



Economía Creativa

ISSN: 2395-8200

economia.creativa@centro.edu.mx

Centro de diseño, cine y televisión

México

Águila Alonso, Mariana Guadalupe
Para una colaboración horizontal entre diseñadores y artesanos mexicanos
Economía Creativa, núm. 14, 2020, Noviembre-, pp. 222-255
Centro de diseño, cine y televisión
Ciudad de México, México

DOI: <https://doi.org/10.46840/ec.2020.14.07>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=547567705008>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

Mariana Guadalupe Águila Alonso

Para una colaboración horizontal entre diseñadores y artesanos mexicanos

Para una colaboración horizontal entre diseñadores y artesanos mexicanos

Mariana Guadalupe Águila Alonso (0000-0002-5801-7222)*

*Estudiante de maestría en el Posgrado en Diseño Industrial de la UNAM. mariana.aguila.a@gmail.com

Fecha de recepción: 28 de julio de 2020 | Fecha de aceptación: 22 de marzo de 2021

Resumen

En este artículo se analizan algunas colaboraciones que se han generado entre diseñadores y artesanos mexicanos desde el año 2015 con el propósito de generar recomendaciones para establecer lazos horizontales entre ambas partes y alcanzar objetivos en común. Comienza con una revisión a las definiciones que algunos autores como Diana Isabel Mejía, Marta Turok, Victoria Novelo, Oscar Salinas, Marina Sitrin, Julio Romero, Luisa Restrepo, Ernesto Vidal, Maria Eugenia Correa, Alfonso Soto y Handan Temeltas han realizado sobre el diseño industrial, el arte popular, la artesanía, el diseño artesanal y la horizontalidad. Así como los resultados de dos proyectos generados a nivel nacional y una empresa mexicana que fomentan ese vínculo. Se analiza el Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos creado por el Instituto Nacional de la Juventud y el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos que se imparte en el Centro de las Artes de San Agustín, Oaxaca. Igualmente se analiza a la empresa txt.ure y su relación con el artesano Bernardino “Nacho” Morales, tejedor de tule. Termina definiendo los problemas de estas colaboraciones y se ofrecen recomendaciones para futuras experiencias.

Palabras clave: Artesanía, Diseño industrial, Diseño artesanal, Arte popular, Horizontalidad, colaboración.

Recommendations for a Horizontal Collaboration between Mexican Designers and Artisans

Abstract

In this article some collaborations that have emerged between mexican designers and artisans since the year 2015 are analyzed with the purpose of generating recommendations for establishing horizontal bonds between both parts and reaching common objectives. It begins with a revision to the definitions that some authors like Diana Isabel Mejía, Marta Turok, Victoria Novelo, Oscar Salinas, Marina Sitrin, Julio Romero, Luisa Restrepo, Ernesto Vidal, Maria Eugenia Correa, Alfonso Soto y Handan Temeltas have made about industrial design, popular art, handcrafts, handcrafted design and horizontalism. Along with the results of two projects generated locally, of mexican enterprises that encourage that bond. The first one is The National Encounter between Designers and Artisans created by the National Institute of Youth and the second one is the Seminar of Industrial Design of Objects created by Dr. Luis Equihua which takes place in the Center of Arts of San Agustin, in Oaxaca. Also there is an analysis of the brand txt.ure of Regina Pozo and their relation with the artisan Bernardino “Nacho” Morales, a tule weaver. It finishes by defining the problems of these collaborations and offering recommendations to generate horizontal relations between artisans and designers.

Keywords | Handcraft, Industrial Design, Handcrafted Design, Popular Art, Horizontality.

Copyright

Centro de Diseño y Comunicación, S.C.© 2021. Este es un artículo de acceso abierto distribuido según los términos de la Licencia de Atribución de Creative Commons (CC BY-NC-ND 4.0), que permite la descarga, el uso y la distribución en cualquier medio, sin propósitos comerciales y sin derivadas, siempre que se acredite al autor original y la fuente.

Introducción

La artesanía siempre ha estado presente en los objetos utilitarios de la cultura popular mexicana y son pocos los creadores mexicanos y extranjeros que han destacado esta relación dentro del mundo del diseño industrial, el arte y la arquitectura en nuestro país. Para entender las diferencias y similitudes entre las partes, es primordial conocer lo que algunos autores y autoras han destacado de ellas.

Para comenzar, el concepto de artesanía ha sido resultado de una constante mutación a través de los siglos, la cual diferentes investigadores han catalogado bajo distintas perspectivas. Diana Isabel Mejía (2004), explica que el concepto de artesanía en México inicia en la época prehispánica mediante los objetos ornamentales que se producían tanto para la vida cotidiana como para las deidades. Este concepto continúa vigente durante la época de la Conquista, en la que los misioneros españoles realizaban descripciones del mundo indígena y sus objetos, sus formas de vida y procesos de trabajo, para poderlos adaptar a la forma de vida española.

En la época de la Nueva España, con énfasis en la transición revolucionaria hacia el México independiente, el concepto cambió, condensando los atributos de la naciente identidad nacional (Brading, 1995). Estos atributos tendían a enaltecer al pueblo indígena, sus habilidades productivas y creativas que se reflejaban en todos los productos y procesos manuales con los que crean piezas únicas; es en este contexto que surge los conceptos de “artesano”, “artesanía” y “producto artesanal” (Mejía, 2004). Dichos conceptos han ido variando gracias a las definiciones que historiadores o antropólogos han ido aportando, tal es el caso de la antropóloga Marta Turok, quien define a la artesanía como

[...] un objeto o producto de identidad cultural comunitaria, hecho por procesos manuales continuos, auxiliados por implementos rudimentarios y algunos de función mecánica que aligeran ciertas tareas. La materia prima básica transformada generalmente es

obtenida en la región donde habita el artesano. El dominio de las técnicas tradicionales de patrimonio comunitario permite al artesano crear diferentes objetos de variada calidad y maestría, con valores simbólicos e ideológicos de la cultura local. Puede ser un producto efímero o duradero y su función puede ser el uso doméstico, ceremonial, ornato, vestuario o implemento de trabajo (Turok et al., 2009).

El término de arte popular que Turok menciona “es una creación colectiva ejecutada por individuos artesanos” (Turok, 1988). Otras autoras, como Victoria Novelo, destacan que para poder definir un objeto como “artesanía” se necesita una persona que lo cree y es así que el artesano es aquella “persona que por aprendizaje individual o colectivo que, mediante un medio de trabajo manual, formado por aprendizaje y hábito, crea productos” (Novelo, 1993). También explica que en la actualidad y gracias al capitalismo, la permanencia de los artesanos es una demostración de flexibilidad, pues han adaptado sus procesos de producción y comercialización con base en la sociedad y la demanda actual (Novelo, 2006). Así, resulta comprensible la afirmación de Mejía sobre la interminable mutación que han tenido y continuarán teniendo los conceptos de “artesanía” “arte popular” y “artesano”.

Respecto al diseño industrial y su llegada a México, muchos analistas –como Salinas y Romero– destacan que este llegó a México gracias a diversos personajes de la arquitectura o el arte que provenían de otros países y que encontraron en el país un excelente mercado para la producción, la comercialización y la difusión del diseño de mobiliario y de joyería artesanal. Dichos personajes trajeron la tradición de escuelas europeas como la Bauhaus y la HfG de Ulm; tres de los representantes más conocidos fueron Clara Porset, William Spratling y Michael Van Beuren (Salinas, 2001; Romero, 2015; Restrepo, 2015). Ellos y ella contribuyeron a la visión que se mantuvo durante muchas décadas sobre el diseño industrial mexicano, aquél que destaca cualidades estéticas provenientes de otros países mezclado con materiales, conocimientos y técnicas artesanales que diferenciaban a cada producto (Restrepo, 2015). En la actualidad, el diseño

industrial se percibe como “una disciplina proyectual cuyo punto de partida es la solución de necesidades específicas mediante propuestas objetuales de alto valor estético y práctico” (Vidal, 2017). Lo cual no está desvinculado de la artesanía ya que ambas ramas son disciplinas que “intervienen en la cultura, la interpretan, y traducen sus necesidades en bienes que se incorporan a la vida cotidiana” (Correa, 2010).

Es con base en estas definiciones que se pueden comprender algunas similitudes y diferencias entre el diseño industrial y la artesanía, si bien el propósito principal de su unión debería ser la permanencia de los conocimientos artesanales y sus significados culturales mediante su intervención en sistemas, procesos, productos u objetos industriales. El binomio conlleva ciertas preguntas: ¿estas colaboraciones son equitativas en términos sociales y económicos?, en caso negativo, ¿cómo podrían serlo? La respuesta no es sencilla y posee diferentes puntos de vista tanto de artesanos, diseñadores y personas relacionadas con dichas colaboraciones.

Hay muchas posturas y opiniones sobre la unión entre el diseño y la artesanía, pero lo que se puede afirmar es que los resultados de esta sinergia han variado. Para algunos diseñadores han sido muy favorables en aspectos económicos y sociales, para algunos artesanos han sido una catapulta para visibilizar sus habilidades, generar vínculos con creadores o con empresas y acceder a un mayor mercado. Tal como refiere Vidal, la intervención del diseño en el sector artesanal debería enfocarse en el fortalecimiento de su esencia e identidad, siendo parte primordial de la cadena de suministro de objetos y parte de las condiciones necesarias para la sostenibilidad de un pueblo o región. Los materiales y las técnicas usadas para la creación de un objeto de diseño artesanal se convertirán en la huella de un lugar, de una forma de pensamiento y de una época (Vidal, 2017). De la misma manera lo explica Alfonso Soto (2006) quien denota la importancia de la permanencia de la artesanía, la cual se puede generar mediante innovaciones donde se incorporen rasgos tradicionales a productos y servicios contemporáneos, lo cual permitirá la continuidad del trabajo artesanal (Soto, 2006).

Victoria Novelo (2006) destaca los aspectos negativos de algunas uniones entre diseñadores y artesanos mexicanos, donde los diseñadores han utilizado las habilidades de los artesanos para adornar nuevos productos con un toque autóctono. Por su parte, Handan Temeltas (2017), explica cómo la sinergia entre artesanos y diseñadores ayuda no solo para mantener la cultura de una comunidad, sino también a la innovación. Él explica cómo la artesanía ha contribuido a la producción de conocimiento, la aplicación de conocimiento y a la difusión de conocimiento en la innovación de procesos de producción industriales de empresas multinacionales. Relata que en los estudios de los siglos XX y XXI, las artesanías se habían relacionado con el “hacer” manualmente un producto y por eso tenían que resolver problemas, crear propuestas con la materia prima disponible y tomar otras decisiones durante su proceso de creación (Temeltas, 2017). Es por esto que el conocimiento ancestral que posee un artesano se puede transferir mediante la acción de diseño que crea junto con un diseñador, el trabajo colaborativo es influyente en este paso en términos de transferir estos conocimientos y habilidades a un nuevo producto. Para comprender mejor esto, el autor compara los procesos del diseño y la artesanía (Tabla 1).

Tabla 1. Diferencias entre diseño y artesanía

	ARTESANÍA	DISEÑO
PRODUCTO	Producción única, hecho a mano, objeto único	Producción en masa, objetos idénticos
MATERIAL	Se relaciona con el material en el proceso de darle forma y requiere conocimientos extensivos de los materiales	Entiende las propiedades de los materiales y la relación metódica de material-producción
PROCESO	Proceso dialógico/dialéctico que incluye conceptos-ideas y conceptos-formas a través de la producción manual	La conceptualización está separada entre la etapa de diseño y la etapa de producción
PROTOTIPO	El prototipo es el artefacto final	Se hace prototipo para probar el diseño y las posibilidades de producción

Fuente: Elaboración propia con información de Temeltas (2017).

En este cuadro se ve la diferencia entre la producción manual, individual y la producción en masa con objetos industriales mecanizados. La diferencia principal entre la artesanía y el diseño está en que en la primera, el resultado final de un proceso manual de creación es lo que se obtiene como producto final. En el diseño, el producto final no es estrictamente el final, puede ser un prototipo y tener cambios constantes que se producen algunas veces de manera industrial mediante el uso de máquinas y más personas que el creador de la idea original. En la artesanía lo más importante es tomar riesgos, las habilidades, los conocimientos y la creatividad del creador (Temeltas, 2017).

Más allá de las semejanzas y diferencias entre los procesos del diseño y la artesanía, queda clara la importancia de la horizontalidad en el intercambio de estos dos ámbitos. El término de “horizontalidad” proviene de los conflictos sociales, económicos y políticos que se gestaron en Argentina en el 2001, donde se diseñó una práctica social que generó la unión entre personas para resolver problemas de manera conjunta (Sitrin, 2010; Sitrin, 2012). Dicho término requiere de la democracia y del esfuerzo colectivo para poder resolver diferentes conflictos económicos, sociales y políticos. Es un proceso que requiere de tiempo, análisis, participación y determinación de todas las personas de una colectividad, es una herramienta y también una meta (Sitrin, 2010). Dicha forma de trabajo rechaza las jerarquías, los jefes, los mandatos y cualquier forma de convivencia que genere la gobernabilidad de una persona sobre otra, se trata de una forma en la que todas las personas posean la misma posición e importancia y tengas todos la posibilidad de hablar y ser escuchados (Sitrin, 2010; Sitrin, 2012). Es así que se puede comprender que la horizontalidad entre diseñadores y artesanos es necesaria para asegurar la equidad en la toma de decisiones, la forma de colaboración donde los conocimientos artesanales e industriales posean el mismo valor y el propósito final sea alcanzado de manera igualitaria por ambas partes.

Casos de estudio

A continuación se relatan dos casos de eventos realizados por instituciones de gobierno, cuyo propósito fue generar proyectos de diseño artesanal mediante la participación de diseñadores y artesanos de diversos lugares de la República Mexicana. Presento algunas opiniones de diseñadores y artesanos recuperadas en contextos de observación participante. En el primer evento, el Encuentro Nacional entre diseñadores y artesanos de 2016, participé como parte de los diseñadores y pude entrevistar a dos diseñadores y dos artesanos que igualmente llevaron a cabo el curso, con dichas personas tuve una mayor cercanía debido a que colaboramos como equipo en diversos proyectos durante todo el evento y esto facilitó el diálogo y las entrevistas. En el segundo evento, el Diplomado en Diseño Industrial de Objeto de 2019, asistí como persona externa al curso y entrevisté a cinco participantes de dicho taller quienes accedieron al diálogo respecto a sus experiencias y tuvieron mucho interés en difundir sus puntos de vista para que más personas participen posteriormente. Dichas entrevistas permitieron conocer las opiniones que tienen tanto artesanos como diseñadores y todos los entrevistados dieron recomendaciones para mejorar la forma de trabajo en ambos eventos y sus recomendaciones para la creación de duplas y proyectos de diseño artesanal a largo plazo.

a) Encuentro nacional entre diseñadores y artesanos

El Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos fue un proyecto que realizó el Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE)¹ el cual comenzó el año 2016 con el nombre Plataforma Joven Construyendo Lazos. Primer Encuentro Nacional de Jóvenes Creativos: Artesanos y Diseñadores y que continuó su realización con dos ediciones más que culminaron el año 2018. El propósito de dicho encuentro fue generar un vínculo entre diseñadores y artesanos de menos de treinta años de edad, de todos los estados de la república con el fin de formar duplas mediante

1 Instituto Mexicano de la Juventud (IMJUVE) <https://www.gob.mx/imjuve>

las cuales se creó un proyecto de marca, el cual debía incluir una colección o grupo de objetos utilitarios que fuera diseñado por ambas personas. El evento tuvo una duración de nueve días, acudieron alrededor de cien jóvenes de diferentes estados del país y se llevó a cabo en la Ciudad de México, Toluca, Puebla y Oaxaca. Se realizaron diferentes actividades como conferencias, visitas a museos, restaurantes, mercados y talleres artesanales. La meta a alcanzar era armar un proyecto que uniera las habilidades de los dos y resultara en la creación de una marca que ofreciera una familia de objetos que resaltara las habilidades y conocimientos de ambos, tuviera un potencial de venta, fuera utilitario y con características que llamaran la atención de las personas. Dichos proyectos se mostraron al final del evento y hubo una exhibición y premiación económica en el Museo de Culturas Populares en la Ciudad de México



Imagen 1. Promocional de "Plataforma Joven: Construyendo Lazos".
Fuente: Tomado de IMJUVE (2016).

Durante el encuentro pude entrevistar a cuatro participantes, una diseñadora de moda de Jalisco, un diseñador de ropa enfocado en trabajar con comunidades de artesanos textiles de Chiapas, una artesana de fibras vegetales de Tabasco y una artesana de fibras vegetales de Oaxaca. Dichas entrevistas se realizaron debido a nuestra colaboración en equipos de trabajo durante el periodo completo de trabajo, sin embargo, solicitaron que se reservara su identidad. Los cuatro

participantes entrevistados coinciden que haber acudido al evento les sirvió para esbozar y comprender un poco del contexto actual que se desarrolla en México relacionado a la artesanía y al diseño y para descubrir otras formas de pensar y trabajar de otros jóvenes de su país. Igualmente, afirman que la metodología de participación les pareció completamente horizontal, lo cual justifican relatando:

[...] las conferencias, los talleres, incluso el hospedaje y la alimentación han sido sorprendentes. Todos los artesanos y diseñadores hemos recibido el mismo trato y los mismos beneficios de aprendizaje, no han hecho distinciones respecto a nuestro trabajo, nuestra cultura o nuestra experiencia (Artesana oaxaqueña, comunicación personal, 2016).

Destacaron que los eventos y conferencias que habían recibido, todos participaron de manera equitativa, ninguna persona poseía mayor importancia que otra, todos platicaban sobre su forma de trabajo, sus habilidades, la cultura en su ciudad o pueblo y como les interesaba poder generar un proyecto que uniera sus conocimientos con los de alguien más, para poder llevar a cabo sus ideas de emprendimiento.

Tres participantes coincidieron en que lo más importante y favorable de todo el evento fue el conocer a más personas de todo el país con quienes coincidían en el interés por la creatividad y las infinitas posibilidades de colaboraciones que se pueden crear en el futuro, por lo que el vínculo que pudieron generar con más personas durante esos días será algo trascendental en sus vidas. Dos de ellos comentaron que hicieron falta talleres de continuidad para que las duplas generadas entre diseñadores y artesanos pudieran continuar colaborando y recibir asesorías, mentorías o recomendaciones hasta la puesta en el mercado de su producto.

Por otro lado, una participante artesana, destacó que lamentablemente no pudo llevar a cabo la idea de proyecto que propuso ya que su compañero no le

permitió realizar sus ideas o propuestas y el tiempo disponible no fue suficiente para resolver problemas y culminar con un proyecto que les satisficiera a ambos.

[...] la forma de trabajo con mi compañero de equipo no fue lo que esperaba, al final el producto terminó siendo su idea, mis recomendaciones u opiniones no le importaron mucho y no me dejó hacer cambios del producto final (Artesana tabasqueña, comunicación personal, 2016).

Por lo que asevera que su compañero no la trató con equidad y solo utilizó sus conocimientos para realizar el producto a entregar. Respecto a este comentario, se puede asociar lo que menciona la antropóloga Marta Turok sobre las colaboraciones:

Una estrategia creciente ha sido realizar colaboraciones entre artesanos y diseñadores, artistas plásticos y/o desarrolladores de productos quienes buscan hacer más “comercializable” los objetos. Como estrategia de desarrollo pueden ser útiles, el gran riesgo es convertir a los otros artesanos independientes en mano de obra calificada y barata, en la medida que no tienen la misma información de los gustos del consumidor, los nichos de mercado y el capital para costear la comercialización (Turok, 2013).

Al finalizar el encuentro, todos los participantes han mantenido un vínculo en redes sociales y hasta la actualidad esto ha permitido que se realicen proyectos en conjunto, se resuelvan dudas y se creen amistades a largo plazo entre algunos participantes.



Imagen 2. Foto del grupo *Construyendo Lazos* Primer Encuentro Imjuve 2016 Artesanos Y Diseñadores.
Foto: Adriana Monterrubio (2016).

Diplomado en diseño industrial de objetos

Luis Equihua, profesor del Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI)² y del Posgrado en Diseño Industrial de la UNAM³, creó desde el año 2015 y por invitación de la historiadora y curadora Ana Elena Mallet, el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos, que se desarrolla en el Centro de las Artes de San Agustín (CASA)⁴, en colaboración con el CIDI.

En este diplomado convergen artesanos y diseñadores con el propósito de obtener aprendizajes significativos (saberes culturales y productivos) que les permitan desarrollar y diseñar un objeto utilitario que sintetice la mezcla de saberes que son comunes y necesarios para el diseño, tales como el valor utilitario, práctico, ergonómico, estético y mercantil. Aunado a esto, el objetivo general del diplomado es tener la posibilidad de generar duplas o grupos en los que se entrelazan ideas para crear un nuevo proyecto que podría convertirse en una marca o producto. Consta de cuatro módulos de aprendizaje de una semana cada uno, los primeros dos y el cuarto se llevan a cabo en el CASA, el tercero se realiza en el CIDI. Los módulos se componen de actividades teóricas, prácticas y visitas de campo, entre cada módulo hay entre cuatro y siete semanas; durante dichos espacios de tiempo se promueve el trabajo colaborativo para que las personas continúen sus proyectos desde sus distintas ciudades o comunidades. Equihua destaca que comúnmente los participantes oscilan entre los 25 y los 45 años de edad, muchos procedentes del estado de Oaxaca, algunos otros de la Ciudad de México, Jalisco, Guanajuato, Puebla, Michoacán e inclusive de otros países. Los diseñadores que asisten son principalmente industriales aunque también han participado diseñadoras de moda y arquitectos. Los artesanos son de diferentes oficios como tejedores de lana, alfareros, tejedores de fibras vegetales como la palma y tejedoras a máquina de pedal, entre otros.

2 Centro de Investigaciones de Diseño Industrial (CIDI) https://cidi-unam.com.mx/cidi_nw/

3 Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) <https://www.unam.mx>

4 El Centro de las Artes de San Agustín (CaSa) es un centro cultural creado por el artista Francisco Toledo en la ex fábrica de Hilados y Tejidos La Soledad ubicada en San Agustín Etla, Oaxaca. <http://www.casa.oaxaca.gob.mx/wp/>



Imagen 3. Cartel del 5º Diplomado en Diseño Industrial de Objetos.
Fuente: Centro de las Artes de San Agustín (2019).

La secuencia de trabajo del diplomado comienza con una introducción a los aspectos generales del diseño industrial, en el primer y segundo módulo se ofrece una introducción general al diseño industrial y ejemplos de referentes de sinergias entre el diseño y la artesanía. También se hace un scouting en redes sociales, páginas de internet referentes al diseño y en la ciudad de Oaxaca sobre que se está vendiendo actualmente en diferentes tiendas y museos en relación al diseño artesanal. Posteriormente en el tercer módulo se imparten clases y talleres con maquinaria industrial en la UNAM, enfocadas a desarrollar la producción de las piezas ideadas y probar dichos planteamientos, así como el análisis del costo de la producción y posible precio de venta. Durante dichas etapas, los artesanos y diseñadores deben generar una dupla en la que haya al menos un representante de cada equipo, con el propósito de generar una colección de productos de diseño artesanal que se puedan convertir en una marca o empresa comercializable. En el último módulo en Oaxaca, se termina de desarrollar la idea de marca o nombre del producto y se exhibe al público con el propósito de culminar en una empresa o grupo de productos de diseño artesanal que la gente quiera y pueda adquirir.

Durante la última etapa del 5to Diplomado en Diseño Industrial de Objetos, se entrevistó a todos los participantes del diplomado, sin embargo, no todos

aceptaron que sus opiniones fueran presentadas en el documento, solo cinco participantes accedieron pero solicitaron que su identidad fuera reservada. Dos de los cinco entrevistados son mujeres que trabajan como diseñadoras industriales, una en la Ciudad de México y otra en San Miguel de Allende, el tercero es artesano en telar de pedal en Teotitlán del Valle, la cuarta es artesana de tejido de fibras vegetales en la ciudad de Oaxaca y la quinta es artesana textil que produce huipiles realizados en máquina de coser en Juchitán de Zaragoza.

Todos los artesanos entrevistados coincidieron en que el diplomado les permitió descubrir procesos industriales o terminologías del diseño industrial como la ergonomía o maquinaria industrial que desconocían así como algunos planteamientos que descubrieron sobre la estética y procesos mercantiles de comercialización de productos.

El principal factor negativo que comparten los artesanos y las diseñadoras entrevistadas es que algunos participantes no otorgan un trato igualitario a sus compañeros, especialmente los diseñadores hacia los artesanos. Explican que dicho trato no es percibido por los profesores pero algunos artesanos pudieron sentir durante los cursos que algunos diseñadores tuvieron un trato despectivo hacia los artesanos con los que colaboraron o con otros compañeros, ya sea durante los talleres realizados en Oaxaca y en la Ciudad de México.

[...] al término de nuestro proyecto, mi compañero diseñador y yo tuvimos problemas ya que mis opiniones o sugerencias del diseño no valieron. En los talleres de la Ciudad de México aprendí mucho pero al preguntarle sobre algunos términos o procesos me comentó que era algo difícil de explicar y que no lo necesitaría para mi forma de trabajo. En Oaxaca al hablar sobre gastos y las cantidades exactas que había gastado cada uno, me regañó por haber gastado mucho en los empaques de cartón y no quiso pagarme su parte proporcional, dijo que él hubiera conseguido y comprado cajas mucho más baratas porque si sabe donde comprar. Al final decidí ya no cobrarle y no quise volver a trabajar con diseñadores (Artesana oaxaqueña, comunicación personal, 2019).

En relación a este tema, dos de los artesanos y una diseñadora recomiendan que al inicio del diplomado deberían realizarse diferentes dinámicas sobre la valoración igualitaria de las habilidades de todos, ya sean artesanos o diseñadores. Esto permitiría que desde un inicio el trato entre todos los participantes fuera más horizontal y se aprendiera a valorar de manera equitativa todos los conocimientos que cada uno posee. Las diseñadoras comentan que una causa de dicho trato diferencial podría ser que se ha generado una pauta en la que solamente algunos artesanos oaxaqueños tienen la posibilidad de hospedarse de manera gratuita en las instalaciones del CASA, y todos los diseñadores ya sean oaxaqueños o de otros estados o países no reciben este beneficio y deben financiar por cuenta propia su hospedaje y alimentación.

Dos de los entrevistados, un artesano y una diseñadora, lograron crear un proyecto exitoso que resultó en la marca “Nashun” y una colección de productos de diseño artesanal que destaca la belleza de los tapetes tejidos a mano en Teotitlán del Valle, Oaxaca, por medio de la creación de atractivas camas para mascotas.

[...] desde un inicio vimos que congeniamos muy bien y las ideas empezaron a fluir para la creación de nuestro producto y marca. Pudimos unir nuestras habilidades y buscamos la manera de aprovechar mejor nuestros intereses comunes como el amor por las mascotas y las artesanías. Tuvimos la idea de que los tejidos que él y su familia realizan podría ser aprovechado por las mascotas y ahí fue que pensamos en diseñar camas para mascotas. Nos adecuamos a las restricciones de los tapetes de lana que se realizan en Teotitlán del Valle en telares de pedal, como las medidas, el grueso, los colores naturales y sintéticos para teñir, etc. Los dos fuimos generando ideas del diseño, el volumen, las dimensiones y el color. También los dos pensamos en la marca, el logo y el precio de los productos, en fin, hemos decidido todo en equipo (Diseñadora de la CDMX, comunicación personal, 2019).

Dicho resultado que comentan representa un diálogo horizontal ya que se establece entre el artesano y la diseñadora con el propósito de generar un proyecto que beneficie a los dos y destaque las habilidades y conocimientos de ambos



Imagen 4. Cama para mascotas realizada en telar de pedal de la marca Nashun. **Fuente:** Nashun (2020).

Con la descripción de ambos eventos se muestra que la metodología de trabajo fue diferente aunque los resultados fueron similares según los comentarios de los participantes. En el Encuentro Nacional de Diseñadores y Artesanos se planteó una colaboración horizontal desde el inicio ya que no se centra en conocimientos, habilidades y procesos del diseño industrial ni de la artesanía sino en la colaboración entre los dos. El Diplomado en Diseño Industrial de Objetos se centra más en aspectos y procesos del diseño industrial, para poderlo extender a la artesanía y así obtener nuevas propuestas que vinculen ambas, pero no lo hace de una manera completamente horizontal ya que hay diferencias en las posibilidades de acceso al taller para todos. Más adelante se muestra una comparativa donde se puede analizar de manera más clara las diferencias entre los eventos (ver Tabla 2).

Problema

Como lo mencionaba desde un inicio, la pregunta principal se enfoca en analizar si las colaboraciones entre artesanos y diseñadores pueden resultar económicamente y culturalmente benéficas para ambas partes. La opinión de los participantes entrevistados en el Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos y el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos, es que fueron eventos que les permitieron entender las formas de pensar del otro para así generar ideas nuevas de productos. Lo cual es muy importante porque destaca que ambos eventos han sido un punto de partida para que muchos participantes continúen sus proyectos individuales o colectivos uniendo aspectos aprendidos del diseño industrial y del arte popular. Pero el aspecto primordial es entender por qué la mayoría de los proyectos colaborativos que surgieron en los eventos ya mencionados, excepto el de las camas para mascotas, no se han continuado. ¿Qué hace falta para que los proyectos de diseño artesanal que se crean en estos eventos se hagan realidad?

Los cinco participantes entrevistados del diplomado de Oaxaca explican que el principal problema que pudieron detectar, es que a muchos de los asistentes se les dificulta aceptar y reconocer que los conocimientos y habilidades que posee cada persona son igual de importantes que los suyos. Esto les impide generar un puente entre sus habilidades y la de otra persona muy diferente a ellos, muchas veces esto no permite el diálogo y genera que la persona no acepte opiniones o propuestas externas. Es este el prejuicio que comparten tanto los artesanos como las diseñadoras, coinciden en que se les dificulta alcanzar una meta común con una persona diferente a ellos. Relatan que por lo regular, es la noción del diseñador que cree que podrá salvar al artesano enseñándole a mezclar sus habilidades con procesos industriales o mercantiles para entrar a otro mercado. Tal como lo analizan Cacho y Suárez (2019), los diseñadores deben dejar atrás el territorio actual del diseño, abandonar todas las nociones estéticas, sus metodologías positivistas, olvidar sus indicadores de éxito y sus instituciones más

arraigadas, para así poder construir una práctica realmente significativa y apropiada al contexto local, una acción tanto descolonizada como descolonizadora.

Los diseñadores –y, vale decir, también la academia– hemos asumido las nociones de progreso validadas por las potencias industriales y con estas los criterios estéticos que le acompañan, así como las preguntas que nos planteamos. El Diseño latinoamericano se ha dedicado, por muchos años, a responder las preguntas de otros (Cacho y Suárez, 2019).

Lo que estos diseñadores, Diego Cacho y Kythzia Suárez en su asociación civil y en la cooperativa de alfareras que lideran (Colectivo 1050⁵ e Innovando la tradición⁶) ejemplifican en su quehacer cotidiano es que los diseñadores deben replantear y resignificar su trabajo, volver a valorar la conexión entre las personas y la tierra. Dejar de lado las pretensiones del trabajo individual, la singularidad de sus creaciones, el estrellato y pensar más en la colectividad:

[...] prácticas que pensadas desde la mentalidad ordinaria de la competencia comercial carecen de sentido, pues surgen de valorar la unidad comunitaria y la historia colectiva, poniéndola por encima del logro individual, este último tan enraizado en las prácticas del star system del Diseño donde el diseñador lucha por convertirse en marca registrada (Cacho y Suárez, 2019).

Por otro lado, el diseñador de moda del encuentro, así como las dos diseñadoras del diplomado coinciden en que han tenido algunas experiencias negativas con artesanos. Él comenta sobre casos previos:

[...] en este encuentro conocí a un artesano y amigo con quien pude generar un puente de manera inmediata, pero en otros casos no ha sido igual. He intentado colaborar con

5 Colectivo 1050° es una cooperativa de alfareras y alfareros de Oaxaca, Puebla y Chiapas en México. <https://www.1050grados.com/>

6 Innovando la Tradición es una asociación civil multidisciplinaria y un proyecto de diseño sostenible enfocada a la tradición ceramista de Oaxaca. <http://www.innovandolatradsion.org/index>

artesanas y artesanos de diferentes comunidades en Chiapas y aparte del problema cultural por la dificultad de comunicación debido a que no hablo ninguna lengua indígena o ellos español, algunos me han quedado mal en diferentes proyectos. Tuve un problema con un artesano que es reconocido por su participación en concursos nacionales, porque quería cobrarme por cada reunión que tuviéramos y cuando intenté realizar un proyecto colaborativo, no me entregó el textil que iba a tejer y no me regresó el costo de los materiales ni el anticipo que le pague (Diseñador de moda chiapaneco, comunicado personal, 2016).

El diseñador y las diseñadoras comentan que es un problema al que se han enfrentado todos, ya que algunos artesanos no han querido generar un diálogo abierto con otros artistas o diseñadores e insisten en que la funcionalidad de la artesanía es solo de representación física de una cultura ancestral y no están interesados en adaptar sus conocimientos y formas de trabajo en la creación de objetos distintos a los que acostumbran realizar. Esto tampoco favorece a que haya un diálogo completamente horizontal, donde el diseño y la artesanía se puedan unir para crear proyectos que busquen la mejora de los dos ámbitos.

Metodología

Empresa txt.ure

Así como hay proyectos de entidades de gobierno y empresas culturales, también ha ido creciendo el interés de empresas privadas en producir y comercializar productos de diseño artesanal en México. Esto se ha demostrado en los eventos que difunden el diseño nacional como Design Week⁷ desde el 2009 o el Abierto Mexicano de Diseño⁸ desde el 2013. En ellos, año tras año, empresas mexicanas y diseñadores de moda, gráficos, de mobiliario y producto o de futuros

7 Design Week México es una organización que desde el 2009 promueve y contribuye a la escena local del diseño en México. <https://designweekmexico.com/>

8 El Abierto Mexicano de Diseño es un festival internacional que reúne y celebra a la comunidad del diseño en México. <https://abiertodediseno.mx/>

han expuesto sus nuevas colecciones, instalaciones y proyectos de investigación donde enlazan el diferentes ramas del diseño con la artesanía.



Imagen 5. Imagen del evento “Visión y Tradición” realizado por Design Week México en 2018. Fuente: Tomado de Design Week México (2018).

Una de estas empresas es txt.ure⁹ creada por Regina Pozo en el 2015, donde colabora con diseñadores y artesanos sobresalientes de diferentes regiones de México. Pozo refiere que su primera colección “Tule” se enfoca en los taburetes de este material; estas piezas son de origen prehispánico, antes de la conquista se conocían como *icpalli*, asientos realizados con diferentes fibras vegetales que eran utilizados por reyes y gente muy importante (Salinas, 2010). Actualmente, dicha colección se produce con artesanos del poblado de San Pedro Tultepec, Estado de México, donde las familias trabajan el tule desde la Conquista (Jiménez, 2013).

Del interés en valorar esta artesanía y re-ubicarla en el mercado contemporáneo, Regina explica que ella y su equipo lograron generar importantes puentes entre los artesanos, sus formas de trabajo y el diseño artesanal. Esto mediante entrevistas, compra de artesanías e intercambio de conocimientos, siempre valorando el bagaje de los artesanos. Un actor principal en este puente es Bernardino “Nacho” Morales, quien ha incluido a más miembros de su familia al trabajo

9 txt.ure empresa mexicana de diseño colaborativo con artesanos mexicanos. <http://www.txt-ure.mx/>

artesanal con la empresa de Regina. Así, el taburete TXT.01 fue la pieza clave para la creación de una empresa.



Imagen 6. TXT.01 taburete tejido con tule natural. Fuente: Tomado de txt.ure (2015).

txt.ure colabora con ocho familias de artesanos en un esquema semi-horizontal, ya que los artesanos son dueños de su propio trabajo y deciden el horario en el que realizarán el tejido del tule para la creación de los objetos solicitados. Sin embargo, hay diferentes miembros de la empresa que desarrollan diferentes labores en ella como los diseñadores, los contadores, los transportistas y los vendedores. Los artesanos solo se encargan de la producción de sus productos artesanales correspondientes.

Ellos al no estar en las oficinas ni ser parte de otras etapas más que la producción, no conocen los procesos de ventas, el cálculo de precios o el contacto con los clientes. Por último, Regina destaca que para ella y su empresa es primordial el crecimiento cultural, económico y social de los artesanos y sus familias, lo cual ha realizado mediante la construcción de un taller de maquila de productos de tule justo en la casa de Nacho. Dicho taller se autofinanció gracias a un proyecto de *crowdfunding*.

Con toda esta información se puede entender que txt.ure es una empresa que mantiene el conocimiento artesanal, lo difunde y lo valora. Sin embargo, los

artesanos no son los socios directores de la empresa como se promueve en los proyectos ya relatados que buscan generar colaboraciones horizontales entre diseñadores y artesanos. En la empresa, Regina funge su papel de directora, los diseñadores forman parte del equipo que genera el puente entre diseño y artesanía y los artesanos son parte primordial de la empresa pero no toman decisiones de comercialización, difusión o expansión.

Bernardino “Nacho” Morales

Para mostrar un análisis completo y equitativo, se entrevistó al artesano Bernardino Morales García mejor conocido como “Nacho” Morales. Durante su entrevista realizada en 2020, relató que tiene 67 años, siempre ha vivido en San Pedro Tultepec, pueblo perteneciente al municipio de Lerma en el Estado de México y trabaja el tejido de tule. Ha colaborado con el arquitecto Oscar Hagerman y actualmente es de los artesanos principales con los que colabora la empresa txt. ure de Regina Pozo.



Imagen 7. Bernardino “Nacho” Morales y el taburete de tule.
Foto: Mariana Águila Alonso.

Nacho relata que la colaboración con la empresa txt.ure le ha traído beneficios económicos, culturales y sociales, ya que puede trabajar desde su casa, mantiene las tradiciones y la cultura que le fueron heredadas y percibe un ingreso constante.

[...] ya trabajaba en otras áreas que no eran la artesanía ya que casi nadie compraba los taburetes ni sillones de tule. Tiene poco tiempo que volví a trabajar con el tule, poco antes de conocer a Regina y ya desde que comencé a trabajar para ella, lo retomé. También me gusta porque mis hijos y familiares van aprendiendo y retomando el trabajo que ya se estaba perdiendo (“Nacho” Morales, 2020).

Respecto al procedimiento de trabajo, explica que ha ido realizando algunas modificaciones al tejido de los muebles que le fueron solicitadas, especialmente en la forma y el tamaño de los productos. Él les ha enseñado a tejer a algunos de los diseñadores de la empresa pero ninguno ha aprendido a hacer un mueble por completo, sin embargo, ellos han podido entender la importancia de la fibra, sus características y requerimientos de tiempo, agua y humedad; ha aprendido a diferenciar cuando un taburete o un sillón tienen errores en el tejido, en la proporción, la uniformidad y la rigidez. Esto significa que él ha compartido parte de sus conocimientos y a cambio ha recibido recomendaciones sobre cómo perfeccionar el tejido. En esta relación se puede entender lo que comentan Raquel Noronha y Gloriana Solís:

El Diseño, como campo de conocimiento, puede aprender más sobre los saberes y experiencias a partir del trabajo artesanal y los procesos creativos de los artesanos (Noronha y Solís, 2019).

Respecto a temas laborales, como se explica anteriormente, la relación artesano-diseñador no es horizontal como en los casos anteriores. Nacho forma parte de la empresa, pero no la creó ni la dirige con Regina. Él es el realizador de los productos y sin sus habilidades no se podrían comercializar muchos de ellos, sin embargo el artesano no decide qué piezas va a producir, no conoce el precio final

del producto ni maneja la venta o comercialización y tampoco decide aspectos de la composición estética del producto o de la marca. Forma parte de una empresa en la cual se valoran sus conocimientos y habilidades, pero es parte de una cadena de producción y comercialización donde otros factores y personas son importantes para que sus artesanías se vendan y se generen más empleos constantes. Aún así al final de la entrevista Nacho explica que el trabajar con txt.ure le ha permitido invitar a familiares y amigos a mantener la tradición que habían abandonado años anteriores, poder difundir sus conocimientos en eventos culturales fuera y dentro del país, y lo primordial para él ha sido poder construir su taller dentro de su propia casa.

Analizando los casos de la empresa txt.ure, el Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos y el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos, se generó la tabla comparativa para comprender las diferentes formas de trabajo, así como detectar características similares y opuestas entre las relaciones que en ellos generan artesanos y diseñadores (ver Tabla 2).

Tabla 2. Diferencias y similitudes entre el Encuentro Nacional entre diseñadores y artesanos, el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos y la empresa txt.ure.

	ENCUENTRO NACIONAL ENTRE DISEÑADORES Y ARTESANOS	DIPLOMADO EN DISEÑO INDUSTRIAL DE OBJETOS	EMPRESA txt.ure
FORMA DE TRABAJO	Artesanos y diseñadores crean proyectos en conjunto desde el inicio.	Artesanos y diseñadores crean proyectos en conjunto desde el inicio.	La empresa contrata a artesanos y diseñadores que crean proyectos en conjunto.
PROPÓSITO	Generar proyectos que vinculen a artesanos y diseñadores para impulsar la economía y difundir la cultura mediante la combinación de ambas ramas.	Generar proyectos que vinculen a artesanos y diseñadores para impulsar la economía y difundir la cultura mediante la combinación de ambas ramas.	Generar productos comercializables que vinculen a artesanos y diseñadores para impulsar la economía y difundir la cultura mediante la combinación de ambas ramas.
ROLES	Artesano: dirige y crea Diseñador: dirige y crea	Artesano: dirige y crea Diseñador: dirige y crea	Empresa: dirige Artesano: crea Diseñador: crea
CARACTERÍSTICAS QUE PROMUEVEN LA HORIZONTALIDAD	Artesanos y diseñadores obtuvieron los mismos recursos, talleres y oportunidades de aprendizaje. Tuvieron la oportunidad de crear duplas y crear los productos que ambos diseñaron y crearon.	Artesanos y diseñadores obtuvieron los mismos talleres y oportunidades de aprendizaje. Tuvieron la oportunidad de crear duplas y crear los productos que ambos diseñaron y crearon.	La empresa fomenta y costea que los artesanos y diseñadores puedan generar un diálogo que permita la creación de objetos de diseño artesanal.
CARACTERÍSTICAS QUE LIMITAN LA HORIZONTALIDAD	No hubo continuidad en la creación de duplas y casi ningún proyecto tuvo alcances a largo plazo. Hubo un caso en el que la artesana no pudo trabajar el rol de diseñadora y solo realizó el trabajo manual.	Artesanos y diseñadores no contaban con los mismos recursos económicos y algunos diseñadores y artesanos no tenían un trato igualitario hacia los demás.	Los artesanos y diseñadores trabajan para una empresa que limita sus decisiones y forma de trabajo.

Fuente: Elaboración propia.

Conclusión

Con base en esta información se puede inferir que hay un interés muy grande de parte de las entidades de gobierno, los espacios culturales, las universidades y el sector privado por impulsar la combinación de conocimientos artesanales y de diseño. Igualmente se puede observar que hay maneras muy variadas de difundir el diseño artesanal, ya sea mediante cursos, concursos nacionales o la promoción y generación de micro y medianas empresas.

Analizando la última parte de la tabla 2, las “características que limitan la horizontalidad” entre artesanos y diseñadores se puede apreciar que un problema común, en dos de los tres casos, es la percepción que uno posee sobre el otro, misma que incide de manera importante en la manera en la que ocurre la interacción.

Tal como se cita a Vidal al inicio del artículo, el propósito principal del diseño artesanal debería ser fortalecer la esencia e identidad de la artesanía. En todos los proyectos culturales que se generen para unir estas ramas, debe de plantearse que la artesanía representa una parte esencial de la creación de los productos y su importancia para mantener la identidad cultural de una comunidad o poblado. Los productos de diseño artesanal deben de representar la identidad cultural de una comunidad, su comercialización debería aportar ingresos económicos suficientes y benéficos para mantener dicha identidad y su difusión comercial o cultural debe de ser acordada por todas las personas involucradas. Es aquí donde se deben enfatizar las características necesarias para lograr una relación horizontal y tolerante, tal como lo comenta el Marcos Gómez (2006), quien describe la horizontalidad:

[...] como una situación psíquica y social, interior y exterior al sujeto, en la cual ningún hombre anula la libre expresión de otro, de manera que todos pueden manifestarse sin hallar un obstáculo en el otro, sino más bien un apoyo para el propio crecimiento (Gómez, 2006).

Gómez explica que a diferencia de la verticalidad¹, la horizontalidad, basada en los lineamientos de Erich Fromm donde menciona que “racionalizar la vida no es intelectualizarla, sino humanizarla” (Gómez, 2006) Habla de una ayuda mutua definida por la aparición en la psique de la persona de un auténtico interés por el otro. En ella las personas están propensas a la escucha y al diálogo, donde la

¹⁰Verticalidad es definida como una forma de concebir el mundo que tiene su reflejo en el modelo piramidal de sociedad, es decir, una determinada lógica en la percepción del mundo y en las relaciones humanas, que funciona jerarquizando a los hombres y produciendo estructuras verticales en las sociedades humanas (Gómez, 2006).

otra persona vale por el hecho de que puede aportarnos algo. La verticalidad es el problema recurrente que se presenta entre artesanos y diseñadores, ya que hay una ausencia de entendimiento y de aceptación de los pensamientos de la otra persona (Gómez, 2006). Si tanto artesanos como diseñadores pudieran vislumbrar las inmensas posibilidades de crecimiento creativo y cultural que se pueden obtener de proyectos colaborativos, tal vez algunos de los problemas ya detectados se podrían evitar.

Con el análisis de los casos ya mencionados, se puede entender que queda mucho camino por delante respecto a las colaboraciones entre artesanos y diseñadores. En relación a los dos primeros casos, el Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos y el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos, se trata de proyectos realizados por grandes entidades de gobierno o educativas que representan una enorme posibilidad para que jóvenes de distintos estados y de diferentes entornos culturales, económicos y sociales puedan unir formas de pensar y de trabajo para alcanzar una meta en común. Con base en las entrevistas realizadas, los participantes relatan que las relaciones que se generan durante dichos eventos casi nunca culminan en proyectos colaborativos, económicos o culturales concretos, todos los entrevistados mantienen el lazo afectivo con más artesanos y diseñadores de estos programas, sin considerar aspectos sociales, culturales, económicos o religiosos. Respecto a la empresa txt.ure y la forma de trabajo que mantienen, la empresa es quien genera el espacio de diálogo y provee los recursos económicos para la creación del puente entre los artesanos y los diseñadores, sin embargo también limita las posibilidades de trabajo.



Imagen 8. Gráfica comparativa entre los tres casos analizados.
Fuente: Elaboración propia.

El primer aspecto importante a destacar, es que se necesitan cambiar o eliminar los paradigmas existentes respecto a la relación entre diseño y artesanía, así como la percepción de un oficio respecto al otro. Dichos paradigmas se han relatado en las opiniones de los entrevistados, la idea de que el trabajo de uno es superior al otro debe desaparecer de la mente de cualquier artesano o diseñador que busque generar un puente entre ambos. Para la creación de dicho puente se puede tomar de ejemplo lo que relatan los participantes del Encuentro Nacional entre Diseñadores y Artesanos, respecto a los talleres de integración que se dieron al inicio del curso, en los que se percibió una noción de unión entre todos. Durante dichas dinámicas de integración, cada persona relató la importancia que tiene para ellos, su familia, su comunidad y su cultura su trabajo, y esto funcionó para que algunas duplas encontraran aspectos en los que coincidían y pudieran generar un proyecto de diseño artesanal impulsado por dicha empatía.

[...] el hecho de que nos dieran los mismos insumos a todos durante el curso, así como el impulso para crear una empresa o proyecto dirigida por los dos, diseñador y artesano, fue algo que nos dejó claro que en el proyecto éramos iguales. Aparte los talleres donde todos hablábamos de nuestro trabajo, nuestra familia y cultura, ayudó a que nos viéramos a todos como personas que se diferencian pero también coinciden en muchos aspectos (Diseñadora jalisciense, comunicado personal, 2016).

El diseño industrial y la artesanía son conceptos muy similares, las diferencias principales son el uso de procesos y metodologías industriales que posee el diseño industrial, y el valor simbólico e histórico que posee la artesanía. El diseño artesanal, como puente entre las dos, no debe transgredir la identidad, los símbolos y las prácticas culturales que posee la artesanía para sus creadores, pero tampoco evadir nociones estéticas y de producción que conlleva el proceso industrial. Un objeto de diseño artesanal es el resultado de la resignificación de sus planteamientos, generando un producto que es portador de un inmenso valor social, económico y cultural (Kettley, 2005; Sandoval, 2021).

El segundo aspecto notable es que para analizar si un proyecto de diseño artesanal es horizontal o no, se pueden evaluar las características que posee. Dentro de un proyecto horizontal, la visión y percepción de cada miembro es importante, se generan discusiones y propuestas colectivas, nadie dirige el proceso de decisión o generación de cambios, todos los definen (d'Auvergne, 2018). La forma de trabajo, las características estéticas, económicas y de producción que posee un proyecto de diseño artesanal horizontal son definidas por todas las partes y se modificarán constantemente bajo las consideraciones de todos

Si posterior al análisis de horizontalidad se detecta que el proyecto no se sustenta en un plano firme de equidad, la tercera recomendación es que éste se puede co-crear. Los diseñadores pueden aprender de los conocimientos de los artesanos y éstos, igualmente de los otros. Los diseñadores y artesanos entrevistados, comentan que algo primordial para conocer y valorar el trabajo de los demás fue que durante los eventos, cada quien iba presentando su trabajo, sus habilidades y el valor que estos tienen para ellos y su comunidad. Para los diseñadores podría ser de máximo aprendizaje acudir a las comunidades de los artesanos a conocer el proceso completo de trabajo y generar un diálogo en el que el o los artesanos los involucren en sus procesos de creación:

[...] acompañar los procesos productivos artesanales y a los artesanos, por medio de procesos de correspondencia. Estos procesos son proporcionados en tiempo presente al acompañar los momentos de producción, ya que la experiencia del artesano nos remonta a tiempos pasados y la actividad de diseñar se refiere a procesos que se piensan a futuro (Noronha y Solis, 2019).

Respecto a la aproximación del diseño industrial a artesanos, el Diplomado en Diseño Industrial de Objetos es el que mejor ha construido un puente entre conocimientos técnicos sobre procesos industriales para los artesanos que participan. Por su parte, la empresa txt.ure vincula a los artesanos con los diseñadores, difundiendo nociones de estética, producción industrial y análisis de costos

que algunos artesanos no tenían. Es fundamental que artesanos y diseñadores entablen un diálogo honesto donde se pueda hablar sobre habilidades y conocimientos que el otro posee, aquellos que les serviría aprender y algunas recomendaciones entre ambas partes sobre conocimientos básicos que deben poseer ambos para trabajar horizontalmente en proyectos colaborativos.

Como lo explica la antropóloga Marta Turok:

Consideramos que el reto es encontrar esquemas que piensen al artesano o el grupo de producción como un socio que participará de las utilidades, del proceso creativo y no solo recibirá un ingreso por su trabajo (Turok, 2013).

Finalmente para lograr que más proyectos colaborativos puedan concretarse, artesanos y diseñadores deberán de asumirse a sí mismos y a su colaborador o colaboradores, como socios quienes se distribuyan de manera equitativa y horizontal los procesos de trabajo, la generación de ideas, la toma de decisiones y los ingresos a obtener. El propósito de una colaboración de diseño artesanal horizontal deberá ser que ambas partes puedan obtener beneficios que les permitan satisfacer necesidades económicas, familiares, educativas y sociales, así como mejorar constantemente sus conocimientos y habilidades en sus respectivas áreas y poder generar a largo o mediano plazo que la brecha económica y la desigualdad que pudiera existir entre ambas partes, se pueda eliminar.

Referencias

- Artesana oaxaqueña. (2016).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- Artesana oaxaqueña. (2019).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- Artesana tabasqueña. (2016).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- Brading, D. (1995).** Patriotismo y nacionalismo en la historia de México. *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, 6, 1-18. https://cvc.cervantes.es/literatura/aih/pdf/12/aih_12_6_005.pdf
- Cacho, D., y Suárez, K. (2019).** Diseño, territorio y narrativa. Nuevos futuros a través del barro. *RChD: creación y pensamiento*, 4 (7), 1-13. <https://doi.org/10.5354/0719-837x.2019.53823>
- Centro de las Artes de San Agustín. (2019, Abril 3).** ¿Ya te inscribiste al Diplomado en diseño de objetos? Todavía estás a tiempo de ser parte de este diplomado que es coordinado por Luis Equihua, consulta las bases y convocatoria completa en el siguiente enlace: <http://www.casa.oaxaca.gob.mx/wp/?p=5870> [Facebook]. <https://www.facebook.com/casanagustin/photos/a.109748205985/10156119087140986/?type=3&theater>
- Correa, M. E. (2010, diciembre).** *El diseño y su intervención en la cultura local: aportes de los diseñadores a la construcción simbólica de la vida cotidiana*. Trabajo presentado en VI Jornadas de Sociología de la UNLP en la Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Departamento de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata, Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/105552>
- Design Week México. (2018, septiembre 18).** *Sin datos de entrada* [Facebook]. <https://www.facebook.com/designweekmex/photos/pcb.10155334954625834/10155334953925834>
- Diseñador de moda chiapaneco. (2016).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- Diseñadora de la CDMX. (2019).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- Diseñadora jalisciense. (2016).** *Entrevista* (Mariana Aguila Entrevistador).
- d'Auvergne, T. (2018).** *Powerful Truths; Parrhesia, Horizontalism and Creating Community*. Academia.Edu. https://www.academia.edu/11775375/Powerful_Truths_Parrhesia_Horizontalism_and_Creating_Community
- Gómez, M. (2006).** *La horizontalidad de las relaciones humanas y la tolerancia*. Utopía y Praxis Latinoamericana, 11(34), 79-90. <https://produccioncientificaluz.org/index.php/utopia/article/view/2748>
- IMJUVE (2016, Octubre 25).** #AvisolImportante ¡Se extiende convocatoria Plataforma Joven! -TIENES HASTA EL 27 DE OCTUBRE / 18:00 HRS- ¿Eres un joven mexicano que realiza arte popular, diseño, industria creativa? Participa en el encuentro para fomentar e impulsar la colaboración entre diseñadores y artesanos mexicanos con ideas emprendedoras. Consulta las bases: <https://goo.gl/Y6VDgH> Plataforma: enlazando.imjuventud.gob.mx Sedesol gobmx Fonart, Artesanías Mexicanas UNESCO MÉXICO Vaivén Portal de Ideas Wave Group Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas [Facebook]. <https://www.facebook.com/IMJUVE.Instituto.Mexicano.dela.Juventud/photos/a.10150305678415280/10154495717245280/?type=3&theater>
- Jiménez, A. (2013).** *Los meros meros petateros de San Pedro Tultepec de Quiroga. Una mirada sociológica al tejido de tule* [Tesis de licenciatura]. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://hdl.handle.net/20.500.11799/218>
- Kettley, S. (2005, septiembre).** *Crafts praxis as a design resource*. Trabajo presentado en Engineering and Product Design Education Conference, Napier University, Edinburgh, UK. <https://doi.org/10.1201/9781482265798>

- Mejía, D. I. (2004).** *La artesanía de México: historia, mutación y adaptación de un concepto*. El Colegio de Michoacán.
- Monterrubio, A. (2016).** *Unidos todos los talentos y colores del país en el Primer Encuentro de Jóvenes Mexicanos Artesanos y Diseñadores* [Facebook]. <https://bit.ly/2U6EBee>
- "Nacho" Morales. (2020).** *Entrevista* (Mariana. Águila entrevistador).
- Nashun (2020, Junio 2).** *Sin datos de entrada* [Facebook]. <https://bit.ly/3jgkmoT>
- Noronha, R., y Solis, G. (2019).** Aprendiendo con los materiales: encuentro de diseñadoras y artesanos por medio de correspondencias. *RChD: creación y pensamiento*, 4(7), 1-15. <https://doi.org/10.5354/0719-837x.2019.53828>
- Novelo, V. (1993).** *Artesanías, sociedad y cultura*. Gobierno del Estado de Chiapas.
- Novelo, V. (2006).** *La capacitación de artesanos en México, una revisión*. Plaza y Valdés.
- Restrepo, L. (2015).** Tras los códigos del diseño industrial mexicano. *Economía Creativa*, (4), 63-8. <https://doi.org/10.46840/ec.2015.04.04>
- Romero, J. C. (2015).** *Revisión al Diseño Industrial en el Centro de México y los Factores que Definen su Identidad* [Tesis de Maestría]. Universidad Autónoma del Estado de México. <http://ri.uaemex.mx/handle/20.500.11799/49983>
- Salinas, O. (2001).** *Historia del Diseño Industrial* (2ª ed.). Editorial Trillas.
- Salinas, O. (2010).** *Tecnología y Diseño en el México prehispánico*. Designio.
- Sandoval, M. A. (2021).** Relaciones de complejidad e identidad entre artesanía y diseño. *Cuadernos Del Centro de Estudios En Diseño y Comunicación*, (90), 47-59. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=785&id_articulo=16278
- Sitrin, M. (2010).** Horizontalidad, autogestión y protagonismo en Argentina. *Historia Actual Online*, 21, 133-142. <https://historia-actual.org/Publicaciones/index.php/hao/article/view/420>
- Sitrin, M. (2012).** Horizontalidad and Territory in the Occupy Movements. *Tikkun*, 27(2), 32-63. <https://www.muse.jhu.edu/article/483310>
- Soto, A. (2006).** Las Artesanías y el Diseño. En Novelo, V. (Coord.) *La capacitación de artesanos en México, una revisión*. Plaza y Valdés Editores.
- Temeltaş, H. (2017).** Collaboration and exchange between "Craftsman" and "Designer": Symbiosis towards Product Innovation. *The Design Journal*, 20(supp.1), S3713-S3723. <https://doi.org/10.1080/14606925.2017.1352876>
- Turok, M. (1988).** *Cómo Acercarse a la Artesanía*. Plaza y Valdés Editores.
- Turok, M. (2013).** Análisis social de los artesanos y artesanías en Latinoamérica. *Revista Artesanías de América*, (73), 22-29. <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/1574>
- Turok, M., Martínez, M. C., y Espinosa, A. L. (2009).** *Manual de Diferenciación entre Artesanía y Manualidad*. SEDESOL – FONART. https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/107963/Manual_diferenciacion_artesania_manualidad_2015.pdf
- txt.ure. (2015).** *Tule Collection*. txt.ure. <http://www.txt-ure.mx/collections>
- Vidal, E. (2017).** *Diseño Artesanal: Una Apuesta Por El Rescate De Los Valores Artesanales Colombianos*. Corporación Universitaria de Investigación y Desarrollo. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.23831.16804>