

Aunque los métodos de diseño participativo y las técnicas utilizadas aquí no dieron por sí mismas los resultados esperados, en términos de escenarios futuros sí fueron significativos tanto para los niños como para los diseñadores. El problema fue que el enfoque del escenario suponía prácticas que hasta cierto punto eran rigurosas y estables, supuestamente más características de las prácticas de trabajo de los adultos que lo que estos métodos originalmente pretendían (Iversen 2005) actividades que pueden ser repetidas y conscientemente ejecutadas de acuerdo a un



guión, incluso si son de carácter tácito. Pero el juego y el modo en que emerge en las actividades cotidianas de los niños parece menos programado, habitual y formalizado y por lo tanto, más difícil de ejecutar conscientemente y de recrear en los escenarios de juego. Aún más importante resultó ser que el equipo de diseño no cuestionó sus propios marcos de trabajo y métodos participativos, sino que simplemente asumió que los accesorios eran objetos fronterizos en un juego de diseño (lenguaje) compartido, sin examinar si ese era realmente el caso, o los motivos. Pero los niños jugaban su propio juego, basado en una idea diferente de juego (y su relación con el diseño). Desde su perspectiva, diseñar significaba jugar, y los materiales que les dieron eran parte del equipo de juego más que artefactos para comunicar e inventar el futuro. Ellos no eran socios de diseño, sino niños jugando, así que sus acciones y “diseños” deberían ser interpretados teniendo esto en cuenta.

Solo cambiando nuestro enfoque de los productos (escenarios videograbados) a los procesos y contextos de las actividades de diseño las reacciones de los niños tuvieron un sentido constructivo. Sin embargo, desde esa perspectiva, los accesorios no eran objetos fronterizos manteniendo una identidad común entre sitios diferentes, sino herramientas catalizadoras que provocaban valiosos conocimientos sobre las diferentes perspectivas de diseñadores y niños, provocando una reflexión sobre las complejas interacciones entre el mundo lúdico infantil y el de los diseñadores (o juego de lenguaje) del diseño.

La producción de los niños no generó las esperadas “ideas innovadoras de diseño” en ninguna de estas actividades de diseño participativo propuestas. Pero, ¿eso hace a los niños poco imaginativos, o pobres diseñadores de juegos y espacios lúdicos, como pareciera ser la percepción general del proyecto? La falta de creatividad e imaginación percibidas se debió, en parte, a las expectativas exageradas asociadas con la idea de asumir al niño como un sujeto inherentemente más creativo que los conservadores adultos socializados, parcialmente basado en la falta de habilidad del equipo de diseño para reconocer la creatividad y el diseño que los niños realmente exhiben, un tipo de creatividad que no sigue su agenda ni se ajusta dentro de sus marcos de trabajo predefinidos.



Los niños se sumaron a un tipo de diseño diferente, no en el concepto de diseño grandioso de espacios lúdicos de nuestra agenda, sino en el diseño cotidiano de universos y reglas de y para jugar en el proceso del juego. El juego infantil fue, de hecho, un tipo de diseño que sugería que diseñar y jugar no pueden pensarse enteramente como prácticas separadas.

Nuestros esfuerzos colaborativos para diseñar un área de juegos infantil, por el lado de los niños, se convirtieron en un juego en sí mismos. A pesar de que diseñadores y niños diseñaban y jugaban juntos, no estaban jugando el mismo juego. Los métodos y técnicas de diseño participativo fallaron en establecer un terreno común en el que pudiera cerrarse la brecha entre las prácticas y perspectivas del usuario y las de los diseñadores. Aunque el diseño participativo no necesariamente requiere del entendimiento mutuo de las prácticas del otro (Ehn 1993), sí necesita la participación mutua en el juego del lenguaje del diseño, pero en este caso los niños y los diseñadores no parecen haber jugado el mismo juego. Para darle un sentido productivo a estas actividades, nuestro marco de diseño participativo no fue suficiente. En lugar de confiar en encuadres preestablecidos para entender el juego y el diseño participativo, tuvimos que adoptar un enfoque más crítico y holístico para esta sesión, desafiando los marcos metodológicos y conceptuales dentro de los cuales estas actividades de diseño se llevaron a cabo y se interpretaron.

### Replanteando el diseño: una perspectiva holística y crítica

Las actividades de diseño colaborativo con niños en el proyecto *Body Games* fallaron en la producción de propuestas de diseño colaborativo, innovativo, y en la generación de ideas significativas para el diseño como se esperaba. El problema tanto con la aproximación al proyecto como con el diseño participativo (con los niños)<sup>3</sup> en general, está en la preocupación hacia los métodos y las técnicas de colaboración, en lugar de centrarse en los marcos y el contexto dentro de los cuales estas colaboraciones

---

3 Cfr. Druin 1999, Bruckman y Bandlow 2002, Druin 2002, Iversen 2005.



son conducidas y entendidas. Sin embargo, el caso presentado en este capítulo sugiere que no se trata tanto de los métodos y técnicas a través de los cuales el material de diseño y –de campo– se produce, sino de los marcos de trabajo a través de los cuales las actividades de diseño y los resultados son contextualizados, los que son importantes para hacer interpretaciones significativas y para crear diseños innovadores.

Volver a enmarcar las actividades de diseño participativo como una forma de diseño orientado hacia el trabajo de campo antropológico trajo aspectos nuevos y potencialmente interesantes sobre el juego, la infancia y su relación con el diseño; y desafió los marcos de trabajo predefinidos para entender el juego y el diseño, a través de los cuales las actividades fueron conducidas e interpretadas originalmente. Bajo esta nueva visión los niños no eran diseñadores, pero tampoco eran no-diseñadores. No eran diseñadores en el sentido de diseñar conceptos para el futuro, como implican las actividades del diseño participativo. Tampoco eran no-diseñadores carentes de la habilidad de inventar sus propios juegos y universos, como parecía indicar el discurso sobre el juego de *Body Games*. Más bien, los niños estaban diseñando juegos y espacios lúdicos de una forma inesperada. A diferencia del equipo de diseño, por una parte no parecían distinguir entre el diseño de reglas y universos, y por el otro, jugaban los juegos. Desde la perspectiva de los infantes, los universos, reglas y juegos fueron mutuamente constituidos y constantemente desarrollados e intercambiados dentro del proceso del juego.

En el nuevo marco de trabajo de diseño, los espacios lúdicos podrían ser entendidos como universos emergentes y productos del juego, más que como plataformas fijas y prediseñadas para la ejecución de juegos preexistentes, ya sea incorporados en los niños, o incrustados en el área de juego. De tal forma, el área de juegos se formó en la intersección entre el juego y el diseño como un esfuerzo colaborativo entre diseñadores y usuarios, pero no del modo en el que el proyecto *Body Games* había previsto, mediante talleres que anteceden la producción del concepto de diseño final. El diseño y el uso no constituyeron etapas separadas en el proceso, ya que para los niños el “diseño” del área de juegos infantil formaba parte integral de su uso. Esto sugirió que el espacio lúdico de



*Body Games* necesitaría tener un carácter más inacabado que permitiera reconfiguraciones continuas más o menos tangibles en juego. Así, jugar, los juegos y los espacios lúdicos debían ser vistos como fenómenos emergentes influyentes e influenciados por las prácticas de diseño y los artefactos por un lado, y las prácticas y contextos socioculturales de los niños por el otro. Trabajar con el juego y sus posibles configuraciones a través del diseño de equipamiento para las áreas de juego era, por lo tanto, un trabajo conceptual de replanteamiento, situado en la intersección entre el uso y el diseño, lo social y lo material, el presente y el futuro.

No afirmamos que la reformulación del diseño participativo como una forma de trabajo de campo, y el juego y el diseño como fenómenos emergentes capturen la verdad sobre la relación entre los niños, el juego y el diseño, sino simplemente muestra una dimensión diferente y relevante. No se trata de proporcionar un marco de trabajo analítico completo y perfecto para comprender, representar y diseñar para los usuarios en su mundo; más bien, nuestro objetivo es buscar un modo de desafiar y desestabilizar los marcos de uso y diseño existentes en un intento por “sacudirnos fuera de nuestros hábitos de conocimiento” (Tsing 2010: 64) así como abrirnos a entendimientos alternativos del presente e imaginaciones sobre el futuro. La contribución de la antropología al diseño no está en un único “marco”, sino en la práctica inestable de un encuadre de trabajo crítico holístico (Otto y Bubandt 2010).

## El trabajo de campo en el diseño y diseñar como trabajo de campo

Nuestro caso sugiere que la antropología del diseño no solo trata de proveer a los diseñadores con información y material sobre los niños y el juego, ya sea en forma de instantáneas de video o descripciones –más elaboradas, como implica el diseño etnográficamente informado–. Tampoco trata –como sugiere el diseño participativo– solo acerca del desarrollo de métodos para involucrar a los usuarios en el proceso de diseño como expertos en sus propios “mundos”, o acerca del manejo de intereses,



facilitando encuentros entre “mundos”, perspectivas e intereses de usuarios y diseñadores. La antropología en cambio, se involucra activamente con las prácticas, perspectivas, agendas y contextos de ambos, el uso y el diseño, enmarcando y desafiando las comprensiones internas y las relaciones entre ellos. En conclusión, la antropología del diseño no tiene simplemente como objeto el mundo y las prácticas de los usuarios, sino también las prácticas y contextos del proceso de diseño por sí mismos. Opera en la intersección entre las prácticas y los contextos de uso y diseño a través de la conceptualización y reconceptualización de las relaciones entre estos dominios. Por tanto, el diseñador antropólogo es tanto interno como externo al proceso de diseño, equilibrando las perspectivas émicas y éticas tanto en el campo como en el proceso de diseño. Podemos ver esta práctica como una continuidad y renovación de una crítica tradición holística en antropología, que coloca en primer plano la cultura crítica potencial de la investigación etnográfica (Marcus y Fisher 1986, Otto y Bubandt 2010).

Es por lo tanto en la sensibilidad hacia un contexto cultural y sociopolítico más amplio en el cual entablamos relaciones con nuestro sujeto, informantes y socios de diseño, así como en el modo en que esto afecta procesos entrelazados de creación de conocimiento y diseño. Es así que el enfoque de la antropología del diseño difiere tanto del diseño participativo como del diseño etnográficamente y etnometodológicamente informado.

Abordar las actividades de diseño participativo como una forma de trabajo de campo no solo trata de hacer que la antropología sea útil para diseñar. Como parte de una estrategia antropológica de campo, los métodos de diseño participativo pueden inspirar al antropólogo a involucrarse de manera diferente con el campo para provocar la acción, ser perspicaces y cuestionar suposiciones. Aquí la intervención se convierte en una estrategia explícita de campo, más que en subproducto de la observación participante. Trabajando de forma simultánea con el entendimiento y cambiando las prácticas a través del desarrollo de artefactos colaborativos basados en la práctica, puede constituir para los antropólogos una manera de estudiar las prácticas emergentes en la intersección entre el uso y el diseño en beneficio del diseño, así como por razones puramente académicas.



Por lo tanto, reenmarcar el diseño como una forma de trabajo de campo no es simplemente una crítica a las preocupaciones del diseño participativo con métodos como recetas para el desarrollo de soluciones significativas, también es un desafío al clásico trabajo de campo antropológico y a la manera en que este ha llegado a ser visto como el carácter que define el quehacer antropológico. Como dice Marcus: “El ejercicio de separar el trabajo de campo de su duradera construcción clásica como una característica esencial y definitoria del quehacer antropológico, es crucial para ser capaces de pensar de forma distinta el trabajo de campo en contextos de investigación más amplios que los actuales” (2007: 353-54).

Marcus está interesado en liberar el trabajo de campo clásico del estatus que lo identifica/define, y argumenta con Faubion (Faubion y Marcus 2009) que no son las prácticas de una particular conducta de investigación (trabajo de campo clásico) las que son distintivamente antropológicas sino los modos de problematizar la investigación y definir conceptualmente sus objetos (a lo que hemos llamado marco de trabajo) (Marcus 2007: 354). El problema es que el trabajo de campo clásico basado en una inmersión prolongada y en la observación participante en campo está encaminado al estudio de lo “lejano” y lo “eterno”, pero presenta dificultades al tratar con el “aquí y el ahora”, así como con lo emergente (como sucede con la antropología del diseño) donde no existen una escena o sujeto de estudio estables (Rabinow *et al.* 2008: 7-8). Marcus sugiere en cambio al proceso de diseño y al despacho de diseño como modelos o metáforas para hacer antropología:

En los procesos de diseño con los que estoy familiarizado, lo individual y colectivo como agentes de la producción de conocimiento están constantemente en juego. Hay un rigor conceptual y práctico en la aplicación de ideas. Existe también una retroalimentación constante e informada dada por audiencias diversas, de principio al fin. El resultado final tiene múltiples responsabilidades pensadas a lo largo de todo el proyecto, por lo tanto, el resultado final no es final, al menos conceptualmente, hay una ideología de diseño abierto y del trabajo



siendo una solución, sujeto a revisión por trabajos posteriores (Marcus en Faubion y Marcus 2009: 26-27).

Como sugiere el enfoque de la antropología del diseño en este capítulo, Marcus reconoce y adopta el rol complejo de colaboración en, y la incompletitud del trabajo (de campo) antropológico, e incorpora la recepción del proyecto en su propio diseño y en el hacer. Donde Marcus utiliza al diseño como una metáfora o modelo para imaginar un tipo distinto de antropología, y aquí estamos interesados en el diseño como un modo de hacer antropología, y en la antropología como un camino para hacer diseño. Desde nuestra perspectiva el diseño y la antropología no se limitan a reflejar, sino que activamente se involucran entre sí con las prácticas y perspectivas del otro.

El campo de acción de la antropología del diseño es por tanto, un esfuerzo colaborativo entre diseñadores y antropólogos que estudian, conceptualizan y experimentan con relaciones potenciales entre personas, prácticas y cosas (en este caso niños, juegos y áreas lúdicas), mismas que implican una constante reflexión y reconceptualización. No se trata simplemente de proveer descripciones detalladas o prácticas actuales de los usuarios como fuente de información como combustible para la imaginación de los diseñadores hacia futuros productos, sino de explorar y trabajar con conceptualizaciones y replanteamientos de las relaciones entre las personas y las cosas, para mejorar el potencial creativo tanto de los diseñadores como de los usuarios. Esto es lo que nosotros queremos decir con diseñar potenciales mediante un trabajo de campo antropológico crítico-holístico.



## Referencias Bibliográficas

- Binder, T. (1999), "Setting the stage for improvised video scenarios" en *CHI'99 Extended Abstracts in Human Factors in Computing Systems*. Pittsburgh: ACM Press, pp. 230-31.
- Blomberg, J., M. Burrell y G. Guest (2002), "An ethnographic approach to design" en J. A. Jacko y A. Sears, *Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associations, pp. 964-986.
- Blomberg J., J. Giacomi, A. Mosher y P. Swenton-Wall (1993), "Ethnographic field methods and their relation to design" en D. Schuler y A. Namioka, *Participatory Design: Principles and Practices*. London: Lawrence Erlbaum, pp. 123-155.
- Body Games Konsortiet (2002), *BodyGames - IT, leg og bevægelse: At udvikle produkter, der udnytter IT teknologi til at skabe interactive legetilbud med udfordrende fysiske lege for aile aldersgrupper*. Denmark: Projektansøgning til IT- korridoren.
- Brandt, E. (2007), "How tangible mock-ups support design collaboration". *Knowledge, Technology & Policy*, 20(3): 179-192.
- Bruckman, A. y A. Bandlow (2002), "Human-computer interaction for kids" en J. A. Jacko y A. Sears, *Human-Computer Interaction Handbook: Fundamentals, Evolving Technologies and Emerging Applications*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associations, pp. 428-440.
- Bubandt, N. y T. Otto (2010), "Anthropology and the predicaments of holism", en T. Otto y N. Bubandt, *Experiments in Holism: Theory and Practice in Contemporary Anthropology*, Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 1-15.
- Button, G. (2000), "The ethnographic tradition and design". *Design Studies*, 21(4): 319-32.
- Crabtree, A., D. M. Nichols, J. O'Brian *et al.* (2000), "Ethnomethodologically informed ethnography and information system design". *Journal of the American Society for Information Sciences*, 51(7): 666-682.



- Crabtree, A., T. Rodden, P. Tolmie y G. Button (2009), “Ethnography considered harmful”. *Proceedings of CHI 2009*, 879-88.
- Dourish, P. y G. Button (1998), “On ‘technomethodology’: Foundational relationships between ethnomethodology and system Design”. *Human Computer Interaction*, 13(4): 395-432.
- Druin, A. (1999), “Cooperative Inquiry: Developing New Technologies for Children with Children”. *Proceedings of the SIGCHI Conference on Human Factors in Computing Systems: The CHI is the Limit*, 592-599.
- Druin, A. (2002), “The role of children in the design of new technology”. *Behaviour and Information Technology*, 21(1): 1-25.
- Ehn, P. (1993), “Scandinavian design: On participation and skill” en D. Schuler y A. Namioka, *Participatory Design: Principles and Practices*. Hillsdale: Erlbaum Associates, pp. 41-78.
- Faubion, J. y G. Marcus (2009), *Fieldwork is Not What it Used to Be: Learning Anthropology’s Method in a Time of Transition*. Ithaca: Cornell University Press.
- Garfinkel, H. y A. W. Rawls (2002), *Ethnomethodology’s Program: Working out Durkheim’s Aphorism*. Boulder: Rowman and Littlefield Press.
- Halse, J. (2008), “Design Anthropology: Borderline experiments with participation, performance and situated intervention”. Tesis de doctorado, Denmark: IT University.
- Henare, A., M. Holbraad y S. Wastell (2007), *Thinking through Things: Theorising Artefacts Ethnographically*. London: Routledge.
- Iversen, O. (2005), “Participatory design beyond work practices: Designing with children”. Tesis de doctorado, Denmark: Department of Computer Science, University of Aarhus.
- Jessen, C. y C. Barslev Nielsen (2003), “Børnekultur, Leg, Læring og Interactive Medier” (excerpt from “The Changing Face of Children’s Play Culture,” Lego Learning Institute). Recuperado de: [www.carsten-jessen.dk/LegOgInteraktiveMedier.pdf](http://www.carsten-jessen.dk/LegOgInteraktiveMedier.pdf) [acceso el 27 de septiembre del 2012]. Kensing, F. y J. Blomberg (1998),



- “Participatory design: Issues and concerns”. *Computer Supported Cooperative Work*, 7: 167-85.
- Kjærsgaard, M. G. (2011), “Between the actual and the potential: The challenges of Design Anthropology”. Tesis de doctorado, Denmark: Department of Culture and Society, Section for Anthropology and Ethnography, University of Aarhus.
- Marcus, G. (2007), “How short can fieldwork be?”. *Social Anthropology*, 15(3): 353-67.
- Marcus, G. y M. Fischer (1986), *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mouritsen, F. (1996), *Legekultur: Essays om bornekultur, leg og fortælling*. Odense: Syddansk universitetsforlag.
- Otto, T. y N. Bubandt (2010), “Beyond the whole in ethnographic practice?” en T. Otto y N. Bubandt, *Experiments in Holism: Theory and Practice in Contemporary Anthropology*. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 19-27.
- Rabinow, P., P. Marcus, J. Faubion y T. Rees (2008), *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham: Duke University Press.
- Reason, P. y H. Bradbury (2008), *The Sage Handbook of Action Research: Participative Inquiry and Practice*, segunda edición. London: Sage Publications.
- Sanders, E. (2000), “Generative tools for co-designing” en A. R. Scrivener, L. J. Ball y A. Woodcock, *Collaborative Design: Proceedings of CoDesigning 2000*. London: Springer Verlag, pp. 3-12.
- Star, S. y J. Griesmer (1989), “Institutional ecology ‘translations’ and boundary objects: Amateurs and professionals in Berkley’s Museum of Vertebrate Zoology, 1907-39”. *Social Studies of Science*, 19(3): 387-420.
- Sharrock, W. y J. Hughes (2001), “Ethnography in the workplace: Remarks on its theoretical bases”. *Team Ethno-Online*, I, noviembre.



- Strathern, M. (2004), *Commons and Borderlands: Working Papers on Interdisciplinarity, Accountability and the Flow of Knowledge*. Wantage: Sean Kingston Publishing.
- Tsing, A. (2010), “Worlding the Matsutake Diaspora: Or, can Actor-Network Theory experiment with holism?” en T. Otto y N. Bubandt, *Experiments in Holism: Theory and Practice in Contemporary Anthropology*. Oxford: Wiley-Blackwell, pp. 47-66.
- Wasson, C. (2000), “Ethnography in the field of design”. *Human Organization*, 59(4): 377-88.





Sakumai Yep y Ton Otto discuten acerca de los artefactos Baluan  
Isla Baluan, Manus, Papua Nueva Guinea  
2017

Fotografía: Keket Maluan

# Película etnográfica como intercambio<sup>1</sup>

Ton Otto

Traducción de Abel Rodríguez Carrillo

Este ensayo discute la manera en que el cine impacta en la relación entre los investigadores cineastas y sus colaboradores en el campo. Las películas pueden funcionar como un regalo que fortalece relaciones de reciprocidad y también es un medio que facilita el diálogo e intercambio intercultural. El autor argumenta que el cine tiene un gran potencial para suscitar diferencias culturales y mejorar la comunicación intercultural, ya que las personas se relacionan más fácilmente con el material visual desde sus diferentes perspectivas, que en el caso del texto escrito. A través de la “retroalimentación” y el “efecto de paralaje”, la película contribuye a un espacio reflexivo tanto para los investigadores como para sus colaboradores locales. Estos últimos a menudo tienen intereses diferentes en la película y los cineastas pueden encontrarse en el papel de activistas circunstanciales con un control limitado sobre el uso y el impacto de la película una vez que ha sido producida.

La producción cinematográfica se originó al mismo tiempo en que el trabajo de campo etnográfico se estableció como el método clave de la antropología, alrededor de 1900. Las películas tienen conexiones obvias con el esfuerzo etnográfico debido su gran potencial para registrar la interacción humana. Desde el inicio, las películas han sido utilizadas con fines etnográficos (véase Grimshaw 2001: 19, en la expedición del Estrecho de Torres de 1898 a 1899) pero por algunas razones –no tener las habilidades técnicas, equipo y personal necesarios– no era un elemento común ni en el trabajo de campo ni en el entrenamiento de campo durante el siglo pasado. La antropología visual permaneció como una pequeña subrama de la antropología<sup>2</sup> relativamente descuidada. Debido

---

1 (2013), “Ethnographic Film as Exchange”. *The Asia Pacific Journal of Anthropology*, 14, 2: 195-205.

2 Véase Davey (2010) argumenta que la antropología visual se ha convertido en una subdisciplina madura con revistas arbitradas durante los últimos veinte años.



a que la reciente revolución tecnológica ha hecho que las cámaras de alta calidad sean de bajo costo y fáciles de transportar, parece que se está produciendo un cambio en el papel del registro visual en el trabajo de campo etnográfico. Cada vez más antropólogos están ávidos por aprender cómo manejar una cámara de video y por llevar equipo audiovisual para grabar en sus viajes, adicionalmente a los cuadernos de notas, cámaras fotográficas y grabadoras de audio. Esta tendencia se fortalece con la popularidad del medio visual en las nuevas aplicaciones del método etnográfico, en particular en el campo emergente de la antropología del diseño (Kjærsgaard y Otto 2012). Podría decirse que la comunicación visual en el mundo occidental contemporáneo se ha vuelto aún más dominante que en el pasado, y esto creará potencialmente una mayor necesidad de comunicar los conocimientos antropológicos en un formato visual.

Ha surgido una literatura substancial acerca del modo en el que el video etnográfico presenta y desarrolla una forma particular de ver de los antropólogos (occidentales) así como sobre cómo informa, fortalece y posiblemente transforma la investigación etnográfica (véase por ejemplo Banks y Morphy 1997; Grimshaw 2001; MacDougall 1998, 2006). Esta reflexión académica también incluye las múltiples relaciones sociales involucradas en el cine etnográfico (por ejemplo, Davies 1999; Grimshaw 2005; Pink 2007). Pero se ha prestado relativamente poca atención al impacto de las películas como productos de colaboración en la interacción recíproca entre los investigadores y sus colaboradores en el campo.<sup>3</sup> Esto tal vez sea sorprendente, porque el famoso etnógrafo y cineasta Jean Rouch fue uno de los pioneros en tener un enfoque dialógico con colaboradores locales (Jørgensen 2007; Stoller 1992; Henley 2010) mucho antes de que fuera ampliamente discutido en el debate de la cultura escrita (Clifford y Marcus 1986; Clifford 1988). Desde el punto de vista del tema de esta colección –relaciones y productos del trabajo de campo– las películas de Jean Rouch de los años cincuenta y sesenta deben ser consideradas un punto de partida destacado en la historia de las relaciones reflexivas y relaciones recíprocas entre etnógrafos y sus informantes, colaboradores y

---

3 Una excepción reciente es el artículo muy interesante de Deveson (2011) sobre la participación de los yolngu (NT, Australia) en el proyecto cinematográfico de Yirrkala.



amigos. En este artículo me guiaré en el ejemplo de Rouch para reflexionar sobre las relaciones y la producción de conocimiento que surgió durante mi propio uso de la cámara como parte del trabajo de campo etnográfico prolongado con la gente de Baluan, una pequeña isla en la Provincia de Manus, en Papua New Guinea. Primero ilustraré cómo una película puede constituir un regalo importante del etnógrafo para sus colaboradores, luego discuto el potencial que tiene el video para el diálogo e intercambio; y finalmente abordo algunos de los dilemas éticos y prácticos que pueden resultar del uso de películas en el trabajo de campo.

### La película como regalo

Aunque tuve cierto entrenamiento como fotógrafo antes de realizar trabajo de campo en Papúa Nueva Guinea, mi primer encuentro con el video etnográfico fue puramente casual. En 1986 me propuse investigar el cambio social y uso de historia en Manus y me había instalado con mi esposa Pia en el pueblo Lipan, en la isla Baluan, donde nació Paliu Maloat, el líder de un conocido movimiento político y religioso en la provincia (Mead 1956; Schwartz 1962; Otto 1992a, 1998). En uno de nuestros viajes usuales para recoger el correo y provisiones a Lorengau, el único pueblo en la provincia Manus, conocimos a una pareja holandesa que trabajaba en el hospital y con el gobierno de la provincia, quienes nos brindaban alojamiento cuando nos quedábamos en el pueblo. Dio la casualidad de que durante nuestro segundo año de estancia, recibieron una cámara de video mini VHS como obsequio de su familia holandesa, y estuvieron dispuestos a prestármela para que pudiera hacer algunas grabaciones audiovisuales. En ese momento la gente de Baluan había estado planeando un espectáculo cultural como parte de una estrategia más general para revivir sus tradiciones. Su objetivo era mostrar las prácticas tradicionales a los niños antes de que fueran olvidadas. También esperaban atraer la atención de turistas con representaciones culturales que recibieron cierta ayuda económica de parte del gobierno de



la provincia de Manus. La presencia de un antropólogo fue considerada como una ventaja adicional y los organizadores estaban particularmente contentos cuando llegué con una cámara de video. Algunos meses después hice una grabación de un servicio religioso de los makasol (como se llamaba entonces el movimiento Paliau a sí mismo) con el propio Paliau dirigiendo la reunión. El movimiento Paliau había sido un foco importante en mis estudios, y agradecí la oportunidad de obtener documentación audiovisual de sus prácticas religiosas (Otto 1992b). También anticipé que una película corta podría ser un regalo útil a cambio de la participación y la colaboración de los miembros de la comunidad en mi investigación.

Poco después de hacer las videograbaciones regresé a la Universidad Nacional de Australia (ANU por sus siglas en inglés), donde estaba matriculado como estudiante de doctorado. Edité mi limitado material audiovisual con la ayuda de Patsy Asch y otros miembros del personal de la ANU, y produjimos dos cortometrajes *Espectáculo cultural Balopa*, de 60 minutos [Balopa Cultural Show] y *Paliau Maloat: El último profeta del mundo*, de 30 minutos [*Paliau Maloat The Last Prophet of the World*]. Posteriormente, ese mismo año, regresé a Manus con otra misión y les pude dar copias de las dos películas a los grupos involucrados en su elaboración. Devolver los productos de la investigación era una práctica establecida en ese tiempo, e incluso había firmado una forma oficial en la cual yo prometía hacerlo como parte de mi solicitud de visa para el PNG (Papúa Nueva Guinea). Sin embargo, poco había anticipado sobre lo importantes que iban a ser estas dos películas en mi relación posterior con la gente de Baluan y con miembros del movimiento Paliau que vivían en otros lugares. Como he mencionado, las películas fueron un subproducto incidental de mi investigación y solo representaron una pequeña parte de la documentación que produje durante mis dos años de trabajo de campo. Pero la gente las ve como el resultado central y como la contribución de mi investigación en Manus, en cierto modo, las consideran más importantes que el trabajo escrito que les entregue después.

Una razón importante de la popularidad del cine sobre el trabajo escrito es la accesibilidad del medio visual a través de formas de percepción y comunicación que son determinadas culturalmente. Las personas pueden



relacionarse fácilmente con imágenes, aunque lo hacen desde sus propias maneras culturalmente específicas (MacDougall 1998; Deger 2006). Por lo tanto, hay múltiples usos potenciales y significados involucrados en las imágenes visuales que no están totalmente determinados por las intenciones del cineasta. En contraste, nuestros productos escritos suelen estar en una forma que aborda estilos académicos y expectativas específicas. Mi tesis doctoral, por ejemplo, solo ha sido leída por un número limitado de personas educadas de Baluan, aunque se convirtió en un objeto de deseo para muchos, porque suponían que contenía conocimiento cultural de alta relevancia.<sup>4</sup> En contraste, las películas han sido usadas una y otra vez y han sido vistas por una audiencia grande en la isla. La película sobre Paliaw se reprodujo durante un tiempo como parte de los servicios religiosos de Makasol, y aún me encuentro con gente que comparte sus recuerdos al haber visto la película siendo niños. *El espectáculo cultural Balopa* se proyectó en la isla hasta que el equipo y la cinta se deterioraron, pero los profesores del Colegio Administrativo en Port Moresby de Baluan le dieron un uso más sustentable, pues la utilizaron como parte de sus clases. Los mismos maestros iniciaron un grupo de danza tradicional –Paluai Sooksook– para quienes la película sirvió de inspiración, así como documentación de propiedad cultural en una disputa en la capital del país.

A partir de estos ejemplos será evidente que una vez que la película es entregada, está fuera de las manos del antropólogo y puede ser utilizada para fines que no necesariamente este respalda, como el proselitismo religioso y la política cultural. Pero esta es una consecuencia inevitable al devolver cualquier tipo de resultado de investigación, y no puede ser una razón para no devolver los productos a nuestros colaboradores. El conocimiento incorporado en el producto de la investigación es siempre el resultado de una colaboración, por tanto, todos los contribuyentes tienen algún tipo de derecho legítimo sobre él. Vuelvo a estas cuestiones de intercambio y obligación a continuación y concluiré esta sección con el ejemplo de otro antropólogo que ha usado el cine como un regalo

<sup>4</sup> Probablemente mi artículo sobre los derechos tradicionales a los recursos naturales (Otto 1997) ha tenido un mayor uso al ser incorporado como material para la capacitación de magistrados de tierras.



para establecer y mantener relaciones en el campo. John L. Jackson (2004, 39-40) describe cómo a menudo se le pedía que hiciera películas de eventos exclusivamente relevantes para las personas involucradas, como bautizos y fiestas de cumpleaños. A diferencia de mis ejemplos, estas películas, en su momento, no tenían ningún valor de investigación, aparte de establecer relaciones. Estas instancias no parecen ser problemáticas, aunque como argumenta Jackson, aún existe la posibilidad de una posterior recontextualización y uso analítico de este material. Más desafiante fue la solicitud que le hizo un vecino activista del barrio para realizar un documental político para proyectarlo en la Red de Vecinos, a cambio de que accediera como investigador al trabajo activista en esa misma comunidad (Otto 2013: 32, 40). Decidió ayudar, y así ingresó con el rol de antropólogo como “activista circunstancial” tan bien descrito por Marcus (1998, 98-99 y 243-244).

## La película como diálogo e intercambio

Para Jean Rouch el impacto del cine etnográfico sobre las personas filmadas fue premisa central de su enfoque único, que en ocasiones llamó “etno-diálogo” (Rouch 1978: 8; Feld 2003: 19). Él fue sin duda un activista, porque su trabajo desempeñó un rol importante en la generación de conciencia sobre la situación de los pueblos colonizados en África Occidental, tanto localmente en África como en Occidente (Grimshaw 2001: 90-92).<sup>5</sup> Su mensaje se refería especialmente a la celebración de la agencia humana (Grimshaw 2001, Otto 2013: 106), creencia optimista de que las personas son ingeniosas y capaces de crear su propia historia. Otro término que Rouch utilizó para su enfoque fue “antropología compartida” (Jørgensen 2007: 59; Feld 2003: 18). Este concepto cubrió entre otras cosas su colaboración intensiva con la población local en la realización de sus películas, tanto como actores, productores de audio y cocineastas.

---

<sup>5</sup> Sus películas provocaron emociones fuertes y, a veces, una fuerte resistencia. Por ejemplo, el conocido antropólogo Marcel Griaule, que era el maestro y supervisor de Rouch, exigió que *Les Maitres Fous*, ahora considerada una de las obras maestras de Rouch, fuera destruida (Grimshaw 2001, 90).



Las películas de Rouch a menudo se apartaron del estilo documental puro e incorporaron un elemento que él llamó “etnoficción”. Él no veía esto como no-etnográfico, sino todo lo contrario. Desde la perspectiva de Rouch, “la ficción es el único camino para penetrar la realidad” (citado en Feld 2003: 6). Esta es una posición desafiante y estimulante, que en mi opinión tiene un núcleo de verdad. Sin embargo, lo dejaré de lado en este artículo porque requeriría una discusión epistemológica más elaborada y también porque no he usado este elemento en mis películas (aún).

Lo que sí he utilizado es lo que generalmente se considera la contribución clave de Rouch a la producción de cine etnográfico, es decir, el principio de retroalimentación.<sup>6</sup> Esto se refiere a mostrar a las personas filmadas el material en burdo, o una primera versión de la película editada, para obtener sus reacciones. Según Rouch, la posibilidad de “compartir” el análisis es una gran ventaja de la película sobre otros productos etnográficos (Feld 2003: 19) y en gran medida contribuye a las lecciones transculturales que pueden extraerse del hacer de las películas etnográficas (Jørgensen 2007: 59). Al compartir los análisis en curso del material fílmico con las personas filmadas mediante la retroalimentación, se construye un elemento de diálogo e intercambio importante en la producción de conocimiento etnográfico. Es la cualidad especial del material visual por provocar la comunicación transcultural la que hace que este diálogo sea posible y productivo.

Relacionado con la retroalimentación, otro aspecto importante del uso de películas en entornos interculturales es el llamado efecto de paralaje, que se refiere al cambio visual causado por mirar el mismo objeto desde diferentes posiciones: la ubicación del objeto contra su fondo cambia según el punto de vista del observador. Siguiendo a Ginsburg (1994), el antropólogo John Jackson (2004), trabajando como antropólogo nativo entre los afroamericanos en los Estados Unidos de Norteamérica destaca el paralaje como clave para incrementar la reflexividad entre antropólogos y “nativos”, incluyendo y empleando las diferencias que existen dentro de

---

<sup>6</sup> Rouch contribuyó con la idea de retroalimentación de Robert Flaherty, uno de los primeros cineastas etnográficos y conocido por su película *Nanook of the North* (Feld 2003: 12-13).



las categorías nativas (Jackson 2004: 37). Como mostraré, esto también se aplica a la categoría de etnógrafo.

*Ngat is Dead* (2009) es la primera película que hice para una audiencia mayor. También fue la primera que tuvo la cualidad dialógica que faltaba en mis primeros usos del video como medio utilizado predominantemente para el registro de eventos para la documentación y el análisis. Junto con el joven cineasta y estudiante de antropología Christian Suhr y el alumno de doctorado Steffen Dalsgaard, quien ya había trabajado en Manus, hice un plan para grabar los eventos que provocarían mi primer regreso a la isla Baluan después de la muerte de mi padre adoptivo Ngat Selan. Durante mi investigación de doctorado fui adoptado por una familia baluan y en visitas subsecuentes esta relación de parentesco se había visto fortalecida por mi participación en las ceremonias tradicionales de intercambio. Mi padre adoptivo había deseado que estuviera presente en su funeral, en el que yo debía dirigir parte de la distribución mortuoria requerida para renovar los reclamos sobre la tierra y otras propiedades del clan. Con este fin él me había proporcionado los nombres de todas las relaciones de parentesco relevantes que debía recordar para honrar en la ceremonia. Como la familia no había podido contactarme con la noticia de la muerte de Ngat debido que había problemas telefónicos, no participé en el funeral, pero sabía que había otras ceremonias mortuorias que se realizarían más tarde. Al regresar a la isla era mi responsabilidad averiguar cuál de las posibles ceremonias mi familia querría que yo llevara a cabo, y luego organizarla con ellos. Como había opiniones encontradas –tanto acerca de las ceremonias, como sobre los principales beneficiarios de las distribuciones–, los acontecimientos que se desarrollaron dan una buena idea de la vida social de Baluan, así como del trabajo del etnógrafo tratando de comprender las dinámicas sociales de tradición.

El plan –muy ambicioso– que desarrollé con Christian y Steffen fue realizar una película que sirviera para múltiples objetivos. En primer lugar, debería documentar ceremonias mortuorias en Baluan y el discurso sobre la tradición que había estudiado durante varios años. En segundo lugar, debería ser un producto que las personas de Baluan pudieran usar y que entrara dentro de mi relación en curso de intercambio con ellos. En tercer



lugar, la película debía mostrar el trabajo de campo antropológico de modo que pudiera ser empleada en la enseñanza de la antropología. Finalmente, queríamos que la película se dirigiera y atrajera a un público más amplio, lo que ponía ciertas exigencias en el formato y el estilo narrativo.

No escribimos un guión, pero discutíamos la posible línea narrativa de la película diariamente, mientras los eventos se desarrollaban en la aldea. Algunas de estas discusiones, en las cuales reflexiono sobre lo que está sucediendo, fueron filmadas como entrevistas conmigo y utilizamos algunas de estas escenas para crear una narrativa para la película. Trabajamos juntos, usando dos cámaras en los eventos más grandes, pero también de forma independiente cuando Steffen y Christian filmaban las reacciones de los otros acerca de los eventos. Esto creó un fantástico efecto paralaje para mí, porque así podía ver los acontecimientos a través de los ojos de mis colegas antropólogos-cineastas, y las reacciones de mis colaboradores de Baluan cuando hablaban con alguien más sobre cosas que yo había o no había hecho. Esta posibilidad de ver los mismos eventos desde diferentes perspectivas ha incrementado enormemente mi conciencia reflexiva acerca de hacer trabajo de campo etnográfico y agudizó mi análisis de la tradición como una categoría central en la interpretación de las personas sobre lo que está sucediendo (ver por ejemplo Otto 1992c; Dalsgaard y Otto 2011).

También fue muy importante para nuestra comprensión analítica la proyección de la primera versión de la película sobre Baluan, que grabamos e integramos en el producto final. Esta retroalimentación no solo hizo más aparente para mí cuán importante es la tradición como una categoría reflexiva en Baluan, sino que también hizo posible que la gente de Baluan pudiera formular con mayor claridad su comprensión reflexiva de la tradición. Como Sakumai Yep, el líder tradicional de las ceremonias, concluyó después de ver la película y reflexionar sobre algunos desacuerdos presentados en ella: “Yo en mi persona actúo la cultura; yo mismo puedo cambiarla”.

La película creó un espacio reflexivo tanto para los cineastas como para las personas involucradas, quienes la aceptaron como una grabación de sus prácticas tradicionales. El método de retroalimentación realizó



y enfocó este espacio reflexivo y a través de nuestras grabaciones pudimos integrarlo con la narración de la película, ilustrando así uno de sus mensajes principales: cómo las personas tratan reflexivamente con y adaptan sus tradiciones a la situación particular en la cual se encuentran. A nivel personal la película ha hecho que la relación con mi hermano adoptivo Panou Selan sea más íntima, cálida y devota. Después de ver la película él exclamó: “¡Ahora entiendo qué tipo de trabajo estás haciendo!”.

Muchas otras personas han comentado sobre la manera en que la película transmite el trabajo de un antropólogo desde una perspectiva interna (véase, por ejemplo, Poltorak 2010). Ha sido popular con propósitos de enseñanza, pero también con las audiencias de Papua New Guinea; fue proyectada semanalmente por EMTV en Port Moresby durante varios meses. Y logramos hacer que la película fuera atractiva para un público más amplio, fue seleccionada para ser proyectada oficialmente en veintiséis festivales de cine alrededor del mundo y fue galardonada con el “Premio de patrimonio cultural inmaterial” [*Prix du patrimoine culturel immatériel*] en el festival Internacional Jean Rouch en París en 2008. Pero, ¿cómo entró en mis relaciones de intercambio en curso con la gente de Baluan? Como la película es sobre las ceremonias exitosas conducidas por un clan, celebra sus logros y por tanto, contribuye a su prestigio de un modo no previsto por mí. Pero quedó muy claro que este era el caso cuando al final de la ceremonia el líder del clan Sakumai desafió a sus competidores para que igualaran lo que su clan acababa de hacer: terminar dos ceremonias mortuorias en un día y tener un equipo de filmación danés personal que lo grabara para la posteridad! Así que mis lazos con el clan Sauka se han visto fortalecidos, pero he perdido parte de la buena voluntad de otros grupos.

## Dilemas de intercambio

Para los que realizamos trabajo de campo etnográfico nuestros productos entran en un campo de múltiples intereses y disputas. Como en el caso



de *Ngat is Dead* algunos grupos se benefician más que otros de ellos. ¿Cómo nos relacionamos con esto? ¿Podemos evitar quedar atrapados en dilemas insolubles de lealtad y compromiso? Antes de intentar responder a estas preguntas daré un ejemplo final en el que estos desafiantes problemas éticos se agravaron aún más.

La última película que produje con Christian Suhr y Steffen Dalsgaard –*Unity through Culture* (2011)– surgió de una invitación para asistir y grabar un festival cultural planeado en la isla Baluan. En 2006 mi viejo amigo Soanin Kilangit se había jubilado de su posición como profesor en el Colegio Administrativo en Port Moresby y se estaba preparando para regresar a su isla nativa de Baluan. Él quería organizar el festival cultural más grande que alguna vez se haya celebrado en la isla con la intención de crear lo que veía como un muy necesario desarrollo. El festival debía motivar a los jóvenes a aprender sobre sus tradiciones y a practicar representaciones culturales por las que pudieran obtener una recompensa económica. Al mismo tiempo llamaría la atención sobre la cultura de la región y por tanto, sería un factor en la promoción de la cultura y el ecoturismo. Según Soanin, esta era una de las pocas opciones disponibles para el desarrollo económico de las remotas islas de Manus, como Baluan. Soanin pudo motivar a los líderes locales y obtener financiamiento del gobernador de Manus y de algunos particulares. También logró convencerme y junto con un colega arqueólogo,<sup>7</sup> recaudé fondos para un proyecto combinado de investigación de campo en Manus con el propósito de comparar la globalización, pasado y presente.

El deseo de Soanin de tener una película del festival derivó de su conciencia del poder de los medios de comunicación. Él tenía experiencia en la organización de un grupo de baile en Port Moresby, que había realizado varias giras por el extranjero, y había estado escribiendo sobre ello en internet y en *Paradise*, la revista de vuelo de Air Niugini. Al tener una película del festival, Soanin esperaba llegar a un público internacional que pudiera interesarse en visitar Baluan y disfrutar de sus recursos culturales. Mientras grabábamos notamos que Soanin era muy consciente del poder de la cámara y era muy hábil cuando hablaba con una supuesta

<sup>7</sup> Profesor Helle Vandkilde de la Universidad de Aarhus.



audiencia. Otros también compartieron esta experiencia, como John Malai, presidente de la Junta Provincial de Cultura y Turismo, i quien nos pidió ser sus agentes en Europa!

Yo estaba feliz de aceptar la invitación. Por un lado, como ni Soanin ni los otros organizadores pertenecían al clan Sauka, podría “regresar” los servicios de grabación a un grupo más grande que el que había hecho con la primera película. Adicionalmente, el festival cultural como un gran evento performativo era el centro de mi interés para conocer cómo las nociones de cultura y tradición estaban cambiando en Baluan. Como migrante que regresaba, la agenda de Soanin era promover un cierto concepto de cultura que esperaba podría unir y desarrollar a los aldeanos y yo estaba ansioso por descubrir si los residentes de la isla estaban de acuerdo. Pronto descubrimos que las opiniones variaban ampliamente y aunque la mayoría de la gente apoyaba el festival cultural, algunos de los líderes tradicionales deploraban el impacto que el nuevo enfoque sobre la cultura –la representación de las prácticas tradicionales modernizadas– tendría en las antiguas tradiciones de la isla.

En la película hemos tratado de representar las diferentes posturas que vimos que se desarrollaban hacia la oposición cultura/tradición, lo que nuevamente ilustra la gran capacidad de reflexividad cultural entre los isleños de Manus. Al mismo tiempo, también queríamos hacer una película que fuese accesible e interesante para un público más amplio, lo cual nos hizo trabajar más duro en una estructura narrativa y dramática atractiva. Nuevamente había intereses diferentes y potencialmente conflictivos: el deseo de Soanin y de otros era tener una película que pudiera promover la cultura baluan; nuestra meta como antropólogos es proporcionar un análisis basado en la etnografía de la reflexividad cultural y la negociación política; y nuestro objetivo era hacer una película que cautivara a una amplia audiencia interesada en temas de cultura y cambio.

Regresé posteriormente para mostrar la película como parte de un ejercicio de retroalimentación, pero esta vez sin la intención de incorporar una grabación de las reacciones en la película. Como esperábamos, las reacciones estaban divididas. En la isla la gente disfrutó de la película, pero nos pidieron que incluyéramos a todos los grupos y las actividades



en lugar de la selección que habíamos hecho.<sup>8</sup> Inicialmente, a Soanin no le gustó la inclusión de críticas de su festival en la película, argumentando que ellos simplemente estaban equivocados. Discutir estos comentarios con él me permitió ampliar mi visión acerca de la propia comprensión de cultura de Soanin. Al final aceptó que la película probablemente era más interesante con los puntos de vista contrastantes y por tanto llegaría a una audiencia más amplia. En ambos casos de retroalimentación, con la comunidad y con los organizadores, ver colectivamente la película contribuyó con un momento de reflexión sobre los cambios culturales y sus beneficios potenciales, así como con los riegos del turismo. En ese sentido, creo que nosotros, como cineastas etnográficos, hemos desempeñado el rol de activistas circunstanciales, creando una posible conexión a través de múltiples sitios (Marcus 1998) entre los organizadores, y audiencias locales e internacionales. Nuestro producto puede ser utilizado para promover agendas locales, pero al mismo tiempo incorpora nuestra perspectiva crítica que invita a crear discusiones reflexivas sobre cambio cultural.

El mismo argumento se puede utilizar para *Ngat is Dead*. Ambas películas contribuyen con un espacio reflexivo que informa agencias locales y la acción hacia el futuro. La fortaleza de la película como medio es que, más fácilmente que los productos escritos, puede generar esta reflexión a través de las diferencias culturales. Esto es especialmente importante en el mundo contemporáneo saturado de medios, en el que la narración de historias, en gran medida, se ha vuelto visual. Es crucial que la antropología como disciplina se dé cuenta de esto y tome esto como una oportunidad para recuperar el rol de crítica pública que parece haber perdido. Es evidente que hay una audiencia para este esfuerzo como lo demuestra la popularidad de las películas de “antropología en reversa” sobre nativos de lugares distantes que visitan Occidente y se quedan asombrados por sus extrañas costumbres. Permítannos convertirnos en narradores de historias nuevamente para ayudar a la gente a imaginar su futuro. Como Jørgensen (2007: 59) menciona acerca de Rouch: “Él se adaptó al sistema de pensamiento de los songhay, y lo tomaron como aprendiz y lo criaron

---

8 Por supuesto, esto haría que la película fuera mucho más larga y solo interesante para las personas que saldrían en ella.



para convertirse en un *griot* [un narrador] quien, de acuerdo a la tradición, debería entender el pasado y el presente tan perfectamente como para hacer que los jóvenes de Songhay descubrieran su propio futuro”.

## Agradecimientos

Como siempre, agradezco a mi familia adoptiva, amigos y colaboradores en Baluan quienes me han cuidado y enseñado mucho sobre su cultura y sobre mí mismo.

Gracias a Christian Suhr y Steffen Dalsgaard por su estimulante colaboración en los proyectos cinematográficos de Baluan y a Christian Suhr, Rosita Henry, Daniela Vavrova, Sasha Rubel, Pia Otto y Anne Mette Jørgensen por sus útiles comentarios sobre este artículo.

## Referencias bibliográficas

- Banks, M. y H. Morphy (eds.), (1997), *Rethinking Visual Anthropology*. New Haven: Yale University Press.
- Clifford, J. (1988), *The Predicament of Culture: Twentieth-Century Ethnography, Literature, and Art*. Cambridge: Harvard University Press.
- Clifford, J. y G. E. Marcus (eds.), (1986), *Writing Culture: The Poetics and Politics of Ethnography*. Berkeley: University of California Press.
- Dalsgaard, S. y T. Otto (2011), “From kastam to kalsa? Leadership, Cultural Heritage and Modernization in Manus Province, Papua New Guinea” en E. Hviding y K. Rio (eds.), *Made in Oceania: Social Movements, Cultural Heritage and the State in the Pacific*. Wantage: Sean Kingston Publishing, pp. 141-160.
- Davey, G. (2010), “Visual Anthropology: Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats”. *Visual Anthropology*, 23: 344-352.
- Davies, C. A. (1999), *Reflexive Ethnography: A Guide to Researching Selves and Others*. London: Routledge.



- Deger, J. (2006), *Shimmering Screens: Making Media in an Aboriginal Community*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Deveson, P. (2011), "The Agency of the Subject: Yolngu Involvement in the Yirrkala Film Project". *Journal of Australian Studies*, 35: 153-164.
- Feld, S. (2003), "Editor's Introduction" en S. Feld (ed.), *Jean Rouch, Ciné-Ethnography*. Minneapolis: University of Minnesota Press, pp. 1-25.
- Ginsburg, F. (1994), "Culture/Media: A (Mild) Polemic". *Anthropology Today*, 10 (2): 5-15.
- Grimshaw, A. (2001), *The Ethnographer's Eye: Ways of Seeing in Modern Anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Grimshaw, A. (2005), "Eyeing the Field: New Horizons for Visual Anthropology" en A. Grimshaw y A. Ravetz (eds.), *Visualizing Anthropology*. Bristol: Intellect Books, pp. 17-30.
- Henley, P. (2010), *The Adventure of the Real: Jean Rouch and the Craft of Ethnographic Cinema*. Chicago: University of Chicago (e-book).
- Jackson Jr., J. L. (2004), "An Ethnographic Filmflam: Giving Gifts, Doing Research, and Videotaping the Native Subject/Object". *American Anthropologist*, 106 (1): 32-42.
- Jørgensen, A. M. (2007), "Filmmaking as Ethnographic Dialogues: Rouch's Family of 'Scoundrels' in Niger". *Visual Anthropology*, 20 (1): 57-73.
- Kjærsgaard, M. y T. Otto (2012), "Anthropological Fieldwork and Designing Potentials" en W. Gunn y J. Donovan (eds.), *Design and Anthropology*. Surrey: Ashgate, pp. 177-191.
- MacDougall, D. (1998), *Transcultural Cinema*. Princeton: Princeton University Press.
- MacDougall, D. (2006), *The Corporeal Image: Film, Ethnography and the Senses*. Princeton: Princeton University Press.
- Marcus, G. (1998), *Ethnography Through Thick and Thin*. Princeton: Princeton University Press.
- Mead, M. (1956), *New Lives for Old: Cultural Transformation-Manus, 1928-1953*. New York: William Morrow and Company.
- Otto, T. (1992a), "The Paliau Movement in Manus and the Objectification of Tradition". *History and Anthropology*, 5: 427-454.



- Otto, T. (1992b), "From Paliau Movement to Makasol: The Politics of Representation". *Canberra Anthropology*, 15: 49-68.
- Otto, T. (1992c), "The Ways of Kastam: Tradition as Category and Practice in a Manus Village". *Oceania*, 62 (2): 264-283.
- Otto, T. (1997), "Baitfish Royalties and Customary Marine Tenure in Manus, Papua New Guinea". *Anthropological Forum*, 7(4): 667-690.
- Otto, T. (1998), "Paliau's Stories: Autobiography and Automythography of a Melanesian Prophet". *Focaal*, 32: 71-87.
- Pink, S. (2007), *Doing Visual Ethnography: Images, Media and Representation in Research*, segunda edición. Los Angeles: Sage.
- Poltorak, M. (2010), "Review of 'Ngat is Dead': Studying Mortuary Traditions". *Journal of the Royal Anthropological Institute*, 16: 915-916.
- Rouch, J. (1978), "On the Vicissitudes of the Self: The Possessed Dancer, the Magician, the Sorcerer, the Filmmaker, and the Ethnographer". *Studies in the Anthropology of Visual Communication*, 5(1): 2-8.
- Schwartz, T. (1962), "The Paliau Movement in the Admiralty Islands, 1946-54". *Anthropological Papers of the American Museum of Natural History*, 49: 207-421.
- Stoller, P. (1992), *The Cinematic Griot: The Ethnography of Jean Rouch*. Chicago: Chicago University Press.

## Filmografía

- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2009), *Ngat is Dead: Studying Mortuary Traditions* (video film, 59 minutos). Boston: DER.
- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2011), *Unity through Culture* (video film, 58 minutos). Boston: DER.





Fotograma del documental *Ngat is death: Studying Mortuary Traditions*  
2009

Fotografía: Christian Suhr

I myself perform the culture

## Crítica cultural de audiencia y del cine. *Mi cultura, yo la ejecuto, yo puedo cambiarla*

Ton Otto

Traducción de Mercedes Martínez González

### El escenario y la pregunta

Un grupo de personas está mirando una pantalla de televisión en la recámara de una casa en una pequeña isla del Pacífico Sur. Cerca, un ruidoso generador provee energía a la televisión y al reproductor de DVD. La gente está apretujada en la calurosa y pequeña recámara, mientras un hombre blanco alto se mueve alrededor con una cámara de video filmando la escena. La audiencia claramente está disfrutando lo que ve, y en ocasiones, explota en carcajadas. Entre la audiencia también está otro hombre blanco alto, sentado en una silla como algunos varones; otros están de pie. La mayoría de las mujeres y los niños se sientan en el piso (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009: 53' 25").

Estamos presenciando una sesión de retroalimentación en la que dos antropólogos están presentando secuencias de video editadas acerca de una ceremonia mortuoria que tuvo lugar tres años atrás. Yo soy el antropólogo sentado entre la audiencia y me siento feliz de que los protagonistas principales de la ceremonia puedan ver la película juntos. Mi colega y cineasta, Christian Suhr, y yo, estamos entusiasmados pero también ansiosos por saber cómo van a reaccionar con nuestra película los espectadores. Como muchas otras ceremonias de la comunidad, el evento filmado no estuvo exento de conflictos y confrontaciones; por lo que estamos anticipando que algunas de las disputas se den nuevamente; y se dan, pero de una manera inesperada y mucho mas reflexiva. Algo

---

1 (2018), "My Culture, I Perform It, I Can Change It: Film, Audience and Cultural Critique". *Visual Anthropology*, 3, 4-5: 318-335.



ocurrió entre el periodo en que se ejecutó la ceremonia y la presente sesión de retroalimentación donde los antagonistas son capaces de tomar la posición de audiencia en relación con sus anteriores actuaciones. Para mi gran sorpresa, uno de los actores principales de la ceremonia expresa un punto de vista sobre su cultura que resulta completamente nuevo para mi. ¿Habrá contribuido ver las grabaciones y la posterior discusión de retroalimentación en la idea que está comunicando? Ciertamente está utilizando la película como incentivo para su discurso; pero ¿también habrá contribuido en la manera en que piensa sobre la ceremonia y los cambios culturales que implica?

En este artículo analizaré cuáles fueron las consecuencias de filmar y proyectar la ceremonia para generar procesos de distanciamiento crítico y reflexión. En particular me interesa saber si este uso de la cámara puede ser considerado como contribución a una forma de crítica cultural. Yo veo la crítica como un modo de investigación que involucra el desarrollo de nuevos conceptos y modos de representación para comprender e influir lo que está emergiendo en el presente (Rabinow *et al.* 2008: 64). Crear espacios para la reflexión crítica y diálogo es una precondition para este tipo de crítica, y los medios visuales pueden contribuir al establecimiento de dichos espacios. George M. Marcus y Michael M. J. Fischer (1999) identifican dos técnicas contemporáneas clave para la desfamiliarización que facilitan dicha distancia crítica, llamadas crítica epistemológica y yuxtaposición transcultural. La primera se centra en el uso de la teoría antropológica para arrojar una luz diferente a ideas y prácticas familiares; mientras que la segunda emplea la comparación etnográfica concreta mediante yuxtaposición para evocar perspectivas contrastantes.

Aunque los medios audiovisuales, mediante su concreción empírica y uso de técnicas de montaje (Suhr y Willerslev 2013), están muy bien situados en la yuxtaposición transcultural, espero explorar una tercer técnica de desfamiliarización también obtenida por el cine, concretamente, la creación de una perspectiva de audiencia para la gente involucrada en la elaboración de la película. Aquí construyo desde el desarrollo seminal de Jean Rouch sobre los procedimientos de retroalimentación como parte de su práctica dialógica cinematográfica (Rouch 2003 [1974]),



Henley 2009, Jørgensen 2007). Siguiendo su ejemplo mostraré la manera en que el cine etnográfico logra una perspectiva de audiencia para los participantes, quienes son capaces de ver sus propias actuaciones y las de otros durante las sesiones de retroalimentación, así como cuando ven la película terminada. Verse a sí mismo en acción en relación a los otros es un medio efectivo para crear un espacio mental de auto distanciamiento y reflexión cultural.<sup>2</sup>

Inspirado por Rabinow, quien adopta algunos de los conceptos de Deleuze sobre lo virtual y su relación con lo actual, sugiero que el potencial crítico del cine proviene de su empleo en un modo virtual. Esto significa que la película es parte de la realidad, pero simultáneamente está separada de ella; es adyacente a lo actual, y por lo tanto, permite un distanciamiento crítico. Citando a Rabinow:

La diferencia entre un modo de potencialidad y lo que Deleuze ha denominado un modo de virtualidad, consiste en el hecho de que potencialmente actualiza un estado, una cualidad, o una forma que ya es inherente o residente en el ser, cosa, o proceso bajo consideración. El modo de virtualidad no toma parte directamente de este mundo metafísico. Opera adyacente a él, moviéndose junto a sus potencialidades y realidades de modo que puedan ser tomadas y refractadas en otra forma. En otro modo. Es decir, lo virtual como opuesto a lo potencial es un modo repleto de cosas reales y procesos pero redirigidos, removidos de sus cursos habituales (Rabinow 2008: 49-50).

El cine etnográfico opera en este modo de virtualidad mediante la manipulación del tiempo, usando grabaciones de lo actual pero reorganizándolas en el proceso de edición, por lo tanto permite un metacomentario en lo potencial. Un aspecto importante de dicho

---

<sup>2</sup> Mi enfoque está sobre la manera en que el cine crea una perspectiva de la audiencia para los participantes en la creación de la película, no es una investigación sobre el modo en que las audiencias generalmente relatan e interpretan una película. Lo que sigue es campo bien establecido de estudio; véase por ejemplo, Martínez (1992) y Moores (1993), así como Vávrová (2014), quienes condujeron un interesante experimento mostrando películas en un pueblo de Papua Nueva Guinea en el que las personas no tenían experiencia previa viendo películas. Mi tópico en este artículo tiene una conexión cercana al método de retroalimentación de Jean Rouch.



metacomentario<sup>3</sup> es la creación de una perspectiva de audiencia que investigo en el presente artículo como una técnica especial de crítica cultural.

El caso que utilizaré para explorar esta técnica es la elaboración de la película *Ngat is Dead: Studying Mortuary Traditions - Baluan Island, Manus Province, Papua New Guinea* (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009). El proyecto de la película se construyó basado en varios años de trabajo de campo precedente, así como de relaciones y colaboraciones a largo plazo. El lugar en que se desarrolla la acción es el pueblo Lipan en Baluan, una pequeña isla en la provincia de Manus en Nueva Papua Guinea, lugar en el que trabajo desde 1986 y donde he utilizado previamente el cine como una forma de compromiso e intercambio con mis colaboradores locales (veáanse Otto 2013; Otto 2002 como antecedentes generales). Mi colega Steffen Dalsgaard también había trabajado previamente en Baluan, con un enfoque en conceptos de propiedad cultural en el pueblo vecino de Mouk (Dalsgaard 2009). La película no pretendía explícitamente funcionar como herramienta de crítica cultural, ya que rápidamente nos percatamos que la presencia de la cámara producía reflexión crítica tanto entre las personas filmadas como entre nosotros, cineastas e investigadores.

### La ceremonia: una doble intervención

Regresando a la escena de retroalimentación del video, es bastante obvio que como antropólogo estoy involucrado e implicado en un proceso de crítica y reflexión. Por una parte me siento obligado a intervenir en la discusión que evoluciona entre la audiencia después de ver la película, y presentar mi interpretación de los eventos (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009: 55' 40"). Mi perspectiva es relevante porque también fui uno de los actores clave del evento.

---

<sup>3</sup> Comparado a Crawford (1992), quien en una discusión sobre las cualidades discursivas del cine plantea preguntas similares, puestas en un idioma diferente, acerca de la conexión entre actualidad o presencia y el potencial crítico de las imágenes fílmicas.



La ceremonia grabada fue una segunda distribución mortuoria para un hombre de Baluan, Ngat Selan, dos años después de su fallecimiento. Como uno de sus hijos adoptivos, se suponía que debía estar especialmente involucrado en la organización de dicha ceremonia. Debido a que estaba en Dinamarca en el momento del fallecimiento no pude participar en su funeral y en la primera ceremonia mortuoria, *pailou*, que se realizó inmediatamente después del funeral. Antes de su muerte, Ngat había insistido en que yo tomara parte en sus ceremonias mortuorias y me había dejado instrucciones precisas sobre qué hacer. Cuando regresé a la isla en 2003, estaba por tanto preparado para la segunda etapa de sus ritos mortuorios. Otros hijos de Ngat, un hijo adoptivo y tres hijas biológicas, también contaban conmigo. Antes de mi llegada a la isla habían discutido sobre el modo en que deseaban que las ceremonias se llevaran a cabo.

Dentro de la familia extendida, sin embargo, había diferentes opiniones acerca del tipo de ceremonia más apropiada para esta etapa. Una opción era hacer una tumba de cemento para Ngat, una práctica llamada *cemento*, que recientemente se había vuelto popular. La otra opción era llevar a cabo una ceremonia llamada *pukankokon* [abrir el dinero] que tradicionalmente era la segunda etapa de la ceremonia *pailou*, que se llevó a cabo inmediatamente después del funeral. En ambos casos el dinero y la ropa se entregan a un grupo de parientes relevantes por el patrilineaje del difunto, con el linaje materno de la persona fallecida como receptor primario.

Confrontado por la elección de ceremonias, tuve que negociar distintos intereses y roles. Como investigador y cineasta me hubiera gustado aprender lo más posible acerca los rituales mortuorios y registrarlos en una cinta. Como miembro de la familia quería ser leal a mi grupo más cercano y evitar tensión y conflicto con otros parientes. En Baluan la actuación apropiada para estos rituales está estrechamente relacionada con la confirmación de derechos sobre tierras y a la reputación de la familia. Debía ser cauteloso para no comprometer los intereses de mis familiares. Esto fue sumamente difícil, ya que las opiniones estaban divididas sobre el tipo de ceremonia adecuado (véase más adelante). Tuve la sensación



de que la mejor solución era llevar a cabo ambas ceremonias. Esta opción creó sus propios conflictos y confusión, pero desde la perspectiva de crítica cultural abrió la situación hacia nuevas ideas.

Al ser ambos, investigador y miembro de la familia, tuve una doble intervención en el curso de los eventos. En primer lugar había decidido hacer una película de mi regreso a la isla y de la ceremonia –o ceremonias– que estaban por transcurrir. Basado en mi uso previo de la cámara en la comunidad (Otto 2013), no tenía problema por obtener aprobación de los pobladores para filmar. Desde el inicio del trabajo de campo, en 1986, he registrado varios eventos culturales, y las personas en la isla valoran estas grabaciones como archivo, como una especie de historia visual familiar y una fuente de inspiración para la posteridad. En este nuevo proyecto de cine mi segunda intervención era proponer y buscar la ejecución de dos ceremonias mortuorias, en vez de una. Formaba entonces parte integral de la creación de una realidad social, y estaba ahí para estudiarla y documentarla. Tal vez uno podría ver esto como un caso abierto de complicidad, como lo ha discutido Marcus (1997). Mis parientes adoptivos más cercanos, los hijos de Ngat Selan, tenía un interés obvio en mi participación en las ceremonias, ya que esto mejoraba la reputación de la familia en la comunidad. Yo, por otro lado, recibía esto como una oportunidad de una visión interna muy detallada del tipo de ceremonia en la que había estado en muchas ocasiones anteriores, pero solo como observador externo.

La presencia de una cámara que también me filmó a mi –incluyendo mis anticipaciones, incertidumbres, diálogos y decisiones– me dio una oportunidad única de ver mi propio rol en el proceso colectivo de actuación y reflexión cultural. Discutir los eventos en curso y observarlos con Christian y Steffen me dio retroalimentación instantánea y la oportunidad de ver mis acciones desde una distancia crítica. Adicionalmente, dado que ellos también entrevistaron y filmaron por su cuenta, las grabaciones produjeron lo que podría llamarse un efecto paralaje (siguiendo, por ejemplo, Jackson 2004; Ginsburg 1995). Yo podía ver las mismas acciones, incluyendo las mías, desde diferentes perspectivas, las propias y las de las personas entrevistadas. Las entrevistas filmadas incluían muchos



comentarios acerca de mi actuación en las ceremonias, proporcionando un entendimiento más comprensivo de las diferentes posiciones y opiniones de los actores centrales. Adicionalmente, me daban nuevas pistas sobre mi propio rol como participante-investigador, y lo que esto significó para el proceso de construcción colaborativa y “cómplice” de significado cultural (Marcus 1997). En resumen, la participación de la cámara en mi investigación colaborativa y participativa dejó claro que la crítica cultural iniciada por una investigación antropológica es siempre un proceso con dos lados que involucra tanto a los participantes como a los investigadores. Me volví no solo extremadamente más consciente de la naturaleza interventiva del trabajo de campo antropológico; también me confronté con los defectos de mis suposiciones sobre la manera en que la gente de Baluan trataba con la tradición. Estaba en el proceso de ser filmado y de revisar un corte preliminar de la película cuando las personas de Baluan articularon una visión de tradición que me era nueva, y presumiblemente, también la era para ellos.

## Ceremonia y audiencia

Los intercambios ceremoniales, como *pailou*, *pukankokon* y también *cemento*, son ocasiones en las que un grupo de descendientes particular afirma sus relaciones y obligaciones con otros grupos de descendientes. Las ceremonias usualmente incluyen tambores y danzas, siempre se elaboran discursos y se comparte la comida cocinada. Pero el elemento clave es el intercambio de alimentos crudos y objetos de valor para grupos particulares de parentesco. Aquí, el tamaño relativo de los regalos es directamente proporcional al significado de las relaciones particulares de parentesco en el contexto del evento que es ritualmente expresado, sea la conmemoración de la muerte de una persona, la confirmación de un matrimonio, la celebración de un recién nacido o la instalación de un nuevo líder del clan. Entonces las personas monitorean minuciosamente lo que se obsequia y a quién. La distribución apropiada de regalos muestra



que el grupo descendente sabe y reconoce sus deudas sociales y su red de simpatizantes (*paralan*). Esto no es solo importante para mantener las buenas relaciones de apoyo mutuo, sino también para confirmar los derechos de los grupos descendientes a su propiedad tangible e intangible, lo cual oscila entre la tierra, estilos de danza y nombres propios.

Simplificando un poco, se podría decir que existen dos lógicas centrales en juego en las ceremonias. En Baluan, la unidad social que posee cosas –recursos naturales o propiedad cultural– es un grupo de “hermanos” descendientes de un ancestro apical en la línea masculina. Su relación con otras unidades sociales similares se establece por medio de las mujeres. Una mujer de otro linaje exógamo que contrae matrimonio dentro del linaje establece la primera relación clave. Desde la perspectiva de los hermanos, esta mujer, su madre, es quien hace posible la reproducción del patrilineaje, dando a luz a sus hijos y alimentándolos, quienes crecen dentro y se vuelven parte del linaje de su esposo. Cuando los hermanos mueren, sus descendientes todavía tienen una gran deuda hacia el linaje de su madre, llamada *pumbot* [raíz de bambú] por la vida y crianza que les ha dado. En varios rituales mortuorios, esta deuda se libera dando regalos de dinero y ropa a la *pumbot*. Sin embargo, si el patrilineaje no reconoce su deuda de manera satisfactoria, el linaje de la madre puede reclamar parte de su propiedad. Las hermanas de los hermanos que se casan dentro de otros linajes establecen la segunda relación clave. Estas hermanas siguen siendo miembros del clan de su padre y conservan derechos importantes de uso, así como poder espiritual sobre el bienestar del patrilineaje. Sus descendientes –colectivamente llamados *narumpein* [hijos de la mujer]– son partidarios importantes del patrilineaje de su madre, con el cual tienen una deuda; pero también tienen derechos secundarios sobre la propiedad del linaje de la madre. Cuando muere alguno de los hermanos, sus descendientes entonces tienen que obsequiar regalos a “sus hermanas” (que de hecho, son sus descendientes, las *narumpein*) para compensar a estos grupos por renunciar a sus derechos sobre la propiedad de su madre.

Aunque la gente de Baluan ha comenzado a hacer notas detalladas del valor de los regalos y los nombres de quienes los reciben, esto solo se



piensa como una técnica privada para recordar intercambios pasados, sin significado como evidencia. Aquí la función central de la audiencia se vuelve aparente en una cultura que todavía está predominantemente orientada hacia los testimonios y la tradición oral. La presencia de una audiencia es la que convierte un intercambio ceremonial en una realidad social que tiene efecto en eventos futuros. Sin audiencia el valor que se negocia y confirma en las distribuciones no puede realizarse completamente (Munn 1986). Pero el rol de una audiencia es mayor que aquel de testigo y que la memoria colectiva; también puede comentarse acerca de lo apropiado de la ceremonia y sobre la calidad de su desempeño. En este sentido la audiencia está involucrada en la negociación de valores sociales y constituye en última instancia la dimensión de sociedad que monitorea y controla las acciones de los grupos de intercambio individuales con intereses particulares (Strathern 1988, Graeber 2001, Rasmussen 2011).

Poco después de mi llegada a la isla se discutieron los diferentes tipos de ceremonias mortuorias. Esto ocurrió en la casa del difunto Ngat Selan, donde Sakumai Yêp, el líder de nuestro clan, claramente expresó su deseo de que hiciéramos la ceremonia del *cemento* (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009: 3' 40"). Su razón era que la primera ceremonia, la *pailou*, ya se había llevado a cabo. Fue desafortunado no haber estado presente, ya que Ngat deseaba que yo participara, pero la ceremonia no podía realizarse de nuevo. La segunda ceremonia, *pukankokon*, debía ser llevada a cabo también, pero la familia no estaba preparada para proporcionar suficiente asistencia; por lo tanto él deseaba que hiciéramos una tumba de cemento para Ngat Selan. En la reunión había algunos miembros de nuestro clan, Sauka, pero también estaba Silikara Buai, el líder del clan Salnun, y su hermana, Alup Pale. La madre de Ngat Selan vino del clan Salnun y por tanto, Silikara y el resto de su clan serían los destinatarios primarios de los regalos que nosotros distribuiríamos en una ceremonia *pukankokon*. Sakumai pensó que el clan Salnun debería estar a cargo de la elaboración de la tumba de cemento, y por tanto, recibirían un regalo como compensación. Esto provocó a Silikara quien, como miembro del clan Salnun, anunció en voz alta que no estaba de acuerdo con esto: argumentó que hacer una tumba de cemento no pertenecía a la tradición de Baluan. Si nosotros, el clan Sauka,



deseábamos hacerlo, deberíamos realizar el trabajo por nosotros mismos. Además, Silikara dijo que, de acuerdo a la tradición, su clan debería tener el derecho a los regalos de manera gratuita, ya que originalmente ellos dieron a la madre de Ngat al clan Sauka.

Desde el principio las líneas divisorias se dibujaron claramente entre Sakumai, el líder de nuestro clan, representando a mi padre adoptivo por un lado, y Silikara, mi “tío”, representando al clan de la madre de mi padre adoptivo por el otro. En un encuentro privado mis hermanos y yo discutimos las opciones, y acordamos hacer la doble ceremonia. Yo contaba con que esto no solo me salvaría a mí y a mis hermanos adoptivos de rechazar una de las propuestas, con el riesgo de ofender a una de las partes, sino que también proporcionaría un evento ritual más rico para documentar. El siguiente paso fue anunciar esta decisión, después de revisarla y confirmarla con Sakumai. Esto ocurrió en otra ceremonia pública en la casa de Sakumai. Inmediatamente después de nuestro anuncio, hubo reacciones de la audiencia, cosa frecuente en dichas ocasiones. Dos de las reacciones indicaron los retos que enfrentaríamos. Un hombre, Kalou Solok, reclamaba que su clan, Pungap, era el *pumbot*, el clan original del madre de Ngat, y por tanto sería el destinatario legítimo de la mayor parte de los regalos. Adicionalmente otro hombre, Michael Soanin, cuya madre era del clan Sauka, señaló que ciertos miembros del clan Sauka deberían formar parte de la ceremonia de *cemento* y debían ser compensados por el hecho de que sus tierras estaban involucradas. Él argumentaba que esta era la primera vez que se hacía una tumba de *cemento* en esta tierra, y no veía bien que líderes más prestigiosos que fallecieron antes no habían recibido el mismo honor.

El anuncio de las dos ceremonias en la casa de Sakumai era nuestro primer compromiso con una audiencia mayor acerca de nuestras intenciones. Aparte de las expresiones de gratitud generales y la apreciación de los eventos próximos, se veían venir dos diferentes retos para nuestros planes. Pero eran de carácter muy distinto, como mostraré en la siguiente sección.



## Conflictos usuales y tradiciones emergentes

Después del anuncio público, hubo varias reuniones y discusiones entre los miembros del clan Sauka para decidir la manera de lidiar con las próximas ceremonias. Como mencioné anteriormente, Michael Soanin había expresado su escepticismo, y subsecuentemente una mujer, Sevia Maron, lo apoyó fuertemente. Para comprender las razones por las cuales su crítica era tan influyente tenemos que saber que ambos provenían del llamado *narumpein* del clan Sauka, lo que significa que descienden de una mujer Sauka que debido al sistema de patrilineaje exógamo se había casado con otros clanes. Los *narumpein* tienen derechos secundarios hacia la propiedad del patriclán y se cree que poseen poder sobre la fertilidad y el éxito. Por esta razón, todos los miembros deben ser muy cautelosos de no ofender a sus *narumpein*. Adicionalmente, tanto Michael como Sevia eran descendientes del linaje superior del clan Sauka, mismo que no tenía ningún descendiente en patrilineaje directo. Sakumai Yêp, el actual líder del clan, nació en el linaje más joven pero fue adoptado por el último líder del linaje superior. Enfrentó retos continuos de los *narumpein*, cuyo apoyo necesitó para su liderazgo. Si él no lograba satisfacer las demandas de su *narumpein*, era posible incluso que uno de ellos reclamara el liderazgo en su lugar.

El problema particular que Michael mencionaba, entre otros, era que la ceremonia de *cemento* –propuesta por Sakumai– sería la primera de su tipo en un pedazo de tierra en el que muchos miembros Sauka habían sido enterrados. Algunos de ellos pertenecían al patrilineaje principal y tenían mayor estatus que mi padre adoptivo, Ngat Selan. Por lo tanto, los *narumpein* reclamaban que debía haber una compensación justa para estos miembros superiores antes de que la tierra pudiera “abrirse” para la ceremonia *cemento*. En particular, le habían puesto el ojo a un cerdo que sabían sería colectado por los parientes políticos de Sauka como parte de los regalos que serían distribuidos en la ceremonia. Durante la noche se llevaron a cabo intensas negociaciones. Mis hermanos y yo deseábamos darle la mitad del cerdo al *narumpein* Sauka, pero queríamos guardar la otra mitad para el clan del padre de la madre (el *pumbot*) en



una ceremonia *pukankokon*. Sin embargo, Sakumai estaba bajo gran presión de los *narumpein* y argumentó que era necesario compensar a los difuntos mayores Saukas y a sus descendientes por hacer esta ceremonia. Como Sakumai era el líder del clan y orador central durante todas nuestras ceremonias no teníamos otra alternativa que seguir su decisión: el cerdo completo sería entregado al clan Sauka.

El día de la ceremonia, Silikara Buai, el líder del clan Salnun, no estaba al tanto de este acuerdo entre las diferentes facciones del clan Sauka. Como él había declarado desde el principio que hacer una tumba de cemento no formaba parte de la tradición de Baluan, consideraría que la ceremonia completa debía enfocarse en la ejecución de *pukankokon*. La idea central de la ceremonia *pukankokon* era reconocer a la madre del difunto, quien dio vida y crianza al clan Sauka. Por tanto, su patriclán, el Salnun, debería recibir el regalo más grande, y esto naturalmente incluía al cerdo. En la visión Silikara, hacer una tumba era visto como preparación para la ceremonia *pukankokon*, incluyendo rituales de limpieza con aceite y la distribución de los alimentos preparados, pero las mayores distribuciones eran necesariamente esperadas como parte de *pukankokon*. Silikara, por tanto, estaba muy disgustado cuando entendió que el cerdo se entregaría al clan Sauka. Él reclamó que el clan Sauka estaba confundido porque ellos, como el clan de nuestro padre, deberían estar recibiendo regalos. En la opinión de Silikara, lo que los Sauka estaban haciendo iba completamente en contra de la tradición (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009: 39' 05”).

Aparte de la disputa con el clan Sauka, Silikara también debía involucrarse con otro reto, que venía del clan Pungap. Kalou Solok, uno de sus líderes, ya había expresado su reclamo en el primer pronunciamiento público de nuestra ceremonia. Kalou no estaba de acuerdo en que Salnun fuera el *pumbot* –el clan del cual procedía la madre del difunto, declarando que esta posición de hecho, le pertenecía a su clan– el Pungap. Él hizo una divertida representación en la cual trató de ganar partidarios explicando que un hombre puede tener dos padres, pero solo una madre, y además argumentó que Alup Sewon, del Pungap, era realmente la madre de Ngat, no Asap Sewon, de Salnun. Kalou Solok realmente enfureció a Silikara y al clan Salnun, resultando en un largo argumento verbal sobre



las conexiones genealógicas. La opinión común que yo reconstruí después, que correspondía con las genealogías que había colectado durante las dos décadas anteriores, era que Asap Sewon era la madre biológica de Ngat, pero Alup Sewon, madre de Asap, cuidó de su nieto Ngat durante un periodo de tiempo mayor, después de que el primer esposo de Asap muriera. Por lo tanto, ambos clanes tenían ciertos derechos por ser los receptores (*pumbot*) en la ceremonia *pukankokon*.

Cuando la disputa verbal entre Silikara y Kalou Solok alcanzó su climax, Sakumai, líder de Sauka, intervino. Él dijo que Ngat Selan había hecho una lista de grupos familiares que deseaba que se honraran en este *pailou* y *pukankokon*. Esta lista indicaba claramente que tanto Salnun como Pungap serían los receptores centrales y los hijos de Ngat deberían cumplir su deseo. Sakumai mencionó que habían sido miembros del clan Sauka, no Salnun o Pungap, quienes habían cuidado a Ngat Selan más tarde en su vida, por ejemplo, reconstruyendo su casa cuando se estaba cayendo. Sakumai señaló que después de la distribución habría tiempo para que la audiencia pudiera comentar acerca del tema. Si a las personas les parecía que el clan había hecho algo mal, deberían olvidarse de este día y simplemente disfrutar de los regalos gratuitos, más que pelear entre ellos (Suhr, Otto y Dalsgaard 2009: 43' 05").

Para satisfacción del clan Sauka, solo hubo reacciones positivas y alabanzas al final de la ceremonia. Parecía que los objetivos principales de la distribución ceremonial –el reconocimiento y confirmación de las relaciones familiares– se habían logrado y que yo había confirmado mi rol como hijo adoptivo de Ngat Selan, incluyendo las obligaciones y derechos derivados de este papel. Sin embargo al día siguiente, cuando le pregunté en privado, Silikara repitió su crítica argumentando que el clan Sauka había cometido un error mayor al estar en el extremo receptor de las distribuciones y al reclamar el cerdo. En respuesta, Sakumai reconocía el derecho del *pumbot*, el clan de la madre del difunto, pero enfatizaba que el lado del padre también debería recibir su parte. En este caso, había sido crucial que los ancestros de Sauka fueran apaciguados para aceptar el honor especial realizado a Ngat Selan en forma de una tumba de cemento, que se hizo para él como la primera persona de todo el clan Sauka.



El conflicto estaba lejos de estar resuelto. Si vemos los detalles podemos percibir que de hecho, involucraba dos desacuerdos muy distintos. Uno tenía que ver con la disputa sobre qué clan debería ser considerado como el *pumbot*, o el patrilineaje de la madre del difunto. Dos clanes reclamaban esta posición y el clan Sauka optó por reconocerlos a ambos, siguiendo la lista de receptores de Ngat Selan. El clan de Silikara Salnun tuvo una parte ligeramente mayor que el clan Pungap y por tanto, se le dio prioridad sobre el último. Pero los reclamos del clan Pungap también fueron reconocidos. La disputa sobre la posición del *pumbot* era bastante emocional, pero podría ser considerada como parte de una práctica y saber tradicional. Este tipo de conflicto ocurre con cierta frecuencia en la isla y los términos del argumento utilizados, descendentes biológicos contra cuidados reales, provienen del discurso aceptado por la tradición.

El otro conflicto, concerniente a la forma y legitimidad de la ceremonia *cemento* era diferente. La ceremonia *cemento* era relativamente nueva, por lo que las reglas y prácticas todavía se estaban desarrollando. Los regalos relativamente grandes del clan Sauka eran vistos de manera crítica entre las facciones del mismo, especialmente entre algunos de los *narumpein*, quienes argumentaban que deberían ser compensados por el hecho de que Ngat Selan fuera el primero en recibir este honor, por encima de miembros más antiguos del clan. Del otro lado se situaba el clan Salnun, liderado por Silikara, quien rechazaba que la ceremonia *cemento* fuera propiamente una tradición de Baluan. Ellos no reconocían los argumentos de Sakumai y consideraban las dos ceremonias como una sola, en la que el clan Sauka había cometido un error mayor entregando regalos a los miembros de su propio clan. Este conflicto por tanto, no se resolvía completamente en los términos tradicionales, porque implicaba una forma cultural emergente. Los elementos que estaban en disputa brincaban de la legitimidad de la ceremonia *cemento* como propia de los ritos mortuorios Baluan, a los cuestionamientos sobre qué grupos de parentesco deberían estar involucrados, y los pagos apropiados por su participación, así como el derecho del clan del padre difunto por reclamar compensación por “abrir la tierra”.



## De conflictos a crítica cultural

Como podemos ver, existía una cantidad considerable de críticas sobre la ceremonia que el clan Sauka organizó. ¿Podría entenderse como una forma de crítica cultural? Yo sugiero que la diferencia entre los dos tipos de disputa articulados en los párrafos anteriores es crucial. El desacuerdo sobre los derechos del rol *pumbot* es un conflicto conducido sin la existencia de parámetros culturales y no involucra una crítica de los mismos. En contraste, el desacuerdo sobre la ceremonia *cemento*, que es un fenómeno emergente, tiene un carácter distinto. Aquí las reglas estaban en juego, incluyendo la interpretación de los derechos y obligaciones de cara a nuevas tareas y retos. No solo estaba a discusión la ejecución de una nueva ceremonia, sino también su relación con la ceremonia tradicional *pukankokon* y los grupos de parentesco que deberían estar involucrados y podrían recibir regalos. Concluyo que este conflicto puede ser considerado como un espacio para la crítica cultural en el sentido definido al principio de este artículo, como articulación de nuevas ideas y categorías que impactan lo que está emergiendo en el presente.

El rol de la audiencia es de importancia clave en esta crítica. Los protagonistas no solo discutieron cosas alrededor de sí mismos, sino que también se dirigieron a los transeúntes, quienes al final de la ceremonia tuvieron la oportunidad de comentar el evento. Es la audiencia la que provee autenticidad y valor a la ceremonia, porque ellos pueden ser llamados para dar testimonio de su transcurso. Más importante todavía, mediante la expresión de su opinión durante el evento o después, miembros de la audiencia toman parte en la encuesta de valores que en ocasiones forma parte de los eventos rituales, como es el caso de la ceremonia *cemento* para Ngat Selan. Aquí los principios centrales de la nueva ceremonia estaban en juego. Sin desafío de la audiencia en la conclusión de las acciones rituales, la legitimidad de dos ceremonias llevadas a cabo consecutivamente el mismo día, fue considerada como confirmada.

Es difícil evaluar el impacto de nuestra filmación. Como se ha mencionado, la gente de Baluan estaba acostumbrada a verme grabando



como parte de mi participación e investigación, pero yo sentía que pocas personas, especialmente Sakumai y miembros de mi familia más cercana, tuvieron una intención particular al hacer de las ceremonias un suceso que mostrara las competencias de la familia para organizar este tipo de eventos. Sakumai y mi familia estaban conscientes de que también existía otra audiencia en juego, virtual en ese tiempo pero muy real en las consecuencias futuras, y que serían todos los espectadores de la película. Por tanto sus esfuerzos para actuar bien fueron tal vez más intensos de lo usual, y, correspondientemente, su ansiedad sobre fallos igualmente mayor.<sup>4</sup>

El cineasta intervino en la actuación normal del público durante las ceremonias porque nosotros entrevistamos a los protagonistas en privado antes y después de los eventos. Aquí Silikara pudo repetir su crítica sobre la distribución, de lo cual se abstuvo al final de la ceremonia. Y Sakumai también fue capaz de elaborar sus puntos de vista en defensa de la ceremonia sin la presión de estar frente a la audiencia. Estas contribuciones al debate crítico estuvieron latentes hasta la sesión de retroalimentación, que se realizó tres años después de la ceremonia original.<sup>5</sup> Afortunadamente los protagonistas principales todavía estaban disponibles e interesados en reunirse para ver la película. Filmamos la proyección y posteriormente la editamos en la última escena del corte final de la película.<sup>6</sup>

Lo que más me impresionó durante el evento de retroalimentación fue que todos, incluyendo los protagonistas, tenían una distante y relajada actitud hacia los argumentos, y claramente estaban disfrutando ver la ceremonia nuevamente. Ellos se rieron a carcajadas de las escenas en las que los actores hacían comentarios divertidos o agudos, justo como quienes están viendo una película sobre desconocidos. Inmediatamente después de la proyección les pregunté qué pensaban sobre la película

---

4 Esta evaluación de los efectos de la película en Sakumai y en otros miembros de la familia deriva de mi participación en trabajo de campo a largo plazo, y de la manera en que me involucré con ellos antes de filmar. He observado que se han vuelto más conscientes del impacto público de eventos filmados después de las proyecciones precedentes.

5 Como suele suceder con este tipo de proyectos, me llevó tiempo obtener los recursos necesarios.

6 Después de la primera proyección, también mostramos la película a otras audiencias en la isla, aunque los siguientes análisis están basados en la primera sesión, que formó parte de la película.



y si creían que cubría los eventos de manera correcta y certera. Todos los entrevistados comenzaron diciendo que era una buena película; pero después continuaron comentando el contenido de las disputas. Sokal, el hijo de Silikara, repetía el argumento de su padre en la película, que él no comprendía por qué el cerdo se fue al clan Sauka, ya que siguiendo las reglas de la ceremonia *pukankokon* debería haberse ido a su clan, el Salnun. En respuesta les presenté mi perspectiva de los diferentes eventos, diciendo que el cerdo había sido retirado de la ceremonia *pukankokon* y se había vuelto parte de la ceremonia *cimento*. Mi hermana adoptiva, Alup, coincidió con esta visión pero argumentó que en la película debimos haber mostrado más claramente esta separación.

Silikara, el principal antagonista del clan Sauka, mostró un cambio de perspectiva notable después de ver la película. Dijo que dependía de nosotros, el clan Sauka, si deseábamos cambiar la ceremonia. Era nuestro dinero y él no tenía ningún problema si ejecutábamos el ritual de acuerdo a nuestro propio plan. De ese modo aceptó que el Sauka había hecho una ceremonia *cimento*, lo cual era diferente del *pukankokon*, e introdujo algunos elementos nuevos. Sin embargo, él todavía era implacable respecto a la solución de un conflicto más tradicional, el que concierne a la distribución de dinero para el *pukankokon*, y expresó su molestia con Ngat Selan, quien había hecho una lista de receptores que se desvió de sus propias ideas sobre los derechos de distribución. Por primera vez, Silikara aceptó la nueva ceremonia como “algo del clan Sauka” y por tanto cambió su postura en relación al fenómeno emergente del ritual *cimento*. Aunque aún mantenía su rechazo por los reclamos del clan Pungap en conexión con la ceremonia tradicional *pukankokon*.

Sakumai, en su evaluación sobre la película, tomó este último punto haciendo una declaración general sobre las ceremonias tradicionales, misma que me cayó totalmente por sorpresa ya que nunca antes había escuchado que se expresara una opinión de este tipo en Baluan.<sup>7</sup> Debido a su carácter inesperado y sucinto, el discurso de Sakumai dio el golpe final

---

<sup>7</sup> Es importante enfatizar que aquí hablo de declaraciones explícitas, no de actuaciones culturales. Desde una etapa temprana de mi investigación me fue claro que las personas de Baluan eran grandes improvisadores, pero siempre enfatizarían su adherencia a los patrones y reglas tradicionales, no a sus desviaciones.



perfecto a la película como un todo: “Mi cultura: yo la ejecuto por tanto, puedo cambiarla” [*“kalsa bilong mi: Mi yet mi mekim kalsa, mi yet mi ken sensim”*]. Sakumai explicó que el rencor o la insatisfacción podrían causar que el actor de una ceremonia la cambiara. Esto había ocurrido en nuestro caso, porque Ngat Selan, en cuya memoria se había efectuado la ceremonia, había instruido a sus hijos para seguir su lista de receptores, misma que se había desviado de las ideas estándar y los principios de distribución. La insatisfacción de Ngat Selan con la actuación de algunos de sus familiares había cambiado una parte importante de la ceremonia. Era la primera vez que escuchaba a una persona de Baluan expresar una opinión tan clara acerca de lo cambiante de la tradición; podría modificarse de acuerdo a los deseos de los actores y sus necesidades. El discurso de Sakumai no solo explicaba el cambio en la ceremonia efectuada por Ngat Selan sobre la distribución; también reflejaba lo que yo había observado sobre las discusiones acerca de la ceremonia *cemento*. Como resultado de las negociaciones siguientes a nuestro anuncio inicial sobre las ceremonias, Sakumai había decidido un formato de un ritual y la distribución de regalos que satisfacían diferentes deseos e inquietudes de varios parientes, y que asegurarían la continuidad de su posición como líder del clan Sauka. Aquí realmente podríamos decir que estábamos testificando una tradición durante su elaboración, como menciono en la película. Y la declaración de Sakumai durante la sesión de retroalimentación demostró claramente que él estaba al tanto de la intencionalidad involucrada en este proceso de cambio cultural.<sup>8</sup>

¿Podríamos considerar los comentarios de Sakumai en la sesión de retroalimentación como una instancia de crítica cultural? Siguiendo la definición dada al principio de este artículo, considero que sí. Sakumai articula una nueva perspectiva que define y legitima su rol como actor e innovador cultural. No solo explica las razones por las cuales Ngat Selan tenía el derecho de cambiar los procedimientos de una ceremonia tradicional; más importante, definiéndose a sí mismo como líder

---

<sup>8</sup> En Otto (2013), que es el capítulo anterior de este libro, discuto acerca de la película *Unity Through Culture* (Suhr y Otto 2011) en la que la propia película juega un rol, al grabar y articular categorías emergentes de comprensión y crítica cultural. En particular un nuevo contraste entre *kastam* (tradición) y *kalsa* (una forma más flexible de herencia cultural).



cultural que no solo actúa su propia cultura sino que puede cambiarla, Sakumai reclama su derecho para introducir cambios en las ceremonias tradicionales, como la elaboración e interpretación de distribuciones durante el ritual *cemento*. En este sentido su crítica provee una manera de capturar lo que está ocurriendo y es un modo de influir lo emergente.

## Cámara

Filmar las ceremonias mortuorias, incluyendo los preparativos del ritual y las discusiones, pero especialmente la posterior sesión de retroalimentación, generó una perspectiva en la audiencia y permitió que los participantes dieran una segunda vista a sus propias acciones con cierta distancia. Esto aplicó tanto para los cineastas como para los actores culturales. Ver las ceremonias nuevamente le permitió a Silikara revisar su opinión sobre el ritual *cemento* y le dio la oportunidad a Sakumai de expresar una opinión reflexiva sobre las transformaciones de las tradiciones. También mostró la participación de los antropólogos, tanto a nosotros mismos como a los otros participantes. Así, la elaboración de la película creó una plataforma adicional a la ceremonia por sí misma, para reflexionar y comentar críticamente sobre las suposiciones y prácticas que constituyeron los intercambios tradicionales.

La película se volvió muy popular en la isla y un factor sustancial de influencia en el discurso público acerca de las diferentes ceremonias mortuorias.<sup>9</sup> Durante los viajes subsecuentes a la isla observé que las tumbas de cemento se habían extendido significativamente, y se incrementó considerablemente su decoración. También recibí información sobre la continuidad, pero con menor frecuencia, de las ceremonias

---

<sup>9</sup> La película también se hizo popular en la televisión nacional (MTV), fue proyectada semanalmente por varios meses, y aunque no investigamos las razones por las cuales esto ocurrió, creemos que se debe a que personas de diferentes orígenes étnicos reconocieron características comunes en diferentes rituales mortuorios de Papua Nueva Guinea. Adicionalmente pudo ser divertido observar a una persona blanca tratando de darle sentido a todo esto. También una audiencia etnográfica internacional apreció la película, como se evidencia por la larga lista de proyecciones que tuvo en festivales de cine etnográfico. Fue galardonada en 2008, en París, con el Premio Prix du Patrimoine culturel immatériel en el Festival Internacional de Cine Jean Rouch.



*pukankokon*, aunque no he investigado sistemáticamente la relación entre estas ceremonias y los posibles cambios en su ejecución.

El proyecto fílmico proporcionó una invaluable percepción sobre mi rol como antropólogo, aprendiendo acerca de las prácticas locales mientras inevitablemente intervenía en ellas. Las múltiples perspectivas acerca de mi propio funcionamiento, incluyendo tanto la comprensión como la incompreensión, actuando y siendo actuado, proporcionó una distancia crítica que hizo que mi investigación estuviera más aterrizada en prácticas y menos determinada por ideas preconcebidas. Mis intervenciones como un miembro adoptado de la familia cumpliendo obligaciones sociales hacia mi difunto padre, y como cineasta utilizando la cámara para la grabación y retroalimentación, creó un espacio para la reflexión, tanto para los participantes como para mí. Ver la película fue importante para mis colaboradores pues les permitió tener una mejor idea acerca de mi persona y mi trabajo como antropólogo. Pwanou, mi hermano adoptivo, dijo que después de ver la película realmente comprendió el valor del tipo de trabajo que estoy haciendo.

Para regresar a la pregunta que hice al principio de este artículo, yo sí creo que hemos identificado una técnica adicional de defamiliarización para facilitar la crítica cultural. He seguido a Rabinow y Marcus (Rabinow *et al.* 2008: 64) al vincular el concepto de crítica cultural a la producción de conocimiento relacionado con realidades emergentes. En una discusión con George Marcus acerca de diseñar para una antropología de lo contemporáneo, Rabinow dijo: “El objetivo es inventar conceptos que hagan visible lo que está emergiendo. Esto necesita de una distancia crítica del presente, y dicha distancia, al menos en parte, se adquiere a través del uso adecuado de herramientas analíticas”. La herramienta que ha sido analizada en este artículo no trata de una intervención teórica sobre yuxtaposiciones culturales, sino de la creación de una perspectiva en la audiencia a través de una película etnográfica. Es un método muy concreto y poderoso, que permite tanto a las personas locales como a los investigadores visitantes ver sus propias acciones y actuaciones orales desde una perspectiva diferente. Como mencioné al principio de este artículo, veo a la cinematografía operando en un modo especial, que puede ser identificado como virtualidad.



En dicho modo los elementos son retrabajados y reconcebidos creando una distancia (temporal) del presente, lo que permite una perspectiva crítica cultural. Así, al trabajar en un modo virtual, los cineastas, antropólogos y participantes colectivamente y de manera individual exploran y refractan el potencial, como una cualidad emergente de lo actual.

## Agradecimientos

Como siempre, reconozco una enorme deuda de gratitud a las personas de Baluan por aceptarme y apoyarme durante más de treinta años, y en particular a los clanes Sauka y Salnun.

A Peter Crawford y Christian Suhr por su invaluable crítica, el cual mejoró enormemente este artículo. Agradezco también a Karen Walторp, Jennifer Deger y dos comentaristas por sus devoluciones y sugerencias, así como a la audiencia de diferentes conferencias en las cuales presenté distintas versiones de este artículo.

## Referencias bibliográficas

- Crawford, P. I. (1992), "Film as Discourse: The Invention of Anthropological Realities" en P. Crawford y D. Turton (eds.), *Film as Ethnography*. Manchester: Manchester University Press, pp. 66-82.
- Dalsgaard, S. (2009), "Claiming Culture: New Definitions and Ownership of Cultural Practices in Manus Province, Papua New Guinea". *The Asia Pacific Journal of Anthropology*, 10(1): 20-32.
- Ginsburg, F. (1995), "The Parallax Effect: The Impact of Aboriginal Media on Ethnographic Film". *Visual Anthropology Review*, 11(2): 64-76.
- Graeber, D. (2001), *Toward an Anthropological Theory of Value: The false coin of our own dreams*. New York: Palgrave.
- Henley, P. (2009), *The Adventure of the Real. Jean Rouch and the Craft of Ethnographic Cinema*. Chicago: University of Chicago Press.



- Jackson Jr., J. L. (2004), "An Ethnographic Filmflam: Giving Gifts, Doing Research, and Videotaping the Native Subject/Object". *American Anthropologist*, 106 (1): 32-42.
- Jørgensen, A. M. (2007), "Filmmaking as Ethnographic Dialogues: Rouch's Family of 'Scoundrels' in Niger". *Visual Anthropology*, 20 (1): 57-73.
- Marcus, G. (1997), "The Uses of Complicity in the Changing Mise-en-Scène of Anthropological Fieldwork". *Representations*, 59: 85-108.
- Marcus, G. y M. M. J. Fischer (1999), *Anthropology as Cultural Critique. An Experimental Moment in the Human Sciences*. Chicago-London: The University of Chicago Press.
- Martinez, W. (1992), "Who Constructs Anthropological Knowledge? Toward a Theory of Ethnographic Film Spectatorship" en P. Crawford y D. Turton, *Film as Ethnography*. Manchester: Manchester University Press, pp. 131-161.
- Moore, S. (1993), *Interpreting Audiences: The Ethnography of Media Consumption*. London: Sage Publications.
- Munn, N. (1986), *The fame of Gawa: A symbolic study of value transformation in a Massim (Papua New Guinea) society*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Otto, T. (2002), "Manus: the historical and social context" en C. Kaufmann, C. K. Schmid y S. Ohnemus, *Admiralty Islands: Arts from the South Seas*. Zürich: Museum Rietberg Zürich, pp. 29-37.
- Otto, T. (2013), "Ethnographic Film as Exchange". *The Asia Pacific Journal of Anthropology*, 14(2): 195-205.
- Rabinow, P. (2008), *Marking Time. On the Anthropology of the Contemporary*. Princeton-Oxford: Princeton University Press.
- Rabinow, P., G. Marcus, J. Faubion y T. Rees (2008), *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. Durham-London: Duke University Press.
- Rasmussen, A. E. (2015), *In the Absence of the Gift: New Forms of Value and Personhood in a Papua New Guinea Community*. New York: Berghahn.



- Rouch, J. (2003 [1974]), "The Camera and Man" en P. Hockings, *Principles of Visual Anthropology*, tercera edición. Berlín: Mouton de Gruyter: pp. 79-98.
- Strathern, M. (1988), *The Gender of the Gift: Problems with women and problems with society in Melanesia*. Berkeley: University of California Press.
- Suhr, C. y R. Willerslev (eds.) (2013), *Transcultural Montage*. New York: Berghahn.
- Vávrová, D. (2014), "Cinema in the Bush". *Visual Anthropology*, 27 (1-2): 25-44.

## Filmografía

- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2009), *Ngat is Dead: Studying Mortuary Traditions* (video film, 59 minutos), Boston: DER.
- Suhr, C. y T. Otto (dirs.) (2011), *Unity through Culture* (video film, 58 minutos). Boston: DER.



**Catalogación en la publicación UNAM. Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales de Información**

**Nombres:** Otto, Ton, autor, fotógrafo. | Smith, Rachel Charlotte, autor, fotógrafo. | Kjaersgaard, Mette Gislev, autor, fotógrafo. | Martínez González, Mercedes, 1972- , editor, traductor, fotógrafo. | González Rodríguez, Roberto, traductor. | Rodríguez Carrillo, Abel, traductor. | Suhr, Christian, fotógrafo. | Dalsgaard, Steffen, fotógrafo.

**Título:** Entre hacer y conocer : seis textos sobre antropología del diseño y antropología visual : antología / Ton Otto con Rachel Charlotte Smith y Mette Gislev Kjaersgaard; editado por: Mercedes Martínez González ; traducción al español: Roberto González Rodríguez, Abel Rodríguez Carrillo y Mercedes Martínez González ; fotografía, Ton Otto, Rachel Charlotte Smith, Mette Kjaersgaard, Christian Suhr, Steffen Dalsgaard y Mercedes Martínez.

**Otros títulos:** Seis textos sobre antropología del diseño y antropología visual : antología. Descripción: Primera edición. | Morelia, Michoacán : Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Estudios Superiores, Unidad Morelia, 2021.

**Identificadores:** LIBRUNAM 2103288 (impreso) | LIBRUNAM 2113139 (libro electrónico) | ISBN 978-607-30-5411-9 (impreso) | ISBN 978-607-30-5410-2 (libro electrónico).

**Temas:** Diseño -- Aspectos antropológicos. | Arte y antropología. | Arte y diseño.

**Clasificación:** LCC NK1520.O7718 2021 (impreso) | LCC NK1520 (libro electrónico) | DDC 745.4--dc23

La edición electrónica de un ejemplar (6.46Mb) de Entre hacer y conocer. Seis textos de antropología del diseño y antropología visual (Antología) fue preparada por el Área Editorial de la ENES, Unidad Morelia.

Se utilizaron en la composición tipos Lato y Georgia.

El diseño de portada y las ilustraciones estuvieron a cargo de Karen Lizbeth Fernández Sánchez.

El diseño y formación del libro estuvo a cargo de Mercedes Martínez González.

La corrección de estilo y las tareas editoriales estuvieron a cargo de Cecilia López Ridaura y Juan Benito Artigas Albarelli.

Primera edición electrónica en formato PDF: enero de 2022.

D. R. © 2021. UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO.  
Ciudad Universitaria, Alcaldía Coyoacán, C. P. 04510, Ciudad de México.

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS SUPERIORES Unidad Morelia  
Antigua Carretera a Pátzcuaro 8701, Col. Ex Hacienda  
de San José de la Huerta, C. P. 58190, Morelia, Michoacán.

ISBN: 978-607-30-5410-2

La presente publicación contó con dictámenes de expertos externos de acuerdo con las normas editoriales de la ENES Morelia.

Esta edición y sus características son propiedad de la Universidad Nacional Autónoma de México.

Prohibida su reproducción parcial o total por cualquier medio sin autorización escrita de su legítimo titular de derechos.

Hecho en México





**Ton Otto** es profesor de Antropología en Aarhus University (Dinamarca) y en James Cook University, (Australia). Tiene numerosas publicaciones sobre cambio social y cultural, así como en epistemología y metodología del trabajo de campo etnográfico, incluyendo antropología visual, antropología museográfica y antropología del diseño.

**Rachel Charlotte Smith** es especialista en antropología del diseño (Design Anthropolgy) y profesora asociada de Diseño centrado en el usuario (HCD) en Aarhus University (Dinamarca). Su investigación se centra en las relaciones entre cultura, diseño y tecnología; específicamente, en el cambio social mediante tecnología emergente y diseño participativo.

**Mette Gislev Kjærsgaard** es profesora asociada de Antropología del diseño en University of Southern Denmark (Dinamarca). Durante los últimos veinte años ha trabajado con las combinaciones posibles entre diseño y antropología en contextos culturales y académicos; ha contribuido al desarrollo de la antropología del diseño en distintas disciplinas y campos de la investigación.



**ENES**  
**MORELIA**

**UNAM**  
La Universidad  
de la Nación