

Las Prácticas colaborativas Diseño + Artesanía como espacios de encuentro para explorar el diseño fuera de la hegemonía

Elsa Alejandra Villegas Martínez⁽¹⁾ y
Ana Paula Fuentes Quintana⁽²⁾

Resumen: El texto presenta como introducción un recorrido por los antecedentes globales y nacionales de lo que en México se denomina: Prácticas Colaborativas Artesanía y Diseño (PC A+D). Se describen a las involucradas y algunos aspectos contextuales para comprender los esquemas en los que han trabajado dentro del área de diseño. La problemática identificada fue a partir de la práctica del diseño textil y de producto en comunidades artesanales del sureste de México y algunas de sus implicaciones coloniales. Finalmente, se comparten las conclusiones resaltando la capacidad del diseño para revelar nuevas maneras de ejercerse fuera de las estructuras hegemónicas de su concepción disciplinar.

Palabras clave: Diseño colaborativo - Prácticas colaborativas - Diseño artesanal - Diseño para el Sur Global - Decolonización

[Resúmenes en castellano y en portugués en la página 76]

⁽¹⁾ **Alejandra Villegas Martínez** estudió Ingeniería en Diseño en la Universidad Tecnológica de la Mixteca (2002-2007). Actualmente estudia la Maestría de Acción Social en Contextos Globales de la Universidad Autónoma Benito Juárez de Oaxaca (UABJO), donde explora el diseño con una mirada transdisciplinar desde y con las ciencias sociales. Su práctica profesional ha explorado diferentes especialidades como el desarrollo de producto, ingeniería de producto, diseño artesanal, interiorismo, arquitectura y diseño estratégico. Ha ejercido el diseño desde diferentes espacios: privado, público, organización no gubernamental, docencia en la Universidad Anáhuac de Oaxaca y la Escuela Libre de Arte y Diseño, así como diseñadora independiente y consultora de marcas como Bi Yuu, Korimi Kids y La Chicharra cerámica. Fue Directora de Desarrollo de productos y Directora general del Centro de Diseño de Oaxaca (2012-2014), dirigiendo el proyecto Binomios Creativos: Artesanos + Diseñadores, ganador de la Bienal Iberoamérica de Diseño BID 14. En 2015, trabajó como Directora del sector textil en la ONG impacto, en San Cristóbal de Las Casas, Chiapas donde desarrolló metodologías y estrategias de fortalecimiento y desarrollo de capacidades con artesanas textiles de la región de Los Altos de Chiapas. Es a partir de su práctica y acercamiento al mundo artesanal que comienza a desarrollar su crítica y algunos replanteamientos metodológicos, conceptuales y prácticos al diseño como disciplina.

(2) **Ana Paula Fuentes Quintana** es Licenciada en Diseño Textil por la Universidad Iberoamericana. Actualmente trabaja como guía cultural para las compañías de viajes ONCE Journeys For Women y Cosa Buena. Desde el año 2015 dirige la Fundación CADA (Comercio a través del Diseño y la Artesanía), donde facilita herramientas para reavivar técnicas tradicionales y lograr autosuficiencia económica a través de la práctica de Diseño Social. Esta misma metodología de diseño social la desarrolla en forma independiente como consultora y facilitadora para conectar marcas de diseño textil artesanal e instituciones educativas con los artesanos y sus comunidades. Se especializó en diseño de punto y en diseño de modas con un posgrado por el Instituto de Estudios Politécnicos de Cataluña. Trabajó en Barcelona, España y en la Ciudad de México diseñando colecciones de moda para mujer para las marcas Knit-Knit, Dover, Vitos y Escorpion. En el año 2005 se mudó a vivir a la ciudad de Oaxaca. Fue fundadora y directora del Museo Textil de Oaxaca del 2006. Estudió un certificado en Diseño Social en Pratt Institute en Nueva York y posteriormente trabajó con El Camino de los Altos, integrada por 130 tejedoras mayas de los Altos de Chiapas y un colectivo de 8 diseñadoras francesas. Asimismo trabajó con la cooperativa La Flor de Xochistlahuaca formada por 35 tejedoras amuzgas y con la cooperativa Las Sanjuaneras formada por 19 tejedoras mixtecas.

Introducción

A través del trabajo de investigación se observó que la intersección entre artesanía y diseño en México es desarrollada mayoritariamente entre mujeres. Por lo anterior, el presente texto está escrito en femenino para referirse a la mayoría de los actores involucrados. Este artículo es en sí mismo un ejercicio colaborativo, el cual combina fragmentos de otros ensayos y trabajos, reflexiones, discusiones y conclusiones generadas a lo largo de más de un año, para sistematizar más de una década de prácticas de diseño y la búsqueda de la implementación de metodologías participativas en el campo del diseño textil y de desarrollo de productos.

Antecedentes globales

Durante la época de los setenta, diversas instituciones y organizaciones, apostaron al comercio de las artesanías y a mercados globales como una alternativa para fomentar el crecimiento económico y expandir el programa de desarrollo¹ y combate a la pobreza. En 1989, se creó en Túnez, el Plan Decenal para el Desarrollo de la Artesanía en el mundo a cargo de la UNESCO, donde se contempló la urgente necesidad de salvaguardar la artesanía en diferentes regiones del mundo. Desde ahí, la discusión sobre la producción artesanal como generadora de riqueza ha sucedido en países “subdesarrollados”. La mayoría de los estudios y acercamientos al mundo artesanal, se inscriben en dos vertientes: el

del desarrollo, ligado a la economía y el del patrimonio, ligado a la cultura (Estrada, 2017, p. 8). Por tanto, este artículo se centra en revisar los encuentros entre artesanía y diseño desde la primera vertiente.

El encuentro entre artesanía-diseño tiene también sus orígenes a través de las tendencias derivadas del movimiento *Slow Food*, creada en 1989 por Carlo Petrini (Manzini, 2015). Más tarde, este movimiento se expande a otros sectores, denominándose *slow production* o producción lenta. Para el sector de la moda lenta, Vinlove (2021) lo describe cómo una manera diferente de ver la producción, no sólo en términos de velocidad, sino valorando el placer, significados culturales y modos tradicionales y locales de producción. Se trata de un cambio de lógicas en los procesos, participación de los involucrados y un cambio de los valores transversales que dirigen la visión y acciones implícitas en los procesos de producción, diseño y comercialización que no se perciben en el producto final, sino en la historia detrás de los productos y servicios.

Por su parte, Ismael Rodríguez define la neoartesanía como “una construcción cultural, la acción que conecta por igual lo *hecho a mano* y el pensamiento abstracto, concebir cada pieza acorde a su naturaleza emotiva como antítesis de la producción industrial ‘perfecta’” (García, *et.al*, 2015, p. 4). Al ser un movimiento global, el neoartesanado detonó una conexión altísima entre diseñadoras y artesanas del Norte Global con entornos de la periferia alrededor del mundo como África, Nueva Zelanda, Asia y Latinoamérica.

En este mismo sentido, Eduardo Barroso, categoriza los productos artesanales según su valor cultural (Ver Figura 1). La gráfica permite vislumbrar el nivel de interacción posible entre la artesanía y el diseño, donde el valor cultural del producto es inversamente proporcional al nivel de industrialización o producción en serie del mismo (García *et.al*, 2015).



Figura 1. Categorización de la artesanía según su valor cultural (Adaptado de gráfica piramidal de la categorización de los productos artesanales. García, *et al.*, 2015, p. 8).

Según Barroso, mientras más alto es el nivel de valor cultural que posee el producto, menor es la interacción o encuentro entre artesanía y diseño (García, *et.al*, 2015). La intersección entre artesanía con diseño industrial, textil y moda, corresponden y suceden en el nivel intermedio: Artesanía contemporánea. De acuerdo con Malo (2019) “es el espacio idóneo para una fuerte vinculación y fortalecimiento de ambos campos” (p. 23).

La implementación del encuentro entre artesanía y diseño en México

Como era de esperarse, todas estas tendencias globales expuestas anteriormente llegaron a México a principios del siglo XXI, encabezado y promovido por la UNESCO, tomaron fuerza y forma como apuesta para el desarrollo económico. La implementación de los encuentros entre el diseño y la artesanía, no sólo se originaron gracias a la influencia de las tendencias globales, sino a condiciones específicas que permitieron, fomentaron y dieron forma a lo que hoy se denomina dentro del gremio del diseño: Prácticas Colaborativas Artesanía y Diseño (PC A+D). Esta colaboración a la que se refiere el término, parte de una idea sobre colaboración, representada bajo las definiciones generales: “Trabajar con otro, o ayudarlo a realizar una obra” (RAE, 2001, definición 1); y “Poner en común trabajo, medios o personas para alcanzar unos mismos objetivos o facilitar la realización de una determinada tarea” (DPEJ, 2002).

Partiendo de aquí, las PC A+D son todos los espacios de encuentro donde un diseñador/a y un artesano/a (o grupo), trabajan juntos para crear objetos artesanales que sean viables comercialmente. Y que la manera en la que colaboran o trabajan, puede presentar esquemas muy diversos de cómo hacer y desde dónde hacer las cosas.

La apuesta por el diseño se ha utilizado por gobiernos y organizaciones sin fines de lucro como una estrategia de desarrollo, para mejorar las condiciones de vida de las personas en las comunidades. Pretende proteger las tradiciones artesanales, estimulando la creación de nuevos productos para ingresar a nuevos mercados (Albarrán, 2020). Este planteamiento implica dos suposiciones: la primera, asumir que mayores ingresos económicos, se traducen directamente en mejores condiciones de vida, que a su vez son interpretadas y medidas desde los indicadores de las organizaciones e instituciones que encabezan los proyectos. La segunda suposición es la idea de que la innovación artesanal funciona como un medio para expandir sus mercados y conseguir mejores precios de venta, lo cual motiva a las actuales y nuevas generaciones a continuar con su oficio artesanal, al constituir una ocupación rentable económicamente.

Específicamente en México, instituciones públicas o privadas como Fomento Social Banamex, FONART, el Museo Textil de Oaxaca (MTO), algunas asociaciones civiles como *Aid To Artisans* (ATA) y Fondo Semillas implementaron estas estrategias de desarrollo, a través de la contratación² de diseñadoras (del ramo textil, industrial o de moda mayoritariamente) para trabajar con grupos artesanales en dónde se diagnosticaban necesidades puntuales de capacitación, mejorar la calidad y acabados de los productos; o bien, para crear nuevos productos que atendieran las demandas del mercado global latente. Otras instituciones académicas, principalmente privadas dirigidas por la orden religiosa jesuita; como

la Universidad Iberoamericana, con campus en la ciudad de México, Puebla y Guadalajara (todas en México) mediante programas de servicio social o de misiones³, vinculaba a las egresadas y estudiantes de diseño en sus diferentes ramas, con estas organizaciones o dependencias para realizar proyectos y ahí ocurría la vinculación con el mundo artesanal. Este esquema de trabajo facilitó inicialmente las colaboraciones en un momento que no eran una práctica común, puesto que el financiamiento para diseño, desarrollo, compra de materia prima, capacitación y viáticos para espacios comerciales, venían de un tercero (organización no gubernamental o institución pública) que no participaba activamente en la colaboración, pero funcionaba como respaldo económico. La participación de dicha institución u organización era indirecta, generando objetivos y líneas de trabajo concretas de hacia dónde dirigir la colaboración, a nivel creativo y comercial para orientar los productos finales y también, en algunos casos, involucrándose en abrir y buscar mercados finales para darle salida.

Estas condiciones también fueron dotando una naturaleza paternalista y asistencialista a las relaciones entre los involucrados en las PC A+D. Implicaba que la participación de las artesanas y diseñadoras se acotaba a actividades y rubros muy concretos. No era indispensable crear viabilidad comercial en los productos, ya que tanto las artesanas como las diseñadoras no se encargaban de vender, tampoco tenían contacto directo con los clientes ni usuarios finales.

El hecho de que las relaciones laborales fueran de corto plazo: un verano, escasos meses de misiones, prácticas profesionales o servicio social, no permitían generar vínculos a largo plazo con continuidad a las relaciones, aprendizajes, experiencias y alcances. Además, al tratarse de aportaciones muy técnicas y puntuales para mejorar el resultado final o técnica artesanal, no se involucraban completamente en el ciclo de vida del producto, no era posible para las diseñadoras entender los alcances, impactos o daños que su trabajo generaba en el producto o técnica

El fenómeno

La problemática observada consiste en la obsolescencia del diseño global como un modelo aplicable a entornos reales del sector artesanal en el sureste de México. Las metodologías, herramientas, posturas y miradas que se adquieren en la universidad al estudiar diseño en cualquiera de sus ramas, no son suficientes para enfrentarse a las necesidades, realidades de las involucradas, retos y contextos artesanales.

Se requiere un replanteamiento del quehacer y de la concepción del diseño como disciplina, una postura distinta de acercamiento y comprensión de los contextos y las involucradas. Son necesarias herramientas de lectura y comprensión de los contextos a nivel global y local.

Objetivos

La línea de investigación de este análisis está orientado a sistematizar la manera en que las PC A+D han sido un espacio de confrontación entre el diseño y las diseñadoras para aportar directrices hacia la descolonización y decolonización⁴ de esta disciplina y que sea aplicable a contextos más amplios del sureste de México y del sur Global.

Método

La investigación utiliza un enfoque metodológico mixto. Se aplicaron herramientas cualitativas como etnografía, entrevistas y pláticas informales, para la generación de reflexiones, sistematizaciones, conclusiones y testimonios. La caracterización puntual de las PC A+D en México se realizó con el Análisis de Redes Sociales (ARS) buscando comprender las relaciones entre sectores, ubicación geográfica, comunidades de trabajo y oficios predominantes. La sistematización de experiencias y sugerencias de un nuevo modelo del quehacer del diseño, fue elaborando mediante una metodología diseñada especialmente bajo los objetivos de la investigación, la cual reúne herramientas diversas que combinan la representación gráfica y visual con ejercicios de visualización abstracta, dibujo y narrativa.

Las involucradas en las PC A+D

Las diseñadoras

Otro factor de incidencia en el crecimiento de las PC A+D en México, a lo largo de estas dos décadas, son las problemáticas propias que el diseño ha enfrentado en su inserción al mundo laboral nacional. La enseñanza profesional del diseño en México tiene poco menos de sesenta años, así que aún resulta una disciplina poco entendida. Según los estudios por la Organización Internacional del Trabajo en 2011, analizados por Ferruzca (*et al.*, 2011) los jóvenes egresados de carreras de diseño se enfrentan a una oferta laboral precaria, con pocas ofertas y malas condiciones de trabajo, lo que promueve y genera un mercado informal en aumento. El Observatorio Laboral (2021b) declara que el 85.8% de estudiantes actuales de carreras de diseño son mujeres. Esto significa que es la quinta carrera a nivel nacional con más ocupación femenina (Observatorio Laboral, 2021a).

Muchas de estas diseñadoras vinculadas con una comunidad artesanal inicialmente mediante un contrato parcial o servicio social, dieron continuidad a su trabajo con los mismos grupos o comunidades de manera independiente, la mayoría estableciendo una marca comercial. Fue así, como hacia la segunda década de los dos miles, este modelo empezó a ganar popularidad por el auge de tendencias globales como el emprendimiento, el comercio justo, el comercio ético, la revolución verde y movimientos como *Fashion*

Revolution. Los modelos de implementación y operación comenzaron a cambiar. No sólo existían los vínculos del diseño con la artesanía a través de una organización o institución pública, sino que las mismas diseñadoras de manera independiente generaban sus propios acercamientos al mundo artesanal buscando experimentar con materiales y técnicas. Otro aspecto favorable y atractivo para las diseñadoras fue y sigue siendo la posibilidad que ofrece el sistema de producción artesanal, de producir lotes pequeños poco a poco sin tanta inversión inicial y que es posible comenzar a trabajar con pocas personas, es decir, no es necesario trabajar con grupos grandes de artesanas.

Hoy en día, la interacción entre artesanía y diseño es tan común, que existe en algunas universidades del país, una especialidad en diseño artesanal. García (*et al.*, 2015) lo describe como:

“una especialidad (del diseño) concebida para la generación e innovación de ideas, mediante el uso de herramientas de diseño y aplicación de la técnica artesanal para generar objetos y colecciones únicas, con identidad local y alto valor estético” (p. 6).

Por su parte, Pérez (2014) define al diseñador artesanal como:

Aquel sujeto que promueve el trabajo con comunidades y busca hacer el objeto artesanal además de una pieza útil, decorativa y estética, un producto que se ubique en los grandes mercados en tanto objeto de uso contemporáneo que nos conecta con nuestras raíces (p. 29).

Las artesanas, aprendizaje, la práctica y la convivencia en los oficios

Caracterizar en términos estadísticos al sector artesanal en México, es complejo. Los datos disponibles son variables, muy generales y poco actualizados. Entidades encargadas de cuantificar, describir y estudiar al sector como FONART (Fomento Nacional para las Artesanías) y el INEGI (Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática), coinciden en que se trata de un sector compuesto mayoritariamente de mujeres.

Lo anterior responde a razones históricas, pues en la época colonial, la artesanía y el comercio fueron sectores dominados únicamente por los españoles. Los indígenas podían trabajar en el sector comercial sólo cuando hacía falta mano de obra, pero no eran aceptados en el gremio. En los núcleos rurales, la indumentaria, canastos y loza, no eran del interés de los españoles, pues ellos importaban de Europa este tipo de productos. Fue así como la cestería, alfarería y tejido perduraron en el tiempo, conservando su tipología de producto tradicional, satisfaciendo las necesidades y gustos de sus productores mediante el autoconsumo y fue así como quedaron subalternados como oficios secundarios realizados por mujeres.

Paralelamente, la agricultura era la actividad primaria, en la que sí podían participar los indígenas, dándoles cierta seguridad económica. De esta forma, los hombres se volcaron a

la agricultura y los oficios artesanales se quedaron relegados a mujeres y hombres que no podían dedicarse a la agricultura (Estrada, 2017; Aguirre, 1957).

La distribución de actividades por género continúa hasta nuestros días. El censo de Población y Vivienda 2020 realizado por el INEGI en Oaxaca y Chiapas, dos de los estados con mayor población artesanal, declara que las mujeres de 15 años en adelante reducen a menos de la mitad sus posibilidades de continuar estudiando (INEGI, 2020a, 2020b). Esto ocurre porque desde muy temprana edad encuentran en la artesanía una fuente de ingresos para apoyar en el sustento de sus hogares, al mismo tiempo que pueden ayudar en las labores domésticas y la alimentación, cuidado de niños y adultos mayores. Los hombres por su parte continúan como en la época colonial, diversificando sus labores de ganadería, agricultura, pesca o subcontrataciones en otros sectores primarios; y a veces también, asumen cargos en sus comunidades, por eso su dedicación al oficio artesanal es menor.

Las artesanas aprenden los oficios desde temprana edad, mediante lo que Pérez (2015) define como Conocimiento Tradicional: “El que se desarrolla y cultiva por comunidades con identidad específica, a lo largo de generaciones y se transmite de una generación a otra” (p. 159). La edad promedio para aprender es a los seis años y normalmente se aprende por imitación de las mujeres mayores de la familia. Si no se cuenta con tradición familiar, el interés puede surgir de generar ingresos económicos extras, adquirir una visibilidad mayor como campesina o integrarse a alguna cooperativa que le permita acceder a apoyos económicos gubernamentales (Estrada, 2017). Estas mujeres aprenden sin saber leer y escribir, sin saber contar y hacer operaciones matemáticas; aprenden mediante la práctica y haciendo con el cuerpo y las manos.

El mercado global

La necesidad básica y lo que sostiene la producción artesanal actual es la comercialización. Lo que resulta atractivo y motivador para las artesanas es principalmente la posibilidad de obtener ingresos y sostenerse a partir de su trabajo. Una vez resuelto eso puede ser interesante aprender nuevas habilidades, experimentar con materiales y técnicas e innovar los productos, pero todas estas actividades tienen base cimentada en la parte comercial. Aquí, es donde el mercado adquiere un papel fundamental, pues la relación colaborativa es interdependiente del mercado.

Para caracterizar a los clientes, es importante hablar sobre el consumo ético y el comercio justo. Los productos industriales, estandarizados y globales que se encuentran en cualquier lugar del mundo, ya no satisfacen a los clientes porque carecen de historias, significados y referentes culturales para ellos (Ricard, 2014). Los productos hechos a mano, auténticos, únicos, que muestran integridad en la cadena productiva y ciertos valores que resultan importantes para los clientes, hacen que el precio deje de ser un factor determinante de compra y ahora los consumidores están dispuestos a pagar por una oportunidad para ser activistas y verse representados en los productos que usan y consumen, con los que están comprometidos y alineados (Albarrán, 2020).

De cierta manera, el consumo se vuelve un acto político y los clientes adquieren un papel fundamental. A través de las experiencias de guías de turismo cultural con la compañía de *Once life Journeys*, la participación en ferias comerciales especializadas como Zona Maco, Mas Dedos Bazar, La Lonja mercantil se ha observado que las personas buscan productos que no encontrarían en un supermercado o en una tienda departamental. Buscan exclusividad tanto en el producto que adquieren, como en la experiencia de compra. Están más conectadas con la tierra, poseen cierta consciencia ecológica y les importan las condiciones de producción que respaldan lo que consumen, así como conocer la historia y platicar con las productoras que elaboran los productos.

La dinámica social en las PCA+D

A más de veinte años de los primeros encuentros entre artesanía y diseño en México, hoy en día todavía existen proyectos altamente ligados a iniciativas promovidas por terceros (ONG's, instituciones gubernamentales o académicas) con su forma y esquema de trabajo originales, apostándole al desarrollo económico de las comunidades por medio de la contratación de diseñadoras.

La intersección entre artesanía y diseño en México es una práctica emergente, sin un modelado previo, sin manuales ni estudios de caso. La misma práctica y el ejercicio del diseño han acotado y delineado el camino sobre la marcha mediante prueba y error. No existen metodologías especializadas, solamente las referencias de otros proyectos a través de intercambios colectivos de experiencias y saberes; cada contexto y personas involucradas son distintos, sin recetas replicables ni fórmulas infalibles, se trata de un terreno de subjetividades. Cada proyecto requiere un diseño hecho a medida ante contextos y las involucradas están en constante cambio, movimiento, influencias e interdependencias. Esto implica que las PCA+D, reúnen una serie de espacios de encuentro desde distintas intenciones, apuestas, dinámicas sociales y comerciales.

A continuación, se sistematiza y presenta de manera concisa la diversidad de esquemas de trabajo, relaciones creativas, productivas y comerciales que las Prácticas Colaborativas Artesanía +Diseño, han encontrado en México:

1. Maquila: La diseñadora está a cargo de todas las decisiones de diseño y proporciona planos, bocetos, dibujos o alguna explicación verbal y la artesana debe replicarlo al pie de la letra; convirtiéndolos en un producto tangible. El intercambio de información y negociación es con respecto a fechas de entrega, producción, precios, pero no hay generación colectiva de conocimiento.

2. Curaduría de productos: En este esquema, la diseñadora identifica y selecciona dentro de la producción propia de las artesanas, productos con potencial comercial a los que no hay que hacer ningún cambio y los coloca dentro de su tienda. Ciertamente, no es el esquema más recurrente entre las diseñadoras, pero sí llega a presentarse en algunos casos.

3. *Handling/Manejo*: En este esquema, la diseñadora es subcontratada por un proyecto, organización, tienda o marca, da seguimiento a la producción de un diseño. Revisa la calidad, acopia las piezas terminadas, paga, entrega materia prima, lleva controles de inventario y puede resolver algunas dudas técnicas, así como enviar las piezas a la tienda, marca o proyecto para el que trabaja. Funciona como una interlocutora de producción entre la marca y las artesanas y en la mayoría de los casos no tiene margen de decisión en el proceso de diseño o de conceptualización. Es un rol más técnico y operativo pero muy buena alternativa para quien quiere aprender cómo funciona el mundo artesanal.

4. *Pedidos especiales*: Se mantiene la técnica artesanal y diseño preexistente de los productos que la artesana elabora de manera regular, modificando o innovando algunos atributos del producto como paletas de color, composición gráfica, iconografía o materia prima para crear diferenciación en el mercado. La diseñadora toma decisiones puntuales sobre los aspectos del producto que necesitan ser innovados, ajustados o modificados y junto con la artesana deciden los límites y alcances del oficio artesanal. El conocimiento generado es limitado, va orientado a crear eficiencia en la producción.

5. *Capacitación artesanal*: La capacitación es para muchas diseñadoras y artesanas la antesala de las PC A+D, pues en este esquema las actoras se conocen y vinculan inicialmente. Las diseñadoras lo consideran como una opción laboral a futuro; comparte con las artesanas conocimiento puntual enfocados a aspectos técnicos para el mejoramiento y diseño de sus productos y/o al entendimiento del mercado. Como mencionamos antes, las capacitaciones son normalmente parte de un programa de asistencia pública, de una organización no gubernamental, institución pública, privada o religiosa, donde contratan a la diseñadora y hay un apoyo, financiamiento o beneficio directo de por medio, que de cierta manera garantiza que las artesanas asistan a las capacitaciones.

6. *Co-diseño - Co-creación - Diseño colaborativo*: Son acercamientos largos y de tejido fino. La diseñadora se acerca al oficio artesanal, con una idea inicial de los productos, pero es a través del diálogo mutuo que toman decisiones para diseñar conjuntamente. En el proceso, las diseñadoras entienden poco a poco el mundo de la vida, las limitaciones, alcances técnicos, problemáticas, deseos y necesidades de las artesanas. Se genera conocimiento y significados colectivos de ida y vuelta.

El abanico de posibilidades es tan amplio, que estos esquemas de trabajo no son excluyentes unos de otros, permiten alternarse, combinarse y suceder simultáneamente entre las mismas involucradas. En el campo profesional del diseño y consultoría de diseño artesanal, se ha trabajado en diversos proyectos que incluyen algunos esquemas de los expuestos anteriormente; desde donde se pueden observar claramente las aportaciones y limitaciones que cada uno tiene.

A lo largo del tiempo, resulta interesante cómo el esquema de maquila genera aprendizajes e innovaciones de colores, diseños y tipo de productos a partir de la repetición serial de objetos. Estos esquemas son evolutivos, inician como capacitación o maquila y después del tiempo van adquiriendo un carácter de colaboración más horizontal o viceversa. Co-

mienzan con toda la intención de trabajar desde un enfoque horizontal y colaborativo, pasando por la capacitación y terminan a largo plazo funcionando como esquemas de curaduría, gracias a que la colaboración se establece de manera transversal entre artesanas y diseñadoras.

Redefiniendo lo colaborativo

El diseño colaborativo en las PC A+D, emergió de la práctica, es el resultado de un camino de exploración, acercamientos, posturas, reflexiones y relaciones que se construyen a lo largo del tiempo mediante prueba y error. La práctica misma, guía la generación de reflexiones y preguntas que lleva muchos años responder e incluso no pueden responderse desde el diseño, es necesario buscar en otras disciplinas y áreas de conocimiento y saberes. El encuentro con artesanas genera cuestionamientos profundos con los paradigmas que inicialmente se consideran certezas. Emergen las preguntas sobre la identidad y rol del <diseñador>, se retan los alcances que el diseño como disciplina tiene en nuestros entornos cercanos. Es muy confrontante la relación que se construye con las artesanas y las formas distintas en las que se ejerce el poder. Resignificar el concepto de *colaborar*, más allá de las definiciones generales se convirtió en urgente, para darle un hilo conductor a nuestros quehaceres.

Ezio Manzini (2015) reconoce que las formas de colaborar pueden ser diversas, pero comparten una característica: se necesitan formas de ser y hacer distintas a las convencionales y dominantes. Entran en juego personas, conocimientos, bienes materiales para crear nuevos significados y oportunidades que antes no existían. Todo esto está situado y proviene de contextos específicos donde se crean posibilidades particulares. Se trata de una práctica profundamente transformadora, pero no es sencilla de lograr de manera inicial, pues es necesario deconstruir el punto de partida y lo conocido hasta ese momento como verdad. Es aquí donde reside la posibilidad de descolonizar y decolonizar el diseño.

El rol del diseño y la diseñadora

Para comprender dónde radica este potencial descolonizador, es importante analizar el papel de la diseñadora en el entramado de relaciones implicadas. A simple vista, en cualquiera de los esquemas de trabajo descritos anteriormente, la diseñadora funciona como conectora entre el mercado y las artesanas. Para explicar dos posibilidades del ejercicio de esta conexión, es importante revisar los conceptos de intermediario y mediador que propone Bruno Latour (2008), a través de la teoría de Actor Red:

Un intermediario, en mi vocabulario, es lo que transporta significado o fuerza sin transformación: definir sus datos de entrada basta para definir sus datos de salida. [...] Los mediadores, en cambio, no pueden considerarse sólo uno; pueden funcionar como uno, nada, varios o infinito. [...]. Los mediadores

transforman, traducen, distorsionan y modifican el significado o los elementos que se supone que se deben transportar [...]. Por simple que parezca un mediador, puede volverse complejo, puede llevar en múltiples direcciones que modificarán todas las descripciones contradictorias atribuidas a su rol (p. 63).

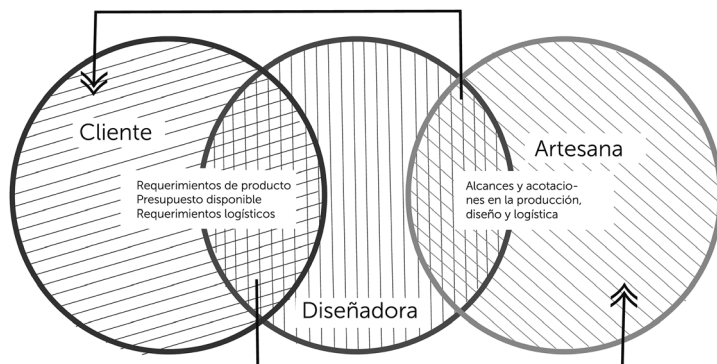


Figura 2.
La diseñadora
como mediadora
(Elaboración de los
autores).

La diseñadora funge como una mediadora en esta red de actores (*Ver Figura 2*). Es ella quien conecta a los clientes con las artesanas, que no tenían contacto ni relación directa. La información recibida tanto del cliente como del artesano era transmitida, interpretada y traducida por la diseñadora y están directamente relacionadas con la subjetividad individual y la postura en la que se asume y cómo fue formada como diseñadora.

La disciplinarización del diseño

Diseñar como acción por sí misma, es una actividad inherente al ser humano (Papanek, 1984; Manzini, 2015). Fue la modernidad quien privatizó al diseño, se lo acuñó, reconoció y legitimó sólo a quienes se prepararon académicamente para asumirse como diseñadoras y fue disciplinarizando su conocimiento (Castro, 2007, p.84). Por tanto, el diseño como lo concebimos actualmente de manera convencional nace en la tradición occidental Norte Global (W/GN), donde lo anglo-eurocéntrico, se considera legítimo (Albarrán, 2020). Escobar y Mignolo (Albarrán, 2020) describen cómo la historia local del diseño occidental se convirtió en el Diseño “global” y con ello surgió una práctica hegemónica del diseño, que está desconectado de los contextos y realidades globales.

La separación del hacer y saber

El pensamiento colonial-moderno, asigna y distribuye el trabajo en función a personas y espacios distintos, según una clasificación social del poder. Esto significa que el *pensar* radica en la mente y como es un trabajo intelectual, lo realizan personas blancas y preferiblemente hombres. Mientras que el *hacer* radica en el cuerpo, subalternando el *hacer* a un nivel inferior, y asignándose al resto de personas que no sean hombres blancos (Estrada, 2017; Castro, 2007).

La historia que conocemos del diseño “global”, le atribuye todo el valor y el mérito creativo a quien genera la idea, en el aspecto estético y el éxito comercial del producto. Esto funciona como un canon, que en palabras de Castro (2007), “son dispositivos de poder que sirven para fijar los conocimientos, en ciertos lugares, haciéndolos fácilmente identificables y manipulables” (p. 84).

La estética como poder

Barrera, y Mier y Terán (2019) resaltan lo escalofriante que resulta cómo las diseñadoras “hemos introyectado una visión de progreso basado en la glorificación de la tecnología y la ciencia, enclavada en la acumulación de poder y riqueza” (p. 4). También hemos tomado una serie de cánones de belleza y de lo deseable, no sólo introyectados en objetos de consumo y espacios habitables, sino en nuestros propios cuerpos y cómo los concebimos. “El problema no es la estética, por supuesto, sino las consecuencias de sostener una narrativa uniformadora y anacrónica, [...] la invisibilización constante de la gran diversidad que existe en el mundo, la invisibilización de lo que realmente existe” (p. 4).

Una vez internalizados estos cánones de belleza, sin darse cuenta y con la intención de crear productos para el mercado global, es común encontrar prácticas donde se blanquea la estética propia de las artesanas, imponiendo los cánones interiorizados a través de la formación universitaria y el conocimiento legitimado por la modernidad y el diseño global. No sólo es un aspecto que confiere poder sino también identidad. La formación universitaria del diseño concatena la estética y el éxito comercial del producto diseñado a la identidad personal del creador. La estética se convierte en un medidor de valor, de representación y expresión personal, la innovación y originalidad son indicadores de éxito y valores individuales en la profesión y la práctica del diseño global.

La privatización de la innovación y la creatividad

La postura colonial ha invisibilizado no sólo los procesos creativos que realizan las artesanas, sino también la capacidad de innovación. Perpetúa la idea de la *indigeneidad* como primitiva, atrasada, tradicional y utiliza el argumento de guardianas de los saberes ancestrales, como si fuera algo estático que es necesario resguardar en un cajón con llave, para que nada ni nadie lo toque.

La realidad práctica es que las artesanas, innovan, crean, diseñan, imitan diariamente sus productos. Esto deja ver la artesanía como una manifestación latente y dinámica de mujeres situadas individuales y colectivamente, mostrando y compartiendo su postura, significados, los caminos que atraviesan ante situaciones de su vida diaria.

Estrada (2020), lo explica a continuación:

La creatividad propia es negada a los sujetos que conforman las poblaciones llamadas indígenas bajo el argumento de que prefieren actuar de modo colectivo y por instinto. No existe un problema con la acción colectiva ni con la intuición, pero sí con asociarlas inmediatamente como características intrínsecas de quienes se dedican al trabajo artesanal rural, puesto que son modos de ser y hacer considerados inferiores a la racionalidad instrumental por el patrón de poder colonial. [...] Borrar los rostros de quienes producen los objetos es un modo de vaciar de significado al artesanado al decidir que el trabajo artesanal es producto de un grupo que históricamente carece de intereses y expectativas propias (p. 60-61).

El diseño al servicio del capitalismo

Los productos resultantes de las PC A+D, atienden principalmente a mercados del norte global. Los parámetros estéticos y funcionales responden a consumidores finales, que son ajenos a los contextos artesanales de producción. Esto genera una dependencia de los países en desarrollo hacia mercados globales y perpetua la subalternización, donde los productores del Sur global están al servicio de los consumidores del Norte global, pues dependen de ellos para su sostenibilidad futura (Albarrán, 2020).

Actualmente aún existen prácticas de autoconsumo, trueque, intercambio y otras economías comunitarias con las que las mujeres y niñas pueden adquirir prendas para vestirse en el día. Sin embargo, la creciente demanda de productos hechos a mano con elementos simbólicos, históricos y de producción lenta, ha generado una mercantilización creciente de productos (mayoritariamente textiles). La mercantilización de estos productos puede definirse como: la producción masiva de productos artesanales para satisfacer los requisitos, necesidades y deseos de mercados, que son ajenos a los contextos donde son creados los productos artesanales (Pérez, 2015; Albarrán 2020).

Este fenómeno de venta al por mayor, exige cambios de lógicas en la dinámica productiva y relacional, así como la construcción y reconstrucción de nuevos lugares de enunciación, manifestación, difusión y resignificación de la propia identidad y cultura de las mujeres artesanas (Pérez, 2014). Implica la cuantificación del tiempo, de recursos, de materia prima; lo que no es una tarea fácil cuando los oficios artesanales se desarrollan de manera simultánea y alternada con tareas domésticas. Las productoras, han cedido su capacidad creativa y propuestas estéticas de autoproducción, dejando de hacer prendas para ellas mismas, a sus hijas y familiares. Prefieren producir para vender bajo los cánones estéticos que demanda el mercado y dejan el autoconsumo de lado.

Aura Cumes (2012), aporta una definición de poder muy pertinente en este sentido:

El poder no es solamente algo a lo que nos oponemos, sino también [...] es algo de lo que dependemos para nuestra existencia y que abrigamos y preservamos en los seres que somos. [...] El poder nos es impuesto y debilitados por su fuerza acabamos internalizándolo o aceptando sus condiciones. Y sólo acabamos aceptando sus condiciones cuando dependemos de él para nuestra existencia. Así, el sometimiento consiste en la dependencia a un poder que no hemos elegido pero que paradójicamente sustenta nuestra potencia (p. 12).

También es importante resaltar que, al hablar tanto del Comercio Justo como del Comercio Ético, se asumen definiciones de lo ético y lo justo en los términos del occidente y norte global (Albarrán, 2020); lo que pone en duda el significado que tienen estos dos términos, para los contextos y las personas que elaboran los productos que consumen. Esto significa que consumir ético y justo, es nuevamente una postura política con significados hegemónicos y previamente establecidos.

Conclusiones y sugerencias

Las PC A+D, constituyen un laboratorio social y creativo donde se confronta al diseño de manera práctica. Emergen las contradicciones formativas y disciplinares del diseño, en contraste con las realidades del Sur global. Es la misma práctica, la que conduce al camino de la decolonialidad y la descolonialidad, revelando nuevas y distintas maneras de hacer diseño. El diseño mismo se ha convertido sobre la práctica en un quehacer capaz de incidir en el contexto y también dejarse incidir en él. Se resignifica el rol de un diseñador, vislumbrando nuevas posibilidades de aportaciones, cuestionando las verdades, deconstruyendo los procesos de acción y generación epistémica. Desaprendiendo en la medida que se aprende a escuchar, no sólo desde la metodología del *Design Thinking* sino desde un lugar más humano, más social, comunal y compartido.

Después de más de diez años de experiencias en las PC A+D, el ejercicio personal y profesional del diseño hoy busca y está orientada a ser una práctica colaborativa, un espacio para permitir el diálogo, transformación, apertura de nuevas posibilidades para ser, hacer y estar para los y las involucradas. El diseño adquiere nuevas formas de aplicarse y practicarse, también nuevos preceptos, conceptos y valores transversales.

Sugerencias

- Conceptos como el bienestar, calidad de vida, valores, desarrollo o progreso deben ser definidos por los involucrados. Imponer o asumir que estas palabras significan lo mismo para todos y todas es un error enorme.

- Crear productos nuevos, puede ser una alternativa para aumentar los ingresos económicos, pero este proceso no debe quedar absolutamente dirigido por las reglas del mercado. Esto significa que, si la comercialización de productos implica sacrificar los valores, dinámicas y modos de vida que para cada involucrado en el proceso es importante y valioso, entonces es mejor replantear las alternativas.
- Es fundamental el reconocimiento, respeto y validación de los saberes, innovaciones, maneras de ser, hacer y estar de las personas con las que se trabaja. El hecho de observar posibilidades de cambio o mejora no implica un derecho automático a implementarlos. Los involucrados tienen derecho negarse y es necesario ser respetuosos.
- Vale la pena invertir tiempo y esfuerzo en procesos dialógicos donde las decisiones se tomen por el consenso colectivo, que las hagan sostenibles en el tiempo. Tomar decisiones desde un lugar impositivo, vertical, sin considerar a los demás involucrados, disminuye la pertenencia, corresponsabilidad en los procesos y construcción de resultados finales.
- Abrir la mente y el corazón a lógicas y espacios diversos donde la sensibilidad de otros lenguajes permite conectar de formas alternas. Buscar lenguajes que permitan compartir y conectar desde lugares más íntimos y profundos, para reconocer la humanidad compartida que nos hace sentir similitudes entre la diversidad.

Notas

1. El desarrollo es un término que surge de la modernidad y que en varias áreas de conocimiento se concibe como equivalente a «crecimiento natural» que «sigue ciertas reglas y etapas específicas y continuas que se suponen universales» (Quintero, 2013, citado en Estrada, 2017, p. 29).
2. La contratación, en la mayoría de los casos, era por proyecto. Esto significa que sólo trabajaban para esas instituciones durante el periodo de la capacitación y generalmente eran periodos cortos y acotados.
3. Las misiones son un esquema de algunas universidades católicas del país que consiste en insertar a sus estudiantes, durante ciertos periodos de tiempo, a una comunidad para hacer trabajo comunitario, trabajar con la gente, aprender de sus modos de vida y ayudar en algunas necesidades que tenga la población.
4. Se hace la diferenciación entre decolonializar y descolonializar, porque en los términos de María Lugones (2011) agregar la “s” a la palabra decolonial, indica una transversalidad de la perspectiva de género, donde se pone especial atención en las opresiones que han vivido las mujeres, diferenciadamente de los hombres, como resultado de los procesos de colonialidad y colonización.

Referencias

- Albarrán, D. (2020). *Towards a Buen Vivir-centric design: Decolonising artisanal design with Mayan weavers from the highlands of Chiapas, Mexico*. (Tesis doctoral). Universidad de Auckland
- Castro, S. (2007). Decolonizar la universidad. La Hybris del punto cero y el diálogo de saberes. En Castro G., S. y Grosfoguel R. (eds.) *El giro decolonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*. (p. 79-92). Siglo del Hombre Editores.
- Cumes, A., (2012). Mujeres indígenas, patriarcado y colonialismo: un desafío a la segregación comprensiva de las formas de dominio. *Anuario Hojas de Warimi*, n. 17
- Diccionario Panhispánico del Español Jurídico*, (2002). Recuperado en noviembre del 2022 de (<https://dpej.rae.es/lema/colaborar>)
- Estrada R., Bárbara R. (2017). “Potencialidades descoloniales de la artesanía textil: construcción de identidad y resignificación del trabajo: una reflexión desde el sur de México”. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Ferruzca, M., Goebel, Ch. y Rodríguez-Martínez, J. (2011). *El diseño en México como ejemplo de industria creativa*. Foro de Economía y Cultura, Ciudad de México recuperado de: https://www.academia.edu/3103406/_2011_Ferruzca_Marco_Goebel_Christof_y_Rodr%C3%ADguezMart%C3%ADnez_Jorge._El_dise%C3%B1o_en_M%C3%A9xico_como_ejemplo_de_industria_creativa_Foro_de_Econom%C3%ADa_y_Cultura_Septiembre_Ciudad_de_M%C3%A9xico._Universidad_Aut%C3%B3noma_de_la_Ciudad_de_M%C3%A9xico_y_Facultad_de_Econom%C3%ADa_de_la_UNAM
- García J., Mayagoitia G., Sánchez M. (2015). *Vaivén del diseño & la artesanía Experiencias en la enseñanza del diseño de artesanía en la Universidad de Guadalajara*. VII Congreso Internacional de Diseño de La Habana- Forma 2015. La Habana, Cuba. Recuperado de: https://www.academia.edu/30527406/VIII_Congreso_Internacional_de_Dise%C3%B1o_de_La_Habana_FORMA_2015_Vaiv%C3%A9n_del_dise%C3%B1o_and_la_artesan%C3%ADa?auto=download
- Hernández, J., Domínguez, M., Caballero, M., (2007). Factores de innovación en negocios de artesanía en México. *Gestión y política pública*, Vol. XVI Num. 2, p. 353-357.
- INEGI (2020a). *Información por entidad. Oaxaca. Educación* <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/oax/poblacion/educacion.aspx?tema=me&e=20>
- INEGI (2020b). *Información por entidad. Chiapas. Educación*. <http://cuentame.inegi.org.mx/monografias/informacion/chis/poblacion/educacion.aspx?tema=me&e=07>
- Latour, B. (2008). *Reemsamblar lo social*. Buenos Aires, Manantial.
- Lugones, M. (2011). Hacia un feminismo descolonial. *La manzana de la discordia*, Vol. 6, No. 2, p. 105-119
- Malo, G. (2019). Diseño y Artesanía. Tejiendo interacciones entre la innovación y la tradición. *Revista Artesanías de América* N° 76. p. 18-26 <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/1801>
- Manzini, E. (2015). *Cuando todos diseñan*. Madrid, Experimenta Theoria.
- Mier y Terán, D. y Barrera, K. (2019). Diseño, territorio y narrativa. Nuevos futuros a través del barro. *Revista Chilena de Diseño RChD: creación y pensamiento*, Vol. 4 (7), p. 1-13. doi: 10.5354/0719-837x.2019.53823

- Observatorio Laboral del Sistema Nacional de Empleo (2021a), Carreras con mayor número de mujeres ocupadas. Recuperado de: <https://www.observatoriolaboral.gob.mx/#/mujeres-top-ten>
- Observatorio Laboral del Sistema Nacional de Empleo (2021b), Estadísticas de carreras profesionales por área/ artes. Recuperado de: <https://www.observatoriolaboral.gob.mx/static/estudios-publicaciones/Artes.html>
- Papanek, V. (1984). *Diseñar para el mundo real*. Barcelona, Pollen Ediciones.
- Pérez, K., (2014) *La Transformación de la artesanía textil a través de su mercantilización entre diseñadoras (es) y Tejedoras (es) en los Altos de Chiapas*. Tesis para obtener el título de Maestra en Antropología. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Real Academia de la Lengua Española, (2001). *Diccionario de la lengua Española* (22ª ed). Recuperado en noviembre de 2022 en, (<https://www.rae.es/drae2001/colaborar>)
- Ricard A., (2014) [Entrada de foro en línea] <https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseño>
- Vinlove, A.L., (2021). Ropas que importan. Utilizando el Upcycling como intervención en el sistema de la Moda e Indumentaria para transicionar hacia futuros sostenibles. En: *Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación* 132. Año 24. P.97-129. Centro de Estudios en Diseño y comunicación. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.
-

Abstract: The text presents as an introduction an overview of the global and national background of what in Mexico is called: Collaborative Practices Crafts and Design (PC A+D). It describes those involved and some contextual aspects in order to understand the schemes in which they have worked within the design area. The problems identified were based on the practice of textile and product design in craft communities in the southeast of Mexico and some of its colonial implications. Finally, conclusions are shared highlighting the capacity of design to reveal new ways of exercising itself outside the hegemonic structures of its disciplinary conception.

Keywords: Collaborative design - Collaborative practices - Craft design - Design for the Global South - Decolonisation

Resumo: O texto apresenta como introdução uma visão geral do contexto global e nacional do que no México é chamado: Práticas Colaborativas de Artesanato e Design (PC A+D). Ele descreve os envolvidos e alguns aspectos contextuais a fim de compreender os esquemas nos quais eles trabalharam dentro da área de design. Os problemas identificados foram baseados na prática do design têxtil e de produtos nas comunidades de artesanato do sudeste do México e em algumas de suas implicações coloniais. Finalmente, as conclusões são compartilhadas destacando a capacidade do design de revelar novas formas de exercício fora das estruturas hegemônicas de sua concepção disciplinar.

Palavras-chave: Design colaborativo - Práticas colaborativas - Design artesanal - Design para o Sul Global - Descolonização
