



EN PERSONA
PP. 210-217

CONVERSANDO CON: LA DISEÑADORA ANA REBECCA CAMPOS RIVERA

TALKING WITH DESIGNER ANA REBECCA CAMPOS

Yazmín M. Crespo Claudio

Directora del Departamento de Arquitectura
Escuela Internacional de Diseño y Arquitectura
Universidad del Turabo

Language Games, primera exhibición de la diseñadora industrial Ana Rebecca Campos Rivera, es una exploración minuciosa de piezas de diseño que reflejan experiencias vividas en Milán, Italia y el aspecto lúdico de la comunicación. Presentan un diálogo, un cuerpo de intercambios diversos entre colegas y amigos, y un lenguaje común: el inglés que, paradójicamente, propone el entendimiento mientras provoca el desconcierto. Los siete objetos de la exhibición intentan describir el sentimiento de perplejidad diseñado de forma demostrativa y funcional, considerando tanto *acción* como *gesto* y sus formas simples. El resultado es una colección que juega con la confusión y que acoge la plurisignificatividad del lenguaje.

Yazmín M. Crespo Claudio: ¿Cuáles son sus principales intenciones en Language Games? ¿Por qué es importante que el espectador alcance la sensación de estar perdido-entre-traducciones?

Ana Rebecca Campos Rivera: Mi intención desde el inicio era lograr una colección que no solo respondiera a la utilidad de un producto, sino que exhibiera el proceso de conceptualización de una idea que resultara en el diseño de una colección de productos y mobiliario. No me refiero al resultado final únicamente, mas bien el porqué y la historia "behind it". Es importante para mí la historia del diseño.

Ella es la razón de ser del producto. Es por eso que me fascinan los diseños de Nendo, sus narrativas y lo simple de la traducción al objeto.

Durante mis estudios en Milán y rodeada de amigos extranjeros, fue sumamente interesante ver/escuchar la distinción entre los acentos y poder entender cómo la fonética acostumbrada de nuestro país natal se refleja en la pronunciación de un idioma extranjero. No era la única que tenía problemas con el acento, éramos todos. Siempre tratábamos de entendernos. Con ellos, dialogué sobre querer diseñar unas gráficas que mostraran esas confusiones y no fue hasta un año después de regresar a Puerto Rico cuando comencé a dibujar y lo que esbozaba era mobiliario, claro.

Fue entonces cuando comencé la investigación y redacté las oraciones con la intención de mezclar palabras que se podían relacionar entre sí. Empleando verbos, adjetivos y objetos que utilizaran las letras *sh* y *ch*, que eran mi mayor confusión. La investigación me facilitó entender varios conceptos: el sentimiento de otredad social, la idea de estar "lost in translation", la importancia de la cultura relativa, el arte de la deducción y el arquetipo. Todos relacionados y esparcidos en la muestra.

Mi objetivo era que el espectador se pudiera relacionar conmigo y alcanzara la

sensación de estar perdido-entre-traducciones y participara del proceso. Estaba bien contenta cuando veía a las personas intentar pronunciar correctamente los nombres de las piezas, y se confundían y se reían sin miedo. El lograr una conexión con el público era importante; el uso del arquetipo como medio de comunicación me permitió tener una interpretación clara entre objeto y espectador. El arquetipo se convirtió en el idioma visual. El diseño presenta al arquetipo como modelo de conocimiento de donde fermentan otras ideas de las cuales cada individuo, sociedad y/o cultura se apropia y lo muestra a su modo. Es la base de la comunicación, se exhibe en forma de diagrama, no en términos/conceptos. Así, el objeto se convierte en lenguaje a través del arquetipo.

Crespo: ¿Por qué es importante decir que el diseño **es** un lenguaje o, en esencia, **como** el lenguaje?

Campos: Durante el proceso de investigación considero valioso el desarrollo del concepto, el cómo ocurre la interpretación de un pensamiento a un producto útil. Existe una variedad de ideas mientras trabajas en un diseño. Pienso mucho en la relación con el usuario, física y emocional. La empatía. Y utilizo el lenguaje como medio de comunicación con el espectador. ¿Cómo voy a seducir al usuario? o ¿cómo me puedo relacionar con él? Es crear oportunidades en el diseño. Por ejemplo, existen los momentos en que se tiene un cliente, y es él quien dirige el trabajo hacia algo particular. Pero cuando diseño con base en una idea propia es diferente. Debo realizar analogías que crean oportunidades de conexión y establecer estrategias de diseño: mi método de expresión. En realidad, sin un porqué, ¿cómo uno puede explicar lo que hace?

Crespo: En Language Games, exhibes varios videos que muestran de manera jocosa cómo las fallas en la pronunciación provocan duda en ambas partes y un desentendimiento? ¿Por qué es este video importante y cuál es su relación con la conceptualización de la muestra?

Campos: El sonido. Facilitarle al espectador escuchar la fonética y las fallas en la

pronunciación era significativo para llevar mi historia. Quería que la comunicación fuera clara. Quería que el mismo sonido fuera molesto pero jocoso, por lo que añadí fallas en la pronunciación de personas de otros lugares, no sólo de Puerto Rico. El video presenta la historia de las piezas, la definición de los conceptos que nutrieron mi interés y el diseño. El video también fue mi manera de compartir parte de la investigación que realicé.

Crespo: En la exhibición, la interpretación del mensaje se transforma en una semántica abstracta de carácter único y extenso. Subrayas que conectar e interactuar se vuelve un verdadero reto. ¿Cómo defines el relativismo cultural y por qué entiendes es perentorio para comprender qué es lo hablado (sonido) y lo no hablado (gesto) de lo dicho?

Campos: Me apropio un poco de estos términos que se derivan de conceptos profundos del comportamiento social con el propósito de explicar en parte el contexto. El concepto de otredad es muy relevante, sobre todo cuando se trata de reconocer al *otro* como un individuo *apartado* con la intención de juzgar. Creo que muchos que han sido extranjeros han tenido esa experiencia. La otredad reconoce al *otro* como un individuo diferente, que no forma parte de la comunidad propia.

De aquí, considero que el *relativismo cultural* trata de lo contrario: donde se analiza al *otro* respecto a su propia cultura. Como parte de la investigación, concluyo que es necesario un buen entendimiento de la *cultura relativa* para juzgar la pronunciación del *otro*. Intentando entender a mis compañeros, nunca asumí que su pronunciación iba a ser perfecta si no intentaba entender su acento y descifrar lo que querían decir, considerando también sus gestos.

Crespo: Language Games explora cómo nos comunicamos, o incomunicamos, traduciendo el proceso en objetos de diseño. ¿Por qué hablar con ciudadanos internacionales, todos incluidos, se vuelve un **arte de deducción**?

Campos: Traer a colación el arte de la deducción es porque soy fanática de Sherlock Holmes. Me intriga su metodología, su forma metódica de pensar, basada en su intuición. Holmes es un detective ficticio, y mi interés en el personaje surge porque su profesión se basa en resolver problemas, y relaciono mucho su metodología con la de un diseñador. Con un fin diferente pero un proceso bastante parecido, nosotros como diseñadores centrados en el pensamiento crítico atendemos un problema particular que buscamos resolver. En la ciencia de la deducción de Sherlock Holmes hay tres (3) pasos: *observar todo, de lo que se observa, lo deduzco todo y, cuando se haya eliminado lo imposible, no importa cuán loco parezca, tiene que ser la verdad.* Me recuerda mucho el proceso de pensamiento cuando hablaba con personas de otros países y todos hablando inglés (como segundo idioma), tratando de entendernos. Tenía que observar los gestos, los labios, los ojos, considerar el contexto para realizar una deducción de lo que esa persona intentaba decir. Había veces que era prácticamente un arte entendernos.

Pensé interesante utilizar este personaje para explicar ese sentimiento de confusión, su metodología funciona como articulación o mecanismo para la comprensión. De igual forma, Sherlock crea en el lector un sentimiento de duda e incompreensión, hasta el final. Se vuelve un juego divertido.

Crespo: Ciertamente, la narrativa conceptual es infraestructura de todo aquello que llamamos diseño. La exhibición devela el contenido de diseño como patrones exteriores que conectan con el interior del todo -el comportamiento-. ¿Qué significó observar al espectador realizando un tipo de introspección, en ocasiones individualmente, en otras en colectivo, repetir el juego de palabras e intentar pronunciarlas correctamente?

Campos: Fue interesante observar la reacción de las personas en la exhibición. Me gustaba mucho poder ver cuando la gente se reía, por ejemplo: del video con los diferentes ejemplos de incomunicación por



Imagen 1. *A very cheap ship* (Fotografía: Mariángel Catalina González)

la pronunciación errónea de la fonética. Como "We are thinking" en vez de "We are sinking". Me interesó observar al espectador durante la exhibición, en especial, la interacción que se dio con la pieza *A very cheap ship*: incluso además de dejar el dinero, algunos se pusieron creativos e hicieron barquitos con el dólar y avioncitos (imagen 1).

Crespo: La pieza titulada *Chair as stair* es un diseño reestructurado por el significado de una frase y un hoyo negro. Su forma corresponde a dos objetos fundidos en uno (imagen 2). ¿Es importante la dualidad en tus piezas? ¿Es esencial acomodar a dos de la misma manera en que las palabras comunes se confunden en la pronunciación?

Campos: La silla *Chair as stair*, fue la pieza que le dio inicio a la muestra (imagen 3). Donde incluí la metodología de dualidad en la frase con la inclusión del arquetipo. La palabra *stair* la incluí porque es la vía al hoyo negro; simboliza el cruce entre dos mundos. *Chair as stair* es el acceso; silla



Imagen 2. *Chair as stair* (Fotografía: MCG)

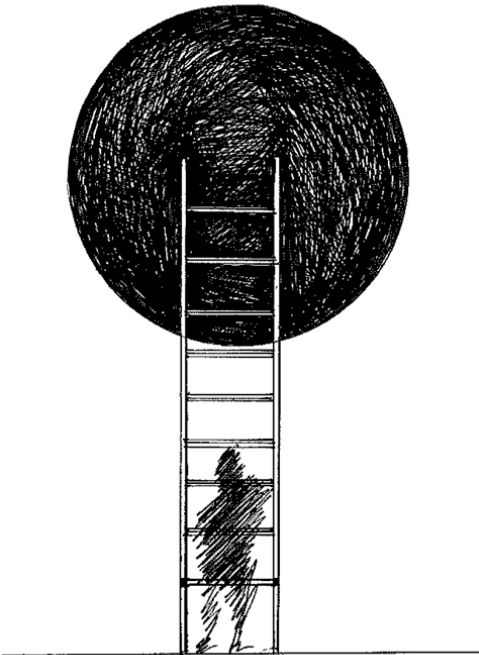


Imagen 3. *Chair as stair* (Boceto: Ana Rebecca Campos Rivera)

extendida en el espacio, de forma vertical para alcanzar el hoyo negro. La dualidad de las piezas es importante. Transmite la posibilidad de comunicarme claramente con el espectador; de difundir ambos conceptos de una frase y plasmarla a través de objetos utilizando la pieza, los gestos, las acciones y las tradiciones. Era esencial tener dos para crear la frase y definir las piezas. De cierto modo, intento darle función/significado a nuestra confusión.

Crespo: Tanto la pieza *Malabares* (diseñada para la convocatoria *Nos vemos*) como la instalación *A very cheap ship* (de Language Games) exploran la obra como instrumento colaborativo. El método: la interacción del espectador con la pieza. ¿Cómo la idea se vuelve una lúdica forma de diseño?

Campos: La consideración del espectador es parte de la motivación, entender cómo se usará el objeto. Siempre pienso que debe existir una interacción del producto con el usuario, cierta consideración. Hay algo lindo de saber, como espectador, que está pensado para ti. El espectador forma parte esencial de la historia y de cuál será -debe ser- su relación con la pieza.

Malabares se centró en la idea de la bola de cristal, consideré el espejo como reflejo en términos de introspección, el mirarse a sí mismo (imagen 4). Fui conceptualizando un objeto mediante una investigación del objeto existente; de ahí, surge la idea del "fortune teller machine" y de utilizar los "ready-mades" como medio para plasmar la idea de la máquina. La intención era que el individuo pudiera leer su propio futuro y pudiera interactuar, como el "fortune teller", con la bola de cristal.

Crespo: ¿De qué forma has representado lo local a través de tus diseños? ¿Cómo defines la importancia de lo local en la perspectiva internacional?

Campos: Lo local incurre en lo que nos define. El idioma, los gestos, la cultura y nuestras costumbres. Por ejemplo, en la muestra hablo sobre la confusión del idioma. Nosotros no usamos *sh* y su diferenciación con la *ch* (imagen 5). Cada uno intenta representar un carácter particular



Imagen 4. Malabares (Fotografía: MCG)



Imagen 5. *Chair to share* (Fotografía: MCG)

Imagen 6. Detalle de materiales de *Shoes to choose* (Fotografía: MCG)

pero siempre desde una perspectiva especial de quiénes somos. Igual, considero que subrayo lo local en que todos los esfuerzos respaldaban utilizar lo de aquí, como el material (imagen 6), manufactura, colaboradores y el espacio de exhibición (La Productora). La integración de todos los elementos y su producción en Santurce reafirman mi compromiso con mi entorno y el diseño puertorriqueño. La mirada internacional es crucial para la exposición del artista. La participación de varios diseñadores puertorriqueños en la Bienal Iberoamericana de Diseño el pasado noviembre de 2016 es prueba de que en Puerto Rico realizamos objetos de alto nivel conceptual y constructivo. El evento seleccionó a un pequeño grupo de diseñadores que representamos a Puerto Rico. Cada diseñador *de aquí* tiene un carácter individual que representa su propia cualidad de lo local basado en sus propias experiencias. Lo interesante de la pieza que exhibí, *Malabares*, es que la diseñé para la convocatoria local NOS VEMOS, una muestra de diseño industrial curada por Andrea Bauzá y Melissa Ramos. En esta, se solicitaba al diseñador crear un espejo. Y resulta que esa investigación enfocada en la reflexión, en la reutilización de los materiales y la interacción del usuario con el objeto evidencia que lo local no radica en patrones, ni en imágenes, más bien en la genuina representación de quiénes somos como diseñadores. ■

P

YAZMÍN M. CRESPO CLAUDIO se graduó del Bachillerato en Diseño Ambiental de la UPR y de Bachillerato y una Maestría en Arquitectura de la Universidad de Cornell. En 2005, completó otra Maestría en Diseño en la Universidad de Harvard. Entre sus premios, destacan el Technical Chamber of Greece Award y World Architecture Award 2009 por TKTS. Ha escrito sobre arquitectura, teoría, arte, diseño y urbanismo; y ha exhibido su producción en España, Estados Unidos y Puerto Rico. Es profesora y directora del Departamento de Arquitectura de la Escuela Internacional de Diseño y Arquitectura y cofundadora del Taller Creando Sin Encargos.