



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR CON MENCIÓN EN PRODUCTOS**

**“DISEÑO DE PRODUCTOS ARTESANALES CON IDENTIDAD,
A TRAVÉS DE UN MODELO PARTICIPATIVO
(CASO DE ESTUDIO: YUNGUILLA)”**

GABRIEL BARRETO

DIRECTOR: DIS. FREDDY ALVEAR

QUITO, 2011



DEDICATORIA

A mi padre, por enseñarme el sentido de la solidaridad.



AGRADECIMIENTOS

A mi madre por su cariño, apoyo y comprensión.

A mi padre, por su infinita confianza.

A mi hermano, por acompañarme desde siempre con su alegría.

A mis casi hermanas Carolina, Mariangeles y Paola, por ser parte de lo que soy.

A Amaranta, por su cariño y por TODO.

*Mi más profundo agradecimiento a los artesanos de la comunidad de Yunguilla
y a Freddy Alvear, sin ellos no hubiera sido posible este trabajo.*

*A todos mis amigos, compañeros y futuros colegas
que han aportado de una u otra forma a este proyecto, especialmente a Leonardo,
Denise, Roberto, Valeria, Bolívar,
María Verónica, Michelle, Charly, Deniseé, Sebastián,
y a la familia Corral por su hospitalidad.*

*Un agradecimiento especial para los lectores de este trabajo
Paola Banderas y Víctor Hoyos, quienes a través de sus comentarios y sugerencias
enriquecieron y fortalecieron el proyecto.*



CONTENIDO

DEDICATORIA	II
AGRADECIMIENTOS.....	III
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I: ANTECEDENTES	3
1.1. SOBRE LA ARTESANÍA.....	3
1.1.1. Breve historia de la artesanía.....	3
1.1.2. Estadísticas sobre la artesanía en el aparato productor ecuatoriano	5
1.1.3. Artesanía en la región	11
CAPÍTULO II: JUSTIFICACIÓN	13
2.1. APORTE DE LA DISCIPLINA DEL DISEÑO EN LA ACTIVIDAD ARTESANAL.....	13
CAPÍTULO III: OBJETIVOS	17
3.1. OBJETIVOS.....	17
3.1.1. Objetivo General	17
3.1.2. Objetivos Específicos.....	17
CAPÍTULO IV: MARCO TEÓRICO	18
4.1. DISEÑO	18
4.2. DISEÑO DE PRODUCTOS.....	19
4.2.1. Objeto	22
4.2.2. Utilidad.....	23
4.2.3. Significado	24
4.2.4. Proceso de diseño o acto de diseñar	26
4.2.4.1. Prefiguración.....	27
4.2.4.2. Desarrollo del producto	29
4.2.4.3. Ergonomía	31
4.2.4.4. Beneficiario (usuario)	33
4.2.5. Factores.....	34
4.2.5.1. Factor Ambiental- recursos/desechos	35
4.2.5.2. Factor Económico-mercado	37
4.2.5.3. Factor Social- cultura objetual.....	38
4.2.6. Reflexiones sobre el Diseño de Productos.....	40
4.3. DISEÑO Y SOCIEDAD	40
4.3.1. Diseño social	41
4.3.2. Cultura	45
4.3.2.1. Identidad cultural.....	48



4.3.3. Diseño y cultura	49
4.4. ARTESANÍA.....	50
4.4.1. Clasificación de las artesanías.....	52
4.4.2. Artesanía e identidad	53
4.4.3. América Latina y la artesanía.....	54
4.4.4. Ecuador y la artesanía	55
4.4.5. Problemas que enfrenta la artesanía	56
4.4.6. Algunas reflexiones finales acerca de la artesanía.....	58
4.5. ARTESANÍA Y DISEÑO.....	59
4.5.1. Diseño artesanal.....	60
4.5.1.1. Breve historia del diseño artesanal en Latinoamérica	60
4.5.1.2. Diseño artesanal y sostenibilidad.....	61
4.5.2. Análisis de la artesanía según los factores que influyen en el diseño de productos	62
4.5.2.1. Factor Ambiental.....	62
4.5.2.2. Factor Económico	62
4.5.2.3. Factor Social.....	63
4.5.2.4. Beneficiarios en el diseño artesanal.....	63
4.5.3. Clasificación de las artesanías desde la mirada del diseño.....	63
4.5.3.1. Reflexiones del análisis comparativo entre las clasificaciones de Barroso y Cabrera.....	67
4.6. DISEÑO PARTICIPATIVO	69
4.6.1. El concepto de participación	69
4.6.1.1 Niveles de participación	71
4.6.2.1. Elementos necesarios para implementar el diseño participativo	73
4.6.2.2. El diseñador en el diseño participativo	74
4.6.3. El diseño participativo y la identidad	75
4.6.4. El diseño participativo y el diseño artesanal.....	75
4.6.5. Modelo de diseño participativo.....	75
CAPÍTULO V: MÉTODO, TÉCNICA Y PROCEDIMIENTO	78
5. 1. DISEÑO DEL PROCESO, SEGÚN EL MODELO DE DISEÑO PARTICIPATIVO	78
5.1.1. Caso de estudio - Comunidad de Yunguilla	81
5.1.1.1. Ubicación	81
5.1.1.2. Organización.....	82
5.1.1.3. La artesanía en Yunguilla.....	82
5.1.2. Instrumentación según el modelo de Diseño Participativo	85
5.1.3. Temas a tratar y actividades	87



5.1.3.1. Explicación y organización	87
5.1.3.2. Proceso Creativo	87
5.1.3.3. Cronograma inicial	87
5.2. APLICACIÓN.....	90
5.2.1. Primera visita	90
5.2.2. Segunda Visita.....	91
5.2.3. Tercera y cuarta visita.....	95
5.2.4. Quinta visita	97
5.2.5. Sexta visita	101
5.2.6. Séptima visita.....	105
5.2.7. Octava visita	111
5.3. CAMBIOS REALIZADOS EN EL CRONOGRAMA	115
5.4. DISEÑADOR-FACILITADOR.....	117
5.5. VALIDACIÓN DEL PROYECTO	119
5.6. ANÁLISIS DE COSTOS DE LOS PRODUCTOS.....	122
CAPÍTULO VI: RESULTADOS	125
CONCLUSIONES	152
CONCLUSIONES	152
RECOMENDACIONES.....	154
BIBLIOGRAFÍA.....	155
ANEXOS.....	161



Introducción

El trabajo que se muestra a continuación es un esfuerzo por vincular la actividad del diseño de productos con un área importante del aparato productor del país, como es la artesanía.

La artesanía en Latinoamérica es una muestra viva de la riqueza cultural que dejaron los pueblos originarios de esta zona, así como también es el resultado del proceso de mestizaje que tuvieron que atravesar. Gracias a este legado histórico es que hoy, en esta región, existe una amplia gama de productos artesanales con una diversidad que va desde lo ancestral hasta lo contemporáneo.

Sin embargo, el sector artesanal enfrenta algunos problemas que afectan directamente a sus productores y que como consecuencia pueden causar un deterioro a los valores culturales de cada pueblo. Con la finalidad de apoyar a este sector desde los potenciales del diseño, se ha realizado este TFC que es una muestra de cómo el diseño puede fortalecer la identidad de los artesanos y de sus productos, para de este modo llegar a los niveles de competitividad que exige el mercado.

Alrededor de Latinoamérica han surgido varios proyectos que vinculan el diseño y la artesanía, y como resultado se han producido objetos cargados de tradición y contemporaneidad, lo que demuestra las múltiples posibilidades y ventajas que genera el unir a estas dos actividades creativas. Pero para lograr un verdadero beneficio a los artesanos, es necesario involucrarlos a lo largo de todo el proceso de diseño, y no relegarlos como mano de obra. Por esta razón el eje central de este trabajo es la participación.

La idea de la participación nace como una forma de canalizar la identidad de los artesanos en los productos, y de la misma forma fortalecer su identidad como artesanos al lograr objetos con diseño configurados desde su creatividad. Después de haber analizado algunos autores como Jorge Montaña o Andrea Botero, que han desarrollado los principios del diseño participativo o co-diseño, se propuso un procedimiento detallado en el que constan algunas actividades con las que se ha logrado un proceso incluyente de diseño.

La visión del diseño participativo, plantea una relación simbiótica entre artesano y diseñador, en donde éste último cumple la función de facilitador, y los aportes y opiniones de cualquiera de las 2 partes es igual de valiosa.

El caso de estudio en el que se aplicó este trabajo, fue el grupo de artesanos de la comunidad de Yunguilla. La experiencia que se vivió a lo largo de este proceso ha



quedado documentada en este texto, y muestra los resultados óptimos que nacen de la dinámica de la participación entre el diseño y la artesanía.



CAPÍTULO I: ANTECEDENTES

1.1. Sobre la artesanía

Para empezar a hablar de artesanía es necesario hacer una revisión histórica a través de los cambios que ha atravesado desde sus inicios hasta nuestros tiempos, de este modo se entenderá la situación en la que se encuentra y cómo se pueden proponer diferentes caminos para su desarrollo.

La artesanía es una manifestación cultural de una sociedad, por esta razón, si se pretende encontrar su origen, se debe encontrar primero el momento en que se formaron las primeras sociedades y con ellas las primeras muestras de cultura material.

1.1.1. Breve historia de la artesanía

Los primeros objetos encontrados que habían sido producto de una manipulación del ser humano datan de la edad de piedra, entre estos se hallaron las primeras señales de instrumentos para la caza, como puntas de flecha o raspadores. En esta etapa los objetos creados no podían ser muy grandes, ya que al ser nómadas las personas debían tener facilidad para transportar los objetos de un lugar al otro. “Ibn Jaldún sostiene, en primer lugar, que hay dos tipos polares de sociedad: una elemental y primitiva; la nómada y otra, desarrollada hasta el extremo, la sedentaria (...)”¹

Por esta razón, el verdadero avance en la producción de objetos se dio en el neolítico, el cual se caracterizó por el cambio de trabajo en piedra más detallado, el nacimiento de la agricultura, la ganadería, y la alfarería, entre otras artes manuales. Marta Turok² señala que es precisamente en este ámbito sedentario en donde se dan las condiciones para el desarrollo de la artesanía y el comercio.

En el Ecuador, esta etapa está representada por las culturas Valdivia, Machalilla, y Chorrera, las cuales desarrollaron, cada una con sus respectivas creencias, objetos de todo tipo y para diferentes utilidades, como por ejemplo vasijas, silbatos o las conocidas Venus de Valdivia.

Es así como se da inicio a lo que hoy llamamos cultura material, la cual involucra todos los objetos desarrollados por una cultura y lo que para ésta representan. A través del

¹ Marzal, Manuel. “Historia de la Antropología, Volumen 2”. Quito, Abya Yala, 1998. Pág. 50

² Turok, Marta. “Cómo acercarse a la artesanía”. México, Plaza y Valdés Editores, 1988. Pág. 22



estudio de estos objetos y de sus relaciones con las personas, con el entorno y con otros objetos, es posible llegar a entender la sociedad que los construyó.

La vida sedentaria produjo también una especialización en el trabajo, mientras algunas personas (generalmente hombres) se dedicaban a la caza o a labores de agricultura, el resto realizaba labores del hogar, entre ellas la creación de objetos para el uso diario. Y así también las personas encargadas del transporte y del comercio comenzaron a realizar transacciones con estos objetos, lo cual llevo a darle el “elemento económico a la artesanía”³.

La expansión del comercio en la Edad Media marcó una etapa de importancia fundamental en esta tendencia a la especialización. En las ciudades más florecientes de Europa occidental, como Florencia, Venecia, Nuremberg y Brujas, se crearon grandes talleres para satisfacer los refinados gustos de las cortes reales, las iglesias y los mercaderes.⁴

Una vez en las ciudades grandes, los artesanos empiezan a encontrarse, de este modo forman cofradías, en un inicio, bajo el auspicio de un santo patrono, éstas con el tiempo se transformarían en gremios. También se crean categorías dentro de cada taller, entre las cuales estaban maestros (los dueños del taller), artesanos y aprendices. Poco a poco, el artesano sólo se encargaría de la fabricación, convirtiéndose lentamente en mano de obra para un comerciante: “(...) el comerciante entregaba la lana a una familia y ésta, en su propio hogar, la hilaba y la tejía para devolver el producto terminado al comerciante.”⁵

Es así como los gremios artesanales irían formando parte importante dentro de las grandes ciudades. Con el pasar del tiempo las técnicas se fueron perfeccionando, al mismo tiempo que el descubrimiento de nuevos materiales aportaría al crecimiento de esta actividad. Pero también, al realizar esta actividad por jornadas largas para producir en grandes cantidades, el trabajo se desligó de cierta manera del contexto cultural.

Cuando la demanda de productos se incrementó, la competencia entre países por venderlas también aumentó, esto provocó que se buscaran formas de facilitar la producción y se crearon máquinas capaces de hacer que el producto se realizara en menor tiempo y con menos artesanos. “En 1733, un relojero John Kay fabricó una maquina de tejer que reducía a la mitad el tiempo necesario para elaborar una pieza de tela”⁶.

³ Turok, Marta. “Cómo acercarse a la artesanía”. *op.cit.* Pág. 22

⁴ Heskett, John. “Breve historia del Diseño Industrial”. Barcelona, Ed. del Serbal, 1985. Pág. 11

⁵ Lazo, Alfonso. “Revoluciones del mundo moderno”. Barcelona, Salvat Editores, 1982. Pág. 26

⁶ Lazo, Alfonso. “Revoluciones del mundo moderno”. *op.cit.* Pág. 27



Pero el verdadero cambio se dio en la segunda etapa de la Revolución Industrial, cuando en 1784 James Watt patentó la máquina de vapor, que pronto se acoplaría a todas las herramientas de producción, tal es el caso de los telares, husos, etc. Desde entonces, todo cambiaría, la mano de obra aumentó y la paga era bajísima, los pocos trabajadores que quedaban tenían que soportar largas jornadas, entonces, ya no se trabajaba desde las casas o talleres, se crearían las fábricas, lugares en donde se encontraban máquinas y obreros. Los pocos artesanos que decidían seguir con sus talleres tenían que competir con precios sumamente bajos que obtenían los grandes fabricantes debido a su producción en masa⁷.

Como reacción a esto nace el movimiento “Arts and Crafts”, iniciado por William Morris en Inglaterra, que se oponía a la producción industrial, ya que para esa época los productos obtenidos de la industria carecían de formas estéticas. Pero Morris no sólo defendía la producción artesanal sino también pretendía restablecer al artesano como reproductor de su cultura. Finalmente, la tendencia de Morris no pudo competir contra la producción industrial y los productos artesanales eran consumidos más que nunca por las clases altas, las cuales encontraban como lujoso poseer piezas únicas obtenidas artesanalmente. Así, la artesanía tomó un camino paralelo al diseño industrial, los dos producían objetos satisfactorios de necesidades, sin embargo, mientras que la artesanía se destacaba por ser un producto “hecho a mano” y estaba más alineada a un estilo clásico, el objeto industrial estaba marcado por el ritmo de la modernidad.

La historia vista desde nuestro continente es distinta pues posee un desarrollo artesanal que, como lo menciona Fernando Schultz⁸, viene desde la época anterior a la conquista. América Latina, por su diversidad cultural y riqueza en recursos naturales, es un productor importante de artesanías en el mundo.

1.1.2. Estadísticas sobre la artesanía en el aparato productor ecuatoriano

Por su parte, Ecuador posee una gran tradición artesanal, llena de objetos utilizados hasta la actualidad por las comunidades que los crearon hace cientos de años y otros, que al ser influenciados por otras culturas, se fusionaron y hoy son parte de la cultura mestiza. Para citar un ejemplo de lo importante que ha sido el sector artesanal se puede señalar a uno de los más antiguos y renombrados productos concebidos artesanalmente: el sombrero de paja toquilla, el cual en “1945 represento el 22,8% de las exportaciones

⁷ Lazo, Alfonso. “Revoluciones del mundo moderno”. *op.cit.*

⁸ Schultz, Fernando. “Diseño Artesanal”. En: Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui, coord. “Historia del diseño de Latinoamérica y el Caribe”. Sao Paulo, Editora Edgard Blücher, 2008. Pág. 310



ecuatorianas”⁹, también se observa que el gremio artesanal empieza a aparecer desde hace más de un siglo, ya que la primera organización artesanal se forma en 1892, y es la *Sociedad Artística e Industrial de Pichincha*.

Según el Ministerio de Industria y Productividad (MIPRO), existen cerca de 300.000 talleres artesanales registrados, pertenecientes a 172 ramas de producción y servicios artesanales. La Junta Nacional de Defensa del Artesano (JNDA) registró, hasta el 2005, 1.500.000 artesanos, de los cuales 1.297.000 son maestros de taller titulados por la JNDA¹⁰.



Cuadro 1.1. Registro de la JNDA

Autor: Gabriel Barreto

A continuación se citarán algunas cifras económico-sociales, que muestran a la artesanía como una actividad a tomar en cuenta para el desarrollo¹¹.

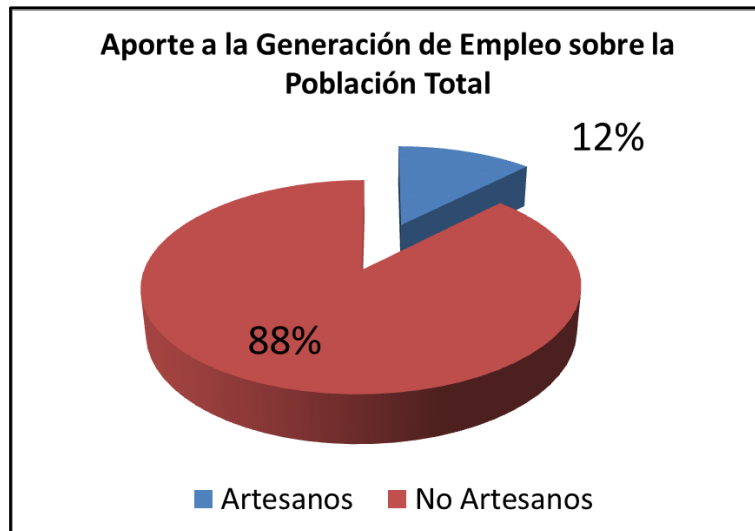
⁹ Hidalgo, Ana Karina. “Ecuador”. En: Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui, coord. “Historia del diseño de Latinoamérica y el Caribe”. Sao Paulo, Editora Edgard Blücher, 2008. Pág. 162

¹⁰ Franco, José. “Estudio del Sector Artesanal de Ecuador”. Internet. www.eclac.org/mexico/capacidadescomerciales/SeminarioEcuadorActB/presentacionJoseFranco.pdf. Acceso: 2006

¹¹ Franco, José. “Estudio del Sector Artesanal de Ecuador”. *op.cit.*



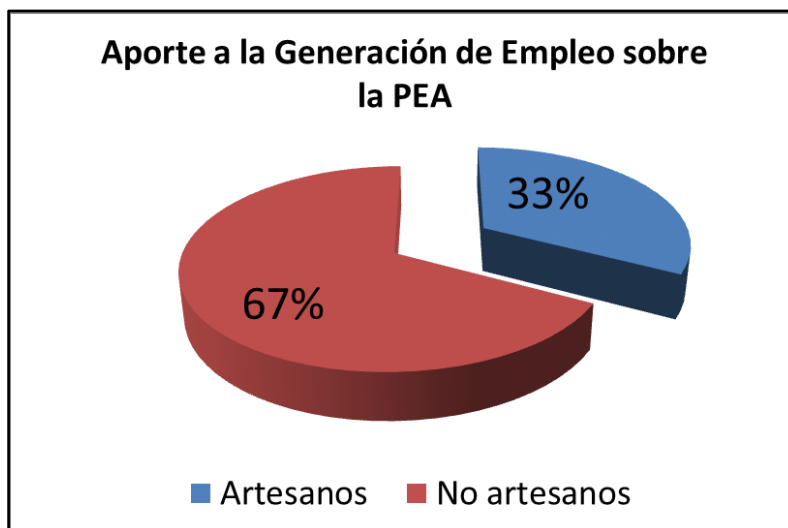
- Aporta a la generación de empleo con el 12,3% de la población total



Cuadro 1.2. Artesanos respecto a población total

Autor: Gabriel Barreto

- Brinda empleo al 32,7% de la Población Económicamente Activa o PEA (4,5 millones).

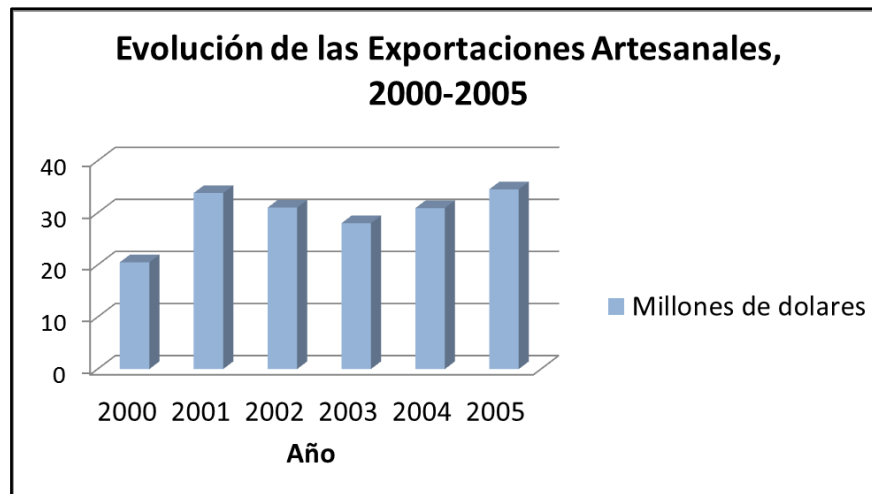


Cuadro 1.3. Artesanos respecto a la PEA

Autor: Gabriel Barreto



- Genera divisas por exportaciones: promedio de US 29,7 millones anuales en el periodo 2000-2005.

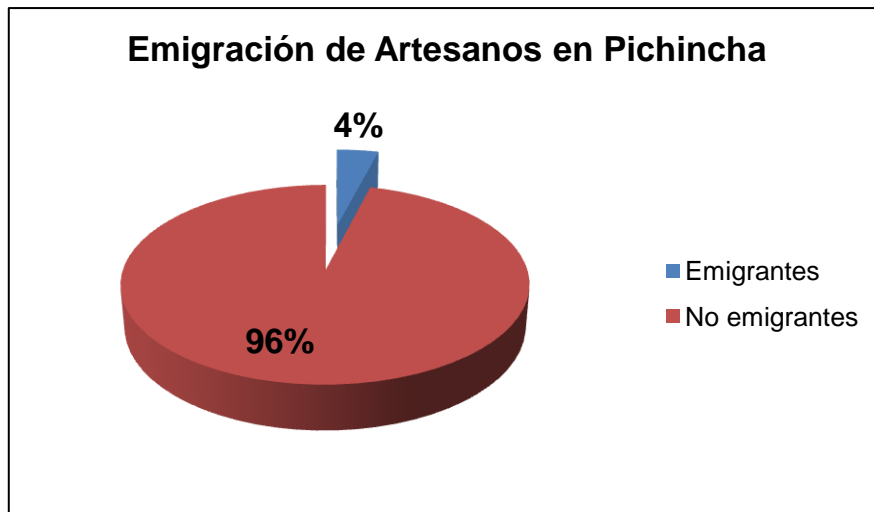


Cuadro 1.4. Exportación de artesanías

Autor: Gabriel Barreto

Se debe tomar en cuenta, que la actividad artesanal logra incidir de esta manera en la economía del país. Su capacidad para contratar mano de obra, debido al predominio de trabajo manual en el proceso de producción y la baja inversión en maquinaria y tecnología, da la posibilidad de generar empleo y disminuye la migración desde los pueblos hacia las grandes ciudades o, peor aún, hacia otros países. Según un reportaje realizado por diario El Universo¹² en el 2003, se han encontrado las siguientes cifras de migración de artesanos en Pichincha:

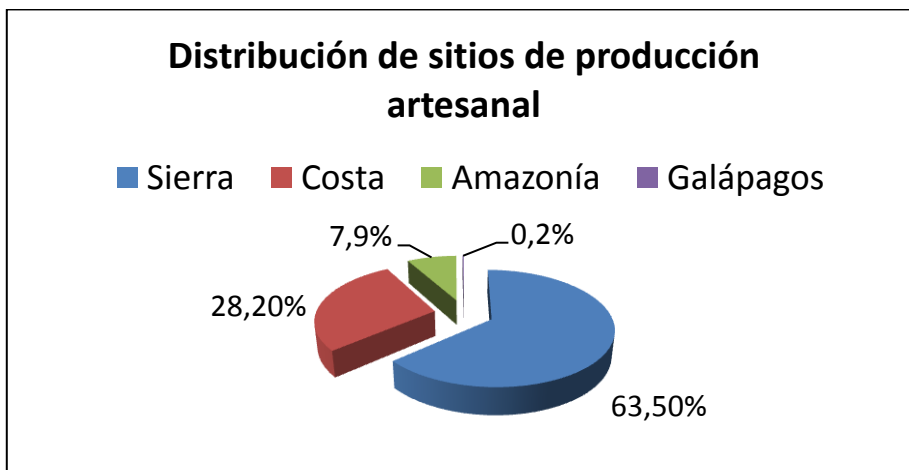
¹² Pugo, Cecilia. “103.558 artesanos de Guayas han emigrado”. Internet.
www.eluniverso.com/2003/08/12/0001/626/A3EA43C242FD4174B8E2D503F81ABCB0.html.
Acceso: 04 agosto 2011



Cuadro 1.5. Emigración artesanos en Pichincha

Autor: Gabriel Barreto

Dentro del turismo, la artesanía juega un papel importante ya que forma parte de los atractivos turísticos de cada zona y en el exterior es una muestra de lo valioso de nuestra cultura.



Cuadro 1.6. Emigración artesanos en Pichincha

Autor: Gabriel Barreto

Si bien las ventajas pueden ser sociales, económicas o ambientales, existe otro factor que juega un papel sumamente importante dentro la sociedad y que la artesanía es capaz de manifestar por medio de su belleza: la cultura.



Por otro lado, la vida de los artesanos ubicados en zonas rurales se ocupa en varias actividades que se realizan para poder generar los ingresos necesarios para la subsistencia (agricultura, ganadería, otras ocupaciones laborales), además deben emplear tiempo para transportarse a las grandes ciudades y poder vender sus productos sin tener que recurrir a intermediarios, quienes aumentan el precio en el mercado y disminuyen la ganancia del artesano. Es por esta razón que se han creado varias organizaciones en el país con el fin de conservar el legado cultural y por otro lado facilitar la venta de los productos, para de esta manera ayudar económicamente a las personas que hacen que permanezca viva la tradición artesanal. A continuación se da el ejemplo de tres de estas organizaciones, las cuales además promueven el comercio justo, que significa una relación comercial justa entre productores y consumidores:

- Fundación Sinchi Sacha: (“Selva Poderosa” en quichua) es socia solidaria de más de 300 talleres artesanales en todo el Ecuador.
- Camari: Auspiciada por la Conferencia Episcopal Ecuatoriana, busca ayudar en la comercialización a los pequeños productores y artesanos del ámbito nacional.
- Maquita Cushunchic “Comercializando como Hermanos” (MCCH): institución privada, iniciativa de las Comunidades Eclesiásticas de Quito, trabaja en la capacitación, organización y comercialización en los sectores rurales y urbanos de menores recursos.

Al igual que estas organizaciones, el Estado ha firmado varios decretos y acuerdos nacionales e internacionales en los cuales se trata de estimular, difundir y apoyar la producción artesanal. El Congreso Nacional, en vista de la importancia que representaba el sector artesanal, creó la Ley de Fomento Artesanal, la cual ampara a los artesanos y pequeños productores desde 1986, mientras que la Constitución del 2008 contiene entre sus artículos el siguiente:

Art. 57.- Se reconocerá y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, de conformidad con la Constitución y con los pactos, convenios, declaraciones y demás instrumentos internacionales de derechos humanos, los siguientes derechos colectivos:

(...) 12. Mantener, proteger y desarrollar los conocimientos colectivos; sus ciencias, tecnologías y saberes ancestrales; los recursos genéticos que contienen la diversidad biológica y la agrobiodiversidad; sus medicinas y prácticas de medicina tradicional, con inclusión del derecho a recuperar, promover y proteger los lugares rituales y sagrados, así como plantas, animales, minerales y ecosistemas dentro de sus territorios; y el conocimiento de los recursos y propiedades de la fauna y la flora.



Se prohíbe toda forma de apropiación sobre sus conocimientos, innovaciones y prácticas.¹³

En la actualidad, el MIPRO tiene una Subsecretaría de Mipymes y Artesanías, la cual tiene entre sus competencias:

- Motivar y apoyar al sector de las Mipymes y Artesanías, en procesos de certificación de calidad, mejoramiento continuo de la calidad y productividad y otros que busquen garantizar la calidad de los productos de estos sectores.
- Capacitación integrada dirigida a Mipymes y Artesanías que responda a las necesidades del sector, con la utilización de medios de comunicación y capacitación convencionales y de tecnologías de información y comunicación.¹⁴

1.1.3. Artesanía en la región

En otros países de Latinoamérica, la artesanía no sólo que ha sabido sobrevivir, sino que ha tomado un papel importante dentro del sector productivo. Los gobiernos de algunos países han apoyado la creación, producción y difusión de productos artesanales, y se puede nombrar, dentro de los ejemplos más destacados, a las Organizaciones de Fomento (ODF) en México en 1999, las cuales estaban basadas en un diseño organizacional y multidisciplinario que reunía trabajos conjuntos de varias especialidades, desde el diseño hasta la administración, pasando por la sociología y la ingeniería. Lamentablemente esta iniciativa llegó a su fin después de que una nueva administración del Estado retirara su apoyo.¹⁵

Otro ejemplo es Artesanías de Colombia, esta entidad fue creada en 1964 como una empresa mixta vinculada al Ministerio de Comercio, Industria y Turismo. Tiene como objetivo “incrementar la participación de los artesanos en el sector productivo nacional, logrando un desarrollo integral sostenido que se manifieste en el mejoramiento del nivel de vida, que se refleje tanto en un índice creciente de ingresos y espacios de participación social, como en una mayor productividad y posicionamiento de la artesanía en los mercados locales, regionales, nacionales e internacionales”¹⁶. Para esto ha desarrollado diferentes programas de ayuda desde capacitación hasta exposiciones, e inclusive tiene un *Programa nacional de asesorías puntuales*, en el cual se prestan servicios de asesoramiento en diseño. Esta experiencia ha traído grandes resultados y

¹³ Asamblea Constituyente 2008. “Constitución de la República del Ecuador 2008”. Montecristi, 2008

¹⁴ Cisneros, Andrea (MIPRO). “Programa de capacitación 2009”. Correo electrónico al autor. 16 julio 2010

¹⁵ Schultz, Fernando. “Diseño Artesanal”, *op.cit.* Pág. 316

¹⁶ Artesanías de Colombia S.A. Internet. www.artesantiasdecolombia.com.co. Acceso: 8 junio 2010



ahora lleva a cabo un evento anual llamado “Expoartesanias”, en el que exponen más de 850 artesanos.

Una de las organizaciones más importantes creadas para el fomento de la actividad artesanal es el CIDAP (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares) con su sede en Cuenca – Ecuador. Ésta tiene experiencia en el trabajo conjunto de diseño y artesanía y se ha encargado de realizar cursos de capacitación en varios temas asociados a este ámbito dentro y fuera del país.

En resumen, la artesanía ha recorrido un largo camino evolutivo hasta la actualidad y, en algunos casos, está siendo apoyada por varios sectores, ya sean gubernamentales o privados, lo cual indica que se le está dando mayor importancia, no sólo como un producto para beneficio económico sino también como una forma de rescatar los valores culturales de los pueblos. Sin embargo, no existen proyectos concretos en cuanto a innovación, desarrollo o creación de productos. Por esta razón es necesario reflexionar acerca del camino que está siguiendo la artesanía ecuatoriana y proponer modos de apoyar su desarrollo desde el diseño de productos.

En el caso de este trabajo, la artesanía en la comunidad de Yunguilla (detalles de la comunidad en la pág. 81), ha pasado por varias situaciones entre aciertos y errores. No siempre la ayuda que han recibido ha tenido buenos resultados, pero lo interesante es que la comunidad mantiene viva esta actividad y, a lo largo de esta experiencia, se observo interés por aprender las técnicas antiguas de construcción que, por una u otra razón, se habían dejado de heredar.

En este punto, es apropiado hacer referencia a un ensayo acerca de la cultura realizado por Consuelo Yáñez Cossío¹⁷, en el que menciona que el reconocimiento de nuestras tradiciones representa un paso importante dentro de la creación de una verdadera cultura ecuatoriana que permita a los distintos grupos retomar el camino de su capacidad creativa, de modo que puedan participar activamente tanto en la toma de decisiones, como en la práctica de sus propias aspiraciones.

¹⁷ Yáñez Cossío, Consuelo. En: “Libro del Sesquicentenario: Arte y Cultura”. Aguilar, Eugenio *et al.* Quito, CEN, 1980. Pág.44



CAPÍTULO II: JUSTIFICACIÓN

Cuatro regiones naturales, doce grupos étnicos autóctonos, un idioma oficial, nueve lenguas indígenas. Esta diversidad natural y cultural ha permitido al Ecuador el desarrollo de costumbres y tradiciones, y consecuentemente de objetos de elaboración artesanal con variedad de materiales y técnicas.¹⁸

Tomando en cuenta esta diversidad presente en el país, se puede ver a la artesanía como un vehículo para transmitir las creencias y valores que posee la persona o comunidad que la realiza, y es por estas características singulares y por las ventajas que proporcionan, que se ha decidido incursionar con el diseño dentro del ámbito artesanal.

2.1. Aporte de la disciplina del diseño en la actividad artesanal

La artesanía se ha visto en la necesidad de adaptarse al mercado. Por esta razón, en muchos casos se ha distanciado de sus raíces y, como consecuencia, su autenticidad se ha desvanecido. Este problema de identidad ha sido mencionado en varios libros y en la Conferencia Intergubernamental sobre las Políticas Culturales en América Latina y el Caribe de 1978: “Reconociendo así mismo que las manifestaciones de arte popular están perdiendo su autenticidad con el empleo de diseños extraños y materiales inapropiados”¹⁹.

¹⁸ Hidalgo, Ana Karina. “Ecuador”. En: Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui, coord. “Historia del diseño de Latinoamérica y el Caribe”. Sao Paulo, Editora Edgard Blücher, 2008. Pág. 161

¹⁹ Malo, Claudio *et.al.* “El diseño en una sociedad de cambio”. Quito, CIDAP, 1981. Pág. 147



Imagen 2.1. La imagen del “Che” es un motivo gráfico aplicado en toda clase de objetos. Plaza de ponchos de Otavalo.

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 2.2. Charangos (instrumento musical andino) con diseño de indios norteamericanos.

Autor: Gabriel Barreto



La mayoría de productos artesanales del país, y en general de Latinoamérica, han llegado, en los últimos años, a un punto de homogenización y alienación cultural preocupante. Es así como en varios mercados artesanales del Ecuador no es difícil encontrar productos tradicionales de otros países de Latinoamérica fusionados con diseños decorativos ajenos a esa región, realizados por artesanos ecuatorianos que, queriendo incrementar su nivel de ventas, buscan alternativas que a su vez reemplazan la producción de objetos artesanales autóctonos de cada comunidad. “La modernidad, la globalización y la tecnología han desequilibrado los sistemas de producción artesanal y desnaturalizado su diseño”²⁰.

En la actualidad en donde la globalización y la modernidad marcan las reglas del mercado es inevitable que el artesano, en su afán por mejorar su calidad de vida, se involucre en esta dinámica económica, sin embargo esta situación no debe necesariamente suponer la pérdida de su identidad.

Este trabajo propone el desarrollo de objetos artesanales partiendo de la identidad, entendiéndola como el resultado de todo lo que ha influido en la vida del artesano para ser quien es, utilizando todos los impulsos creativos que puedan venir del ambiente que lo rodea y utilizando los recursos que la tierra donde habita es capaz de dar. Con esto se obtendrá, además de un producto comercializable, un beneficio invaluable como es la consolidación de la identidad de una comunidad a través de la artesanía. En este proceso el diseño servirá como un eje que encamine a estos productos hacia la competitividad aprovechando sus cualidades simbólicas para resaltar la cultura de donde proviene.

Así pues, el diseñador ha surgido como un intermediario crítico, cuya función, idealmente, es hacer de puente en el vacío de comunicación entre el artesano rural y el cliente urbano. Esto es importante, sobre todo en una época en que el artesano ya no es diseñador, productor y vendedor al mismo tiempo, como lo fue en el pasado. La situación ha cambiado drásticamente y el artesano, normalmente, no está en contacto directo y personal con la mayor parte de los usuarios y, por ello, ya no está en armonía con las necesidades y deseos de los consumidores. Lo que ha surgido es el papel mediador del diseñador, cuya función es hacer de puente en este vacío²¹.

Reflejando el texto citado, una de las características interesantes del proyecto es que resalta el aporte social del diseñador, dejando de lado la pretensión del mismo por trascender solamente a través de sus creaciones. Lo novedoso de este trabajo es que

²⁰ Malo, Claudio *et.al.* “El diseño en una sociedad de cambio”. *op.cit.* Pág. 147

²¹ Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A. y UNESCO. “Encuentro entre diseñadores y artesanos”. Nueva Delhi CLT/ACE/ACD, 2005. Pág. 4



propone una visión del diseñador más humana, en donde éste y los artesanos sean actores simbióticos a lo largo del proceso de diseño, y en el que cada uno aporte con todo su talento para lograr, a través de esta experiencia, un aprendizaje mutuo que enriquezca al objeto, y desarrolle en el artesano un sentido de pertenencia e identidad. Para lograrlo, el trabajo está enfocado desde la visión del diseño participativo propuesta por el diseñador Jorge Montaña, la cual se estudia más profundamente en el marco teórico.

La propuesta plantea que el diseñador sea capaz de canalizar todo el potencial del artesano hacia propuestas innovadoras y acordes a las demandas actuales del mercado, logrando un trabajo conjunto en donde nazcan objetos que demuestren un equilibrio entre lo tradicional y lo contemporáneo. El objeto resultante que se obtendrá de esta asociación será una muestra de lo eficiente y favorable que resulta la introducción del diseño en la artesanía, siempre y cuando se consideren todos los factores sociales, económicos y ambientales que influyen en ella.

El trabajo conjunto y un apoyo recíproco de las partes, beneficia directamente a todos los participantes: comunidad, artesanos y diseñador, para lo cual han estado abiertos a aceptar y compartir nuevos conocimientos, dentro de una labor interdisciplinaria que enriquezca desde cada área al producto.

Otro beneficio importante para la comunidad es la oportunidad de trabajar con la implementación de diseño dentro de sus productos, ya que podrán transmitir esta experiencia a futuras generaciones, logrando impulsar desde la comunidad el camino hacia una artesanía con identidad.

Como beneficio final, y haciendo eco a lo mencionado por Jaime Franky en la “Presentación de Informe Final sobre Asesoría Académica”, en la cual indica que “se debe pensar en afianzar actividades de investigación, proyección y articulación con el sector productivo, proyección sobre la comunidad y divulgación del diseño y del trabajo del diseñador²².”, esta experiencia permitirá la vinculación de la PUCE con la sociedad y servirá para continuar uniendo lazos entre la artesanía y el diseño, campo que ha sido explorado pero que aún tiene muchos problemas que resolver y muchas riquezas que compartir.

²² Franky, Jaime. “De la Presentación de Informe Final sobre Asesoría Académica”. Quito, FADA-PUCE, 1997. Pág. 8



CAPÍTULO III: OBJETIVOS

3.1. Objetivos

3.1.1. Objetivo General

Plantear y desarrollar un proceso participativo de diseño para obtener objetos artesanales que fomenten la identidad cultural en estos productos.

3.1.2. Objetivos Específicos

- Lograr un trabajo conjunto y eficiente entre artesano y diseñador a través del diseño participativo.
- Demostrar los valores culturales de sus productores y creadores a través de la artesanía.
- Aportar al cuerpo del conocimiento del diseño y a su relación con la artesanía.



CAPÍTULO IV: MARCO TEÓRICO

Para tratar los temas que se abordarán en este TFC, es necesario describir primero cuál es la visión de diseño que se tendrá en cuenta para la realización del mismo.

4.1. Diseño

“Design is to design a design to produce a design”

(El diseño consiste en diseñar un diseño para producir diseño)²³

Esta frase es citada por Heskett para dar un ejemplo de los múltiples significados que puede tener la palabra diseño, demostrándonos que es posible utilizarla gramaticalmente bien, en varias formas. Sin embargo, a continuación se analizará el diseño solo como actividad.

Aunque ya se ha hecho una primera delimitación, existen todavía muchas direcciones que se podría tomar, basta con pensar en las múltiples actividades u oficios que están precedidos de la palabra diseño, por ejemplo: diseño de proyectos, diseño de investigación, diseño de estrategias, diseño de modas, diseño de casas, diseño de productos, diseño gráfico, etc. Lo que se puede encontrar en común de todas estas actividades, es que la palabra diseño hace referencia a dos ideas, sentido estético y planificación u orden. No obstante, aún resulta ambiguo identificar cuál es el significado de la misma.

Etimológicamente, diseño proviene del italiano *designare*, lo cual se puede entender de dos formas, la primera relacionada con designar, marcar, y la segunda con darle significado a algo. Al relacionar esto con la reflexión hecha en el párrafo anterior, se puede concluir que diseñar es elegir un orden para dar un significado. Este concepto lo aborda, de algún modo, la definición propuesta por Víctor Papanek:

“Diseño es el esfuerzo consciente e intuitivo para obtener un orden significativo”

Víctor Papanek

Por otro lado, si bien dentro del lenguaje cotidiano podemos escuchar la utilización del término diseño como sinónimo de apariencia exterior (lo cual es entendible sabiendo que

²³ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2002. Pág. 5



parte importante de esta actividad es el valor estético), es necesario redimensionar este concepto dentro de la sociedad para que ésta exija del diseño algo más que la apariencia.

4.2. Diseño de Productos

Es conocido por todos los afines a esta disciplina que existen múltiples interpretaciones de lo que es el diseño de productos. Por lo tanto, se empezará citando una definición de amplia aceptación.

El ICSID (International Council of Societies of Industrial Design) ha definido como objetivo de la profesión lo siguiente:

El diseño es una actividad creativa cuyo objetivo es el establecer las cualidades multifacéticas de los objetos, procesos, servicios y de sus sistemas en los ciclos de vida. Por lo tanto, el diseño es el factor central de la humanización innovadora de las tecnologías y el factor crucial del intercambio cultural y económico.²⁴

Como se puede ver, para el ICSID queda claro que parte fundamental de esta actividad es la creatividad, asunto que no está en discusión y que se desarrollará más adelante. También se manifiesta la importancia y el vínculo que mantiene esta actividad creativa con la tecnología, ya que los desafíos que la imaginación propone se vuelven realidad con los nuevos avances tecnológicos, basta ver las diferentes formas que han adoptado los objetos para satisfacer una misma necesidad, como por ejemplo la comunicación, que ha evolucionado del telégrafo al iphone. Finalmente, se da igual valor al aspecto económico que al cultural, lo cual resulta interesante, ya que en las anteriores definiciones propuestas por el ICSID no se encuentra nada referente a la cultura.

Continuando con el análisis de las distintas definiciones que ha propuesto el ICSID desde 1959, se concluye que uno de los cambios más significativos es que, poco a poco, ha modificado la visión que reconocía como productos del diseño solamente a aquellos hechos en grandes cantidades. De hecho, se ha restado importancia al adjetivo **industrial** e, inclusive en la última definición, se hace una aclaración en la que se explica que éste debe ser entendido como un sector productivo o actividad industriosa y no solamente como producción en masa. Además, ha incluido entre las tareas de la profesión, la protección del medio ambiente y el apoyo a la diversidad cultural a pesar de la globalización.

²⁴ ICSID. “Definition of Design”. Internet. www.icsid.org/about/about/articles31.htm. Acceso: 22 julio 2011



La propuesta actual del ICSID considera muchos factores que no habían sido tomados en cuenta anteriormente, lo cual demuestra que el diseño es una actividad que debe cambiar su enfoque de acuerdo a los nuevos problemas globales. Por esta razón, el diseñador, al tener el trabajo de definir el entorno material, debe reconocer su responsabilidad al momento de proponer soluciones, y para esto debe lograr que el diseñar se vuelva un *acto consciente*.

El proceso creativo debería ir acompañado de un profundo sentimiento de responsabilidad”- no en un sentido legal sino desde un punto de vista moral. Debería originarse desde la conciencia de que es nuestra obligación elegir la solución más apropiada entre el espectro de alternativas.²⁵

Hablar de diseño y consciencia conlleva reflexionar acerca de cada uno de los factores que influirán en la creación del producto y la evolución que tendrá éste desde el imaginario al papel y del papel a la realidad, de las transformaciones que sufrirá la materia de la que estará compuesto desde la extracción hasta el desecho y, principalmente, sobre las personas que intervendrán en todo este proceso, (promotores, diseñadores, productores, distribuidores, consumidores), ya que el diseño existe por y para esta larga cadena de relaciones humanas.

Otro factor que se debe tomar en cuenta dentro de esta reflexión es el contexto local, es decir dónde se desarrollará y actuará el diseño, lo que implica ser consciente de los recursos disponibles en el entorno y aprovecharlos para brindar soluciones coherentes con la realidad en que se intervendrá. Papanek hace referencia a este factor socioeconómico dentro de su cuadro sobre el complejo funcional y lo define como *telesis*²⁶.

Si bien es necesario reconocer el contexto local, también es necesario admitir que éste se encuentra dentro de un contexto global con el que mantiene un vínculo permanente. Este vínculo es el que nos permitirá estar continuamente actualizados en cuanto a las nuevas necesidades, tendencias, teorías, y novedades tecnológicas que nos ayudaran a lograr esa constante renovación de la que hablamos anteriormente.

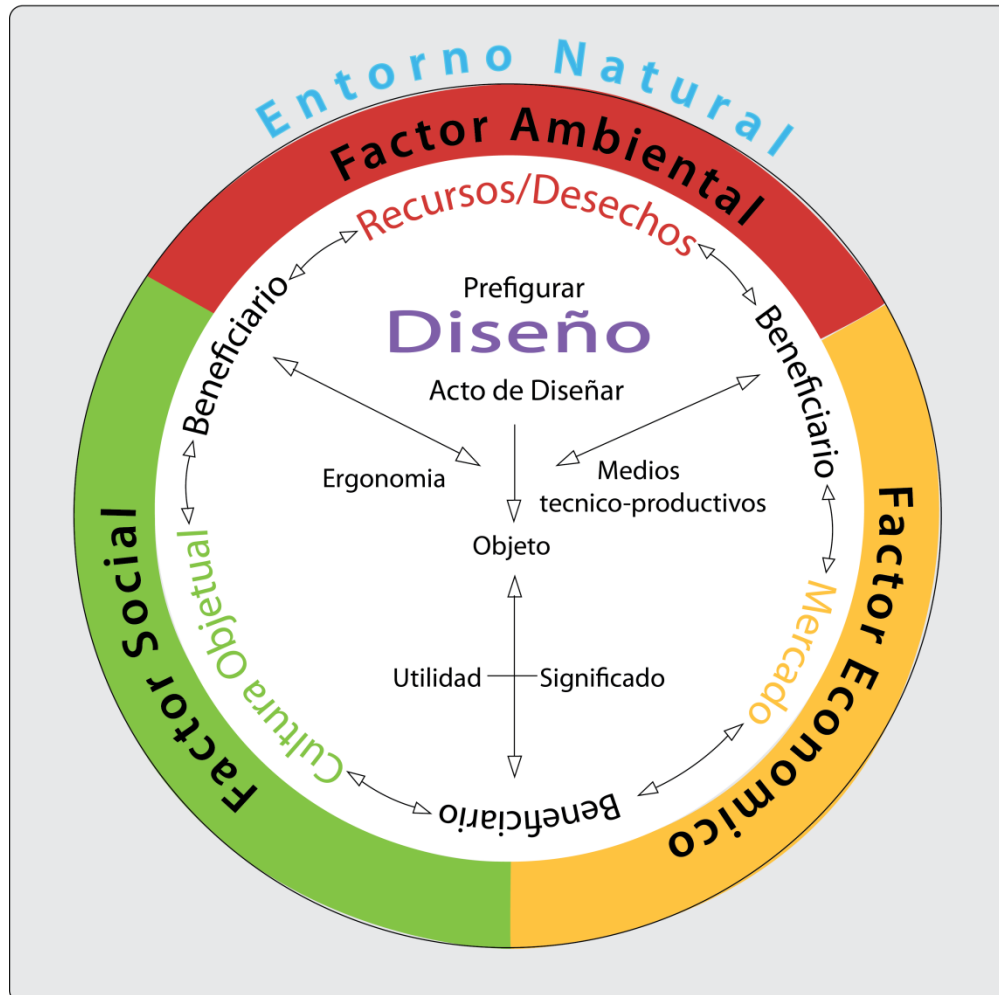
En términos generales, se puede asegurar que el diseño se desenvuelve dentro de 3 factores macro estrechamente relacionados: social, ambiental y económico. La amplia gama de posturas, provenientes de diferentes autores, se diferencian entre sí por el nivel

²⁵ Neumeister, Alexander. “El Trabajo del Diseñador”. *Aldea Humana*. Número 1, sin fecha. pág. 67

²⁶ Papanek, Victor. “Design For The Real World: Human ecology and social change”. New York, Pantheon Books, 1985. Pág. 17



de importancia que le dan a cada uno de estos factores. Por esta razón, a continuación se explicará, a través de un cuadro, ciertos conceptos básicos y la relación existente entre ellos, con lo que se muestra la postura de este trabajo. (Ver Cuadro 4.1.)



Cuadro 4.1. Diseño.

Autor: Gabriel Barreto.

Diseño es el resultado eficiente de un proceso creativo intuitivo y consciente, propuesto para beneficiar a los diferentes actores de un entorno específico.



4.2.1. Objeto

Una de las características propias del diseño de productos es que tiene como campo de acción y aplicación las tres dimensiones (x, y, z). El resultado del trabajo de un diseñador de productos es tangible y afecta directamente nuestro entorno material.

A lo largo del tiempo el hombre ha sido capaz de diferenciarse de otras especies, entre otros factores, por su capacidad de crear. En el principio se utilizaba el material tal como se lo encontraba en la naturaleza, como una extensión del cuerpo, es decir, un palo podía ser usado para defenderse o alcanzar frutos, sin que sea indispensable cambiar su forma. Con el tiempo, el ser humano logró modificar y adaptar estos materiales de la naturaleza para lograr un trabajo más eficiente, como una lanza la cual es afilada en uno de sus extremos para poder cumplir con su función. Sin embargo, el cambio real se da cuando se logra transformar los materiales para crear formas que no se encontraban en la naturaleza (Heskett)²⁷. Son precisamente estas creaciones a las que Abraham Moles denomina objetos: “es un elemento del mundo exterior fabricado por el hombre y que este puede coger o manipular”.²⁸

De esta definición se destacarán dos ideas determinantes, la primera es que al decir “elemento del mundo externo” resalta la característica de un objeto de ser ajeno a la naturaleza y por lo tanto producir un impacto en ella. La segunda es que señala que el objeto es el resultado de un proceso de creación del ser humano.

Si bien la descripción de Moles, brinda cierta especificidad, es necesario definir la clase de objetos que corresponden al campo del diseño de productos. Dentro de esta amplia gama de posibilidades, Bernd Löbach hace una clasificación en la que cita cuatro categorías de objetos, de las que sobresale la de “objetos de uso” y los define como “ideas objetualizadas a fin de eliminar tensiones provocadas por necesidades”²⁹.

Tomando en cuenta lo antes mencionado, se puede atribuir al campo del diseño la creación de objetos entendiéndolos como *elementos artificiales con utilidades determinadas*.

Por otro lado, gracias a la ayuda de ciencias como la etnoarqueología o la semiótica, se puede saber que, desde la antigüedad hasta el día de hoy, los objetos que se han creado no solamente cumplen su función como herramientas o utensilios, sino que también

²⁷ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 14

²⁸ Moles, Abraham. “Teoría de los Objetos”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1983. Pág. 32

²⁹ Löbach, Bernd. “Diseño Industrial”, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1981. Pág. 32



poseen una capacidad comunicadora. Mauricio Sánchez Valencia denomina a esta capacidad comunicadora como mensaje objetual y la define de la siguiente manera:

“El mensaje en los objetos es la organización sistémica, compleja y conceptual de signos, que utilizan como vehículo la configuración misma del objeto para transmitir una información.”³⁰

También es necesario aclarar que el objeto no solo comunica de forma visual, ya que generalmente se incluyen varios sentidos al momento de analizar esta información³¹. Así pues, para lograr comprender el funcionamiento de una tostadora, esta se comunica a través de su botón de inicio (tacto), su luz de encendido (vista), y el sonido que produce cuando ha terminado su trabajo.

Como se puede ver, un objeto desde el punto de vista del diseño está conformado por dos factores complementarios: la utilidad que brinda al usuario, y la información que trasmite o significado. Estos dos factores que estudiaremos a continuación, son de vital importancia al momento de configurar un producto, ya que de ellos depende la eficiencia del mismo.

4.2.2. Utilidad

Si bien se podría entender la utilidad como función, se ha preferido entender estos conceptos por su definición según la Real Academia de la Lengua y desde la perspectiva planteada por John Heskett.

Función: Capacidad de actuar propia de los seres vivos y de sus órganos, y de las máquinas o instrumentos.

Utilidad: Cualidad de útil.

Útil: Que trae o produce provecho, comodidad, fruto o interés.³²

Como se aprecia en la definición, ser útil implica traer provecho, lo cual a su vez se entiende como beneficiarse, en este caso, del objeto, mientras que función se entiende como una capacidad de acción propia del objeto, lo cual no implica necesariamente que esta capacidad nos beneficie. En otras palabras, un objeto puede funcionar pero no ser útil, por lo tanto, no beneficia ni satisface. Por tal razón, se entenderá utilidad, como una función eficiente.

³⁰ Sánchez Valencia, Mauricio; Pineda Cruz, Édgar; Amarillos Ospina, Diego. “Lenguajes Objetuales y Posicionamiento”. Utadeo, Bogotá, 1998. Pág. 7

³¹ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 56

³² Real Academia Española. Internet. www.rae.es. Acceso: 3 enero 2010



Por otro lado, Heskett define la utilidad como “la cualidad de la adecuación en el uso”, y aclara que en ésta influye el modo en que funcionan las cosas y el grado en que se cumplen los objetivos prácticos.

La utilidad está referida a lo eficiente que puede ser un objeto al momento de usarlo, esta parte del objeto es la que se encarga de resolver la parte práctica del problema. Su valor es totalmente objetivo ya que no depende del usuario sino de su capacidad de satisfacer la necesidad o el anhelo. Por ejemplo una taza de té: el valor que pueda tener su utilidad depende de su eficiencia para contener líquido caliente y transportarlo, si ésta no tuviera una oreja o agarradera complicaría esta acción.

Por estar directamente ligada al problema práctico de diseño, se puede considerar que la utilidad es la razón por la cual es creado el objeto, sin embargo, si la forma del objeto estuviera regida solamente por la utilidad, el objeto no se diferenciaría de otros del mismo tipo, es decir, todas las mesas serían iguales³³. Es por esto que, para lograr esta diferenciación en el diseño de productos, el valor significativo juega un papel muy valioso.

4.2.3. Significado

Si la utilidad tiene que ver con eficiencia, el significado tiene que ver con la expresión y el sentido.³⁴ El objeto, entendido desde el significado, es el puente entre lo que quiere decir el diseñador y lo que capta el usuario, es el portador del pensamiento de diseño.

Existen varios elementos dentro de lo que se busca comunicar con el significado. Mauricio Sanchez Valencia, señala dos dimensiones que se manifiestan a través de la forma del objeto: la denotación, la cual hace referencia a la funcionalidad que el objeto demuestra tener, y la connotación, que se entiende como el concepto que éste expresa. Para entender de mejor manera estas dos dimensiones citaremos el ejemplo propuesto por Sanchez.

Los zapatos tienen una denotación (función) claramente descrita (cubrir los pies de la desnudez y protegerlos de las superficies), pero adquiere valores connotativos (expectativa, concepto) que lo trascienden a tal magnitud, que relega su denotación (distinguir a un obrero de un campesino, un ejecutivo de un estudiante, una mujer de un hombre, un “gomelo”, un vaquero, un escalador, etc.)³⁵.

En contraste con la utilidad, el significado tiene un valor subjetivo, debido a que el lenguaje formal de cada cultura es distinto, de hecho, Heskett asegura que el valor

³³ Sánchez Valencia. “Lenguajes Objetuales y Posicionamiento”, *op.cit.* Pág. 7

³⁴ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 40

³⁵ Sanchez Valencia, Mauricio. “Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia”. Bogotá, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2001. Pág. 14



significativo de los objetos no es necesariamente inmutable ya que puede variar con el tiempo. Es por esto que, en aquellos objetos con los cuales se pretende enfrentar problemas globales, se debe reflexionar acerca de sus adaptaciones a los diferentes entornos en los que se quiere actuar, ya que debido a su cultura no será lo mismo introducir un objeto en lugares tan distintos como Asia, Europa o América Latina.

La importancia que puede tener el significado en el objeto de uso y su relación con el usuario, trasciende la parte práctica o tangible, y se introduce en la parte sensible del mismo³⁶. Este vínculo emocional es también una puerta mediante la cual el diseñador puede transmitir su mensaje y llegar de manera más efectiva. El trabajo del diseñador es proveer elecciones para la gente. Estas elecciones deberían ser reales y estar llenas de significado³⁷.

Por otro lado, existen casos en que el diseñador aprovecha su capacidad creativa para elaborar formas cargadas solamente de valor significativo, lo cual da como resultado un objeto ineficiente. Por esta razón es necesario mantener un equilibrio entre uso y significado. Estos dos valores aplicados de manera consciente en el objeto, lograrán resolver el problema de diseño, con lo que se obtendrá un producto eficiente y expresivo que manifieste las ideas del diseñador y beneficie al usuario.

Como se ha podido ver hasta el momento, desde el punto de vista del diseño, el ser humano habita en un entorno natural que le provee de elementos con los que, por distintas necesidades, ha creado entornos artificiales diferenciados entre sí por su lenguaje objetual. Dentro de esta dinámica, el diseñador de productos aporta objetos de uso a estos entornos artificiales. Sin embargo, como hemos visto, no todos los objetos de uso son productos del diseño, ya que para serlo, estos deben poseer un valor utilitario, razón por la cual son creados, y un valor significativo a través del cual se expresan o comunican. Los dos valores antes mencionados confluyen en la forma y deben mantener un equilibrio y armonía para lograr lo que se denominará objeto de diseño. Si bien no se puede dar una fórmula exacta para lograr este tipo de objetos, sí se puede afirmar que para lograrlos el diseñador realiza un proceso creativo y consciente llamado acto de diseñar.

³⁶ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág.52

³⁷ Papanek, Victor. “The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture”. Londres, Thames and Hudson, 1995. Pág. 60



4.2.4. Proceso de diseño o acto de diseñar

“...la consecuencia del acto de diseñar es el inicio de un cambio en las cosas hechas por el hombre”³⁸

Christopher Jones

Después de analizar lo escrito por Franky y por Jones, se puede definir como acto de diseñar al conjunto de ideas y acciones que suman pequeñas soluciones para obtener el producto finalizado.

Si se examina este complejo conjunto de ideas y acciones se encuentra que en este proceso se conjugan todos los desafíos que enfrenta el diseñador para darle vida al producto. Esto es, la concepción mental previa del objeto, la selección de información, y la decisión y planificación de cada uno de los procesos de análisis, creación, fabricación, uso y degradación que tendrá el mismo.

El acto de diseñar está enmarcado dentro de los factores que influyen en la postura de diseño de cada diseñador, por esta razón no existe una sola forma de actuar para obtener un producto. Sin embargo, según Jaime Franky en su texto “El acto de diseñar. Entre otras patologías” se evidencian algunos componentes indispensables para lograr este proceso de diseño:

Pensamiento:

Se refiere a la capacidad de reflexionar acerca de lo imaginado o pensado. En el texto hace un análisis y diferenciación entre las nociones de pensar, lo pensado, y el pensamiento.

Sentido:

Son todos los conceptos y enunciados que sustentan la base teórica. Este define los parámetros que influyen en la visión de diseño de cada diseñador.

Sentimiento:

Se refiere a la sensibilidad con que percibimos el mundo. Si el pensamiento se ubica en la dimensión de la razón, el sentimiento se ubicaría en la dimensión de lo estético.

³⁸ Jones, Christopher. “Métodos del Diseño”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1976. Pág. 4



Sueño:

Lo que se quiere conseguir como diseñador para lograr un mundo mejor. “Ese sueño se relaciona, no ya con la razón, la estética, el sentido de humanidad, sino con el deseo”³⁹.

Ahora, es preciso aclarar que estos cuatro componentes no deben ser definidos previo a cada proyecto, sino que deben formar parte del trabajo diario del diseñador. La reflexión, el análisis, la sensibilidad, el deseo, son propios de la naturaleza humana, por lo que el diseñador debe aprender a potenciar estas cualidades y forjarlas con la experiencia.

Una vez que han quedado claros los términos que definen el acto de diseñar, se analizarán brevemente algunos de los procesos que éste encierra.

4.2.4.1. Prefiguración

La Real Academia de la Lengua define prefigurar como:

“Representar anticipadamente [una cosa]”⁴⁰.

Tomando en cuenta esta definición, el proceso de prefiguración resulta transcendental cuando se comprende que la representación que brote de este primer ejercicio mental será la que en el futuro se volverá producto y definirá muchos de los procesos que atravesará el mismo. Este primer proceso intelectual implica planificación de soluciones y, es a partir de estas soluciones, que se podrá plantear un incontable número de posibilidades que pueden o no aplicarse en el diseño.

Para entender de mejor manera la importancia de la prefiguración, a continuación se cita la reflexión propuesta por Christopher Jones cuando éste se pregunta ¿por qué es difícil el diseño?

“El problema fundamental consiste en que el diseñador está obligado a utilizar una información actual para poder predecir una situación futura que no se posibilitará a menos que sus predicciones sean correctas”.⁴¹

Como se dijo en el inicio de este capítulo, la creatividad es característica clave de esta disciplina y el potencial invaluable de cualquier diseñador. La prefiguración viene a ser la primigenia expresión creativa que nace al plantearse un problema de diseño. Basándose en lo propuesto por Franky, se desarrolla la idea de que la prefiguración se produce en el cerebro cuando se empiezan a generar soluciones. A partir de un análisis previo, del que

³⁹ Franky, Jaime. “El acto de diseñar. Entre otras patologías”. Bogotá, Universidad Nacional, 2004. Pág. 7

⁴⁰ Real Academia Española. “Prefiguración”. Internet. www.rae.es. Acceso: 3 enero 2010

⁴¹ Jones, Christopher. “Métodos del Diseño”, *op.cit.* Pág. 8



se obtienen ciertos requerimientos, se construye una imagen que va evolucionando, iluminada siempre por un sentido estético significativo. Estas múltiples posibilidades que genera el cerebro se exteriorizan a través de los diferentes medios de representación, ya sean en dos o tres dimensiones.

En más de una ocasión se ha tratado de comprender esta inexplicable y visualmente imperceptible forma de proceder del cerebro para obtener estas imágenes mentales. Papanek las atribuye a una percepción intuitiva⁴², mientras que Jones hace un análisis más profundo y llama a estas imágenes mentales *outputs*, afirmando que provienen de un proceso que denomina *Black Box*⁴³ (Caja negra). Sea cual fuere el mecanismo cerebral que genera estas imágenes mentales o *outputs*, se concluye, basándose en algunos ejemplos citados por Papanek y Jones, que esta habilidad mental florece de acuerdo a la experiencia, no solo como diseñador sino como ser humano.

Otra cualidad propia del ser humano (mencionada por Heskett), que juega un papel fundamental al momento de prefigurar, es nuestra capacidad de abstracción, ya que por medio de ésta, se puede separar mentalmente el objeto de sus propiedades. Es decir que, a través de la abstracción, se analizan las cualidades que hacen que un objeto resuelva un problema y, basándose en éstas, se construye otro objeto formalmente distinto pero con la misma función. De igual manera, se pueden adaptar estas cualidades para solucionar otro tipo de problemas.

En definitiva, en la prefiguración convergen razón y sentimiento, cada uno de estos componentes darán cientos de respuestas distintas para cada problema. Mientras mayores sean las combinaciones que se obtengan de estas respuestas, mayores probabilidades se tendrá de obtener una solución innovadora y de previsualizar un producto eficiente.

Si bien en esta etapa prevalece la imaginación, es necesario plasmar las posibles soluciones creadas en el cerebro, con algún tipo de representación ya sea gráfico o tridimensional. Ya que esto ayudará no solo a visualizar de mejor manera el objeto, sino que también nos permitirá almacenar física y mentalmente todas las opciones generadas, y así poder definir con mayor facilidad una o varias posibles opciones. Además, este primer boceto será la guía a través de todo el proceso de desarrollo del producto.

⁴² Papanek, Victor. “Design For The Real World: Human ecology and social change”, *op.cit.* Pág. 4

⁴³ Jones, Christopher. “Métodos del Diseño”, *op.cit.* Pág. 40



4.2.4.2. Desarrollo del producto

Esta fase del proceso se encarga de transformar la solución imaginada en realidad. Aquí la idea se materializa y se convierte en objeto. Este objeto será evaluado, probado, adaptado (de ser necesario) a los medios de producción y, en algunos casos, se fabricará una pre serie, con la que se obtendrán las primeras reacciones de los usuarios, quienes definirán las últimas modificaciones para que el objeto quede listo para la producción.

Como asegura Franky, esta etapa “constituye el enlace entre las etapas creativas y las etapas de producción propiamente dichas”⁴⁴. El diseñador tiene el desafío de concebir el objeto tal como lo pensó, tomando en cuenta algunos factores a los que el diseño deberá acoplarse para llegar a la producción. Se puede decir que en esta fase es donde se comprueba si es posible lo planteado anteriormente en la prefiguración. Por esta razón, la creatividad se vuelve un recurso infaltable ya que, para lograr hacer los cambios o adaptaciones que requiere el objeto sin dejar de lado aquella idea matriz, es necesario un esfuerzo mental que logre responder a esos problemas con sutileza.

Para lograr materializar la idea es necesaria la realización de varias pruebas físicas y mecánicas que ayudarán a la elaboración de un prototipo, en el que se podrá verificar si las funciones asignadas al objeto son eficientes, y si la forma obtenida es la deseada. También es necesaria la comprobación de los materiales y de los procesos para transformarlos, ya que de esto dependerá el cómo y el con qué se producirá el objeto.

Materiales y medios de producción

La elección del material apropiado debe tomar en cuenta los esfuerzos a los que se enfrentará el objeto, es decir, si se quiere realizar un objeto que estará sometido a altas temperaturas, se debe escoger un material que cumpla con esos requerimientos para que éste funcione satisfactoriamente y por el tiempo adecuado. No se debe olvidar que el material también define el aspecto formal del objeto, por esto el diseñador debe tener una amplia gama de posibles materiales con los que se podrá trabajar. Además, como afirma Joan Costa “la materia y los materiales aportan el substrato físico- técnico de nuevas soluciones insospechadas”⁴⁵

Por otro lado, se deben analizar los procesos productivos existentes para definir cuál es el más eficiente en transformar al material en objeto. Como es evidente, estas decisiones están directamente relacionadas entre sí, y en las dos el factor económico juega un papel

⁴⁴ Franky, Jaime. “Desarrollo de producto”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 5ta entrega, noviembre 2005, Pág. 28

⁴⁵ Manzini, Ezio. “La materia de la invención. Materiales y Proyectos”. Barcelona, Editorial CEAC, 1993. Pág. 7



importante, ya que, en gran medida, las decisiones tomadas en esta etapa definirán el costo final del producto.

En algunos casos, los medios productivos son un factor determinante en todo el proceso de diseño, esto se debe a que el trabajo del diseñador en una empresa está enfocado a utilizar los medios productivos que ésta dispone. Sin embargo, esto no debería limitar las capacidades creativas del diseñador, por el contrario, debería canalizarlas para que, tomando en cuenta lo que se tiene a la mano, se propongan soluciones viables sin sacrificar el diseño.

Pero el diseño también estimula los avances en la tecnología. La creación de productos innovadores incita la búsqueda de nuevos materiales y procesos. Ezio Mancini⁴⁶ menciona que la innovación en algunos polímeros se dio por su utilización a gran escala.

Como se puede ver, el desarrollo de productos comprende algunas tareas que definen el futuro del objeto. Dentro de estas tareas existen algunas que están más relacionadas con otras disciplinas que con el diseño. De hecho, Franky asegura que “se puede pensar en una mayor autonomía del diseño en las etapas iniciales y una disminución de la misma en las etapas de desarrollo de producto y producción”⁴⁷. Por esta razón y debido a la trascendencia de las decisiones tomadas en esta etapa, el diseñador debe apoyarse en estas disciplinas y lograr un trabajo colectivo en el que marque la directriz del proyecto.

La importancia que tiene el desarrollo del producto no solo abarca factores económicos. La ausencia de éste o su deficiente planificación y ejecución traen consigo malgasto de energías y derroche de recursos, lo cual termina afectando al productor y al entorno natural. Víctor Papanek asegura que en cada una de las etapas del proceso de creación y producción del objeto existe un potencial daño ecológico. Los daños que él menciona incluyen la contaminación producida en la extracción de los materiales, los gases que se producen al procesarlos, los efectos que éstos pueden producir en la persona que los manipula, el desecho que genera el empaque, la contaminación generada en el transporte de los materiales y posteriormente de los productos y, finalmente, el efecto ambiental que se producirá al desechar el objeto. Estos efectos negativos mencionados por Papanek, deben formar parte de las consideraciones que influirán en la selección de materiales y el modo en que se realizará el objeto⁴⁸. El tema ambiental será ampliado más adelante.

⁴⁶ Manzini, Ezio. “La materia de la invención. Materiales y Proyectos”, *op.cit.* Pág. 71

⁴⁷ Franky, Jaime. “Desarrollo de producto”, *op.cit.* Pág. 28

⁴⁸ Papanek, Victor. “The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture”, *op.cit.* Pág. 29



En definitiva, en el desarrollo del producto se ve nacer la idea engendrada en la prefiguración. Para lograrlo, hay que definir varios temas que conviene analizar en conjunto y por separado ya que, después de las pruebas, comprobaciones y modificaciones correspondientes, el resultado que se obtendrá en esta etapa se verá reflejado en un óptimo proceso de producción que sea eficiente en términos económicos y energéticos, y responsable con el entorno. Si bien el concepto y el pensamiento de diseño son comunicados a través del objeto, el desarrollo del producto debe mantener una coherencia con los mismos.

El objeto, durante todo el proceso de desarrollo del producto, desde que es materia prima hasta que se vuelve un objeto de uso, está en constante interacción con el ser humano. Esta relación continúa a lo largo del proceso productivo, de distribución, comercialización y, finalmente, se estrecha aún más cuando llega a las manos del usuario. Por esta razón, parte de las responsabilidades del diseñador, es hacer que estas interacciones se realicen de forma favorable para el usuario y para el resto de personas que participan en el proceso de diseño. A continuación, analizaremos la disciplina que ayuda al diseño en esta área: la ergonomía.

4.2.4.3. Ergonomía

Martha Saravia en su libro “Ergonomía de concepción”, analiza varias definiciones de ergonomía y concluye que la más completa es la presentada por la IEA (International Ergonomics Association). Concordando con este análisis se cita aquella definición:

Es la disciplina científica relacionada con la comprensión de interacciones entre los seres humanos y los otros elementos de un sistema, y la profesión que aplica principios teóricos, información y métodos de diseño con el fin de optimizar el bienestar del hombre y el desempeño de los sistemas en su conjunto.⁴⁹

La ergonomía comprende el estudio de todos los factores humanos que se involucran en la relación de la persona con su entorno. Sabiendo que buena parte del entorno material está formado por objetos de uso y que gran parte de éstos son creaciones provenientes del diseño, se puede decir que la ergonomía en el diseño se encarga de optimizar las acciones realizadas por el usuario para que el objeto cumpla el trabajo o función que le corresponde.

En otras palabras, desde el punto de vista del diseño, un objeto de uso debe tener elementos de operación acordes con las cualidades del usuario, para que éste tenga

⁴⁹ Saravia, Martha. “Ergonomía de concepción”. Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana. Pág. 32



facilidad de operarlo y así optimizar su rendimiento⁵⁰. Para lograr que el objeto tenga estas cualidades, el diseñador se apoya en la ergonomía para analizar el conjunto de relaciones e interacciones que tendrá el objeto al momento de usarlo, el resultado de este análisis, tendrá mucha influencia en la parte formal del objeto.

Con el fin de entender las relaciones e interacciones antes mencionadas, Gabriel García propone abordar el análisis ergonómico desde una visión sistémica y afirma que, sistemáticamente, la ergonomía es “el estudio del sistema ser humano-ambiente construido”⁵¹ y que este último está formado por dos componentes: espacio físico y objetos. A continuación, se muestra el cuadro realizado por Saravia (adaptado de García) para comprender el SE o Sistema Ergonómico (Ver Cuadro 4.2.).



Cuadro 4.2. Sistema Ergonomico.

Autora: Martha Saravia.

De lo propuesto en el cuadro se concluye que, para lograr un objeto de uso eficiente, se deben analizar las características de las personas que interactuarán con el objeto, sin dejar de lado el espacio en que esta actividad se realizará. Es necesario señalar que la interacción objeto-persona, no sólo se da con el usuario final sino que, como se vio anteriormente, existe un gran número de personas que se verán relacionadas con el objeto a lo largo de su existencia. Además, un asunto relevante dentro de este sistema

⁵⁰ Cruz, J. Alberto y Garnica, G. Andrés. “Ergonomía aplicada”. Bogotá, ECOE Ediciones, 2010. Pág. 19

⁵¹ García, Gabriel. “La ergonomía desde la visión sistémica”. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 2002. Pág. 124



ergonómico es el entorno en que las relaciones se desarrollarán, ya que existen algunos aspectos (ambientales, culturales, económicos, políticos, geográficos) que las enmarcarán dentro de un contexto específico.

El estudio de la ergonomía y su relación con el diseño abarca muchos temas más de los presentados aquí, los cuales son llevados a la práctica por el diseñador durante todo el proceso de diseño. Inclusive existen modelos de diseño cuyo principio es la ergonomía.⁵²

Como se ha dicho anteriormente, la ergonomía está dirigida a hacer más eficiente la interacción de las personas con el objeto. Se ha dicho también que existe más de una persona involucrada, no sólo en esta interacción sino a lo largo de todo el proceso de diseño. Como se ve en el cuadro 4.1., estas personas conectan los tres factores macro allí mencionados. Es por esto que en el siguiente subtema se analizarán las diferentes formas en que el ser humano forma parte de este proceso.

4.2.4.4. Beneficiario (usuario)

Según la Real Academia de la Lengua beneficio es:

1. m. Bien que se hace o se recibe.
2. m. utilidad

Hecha esta aclaración se explicará cual es el sentido de beneficiario que abarca la visión de diseño propuesta en este trabajo.

Es indiscutible que la razón por la cual un objeto es creado es la de satisfacer, de algún modo, las necesidades o anhelos del ser humano, así como es evidente que lo que hace posible esta creación es la mano y la mente del mismo. De este modo, se podría decir que el ser humano, desde sus diferentes facetas, le da sentido a la existencia del objeto.

Una de estas facetas, la del usuario (entendiendo al usuario, como aquel que le da uso al objeto), es frecuentemente la primera a tomarse en cuenta al momento de diseñar, ya que del usuario parten las necesidades físicas y emocionales que cubrirá el objeto. Otra de las personas comúnmente tomadas en cuenta para realizar un objeto es el empresario, el cual determina algunos criterios con los que se deberá trabajar en el diseño, como son los medios de producción, el presupuesto con el que se cuenta, los materiales de los que se dispone, etc.

Sin embargo, para que el objeto llegue a las manos del usuario debe haber pasado por otras manos que, de una u otra forma, también han tenido relación con éste. Jaime

⁵² Chávez, Bolívar. “Aproximación a los modelos de diseño industrial”. Tesis de grado. Quito, PUCE, 2010



Franky, en un artículo para la revista “Acto”, hace un análisis acerca de los diversos actores que aparecen entre la presentación comercial de un producto, y la decisión de compra y uso. En este texto afirma que, aunque la complejidad, diversidad y organización de estos actores varíe en cada producto, “la inspección general de lo que sucede en cada proyecto resulta altamente conveniente para los diseñadores”⁵³. Pero la relación ser humano-objeto no empieza al momento de comercializarlo. En la producción, las personas encargadas de fabricar el objeto forman parte de esta cadena de relaciones en la que también participa el diseñador.

Aunque los actores que se han encontrado hasta el momento mantienen diferentes tipos de relaciones con el objeto, existe una característica (mencionada anteriormente en el análisis de la utilidad) que el objeto comparte con todos ellos: su capacidad de beneficiar. En otras palabras, un objeto concebido desde el diseño debe lograr beneficiar en algún aspecto a los usuarios, clientes, empresarios, productores y todas las personas que forman parte de este proceso, incluyendo al diseñador.

Hay que aclarar que el beneficio no necesariamente debe ser entendido como una retribución económica, sino que el concepto de beneficio debe abordarse desde una visión amplia que comprenda nociones básicas como responsabilidad ambiental, responsabilidad social, seguridad industrial, así como las razones específicas por las que fue creado el objeto, la utilidad y el significado que beneficiarán finalmente al usuario, etc. De la misma manera, debe entenderse que el beneficio que proporciona el diseño no sólo se da a través del objeto, sino que se manifiesta a través de las múltiples aplicaciones que, según Löbach,⁵⁴ esta disciplina pueda tener.

En definitiva, el objetivo del diseñador es lograr, a través de su trabajo, establecer un entorno material que beneficie al ser humano y al entorno natural en el que estos dos se desarrollan.

4.2.5. Factores

Retomando el cuadro 4.1, se observa que los beneficiarios están conectando a tres temas que, a su vez, están asociados cada uno a un factor distinto, es decir: factor ambiental-recursos/desechos, factor económico-mercado, factor social-cultura objetual. Estas asociaciones señalan la forma más relevante en que el diseño se relaciona con cada uno de los factores.

⁵³ Franky, Jaime. “Usuarios y Clientes”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 8va entrega, 2008, Pág. 53

⁵⁴ Löbach, Bernd. “Diseño Industrial”, op cit.



4.2.5.1. Factor Ambiental- recursos/desechos

A partir de la revolución industrial, cuna del diseño, la contaminación ambiental ha aumentado desmedidamente, ya que no solo los medios productivos se desarrollaron necesitando cada vez más combustibles y emitiendo más CO₂, sino que la producción masiva de objetos empezó una acumulación de materia no degradable, la cual sigue en aumento hasta el día de hoy.

Por otro lado, las emisiones y residuos de cualquier tipo que generan las diversas formas de vida no humanas, son utilizados en distintas maneras por otros seres. Por esta razón, se podría decir que el residuo es un concepto creado por la humanidad⁵⁵

Considerando lo antes dicho, el diseño es responsable de gran parte de este problema, pero también tiene la capacidad de aportar con igual o mayor parte de la solución. Sin embargo, esta solución debe darse en un nivel más profundo en el que participen todos los actores sociales que se nombraron anteriormente en igual proporción. Por ejemplo, no tendría mayor trascendencia producir únicamente objetos ambientalmente responsables si los productores, a través de estrategias publicitarias, continúan promoviendo la adquisición descontrolada de productos innecesarios que son acogidos dentro de una cultura de consumo.⁵⁶

Existen varias formas de abordar el tema de lo ambiental desde el campo del diseño. Se podría tomar como referencia al modelo de diseño centrado en el medio ambiente, el cual tiene entre sus principios generar productos ambientalmente aceptables.⁵⁷ Sin embargo, aunque éste es un buen ejemplo de diseño responsable, el compromiso ambiental debe asumirse desde todas las diferentes perspectivas de diseño, tiene que ir más allá de una fuerte convicción o un simple eslogan publicitario, debe convertirse en una responsabilidad que todo diseñador asume desde el inicio de su carrera. Por esta razón, se abordará el tema como una reflexión que debe formar parte del proceso creativo consciente, que es el acto diseñar.

Para lograr esta reflexión, en el cuadro 4.3 se muestra el proceso que atraviesa un producto común. Previamente es necesario definir algunos conceptos que forman parte de éste:

⁵⁵ Rupérez Rubio, José Á., “ECODISEÑO- Necesidad social y oportunidad empresarial”, Cuadernos para la Sostenibilidad. Zaragoza, Ecodes, 2008. Pág. 5

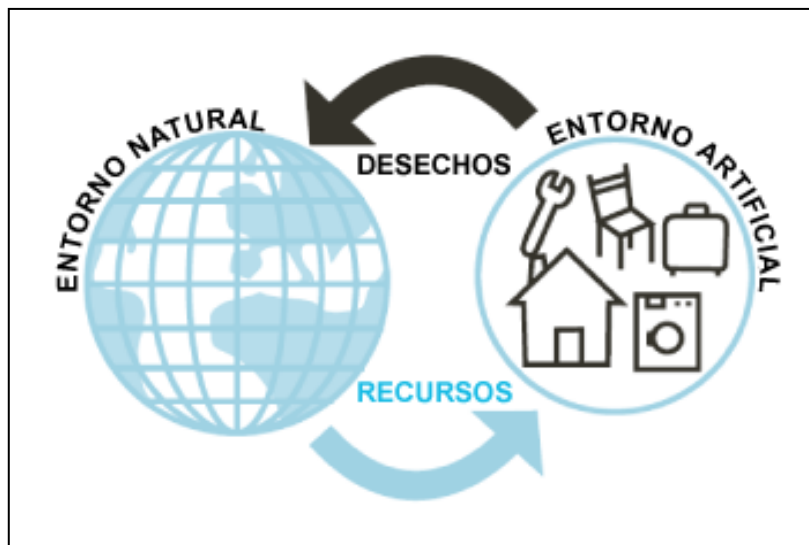
⁵⁶ Burbano, Sandra; Romero, Paulo, “ACTO” Revista de diseño industrial, cuarta entrega, 2004, Pág. 42

⁵⁷ Chávez, Bolívar, “Aproximación a los modelos de diseño industrial”, *op.cit.* Pág.51



Entorno Natural: Conjunto que forman los seres vivos del planeta Tierra con el medio en que se desarrollan.

Entorno Artificial: Conjunto de distintos tipos de materia transformada por el ser humano, para soportar su desarrollo⁵⁸.



Cuadro 4.3. Recursos/Desechos.

Autor: Gabriel Barreto, adaptación del cuadro de José Ángel Rupérez Rubio⁵⁹.

Los objetos, y todo tipo de creaciones de la humanidad, tienen su origen material en el entorno natural. Para obtener estos recursos son necesarios diferentes procesos de extracción, los que en menor o mayor grado afectan al entorno natural. Una vez obtenida la materia prima y transformada en objeto, ésta pasa a formar parte del entorno artificial en el que cumple con cierto tiempo de vida útil y vuelve al entorno natural en forma de desecho. Éste se suma a los que fueron producidos dentro del proceso de transformación de materia prima en objeto.

La reflexión propuesta anteriormente está encaminada a lograr que el diseñador, consciente de todo lo descrito anteriormente, plantee dentro del proyecto ciertos elementos que, de una u otra forma, hagan que la vida del producto afecte en el menor grado posible al entorno natural, logrando indirectamente una retribución más para el usuario y todos los beneficiarios de proyecto.

⁵⁸ Rupérez Rubio, José Á., “ECODISEÑO- Necesidad social y oportunidad empresarial”, *op.cit.* Pág. 5

⁵⁹ Rupérez Rubio, José Á., “ECODISEÑO- Necesidad social y oportunidad empresarial”, *op.cit.*



Para cerrar este tema se citará una idea descrita por Ezio Manzini en su libro “Artefactos”, en donde propone ver a los objetos desde una nueva sensibilidad ecológica, como plantas de nuestro propio jardín:

Intentemos imaginar objetos que sean bellos y útiles como un árbol frutal, objetos que duren y que tengan una vida propia, objetos que, como un árbol, se quieran como son y por lo que hacen... prestar atención a los objetos puede ser una manera de prestar atención a otro <objeto> más grande, nuestro Planeta.⁶⁰

4.2.5.2. Factor Económico-mercado

Al igual que en la realidad, los factores mostrados en el cuadro 4.1., están estrechamente relacionados entre sí. Por ejemplo, el factor económico influye directamente en el tema de los recursos, ya analizado en el factor ambiental. El mercado es el medio en el cual se desarrollan todos los procesos económicos en los que se desenvuelve el diseño, desde la adquisición de materiales hasta la venta del producto. Aquí es donde se da el intercambio entre los beneficiarios. Observando la dinámica del mercado, se pueden obtener algunas condicionantes que determinarán la realización de un nuevo producto.

El diseño juega un papel transcendental en el mercado, en muchos casos, de este depende la rentabilidad de un negocio. Por esta razón es que algunas empresas mundialmente exitosas (Apple, IKEA, Alessi) han apostado por el valor que el diseño le da al producto y son reconocidas por esta cualidad.

Generalmente al hablar de diseño y mercado se utiliza la palabra marketing. Según José María Ivañez el marketing se encarga de investigar la existencia de necesidades insatisfechas en los consumidores y para esto realiza análisis demográficos y psicológicos, con el fin de comprender sus estilos de vida y, a través de éstos, sus pautas de consumo. De igual forma el autor coincide con la definición de marketing propuesta por Oriol Piberat, quien enmarca a esta actividad en el campo de lo comercial y le atribuye un amplio conocimiento de la estructura del mercado⁶¹. Tomando como referencia estos conceptos se obtiene dos ideas: que el marketing aporta al diseño una herramienta para obtener información sobre las necesidades y deseos del usuario, y que, al tener una profunda comprensión del funcionamiento del mercado, puede ayudar al producto a insertarse en el mismo y lograr una mayor aceptación.

⁶⁰ Manzini, Ezio y Jarauta, Francisco. “Artefactos: hacia una ecología del ambiente artificial”. Madrid, Celeste Ediciones, 1992. Pág 24

⁶¹ Ivañez, José María. “La gestión del diseño en la empresa”. Madrid, Editorial McGraw-Hill de Management, 2000. Pág. 61



Por otro lado, el marketing busca, dentro de las sociedades, factores determinantes en la decisión de compra del objeto, pueden ser estos estéticos, económicos, funcionales, sentimentales u otros. Lo realmente importante es que el diseñador puede recurrir a estos factores para transmitir su mensaje a través del producto.

Sin embargo, aunque el marketing es un buen aliado del diseño para competir en el mercado global, también se le puede atribuir a éste, el incentivar, a través de una irresponsable publicidad, la producción y consumo de productos innecesarios. Como afirma Heskett, “no podemos subestimar la influencia de la publicidad, en especial cuando ha sido refinada como un instrumento para inducir al consumo masivo”⁶². Con esto no se pretende estigmatizar a la publicidad, pero sí hacer caer en cuenta de los daños que puede causar cuando es utilizada para crear falsas expectativas en los usuarios.

En definitiva, el factor económico determina la producción, el intercambio, y el consumo de toda clase de productos, entre ellos los del diseño. Todos estos productos logran llegar al usuario a través del mercado (global o local), donde encuentra múltiples opciones para satisfacer sus necesidades. El marketing, enfocado desde la lógica de un diseño consciente, ayuda a determinar las necesidades del usuario y se basa en sus valores y estilo de vida para, conjuntamente con el diseño, imponerse en el mercado y lograr un objeto que beneficie al usuario y a todo el resto de actores partícipes en este proceso.

4.2.5.3. Factor Social- cultura objetual

Este factor es, definitivamente, el más influyente en el diseño, comenzando por el hecho, de que los objetos son creados por la humanidad a partir de necesidades, expectativas, anhelos, deseos o caprichos de la sociedad. Se podría decir que sólo un ser humano es capaz de entender lo que a otro ser humano le hace falta, no obstante esta afirmación se pone en duda si se coloca a una persona de una cultura en otra totalmente distinta. Esto se debe a que cada grupo social ha desarrollado un modo de vida distinto al resto, y de esto dependen sus respectivas necesidades y como puede satisfacerlas.

Los objetos, como se ha dicho anteriormente, poseen un valor significativo que el diseñador construye según lo que quiere comunicar al usuario, pero pueden existir varias interpretaciones para el mismo objeto. Como afirma Heskett, el significado de los objetos, los valores precisos que las personas le asignan, suelen variar considerablemente entre

⁶² Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 98



las distintas culturas⁶³. Por esta razón se puede decir que el que un objeto sea aceptado y pase a formar parte de la vida diaria de la sociedad depende de la eficiencia en la comunicación a través del valor significativo.

El factor social en el diseño no sólo se encuentra en la decisión de a qué sector de la población irá dirigido el producto o en la influencia de los valores estéticos de la población en la forma del mismo. La sociedad y su cultura son factores determinantes al momento de crear un objeto, de hecho, según Sánchez, se puede decir que un objeto es “un discurso formal que surge para representar determinadas condiciones culturales”⁶⁴. Por esta razón es necesario analizar y comprender la conducta y los valores que maneja cada sociedad, si se pretende introducir un objeto en ella.

Así como la cultura es capaz de influenciar en la creación de los objetos, también el objeto tiene la capacidad de afectar la conducta y los valores de las personas, y por ende a su cultura. Esto es lo que comúnmente sucede con objetos dirigidos a mercados mundiales, en donde el objetivo del producto es ser aceptado en distintas sociedades. En estos casos, la complejidad del diseño está en lograr que el objeto sea entendido desde la perspectiva de cada cultura y, en ciertos casos, para lograrlo es necesaria una adaptación del producto. Por ejemplo, estéticamente el diseño de un automóvil puede ser aceptado en todo el mundo, sin embargo, para que éste cumpla su función en Inglaterra, el vehículo debe someterse a una adaptación, ya que la dinámica de movilización no es la misma que en el resto del mundo.

Las sociedades se desenvuelven en entornos artificiales creados, en parte, por el diseño. Las creaciones que aporta el diseño ayudan, por un lado, a que las acciones de las personas sean más eficientes. Pero una vez que estas creaciones forman parte del devenir cotidiano, influyen en el comportamiento humano generando nuevas conductas que se integran a su cultura. Es por esto que se puede decir que el diseñador, a través de sus productos, es responsable de la cultura objetual de una sociedad,

La cultura objetual de cada sociedad no depende de donde fueron hechos los objetos, pues generalmente está compuesta por objetos propios y externos. El valor y significado que la sociedad les dé es lo verdaderamente determinante. Como afirma Heskett⁶⁵, en la actualidad, la globalización niega que la cultura dependa de un entorno específico, por el contrario crea la posibilidad de tener una cultura diferente a aquellos que nos rodean.

⁶³ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 44

⁶⁴ Sanchez Valencia, Mauricio. “Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia”, *op.cit.* Pág. 20

⁶⁵ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 50



Esto resulta preocupante si se considera que con esta conducta se irá perdiendo poco a poco la herencia cultural y con ella parte de la cultura objetual.

4.2.6. Reflexiones sobre el Diseño de Productos

Diseñar exige una coordinación de esfuerzos mentales, sensitivos, y físicos que empieza con un problema y termina cuando éste es solucionado. Los temas que se han analizado en este texto intentan definir los territorios que atraviesa el diseñador para llegar a la solución. El orden en que estos temas están propuestos no indica que sea ésta su única forma de organización ya que, como se ha dicho, el proceso de diseño varía de producto a producto y más aún de diseñador a diseñador.

Si existe un tema indiscutible en cualquier proceso de diseño este es la creatividad. Si bien esta puede ser una característica humana, la capacidad de conceptualizarla y de materializarla es una cualidad que hace la diferencia entre el diseño y el resto de disciplinas.

Se han analizado distintas herramientas que contribuyen en la creación del objeto y se ha resaltado siempre el *beneficio* que deben dejar en el diseño y, a través de éste, a los usuarios, a los cuales, por esta razón, se los ha denominado beneficiarios.

Es necesario reflexionar acerca del papel que tiene el diseñador en la sociedad como constructor del entorno y de la cultura objetual. Además se debe pensar en cuáles son las posibilidades que tiene esta disciplina para cubrir las necesidades reales que vive nuestro país. Si bien todavía no se puede hablar de un estilo de diseño ecuatoriano característico, se ha empezado a construir desde la academia una cultura de diseño que, poco a poco, irá llegando a las empresas y la gente. Como diseñadores debemos lograr que se entienda la importancia del diseño más allá del valor estético que pueda tener un objeto.

4.3. Diseño y Sociedad

En el subcapítulo anterior se presentaron algunos conceptos básicos para ayudar a comprender la labor del diseño. También se pudo ver que, a lo largo del proceso de diseño, se van creando vínculos con otras áreas que colaboran constantemente con éste, como la ergonomía, el marketing, la ingeniería, etc.

Una vez que ha quedado definida la perspectiva de diseño con la que se trabajará, se procederá a analizar los temas que influirán directamente en este trabajo de fin de carrera. Estos temas serán analizados desde posturas ajenas al diseño para después



encontrar los puntos que tengan en común con éste y, de ser el caso, se analizarán también las experiencias que han surgido de estas relaciones.

De las diferentes definiciones que se pueden encontrar, planteadas desde la sociología⁶⁶, se puede concluir que, en efecto, una sociedad, para serlo, necesita de un grupo de individuos (para el caso, humanos) y un espacio en donde éstos se desarrollen. Pero lo realmente esencial es que estos individuos se relacionen, y es a partir de estas relaciones que se irán creando conductas que caracterizarán a esa sociedad. Se podría decir que la única conducta invariable es que todos los individuos de la sociedad mantienen una cooperación mutua.

Partiendo de esta cualidad de cooperación mutua nace la pregunta, ¿cómo contribuye el diseñador en su sociedad? La respuesta sería atribuirse la construcción de los entornos materiales donde cada sociedad se desenvuelve, y con esto resolver algunas de las necesidades que éstas enfrentan. Si bien no se le puede restar importancia a estos aportes del diseño, es preciso pensar en otras formas de cooperación, más aún si se toma en cuenta que las sociedades latinoamericanas enfrentan problemas distintos a otras sociedades.

4.3.1. Diseño social

Dentro del evento “Diseño en Sociedad”, realizado a finales del 2007 en Cali-Colombia, Norberto Chávez, realizó un análisis acerca de la función social del diseño. En éste, él encuentra dos enfoques distintos de lo que se puede entender por diseño social. Primeramente, señala que, por el hecho de hacer objetos para la sociedad, el diseñador influye para bien o para mal en ella, y que en este sentido es innegable la función social del diseño. Por otro lado, encuentra que el diseño social puede ser entendido como una visión solidaria o humanitaria del diseño, y señala que esta visión es más bien un “malestar en la cultura del diseño” que pretende canalizar un compromiso social a través de una profesión que, por estar ligada al mercado y a la sociedad de consumo, es ajena a ese concepto. Añade que, dentro de este modelo de sociedad, la función social del diseño es “una pura manifestación de deseos, cuando no una fantasía compensatoria de la culpa”.⁶⁷

Desde otro punto de vista, Gloria Barrera realizó un estudio para el “Primer encuentro internacional de investigación en diseño” en el que presenta su propuesta de lo que significa el diseño con responsabilidad social y lo define como:

⁶⁶ Osborne, Richard. “Sociología para todos”. Barcelona, Ediciones Paidós, 2005

⁶⁷ Chávez, Norberto. “La función social del diseño: realidades y utopías”. Internet. www.disenoiberoamericano.com/node/95#comment-24. Acceso: 23 julio 2011



Las respuestas proyectuales creativas, coherentes y pertinentes que genera el diseñador con las comunidades a las cuales dirige sus esfuerzos, y que tiene como objetivo lograr transformaciones que contribuyan en la construcción de una sociedad más justa y equitativa.⁶⁸

Además, Barrera propone algunas características propias de este tipo de diseño como justicia social, participación, respeto a la vida, protección del medio ambiente, respeto por la diversidad cultural, entre otras. De todas estas características, la que se destaca es la de “emprender acciones que generen autonomía de las personas y de las diferentes comunidades en las que el diseño realice aportes.”⁶⁹

De los enfoques propuestos anteriormente se concluye que es innegable la dependencia que tiene el diseño con el mercado, y que la mayor parte de productos existen gracias a la constante demanda de la sociedad de consumo en la que vivimos. Sin embargo, lo que propone el diseño social es, entre otras cosas, canalizar estas cualidades de intercambio económico que posee el diseño para beneficiar a ciertos sectores de la sociedad que, en algunos casos, no cuentan ni si quiera con lo necesario para subsistir, peor aún para ingresar dentro de la dinámica de consumo.

Como su título lo demuestra, “La función social del diseño: realidades y utopías”, el análisis propuesto por Chávez manifiesta claramente un intento por desestimar las posibilidades que tiene el diseño, al igual que cualquier otra disciplina, de proponer ideas con responsabilidad social. Aunque Chávez reconoce que el modelo de sociedad es estructuralmente injusto, no encuentra una posibilidad viable para mejorarla desde la actividad del diseño. Por el contrario, Barrera propone algunas posibilidades de enfrentar este problema, que lejos de estar en la utopía o de significar un sacrificio por parte del diseñador, buscan el bien común.

Es claro que la propuesta del diseño social, lleva una visión solidaria, humanitaria y sensible ante los problemas sociales. Esto no quiere decir que tenga fines caritativos o limosneros, ya que las actividades que realiza están enfocadas a la aplicación de proyectos y no de donaciones monetarias, lo cual demuestra el carácter de sostenibilidad de este enfoque del diseño. Además, estos proyectos no enfrentan solamente problemas económicos sino de salud, ambiente, educación, etc.

⁶⁸ Barrera Jurado, Gloria. “Diseño con responsabilidad social”. Internet. www.icesi.edu.co/disenohoy/memorias/Barrera.pdf. Acceso: 23 julio 2011

⁶⁹ Barrera Jurado, Gloria. “Diseño con responsabilidad social”, *op. cit.*



El diseño social no necesariamente debe depender de clientes con misión social o formar parte de una empresa destinada a realizar objetos para personas de escasos recursos. La iniciativa del diseñador de plantear proyectos con responsabilidad social desde su disciplina es una opción que ha traído resultados fructíferos, como en los ejemplos que se verán a continuación:

Artesanías de Colombia (Colombia): Iniciativa estatal que promueve las relaciones entre diseñadores y artesanos. Lleva casi 50 años promoviendo y apoyando, desde distintas áreas, a los artesanos de su país. Todos sus proyectos muestran una clara intervención del diseño⁷⁰.



Quizás una de las formas de diseño social más desarrolladas, es involucrar al diseño en el trabajo con artesanos. Si bien Artesanías de Colombia es una de las más representativas, existen varios proyectos similares en Latinoamérica.



Project H Design (EE.UU.): Es una organización que apoya, inspira y ofrece soluciones con diseño de productos humanitarios. Abogan por el diseño industrial como una herramienta para abordar los problemas sociales. Una de sus iniciativas fue el desarrollo de un campamento vacacional

público de diseño/construcción para jóvenes con el fin de impulsar el desarrollo de las comunidades rurales.⁷¹

⁷⁰ Artesanías de Colombia S.A., *op.cit.*

⁷¹ Project H Design. Internet. www.projecthdesign.com. Acceso: 24 julio 2011



Norsk Form (Noruega): Proponen utilizar las habilidades creativas y analíticas del diseñador para resolver los retos en los países en desarrollo. Uno de sus proyectos, aplicado en los barrios pobres de Uganda, fue la elaboración de una letrina que consume menos agua y convierte la orina y heces en abono. Además intentan fortalecer la industria de ese país para garantizar que los nuevos productos se realicen ahí⁷².



Yellowone Needle Cap (Dinamarca): En vista de los problemas generados por la reutilización de jeringuillas que eran desechadas en fundas plásticas, se diseñó una tapa que se adapta a una lata de gaseosas, en la cual se introducen las agujas, evitando pinchazos y a la vez reutilizando las latas⁷³.

las latas⁷³.

Fui (Ecuador): Estudio de diseño que trabaja con objetivos ambientales, utilizan materiales de larga vida como lonas, tubos de llanta y vidrios, que en la mayoría de casos acaban en rellenos sanitarios sin un procesamiento adecuado, para darles un mejor fin a través del diseño y producción de objetos de uso diario⁷⁴.



Como se ha visto, al ser individuos sociales, los seres humanos mantienen un sentido de colaboración mutua, el cual les ha permitido desarrollarse en todas las formas posibles. Por lo tanto, en su calidad de humanos, deben aportar desde el diseño para resolver los problemas que, en la actualidad, el Ecuador, Latinoamérica y el mundo entero enfrentan.

⁷² DogA. “Ecological toilet solution”. Internet. <http://norskform.no/en/System/Design-and-Architecture/English-content/Design-without-borders/Design-without-Borders-projects/Ecosan/fordypning/Ecological-toilet-solution/>. Acceso: 24 julio 2011

⁷³ YellowOne. Internet. www.yellowone.dk. Acceso: 24 julio 2011

⁷⁴ FuiReciclado. Internet. www.fuireciclado.com. Acceso: 24 julio 2011



4.3.2. Cultura

Dentro de las relaciones que se van dando entre los individuos de cada sociedad, se desarrollan diferentes formas de expresión. De forma generalizada se puede decir que todas estas expresiones conforman la cultura. Sin embargo, es necesario hacer un análisis más profundo para saber cómo afecta la cultura al diseño y viceversa.

Etimológicamente la palabra cultura proviene del latín *cultus*, que significa cultivo, cultivado, participio de *colera*, que significa cultivar⁷⁵. De este pequeño análisis se puede realizar una analogía para interpretar el uso de esta palabra al calificar a alguien como culto (cultivado) e inculto (no cultivado) en cuanto a sus conocimientos.

Los significados que esta palabra puede tener en el lenguaje cotidiano son diversos, basta con revisar los que la Real Academia de la Lengua⁷⁶ le ha dado, para comprender que no es fácil definirla con exactitud. Las definiciones que encontramos hacen referencia a: cultivo (en sentido agrario), conocimiento para desarrollar un juicio crítico, conjunto de características de un grupo social y culto religioso. No obstante, para el presente estudio, se utilizará como guía lo propuesto desde la antropología.

Desde el punto de vista de la antropología cultural se plantean varias propuestas dependiendo de la corriente que lo analice, por esta razón, y para tener un entendimiento amplio del tema, se citarán algunos de estos conceptos que ayudarán a entender todo lo que engloba la palabra cultura⁷⁷.

Clyde Kluckhohn:

Modelos de vida históricamente creados, explícitos e implícitos, racionales y no racionales que existen en un tiempo determinado como guías potenciales del comportamiento humano.

Amadou Mahtar M' Bow:

Cultura es a la vez aquello que una comunidad ha creado y lo que ha llegado a ser gracias a esa creación; lo que ha producido en todos los dominios donde ejerce su creatividad y el conjunto de rasgos espirituales y materiales que, a lo largo de ese proceso, han llegado a modelar su identidad y a distinguirla de otras.

⁷⁵ Etimologías de Chile. Internet. <http://etimologias.dechile.net/?cultura>. Acceso: 24 julio 2011

⁷⁶ Real Academia Española. "Cultura". Internet. www.rae.es. Acceso: 3 agosto 2011

⁷⁷ Malo, Claudio. "Arte y Cultura Popular". Obra suministrada por la Universidad del Azuay, sin año. Pág. 9



Carmel Camilleri:

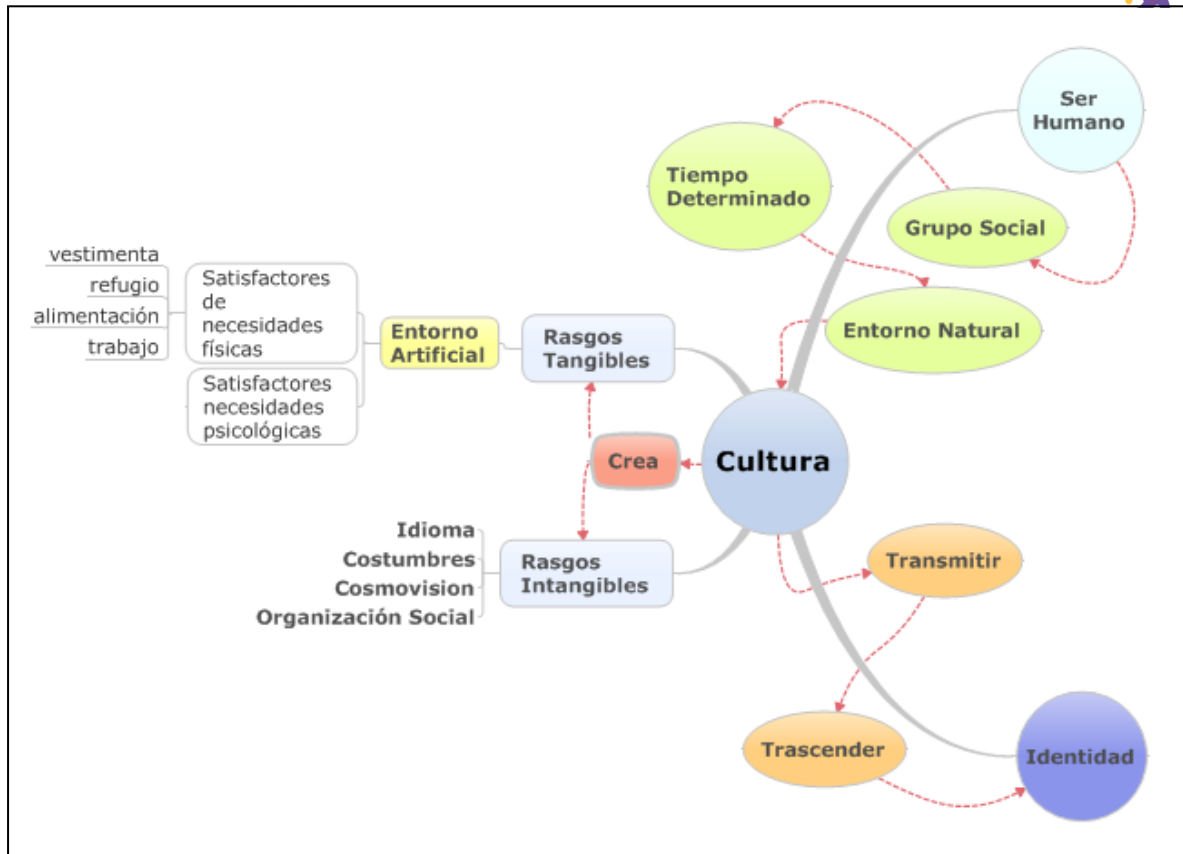
Es el conjunto más o menos ligado de significaciones adquiridas, las más persistentes y las más compartidas, que los miembros de un grupo, por su afiliación a este grupo, deben propagar de manera prevalente sobre los estímulos provenientes de su mismo medio ambiente y de ellos mismos, induciendo con respecto a estos estímulos actitudes representaciones y comportamientos comunes valorizados para poder asegurar su reproducción por medios no genéricos.

UNESCO:

Conjunto de rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o a un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores y las creencias. La cultura da al hombre la capacidad de reflexión sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. Por ella es como discernimos los valores y realizamos nuestras opciones. Por ella es como el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevos significados y crea obras que lo trascienden.

En resumen, la cultura es un conjunto de expresiones tangibles e intangibles, que nacen de las relaciones creadas por un grupo de seres humano, en un tiempo y espacio determinado. Es debido a los múltiples factores que influyen en la cultura que ésta ha dado origen a la diversidad humana y a sus múltiples expresiones que representan y diferencian a las distintas sociedades.

Con el fin de tener una visión amplia y organizada de los elementos más representativos que conforman la cultura, se presenta el cuadro 4.4., en donde se muestran algunas características determinantes para su formación y las formas en que se manifiesta.



Cuadro 4.4: Cultura

Autor: Gabriel Barreto

Debido a que el tiempo y el entorno juegan un papel determinante en la formación de cada cultura, los valores culturales de un pueblo están marcados por su historia y los acontecimientos a los que éste haya enfrentado. En el caso de China, por ejemplo, su trascendencia histórica la ha llevado a ser una de las culturas más importantes en el mundo actual; a pesar de ser totalmente contrastante con el resto de culturas mantiene sus valores, e inclusive ha influido en otras sociedades alrededor del mundo entero.

Las sociedades atraviesan procesos de cambio socio-culturales, esto se debe a varios factores como la alteración del entorno en que viven, grandes migraciones o el contacto con culturas diferentes. Este último caso en especial, al cual se denomina aculturación, se da de manera violenta, a través de guerras, o en forma pacífica⁷⁸. En algunos casos como en América Latina, este cambio ha dado origen a nuevas manifestaciones culturales, las cuales se mantienen hasta la actualidad como representación de una cultura mestiza y, afortunadamente, algunos de los pueblos descendientes de los originarios de estas tierras, también mantienen viva buena parte de su cultura ancestral.

⁷⁸ Navarro Alcalá-Zamora, Pío J. “Sociedades, pueblos y culturas”. Barcelona, Salvat Editores, 1981. Pág. 58



Partiendo del concepto propuesto por Mahtar M’Bow, en donde señala que una comunidad busca, a través de la cultura, diferenciarse de las demás, Claudio Malo afirma que los procesos de cambio mencionados arriba, se dividen en dos según su origen: los endógenos, es decir los propuestos por algún individuo o grupo de individuos que forman parte de la sociedad, y los exógenos, tomados externamente como resultado de las relaciones con otras culturas. El problema con estos cambios exógenos, es que traen consigo la eliminación de rasgos internos⁷⁹. Inclusive se habla de culturas dominantes que pretenden influenciar con sus valores en el resto, pero en muchos casos, estas influencias externas provienen más bien de culturas atractivas que demuestran un estilo de vida aparentemente mejor. Lo que sucede en otros casos, es que no se toma en cuenta que no siempre los cambios adoptados encajan con el resto de elementos que conforman la cultura, como el entorno, las costumbres o la organización social. A esto se lo puede denominar hibridación cultural según la definición propuesta por Néstor García Canclini. Según García Canclini, se entiende por hibridación cultural a los procesos socioculturales en los que estructuras o prácticas discretas que existían en forma separada, se combinan para generar nuevas estructuras, objetos y prácticas.⁸⁰

4.3.2.1. Identidad cultural

Según Olga Lucía Molano, la identidad surge por diferenciación y como reafirmación frente al otro⁸¹. Tomando como referencia esta idea, se entiende que las sociedades, en esta búsqueda por diferenciarse y reafirmarse, han desarrollado su riqueza cultural la cual es expuesta a través de sus expresiones, para demostrar las singularidades que la hacen única.

En la actualidad la mayoría de sociedades enfrentan una lucha por forjar su identidad. Se ha visto como en algunas ciudades, a través de todo tipo de publicidad, se intenta llegar a la conciencia de sus pobladores para mantener vivas sus tradiciones e ir desarrollando un sentido de apropiación de estos valores culturales. Todo esto con el fin de sembrar en la gente respeto y orgullo por los factores que los caracterizan, y de esta manera mostrar sus mejores cualidades ante el resto de sociedades.

Unos de los factores que no permiten el desarrollo de la identidad en las sociedades actuales es la globalización ya que, como afirma García Canclini, ésta “exacerba la

⁷⁹ Malo, Claudio. “Arte y Cultura Popular”, *op.cit.* Pág. 16

⁸⁰ García Canclini, Néstor. “Culturas Híbridadas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad”. México, Ed. Grijalbo, 1989

⁸¹ Molano, Olga. *Revista Opera*, N° 9, 2009



competencia internacional y desestructura la producción cultural endógena”⁸². Lo que hace pensar que en la actualidad las sociedades están dejando de lado sus valores culturales autóctonos y prestan mayor importancia a aquellos más representativos en la comunidad global.

Como se ha dicho, las formas tangibles en las que se representa la cultura de un pueblo, rodean su entorno artificial a lo que se podría llamar cultura objetual. Esta cultura objetual involucra la creación o interacción con objetos, los cuales forman parte de la riqueza material con que una comunidad se conserva y logra trascender. Dentro de este campo de objetos, es donde se sitúa el diseño.

4.3.3. Diseño y cultura

Como afirma Heskett⁸³ en su concepto de cultura, ésta forma parte de la vida cotidiana, se puede ver en todas las relaciones que el ser humano tiene con los objetos y, a través de estos, con otros seres humanos. De esta manera es clara la función del diseño en la vida de las personas y de su cultura.

Aunque se podría decir que la cultura es la que influye sobre el diseño, ya que al diseñar se aplican en el objeto algunos de los parámetros de estética y funcionalidad marcados por la sociedad, también existe la posibilidad de que el diseño influya en la cultura y proponga nuevos valores estético-funcionales. Éstos, al ser acogidos, pasarán a formar parte de la cultura y, en algunos casos, a marcar una nueva tendencia. Por esta razón se puede decir que el diseño mantiene una influencia mutua con la cultura.

En la labor constante de una sociedad por fortalecer su identidad, el diseño, al aportar al entorno, es responsable de reafirmar esta identidad cultural a través de sus creaciones. Sucede comúnmente que el diseñador, debido a que está relacionado con el mercado, solo tiene entre sus valores estéticos formas vanguardista salidas de otras culturas. Esto es un problema si se pretende lograr identidad a través del diseño. Conviene más bien encontrar inspiración dentro de las formas que ofrece nuestra propia cultura y mantener un equilibrio entre las tendencias globales y las propias, con el fin de no aislarse de la realidad que se enfrenta en el mercado y lograr imponerse con propuestas innovadoras.

Esta última reflexión, nos dirige a la idea central de este trabajo, que es precisamente la intención de revalorar, por medio del diseño, las cualidades que ofrece nuestra cultura,

⁸² García Canclini, Néstor. “Globalizarnos o defender la identidad”. Internet. www.nuso.org/upload/articulos/2796_1.pdf. Acceso: 25 julio 2011

⁸³ Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”, *op.cit.* Pág. 47



pero en este caso, aplicarlas a través de una de las expresiones tangibles más representativas de una cultura, la artesanía.

4.4. Artesanía

Debido a que la artesanía es uno de los temas centrales de este trabajo, es indispensable definirla antes de continuar con un análisis sobre ella. Al igual que con otros conceptos revisados anteriormente, la artesanía ha sido definida por varios autores. En lugar de empezar a compararlos, se utilizará la definición propuesta por la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura) ya que allí se intenta cubrir todos los elementos que encierra la actividad. Posteriormente, dentro de este análisis, se señalarán las ideas de otros autores que se crean necesarias para complementar la definición.

Los productos artesanales son los producidos por artesanos, ya sea totalmente a mano, o con la ayuda de herramientas manuales o incluso de medios mecánicos, siempre que la contribución manual directa del artesano siga siendo el componente más importante del producto acabado. Se producen sin limitación por lo que se refiere a la cantidad y utilizando materias primas procedentes de recursos sostenibles. La naturaleza especial de los productos artesanales se basa en sus características distintivas, que pueden ser utilitarias, estéticas, artísticas, creativas, vinculadas a la cultura, decorativas, funcionales, tradicionales, simbólicas y significativas religiosa y socialmente⁸⁴.

Dentro de esta definición, se considera importante resaltar dos características significativas, propias de la artesanía:

Ser hecha a mano: esta cualidad es la que le da a cada objeto artesanal su carácter de único. Le agrega, aparte de la identidad de la cultura a la que pertenece, la identidad del artesano, ya que por más que la técnica de construcción sea la misma, cada artesano pone su huella personal en el objeto.

Por otro lado, esto no quiere decir que no exista la utilización de herramientas o máquinas. De hecho, en algunos casos, parte de la riqueza cultural de la artesanía está en sus herramientas y modos de producción. Lo importante es que en este proceso, la máquina sea un potenciador de las habilidades del artesano, o como afirma Neve Herrera, “ese conjunto de acciones, llevadas a cabo en

⁸⁴ UNESCO. “Artesanía y Diseño”. Internet. http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35418&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Acceso: 26 julio de 2011



términos de músculos e ideas recae, además, sobre las herramientas que, como tales, son proyección y multiplicadores del pensamiento y la fuerza física”⁸⁵

Mantiene un vínculo con la cultura: como ya se ha dicho, la artesanía nace como forma de expresión de la cultura, por lo tanto queda clara la relación que mantiene con ésta. Vale la pena aclarar que la carga cultural que tiene la artesanía no necesariamente debe hacer referencia a una cultura ancestral o tradicional, este es el caso de la artesanía urbana, la cual se analizará más adelante.

Una vez definida la artesanía, se estudiará un término que está vinculado a la artesanía pero que no necesariamente forma parte de ella.

Manufactura

Se entiende por sistemas de manufactura a la forma de organizar gente y equipos para que la producción pueda llevarse a cabo con mayor eficiencia. Como su nombre lo indica, la utilización de las manos está involucrada en esta actividad, pero en comparación con la artesanía, su vínculo con una expresión cultural es nulo.

Además, generalmente la manufactura es parte de los procesos productivos manuales involucrados en la línea de producción de una industria. Es decir, unir, cortar, pintar o limpiar piezas⁸⁶.

Por otro lado, sí se puede hablar de un **proceso artesanal**, siempre y cuando la persona que lo realiza tenga total control sobre la totalidad de ciclo de producción desde la concepción del objeto hasta su creación⁸⁷

⁸⁵ Herrera, Neve. “Artesanía y cultura”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*. Pág. 82

⁸⁶ Groover, Mikell P. “Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas”. México, Prentice-Hall Hispanoamericana S.A, 1997. Pag.4

⁸⁷ Vilchis, Luz del Carmen. “Metodología del diseño: fundamentos teóricos”. México, Centro Juan Hacha, 2002. Pág. 34



4.4.1. Clasificación de las artesanías

La definición amplia realizada anteriormente, permite enmarcar algunos tipos de artesanía. Para lo cual utilizaremos la clasificación propuesta por Iván Castro basado en el *Listado general de oficios artesanales* de Neve Herrera en el libro “Reflexiones”⁸⁸:

Artesanía indígena: son aquellos objetos creados a partir de los conocimientos transmitidos de generación en generación, por una comunidad con unidad étnica y relativamente cerrada. Su forma y materiales están directamente condicionados por el medio ambiente físico y social de la comunidad que los realiza, representan la cultura precolombina en algún momento de su desarrollo. En estos objetos se integran como actividad práctica los conceptos de arte y funcionalidad

Artesanía tradicional popular: son los objetos útiles y estéticos realizados en forma anónima por el pueblo que exhibe completo dominio de los materiales que generalmente provienen del hábitat en que se encuentran. Estos conocimientos son transmitidos de generación en generación. En estos objetos se expresa la cultura con que se identifican, principalmente, las comunidades mestizas y negras, cuyas tradiciones están constituidas con el aporte de otras culturas como la europea o la africana.

Artesanía contemporánea o neo artesanía: son los objetos útiles y estéticos, en cuyos procesos se sincretizan elementos técnicos y formales procedentes de otros contextos socioculturales y otros niveles tecnoeconómicos. Culturalmente tiene una característica de transición hacia la tecnología moderna y/o la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos, tiende a destacar la creatividad individual.

Dentro de esta última categoría se podría aportar con una subcategoría propuesta Mauricio Sánchez la cual define como:

Artesanía Urbana: es una actividad de interpretación cultural de la ciudad y sus ideologías a través de productos con diseño e identidad, que además de responder a las demandas de lo contemporáneo con recursos tecnológicos y enfoques empresariales, re-significa (dinamiza) los valores tradicionales de materiales, técnicas, símbolos, ideologías y oficios nacionales.

⁸⁸ Castro, Darío. “Diseño industrial y artesanía”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*. Pág. 32



Es necesario aclarar que, aunque esta clasificación abarca la gran mayoría de objetos artesanales, difícilmente podrá cubrir todas las formas en que, en la actualidad, se expresa la artesanía.

4.4.2. Artesanía e identidad

La artesanía, forma parte de los elementos materiales con los que cada sociedad se identifica. Esto se debe a que en la creación artesanal se involucran distintos procesos físicos y mentales propios de cada cultura como:

- la aplicación de motivos gráficos y tridimensionales inspirados en su entorno natural, sus actividades diarias y sus creencias
- el uso de materia prima procedente de la zona
- el conocimiento de técnicas ancestrales
- la creación y uso de herramientas especiales con las que se obtienen formas únicas.

La diferencia que existe entre los procesos que emplea cada cultura es causada, en gran medida, por el entorno natural en donde se desarrollan.

Además, la artesanía vista como la cultura de una sociedad representada en un objeto, es identificada por otras sociedades como creación de esa cultura, con lo cual, como menciona Molano, se logra ese fin de diferenciación por el que surge la identidad.

Debido a la identidad que cada cultura ha creado con sus artesanías es que se puede, con tan solo verlas, relacionarla directamente con su lugar de origen. De hecho, en muchos casos, han llegado a ser verdaderos símbolos de cada país. Por esta razón es que la UNESCO⁸⁹ ha declarado a las artesanías como patrimonio cultural de cada comunidad.

Otro dato interesante acerca de la identidad y la artesanía es el señalado por Mónica Rotman⁹⁰. Basada en un estudio hecho por Lynn Sthefen, afirma que “históricamente hay similitud en las circunstancias económicas que acompañan la conservación de las identidades étnicas en conjunción con la producción comercial artesanal”, con lo que se concluye que la artesanía, por si sola, puede ser generadora de identidad en su

⁸⁹ UNESCO. “Declaración de México sobre las políticas culturales”. Internet. Acceso: http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf. 1982

⁹⁰ Rotman, Mónica. “Apuntes sobre la artesanía en Latinoamérica”. Internet. www.unida.org.ar/Bibliografia/documentos/Antropologia_Social/Pueblos_Indigenas/Apuntes_sobre_la_artesania_en_Latinoamerica_Rotman_PI_7.doc. Pág.3



respectiva comunidad. Si a esto se le agrega el hecho de que puede traer beneficios económicos, la valoración y el sentido de apropiación por la artesanía aumentarán.

4.4.3. América Latina y la artesanía

La riqueza artesanal existente en América Latina tiene su origen en las culturas pasadas que habitaron en esta región. Debido a su “singular sentido interpretativo para transmitir sus sensaciones estéticas, para transcribir plásticamente en imágenes sus propias vivencias y su relación con el mundo circundante”⁹¹, constituyen la base creativa que caracteriza a la mayor parte de los objetos artesanales existentes.

El desarrollo de las culturas ancestrales americanas se hace evidente en sus creaciones materiales, ya que, a más de poseer un valor estético único, están cargadas de un lenguaje visual propio, que contiene una narrativa intrínseca en la cual se manifiesta su interpretación del mundo. Fernando Schultz⁹² ejemplifica esta afirmación a través de un análisis del rombo, figura reiterativa en los tejidos indoamericanos y describe cómo, a través de esta forma, se expresaban los puntos cardinales, la salida y puesta del sol, y otras representaciones.

A lo largo de la historia de este continente se han dado varios procesos migratorios. Todos estos encuentros con otras culturas, como la europea o la africana, se evidencian ahora en nuevas formas de expresión⁹³. En la artesanía, la combinación de materiales autóctonos con procesos foráneos y viceversa, dados forma por la creatividad de nuestros artesanos dieron como resultado lo que se podría denominar como artesanía mestiza.

Sin embargo, aunque las culturas latinoamericanas se han visto influenciadas (en algunos casos forzosamente) por otras culturas, han logrado sacarle provecho a estos encuentros, dejando siempre una huella de sus raíces en sus creaciones y, por otro lado, como asegura Victoria Novelo⁹⁴ “la mera existencia del artesanado en la etapa actual del capitalismo, indica su capacidad de flexibilidad y adaptación que lo ha hecho permanecer como protagonista en la producción desde hace siglos”.

⁹¹ Laorden, C., *et.al.* “La artesanía en la sociedad actual”. Barcelona, Salvat Editores, 1982. Pág. 12

⁹² Schultz, Fernando. “Diseño Artesanal”, *op.cit.* Pág. 310

⁹³ Laorden, C., *et.al.* “La artesanía en la sociedad actual”. Barcelona, *op.cit.* Pág. 12

⁹⁴ Novelo, Victoria. “La fuerza de trabajo artesanal en la industria mexicana”. *Simposio La historia económica en la perspectiva arqueológico-industrial*. Ciudad Universitaria, D.F., octubre 2004. Pág. 15



4.4.4. Ecuador y la artesanía

Debido a las razones mencionadas anteriormente, el Ecuador también posee parte de la riqueza artesanal de América Latina. No obstante, vale la pena citar algunas de las características representativas de este país.

Se puede decir que la primera manifestación artesanal en América, es de origen ecuatoriano, ya que en este lugar se encontró la primera pieza de cerámica proveniente de la cultura Valdivia⁹⁵.

También es importante destacar la habilidad de los artesanos en la época de la colonia para ejecutar las complicadas formas del estilo barroco. Estilo que venía impuesto desde Europa y que, gracias a esas manos, se transformó “del barroco glorioso al barroco fantástico”⁹⁶.

En la actualidad, podemos encontrar también culturas representativas por su producción artesanal, como Otavalo. Según Lynn Sthefen, éste es un caso de autogestión y éxito empresarial, además, vincula este éxito al reforzamiento interno de la identidad cultural local.⁹⁷

Aunque se podría seguir citando más casos que destacan dentro de ámbito artesanal ecuatoriano, es preferible hacer referencia a una de las cualidades que tiene este país para producir esta amplia gama de objetos artesanales. El Ecuador, al estar ubicado en plena línea equinoccial y por ser atravesado por la Cordillera de los Andes, ha desarrollado diferentes ecosistemas en donde ha evolucionado una gran diversidad de plantas y animales, a veces únicos en cada zona. De estos recursos, los habitantes de cada ecosistema, han desarrollado habilidades especiales para extraer fibras (en especial vegetales), que serán transformadas en artesanías representativas de cada cultura.

Todos estos objetos forman parte de la identidad ecuatoriana, por lo cual, al igual que en otros países de Latinoamérica, aquí han surgido iniciativas para apoyar la continuidad de su producción, no sólo por su valor cultural, sino porque traen beneficios económicos y sociales al país y a sus productores. Ecuador cuenta con la ventaja de contar con muchos y diversos artesanos que manejan a su vez diversas técnicas y materiales dentro de un espacio o región geográfica reducida.

⁹⁵ Siva, Oswaldo. “Civilizaciones prehispánicas de América”. Santiago de Chile, Editorial Universitaria S.A., 2006. Pág. 41

⁹⁶ Albornoz, Ximena. “Escultura colonial quiteña, arte y oficio”. Quito, Trama Ediciones, 2007. Pág. 25

⁹⁷ Rotman, Mónica. “Apuntes sobre la artesanía en Latinoamérica”, *op.cit.* Pág.3



Ley artesanal del Ecuador⁹⁸

Según las leyes ecuatorianas se considera:

Actividad artesanal: Es la practicada manualmente para la transformación de la materia prima destinada a la producción de bienes y servicios, con o sin auxilio de máquinas, equipos o herramientas

Artesano: Al trabajador manual, maestro de taller o artesano autónomo que, debidamente calificado por la Junta Nacional de Defensa del Artesano y registrado en el Ministerio del Trabajo y Recursos Humanos, desarrolle su actividad y trabajo personalmente y hubiere invertido en su taller, en implementos de trabajo, maquinarias y materias primas, una cantidad no superior al veinticinco por ciento (25%) del capital fijado para la pequeña industria. Igualmente se considera como artesano al trabajador manual aunque no haya invertido cantidad alguna en implementos de trabajo o carezca de operarios

Lo que se puede observar claramente en la legislación artesanal ecuatoriana desde el punto de vista de este trabajo, es la ausencia del vínculo que debe mantener esta actividad con la cultura. Los conceptos están enfocados a ver la artesanía como una actividad económica, lo cual puede ser parte de sus cualidades pero no la única. Por otro lado, se considera favorable el hecho de que sean agrupados como gremio, ya que de esta manera han conseguido algunas ventajas, como eximirse de algunos impuestos debido al bajo nivel de ganancias.

4.4.5. Problemas que enfrenta la artesanía

Previamente ya se han citado algunos de los problemas que enfrenta el sector artesanal. A continuación se realizan otros aportes con el fin de complementar lo antes mencionado.

La lógica del mercado actual ha distorsionado el sentido de la artesanía. Es común ver cientos de copias de un mismo objeto que se hacen de modo levemente artesanal, que generalmente son distribuidas en distintos países de una misma región, y que no tienen nada que ver con la cultura local, a la cual dicen pertenecer. Esto provoca que la cantidad de artesanos que produzcan creaciones autóctonas se vea disminuida, al no poder competir con productos que, al estar hechos en grandes cantidades, pueden ser vendidos a bajo costo.

⁹⁸ Honorable Congreso Nacional. “Ley de Defensa del Artesano”. Registro Oficial No. 356. Actualizada a mayo 2010. Pag.15



Imagen 4.1. Artesanías vendidas en mercado artesanal.

Autor: Gabriel Barreto

Otro problema, que ha sido mencionado por la ALADI (Asociación Latinoamericana de Integración), es la repercusión de las crisis económicas en el sector artesanal⁹⁹. Al no lograr vender sus productos a un precio digno que cubra sus necesidades, los artesanos asentados en zonas rurales dejan sus actividades para dirigirse a las ciudades a trabajar como obreros o jornaleros, con lo cual queda en riesgo el conocimiento de esas técnicas que, de no ser heredadas, se perderán.

El calentamiento global también causa repercusiones en el sector artesanal ya que, como se ha dicho anteriormente, una gran parte de las artesanías depende de los recursos naturales que se encuentran en el medio y, a causa de los problemas ambientales, éstos se están agotando. Del mismo modo, la producción insostenible de artesanías dentro de una comunidad genera daños a su ecosistema y, a futuro, la producción puede desaparecer.

Ya se han mencionado los problemas que produce la globalización en la cultura. Éstos influyen también en la artesanía y se ven reflejados, en menor o mayor grado, en los puntos antes mencionados. Sin embargo, como afirma Iván Castro, hay que reconocer

⁹⁹ ALADI. “La libre circulación de mercaderías”. Internet.
www.aladi.org/biblioteca/Publicaciones%5CALADI%5CComite_de_Representantes%5CCR_Actas%5CES%5C671AP.DOC. Acceso: 29 julio 2011



que, aunque la globalización es un fenómeno complejo, “es evidente que se convierte en una opción para darnos a conocer entre nosotros y en el mundo entero”.¹⁰⁰

4.4.6. Algunas reflexiones finales acerca de la artesanía

- La artesanía es parte de un modelo de vida que encierra, ideas, creencias, percepciones del mundo, etc., que se va construyendo y definiendo de generación en generación.
- El entorno en que se desarrolla una cultura juega un papel importante al momento de concebir una artesanía. Del entorno dependen no sólo los recursos, sino la inspiración que generará el objeto.
- Al existir en un tiempo determinado, la artesanía, como producto de una cultura, cambia o se transforma de acuerdo a las necesidades, conocimientos y nuevos conceptos adoptados.
- Una cultura debe lograr diferenciarse de otras, y la artesanía es una de las formas en que ésta puede llegar a trascender y consolidarse frente al resto, creando así una identidad cultural.
- La artesanía se enriquece de las conexiones que tiene con otros factores de la cultura, es imposible pensar un objeto artesanal carente de estos vínculos, que a su vez son las razones por las cuales la artesanía existe.
- Aunque la artesanía, conjuntamente con la cultura, va transformándose a través del tiempo existen factores que persisten y son capaces hasta de influir en otras culturas. La artesanía es capaz de transferir conceptos por medio de símbolos, formas, figuras y colores que estén representadas en un objeto, pero también transfiere conocimiento al heredar las técnicas necesarias para desarrollar el mismo objeto a nuevas generaciones.

“Ante todo queremos sentar que la cultura es un apretado tejido de relaciones y que las artesanías abren una ventana para comprender y visualizar la conexión integral entre los elementos naturales, sociales y simbólicos del grupo social en cuestión.”¹⁰¹

¹⁰⁰ Castro, Darío. “Diseño industrial y artesanía”. *op.cit.* Pág. 35

¹⁰¹ Turok, Marta. “Cómo acercarse a la artesanía”. *op.cit.* Pág. 19



4.5. Artesanía y Diseño

Si se toma en cuenta que previo a la revolución industrial la forma de producción imperante era la artesanal, se puede asegurar que el auge de la artesanía acaba en los inicios del diseño industrial y que, desde ese entonces, han mantenido un curso paralelo en la elaboración de objetos. Mientras que por un lado la planificación y la producción en serie marcaban el camino hacia la modernidad, por otro, la destreza manual encontró su lugar en los lujos que exigían las clases económicamente altas.

La producción artesanal fue de vital importancia para las bases de la economía antes de la revolución industrial. El cambio que se originó a partir de este acontecimiento fue la respuesta a una sociedad que necesitaba de acciones coherentes con el nuevo tipo de vida cada vez más apresurado. En consecuencia, la artesanía se vio disminuida por no ser compatible con ese nuevo sistema, pero a su vez supo mantenerse viva aprovechando siempre su riqueza estética. “A la fabricación manual se unía el hecho de que los artesanos trabajaban para un número reducido de clientes, y podían verse obligados a atender individualmente un amplio abanico de deseos e ideas”.¹⁰² Tomas Maldonado realiza una comparación similar cuando describe al diseño preindustrial como “design caliente” y a la producción industrial como “design frío”.¹⁰³

Desde un punto de vista técnico, tanto el diseñador como el artesano poseen la habilidad creativa de materializar sus ideas, la diferencia, es que en el primer caso se da en “un esquema donde existe la separación entre el sujeto quien gesta, concibe y planifica el producto, llamado diseñador; y quien lo produce técnicamente, llamado operario u obrero”.¹⁰⁴ Mientras que en el caso de la artesanía, es el artesano el que se encarga de todo el proceso.

Varios textos¹⁰⁵ que narran la historia del diseño consideran la artesanía como sus inicios, y aunque se trate de deshacer esta relación, debido tal vez al contexto de desarrollo que implica la palabra “industrial”, contrario al contexto tradicionalista que comúnmente se le ha dado a la artesanía, existen varios ejemplos de que el reencuentro de estas dos actividades ha traído buenos resultados.

¹⁰² Löbach, Bernd. “Diseño Industrial”, op cit. Pág. 35

¹⁰³ Maldonado, Tomás. “El Diseño Industrial Reconsiderado”, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1993. Pág. 75

¹⁰⁴ Quiñones, Ana. “Artesanía y Diseño en Colombia”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*. Pág. 82

¹⁰⁵ Heskett, John. “Breve historia del diseño industrial”; Löbach, Bernd. “Diseño Industrial”; Lazo, Mario. “Diseño industrial”; Quarante, Danielle. “Diseño Industrial”; Bürdek, Bernhard. “Diseño: Historia teoría y práctica del Diseño industrial”



4.5.1. Diseño artesanal

Aunque no existe una definición exacta, se puede decir que el propósito del diseño artesanal es utilizar las capacidades competitivas del diseño para desarrollar el potencial cultural que tiene la artesanía. La idea nace desde la visión del diseño social, los proyectos, planteados siempre con el fin de beneficiar a una comunidad o grupo de artesanos, tienen entre sus objetivos: conservar y rescatar la identidad cultural, impulsar una revalorización de los productos artesanales, entre otros.

Los aportes que genera el diseñador se dan a lo largo de todo el proceso, tanto en la parte creativa como en la parte productiva, e inclusive se habla de un “*desarrollo artesanal*”¹⁰⁶, el cual podría ser equivalente al “*desarrollo de producto*”.

Los motivos formales hacen referencia a la cultura de donde proviene el objeto. En esta etapa creativa las ideas del artesano y del diseñador deben verse reflejadas en un producto que mantenga un equilibrio entre lo tradicional y la innovación.

El trabajo del diseñador generalmente está enfocado a la propuesta formal del objeto, pero también puede darse en la implementación de mejoras en el ambiente laboral, optimizando las condiciones de la estación de trabajo como iluminación, posturas, esfuerzos. Además se pueden realizar sugerencias en cuanto a la optimización de material, materiales nuevos, o cambios en la utilización de procedimientos para hacer eficiente la producción, siempre tomando en cuenta el carácter de artesanal.¹⁰⁷ Del mismo modo el diseñador puede involucrarse en el diseño de empaques y embalaje.

El diseño artesanal debe apuntar a que los artesanos continúen su labor prospera, sin dependencia¹⁰⁸, es decir, que la experiencia del trabajo conjunto entre diseño y artesanía enriquezca al artesano para aplicar en sus próximas creaciones lo aprendido, sin que sea necesaria la continua presencia del diseñador.

4.5.1.1. Breve historia del diseño artesanal en Latinoamérica

Las primeras iniciativas de diseño artesanal nacen alrededor de 1960¹⁰⁹ como respuesta a un sector artesanal falto de competitividad y con el fin de mejorar la calidad de vida de los artesanos. México y Colombia fueron los pioneros en Latinoamérica y han sido los países que más han desarrollado esta visión del diseño, han realizando varios proyectos

¹⁰⁶ FONART. “¿Qué es el diseño artesanal?”. Internet. http://foro.artesanos.org.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=79&Itemid=95. Acceso: 30 julio 2011

¹⁰⁷ Castro, Darío. “Diseño industrial y artesanía”. *op.cit.* Pág. 30

¹⁰⁸ Cabrera, Paola. “Reflexiones sobre el diseño para comunidades artesanales competitivas”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 6ta entrega, noviembre 2006, Pág. 23

¹⁰⁹ Schultz, Fernando. “Diseño Artesanal”, *op.cit.* Pág. 310



y eventos con la finalidad de promover la cooperación entre el diseño y artesanía. Poco tiempo después, en el resto de Latinoamérica nacen proyectos similares. En el caso de Ecuador estuvieron encabezados por el CIDAP (Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares), que eligió como sede la ciudad de Cuenca-Ecuador. El CIDAP realizaba encuentros internacionales entre grupos de artesanos y diseñadores con el fin de reconocer “la importancia que el diseño tenía en la adecuación de la producción artesanal al mundo contemporáneo”¹¹⁰.

Las experiencias de México y Colombia han sido las más representativas en este ámbito, y se debe tomar en cuenta que en ambos casos ha habido un apoyo continuo del estado y que, en la actualidad, están involucrando a la artesanía en las actividades académicas de sus universidades.

4.5.1.2. Diseño artesanal y sostenibilidad

Partiendo del concepto propuesto en el Informe Brundtland¹¹¹ “el desarrollo sostenible es aquel que satisface las necesidades de las generaciones presentes sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras para satisfacer las suyas propias”, se puede decir que la artesanía se enfrenta a este tema desde algunos aspectos. Desde el punto de vista ambiental, el diseño artesanal debe asumir este principio aplicando un buen manejo de los recursos que se tomarán del entorno natural en el que se desarrollará el proyecto. A pesar de que generalmente el concepto de sostenibilidad es aplicado solamente en el sentido ambiental, Paola Cabrera¹¹² propone una visión más amplia de este concepto dentro del diseño artesanal.

Sostenibilidad del patrimonio cultural

La perspectiva planteada por Cabrera, concibe a las artesanías como vehículos de patrimonio cultural, por ende “capacitados” para generar identidad. Sostiene que el diseñador debe valorar y respetar el conocimiento que involucra el oficio artesanal, en la manera de como se transmite, y quien lo transmite. En otras palabras:

Intervenciones del diseño sostenibles en el ámbito artesanal son intervenciones que satisfacen las necesidades de las comunidades artesanales en el presente sin comprometer la capacidad de esas comunidades para satisfacer sus propias necesidades en el futuro.

¹¹⁰ Soto Soria, Alfonso. “La declaración de Cuenca y el Diseño Artesanal”. *Revista Artesanías de América*, N° 70. Pág. 123

¹¹¹ Torre-Marín, Gemma. “Desarrollo Sostenible”. Barcelona, Ediciones UPC, 2005. Pág. 76

¹¹² Cabrera, Paola. “Reflexiones sobre el diseño para comunidades artesanales competitivas”. *op.cit.* Pág.18



Ya que el diseño artesanal es uno de los campos de acción del diseño de productos, también influyen en éste los factores ambiental, económico y social. Por esta razón, y con la finalidad de mantener coherencia con lo propuesto en los capítulos anteriores, se analizará la influencia de estos factores en la artesanía.

4.5.2. Análisis de la artesanía según los factores que influyen en el diseño de productos

4.5.2.1. Factor Ambiental

Es importante reconocer que “las actividades artesanas manipulan fundamentalmente las materias primas propias de cada país no haciendo uso, por lo general, de importaciones de otros materiales”¹¹³ y que, para manipular estas materias primas, el costo energético es bajo y el riesgo de contaminación es mínimo. A pesar de esto, es importante que se tome en cuenta lo referente a la sostenibilidad de los recursos que ya se mencionó anteriormente. Además, por lo general, los artesanos toman materia prima de su entorno inmediato, lo cual reduce la contaminación por el transporte de la misma.

Una vez que el objeto pierde su vida útil, los desechos generados por la artesanía se degradan fácilmente, gracias a que la mayor parte de los materiales utilizados para su construcción son naturales, por lo que no dejan mayor huella ecológica. Sin embargo, hay procesos que pueden afectar tanto al ambiente como al artesano como la curtiembre del cuero o la cerámica pintada con plomo.

4.5.2.2. Factor Económico

La artesanía es parte del aparato productivo de países en vías de desarrollo, es un componente de la productividad importante desde el punto de vista económico social y cultural¹¹⁴.

Debido a lo mencionado en el factor ambiental, la inversión en materiales es mínima y los recursos energéticos utilizados en el proceso tampoco constituyen un gasto importante. Sin embargo, se pueden generar algunos gastos por concepto de transporte, ya que por estar generalmente en zonas rurales, los artesanos deben movilizarse hacia a las ciudades para vender el producto.

En el análisis realizado en el capítulo anterior acerca del factor económico se mencionó la importancia que tiene el mercado dentro de este factor, tanto como medio de intercambio económico, como fuente generadora de información sobre las necesidades y

¹¹³ Laorden, C., *et.al.* “La artesanía en la sociedad actual”. Barcelona, Salvat Editores, 1982. Pág. 14

¹¹⁴ Castro, Darío. “Diseño industrial y artesanía”. *op.cit.* Pág. 30



tendencias del usuario. Dentro de las artesanías, si bien se busca que el objeto mantenga una relación formal con la cultura a la que pertenece, es importante tener en cuenta esta información que proporciona el mercado con la finalidad de llegar al usuario.

4.5.2.3. Factor Social

Como se ha manifestado a lo largo de todo este capítulo, la artesanía es una expresión cultural de una sociedad, por lo cual se puede afirmar que en la artesanía se evidencia, más que en cualquier otro objeto, la influencia del factor social. Pero la artesanía, no solo nace de la cultura, si no que la fortalece.

Existen otros beneficios sociales que se generan con el desarrollo artesanal, como la posibilidad de evitar la migración de las áreas rurales hacia la ciudad, además de su carácter de actividad complementaria y doméstica en el medio rural, su aporte a otras actividades laborales como el turismo y, finalmente, el mencionado por Paola Cabrera, que indica que la artesanía es un vehículo “capacitado” para generar identidad.

Gran parte de las razones que impulsan el desarrollo del diseño artesanal parten de la idea de brindar soluciones acordes a la problemática de cada país. Al igual que en otros países de Latinoamérica, en el Ecuador los problemas que existen no son solamente de carácter económico; problemas como la discriminación, la violencia, el desempleo, la corrupción, la migración pueden ser combatidos fortaleciendo la identidad cultural.

4.5.2.4. Beneficiarios en el diseño artesanal

Como ya se señaló, a lo largo del proceso de diseño existen diferentes actores que se involucran con el objeto y a los cuales el diseñador consciente debe procurar beneficiar. En el caso del diseño artesanal, es claro que uno de los principales beneficiarios es el artesano, el cual deberá verse beneficiado por el objeto artesanal, en forma económica, a través de mejores ingresos, en forma ambiental, a través de un manejo consciente de los recursos, y en forma social a través de la revalorización de sus elementos culturales. Eso no quiere decir que el usuario final quede en segundo plano, ya que gran parte del beneficio que se dé al artesano depende de la aceptación que se tenga del objeto.

4.5.3. Clasificación de las artesanías desde la mirada del diseño

A continuación se proponen dos clasificaciones que analizan desde la perspectiva del diseño algunas formas de artesanía:



Eduardo Barroso Neto¹¹⁵, propone una clasificación que él describe como una pirámide, en la cual “cada producto, de acuerdo a su origen y naturaleza, pertenece a una determinada categoría; ésta definirá el tipo de apoyo que se necesita.”

Barroso comenta que lo propuesto en su cuadro no pretende establecer límites rígidos para la actuación del diseñador, sino que está enfocado a concientizar acerca de los parámetros éticos que se deben considerar al momento de introducir el diseño en el quehacer artesanal.

Primer nivel: nicho de mercado reducido y de alto poder adquisitivo, son productos exclusivos, piezas únicas y de producción limitada, a veces se los considera arquetipos que serán tomados como modelos para los futuros artesanos. En este primer nivel, cuanto menos intervención externa exista, mejor.

Segundo Nivel: son productos tradicionales o indígenas, artesanías de fuerte contenido étnico. Realizado a través de procesos de tradicionales, heredados de padres a hijos, de maestros a aprendices. Enseñan parte de la historia y de la trayectoria del grupo social que la produce. La intervención debe agregar valor sin alterar la esencia original de los productos es necesario respetar las características del proceso de producción y preservar los principales elementos de referencia cultural. De esta forma, el proceso de rediseño debe hacerse en conjunto con el artesano.

Tercer Nivel: artesanía contemporánea, urbana, producida por individuos con una base cultural y tecnológica más amplia. Su valor comercial está, en gran medida, determinado por el equilibrio entre su significado (referentes estéticos y culturales) y el valor de uso. Las intervenciones pueden ser totales y radicales porque en este nivel en general, la principal motivación del artesano es la ganancia económica, es un aspirante a empresario.

Cuarto nivel: “artesanía efímera” (término utilizado por Claudio Malo, para referirse a este tipo de artesanías)¹¹⁶, productos típicos de una determinada región, tales como: dulces, compotas, jaleas, vinos, licores, aguardiente, frutas secas o procesadas, flores deshidratadas, esencias, etc. Junto con la artesanía tradicional pueden formar una mezcla de productos, apoyándose mutuamente. Esta clasificación abarca productos de consumo y no de uso, por lo cual los aportes del diseño se dan en la realización de empaques, etiquetas, rótulos y

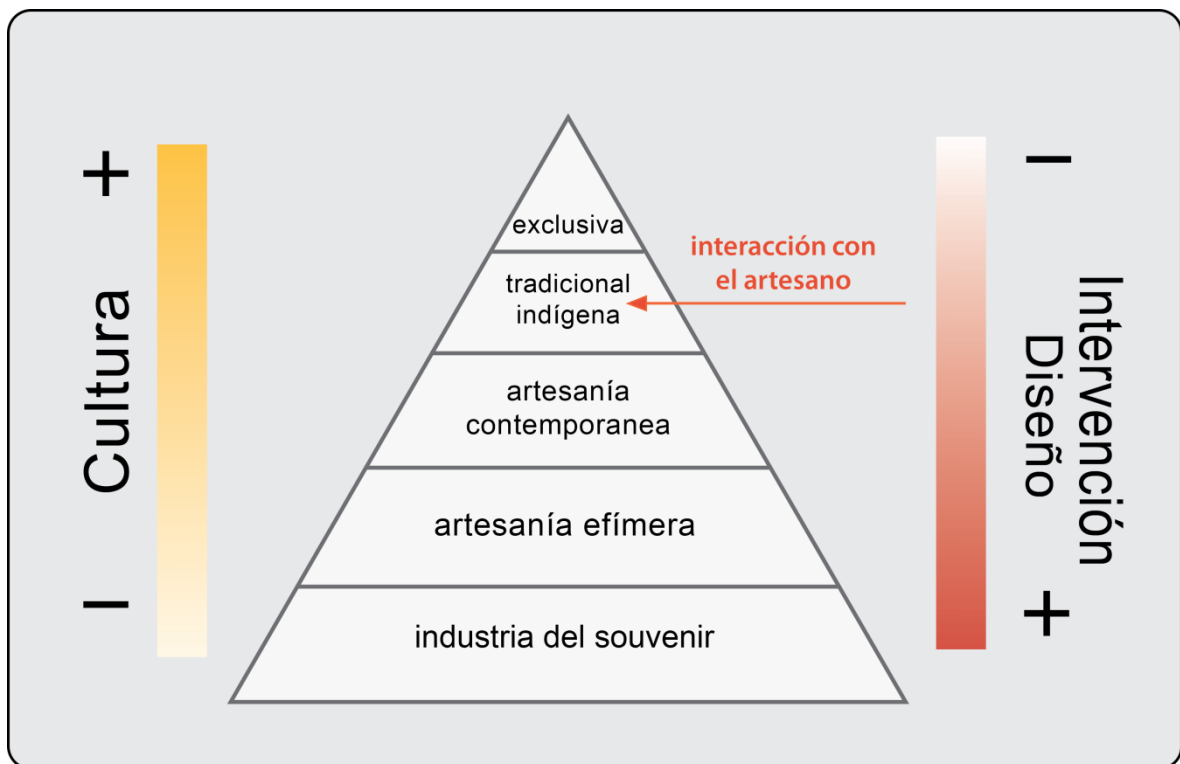
¹¹⁵ Barroso Neto, Eduardo. “Diseño y Artesanía- límites de intervención”. Internet. www.mexicandesign.com/revista/disyart.htm. Acceso 1 agosto 2011

¹¹⁶ Malo, Claudio. “Arte y Cultura Popular”, *op.cit.* Pág. 160



campañas publicitarias. Otro apoyo importante en este segmento está relacionado a optimizar y modernizar los procesos de producción.

Quinto nivel: artesanía de producción a gran escala, la industria del “souvenir” (del francés *souvenir*: ‘objeto que sirve como recuerdo de la visita a un lugar’)¹¹⁷ y recuerdos, productos banales, de bajo costo y grandes volúmenes, que vulgarizan elementos típicos de la cultura. No traen ningún beneficio a la región. Lo que se puede rescatar de este tipo de artesanía, cuando es producida en la región, es la posibilidad de emplear a una cantidad considerada de mano de obra con baja instrucción, y que encuentra en este tipo de producción una oportunidad de trabajo.



Cuadro 4.5. Pirámide de Barroso

Autor: Gabriel Barreto, basado en el texto de Eduardo Barroso Neto.

¹¹⁷ Wikipedia. “Souvenir”. <http://es.wikipedia.org>. Internet. Acceso: 1 agosto 2011



Desde otra perspectiva, Paola Cabrera¹¹⁸ realiza una clasificación en la que señala tres formas en las que el diseño se vincula a la artesanía. En esta clasificación propone un ideal, hacia donde debería apuntar el diseño artesanal competitivo.

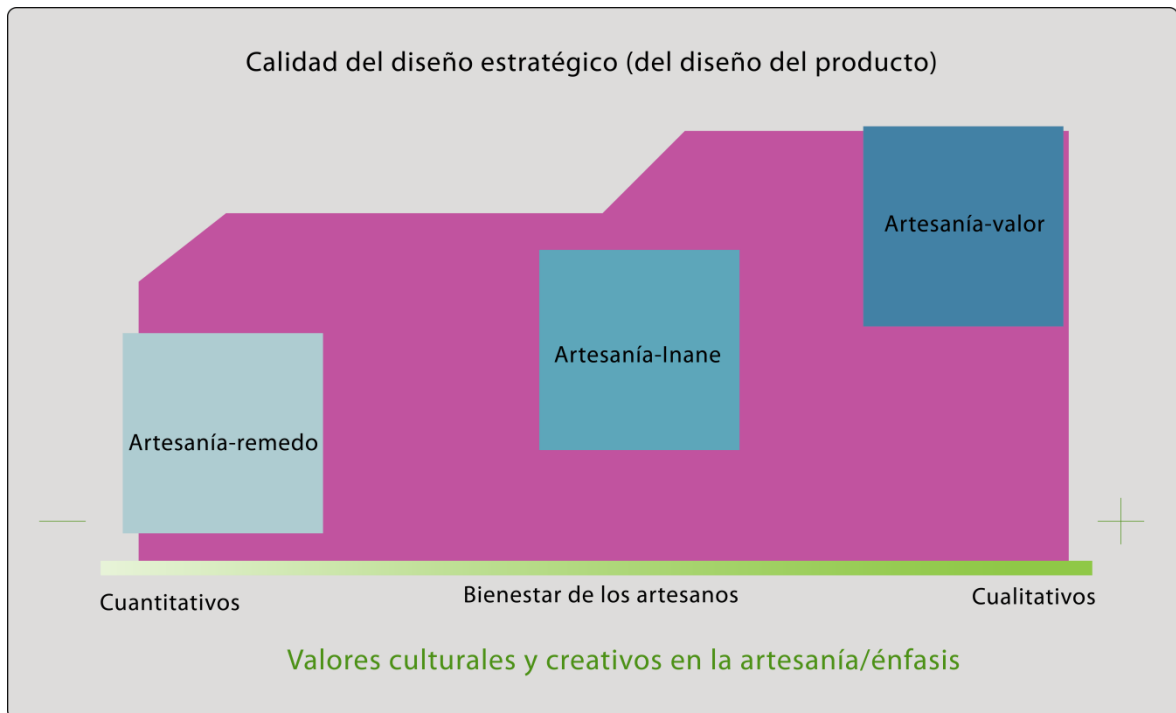
Las tres formas de vinculación con la artesanía que ella plantea son:

Artesanía-Valor: el ideal, le da bienestar *cualitativo* al artesano, y reconoce sus valores creativos y culturales. Para lograrlo, es necesaria la participación activa del artesano y el diseñador a lo largo de todo el proceso, que la relación diseñador/artesano inicie de una “simetría de la ignorancia” para llegar a una “comprensión compartida” y conseguir el aprendizaje mutuo.

Artesanía-Inane: el diseñador impone sus diseños, en este enfoque generalmente se olvida la participación de los artesanos en los procesos creativos. La autora considera esta artesanía como “trunca”, ya que carece del aporte esencial del artesano.

Artesanía-Remedo: toman en cuenta sólo un bienestar cuantitativo y desconocen deliberadamente los valores de todo y todos los implicados. Los ejemplos típicos de este tipo de artesanía, los podemos encontrar en las “industrias de galpón” en donde el diseñador emula un estilo “artesanal” o “manual”, para que sean elaborados por trabajadores que son obreros y no artesanos. La autora comenta que este tipo de artesanías generalmente se justifican por la necesidad de generar ingresos, pero que no llegan a ser sostenibles ni siquiera a un nivel económico, ya que generalmente estas iniciativas imponen condiciones laborales injustas que pueden vincularse a la maquiladora.

¹¹⁸ Cabrera, Paola. “Reflexiones sobre el diseño para comunidades artesanales competitivas”. *op.cit.* Pág.20



Cuadro 4.6. Aproximación desde el diseño a la artesanía y el desarrollo y tipos de productos resultantes.

Autora: Paola Cabrera

4.5.3.1. Reflexiones del análisis comparativo entre las clasificaciones de Barroso y Cabrera

La clasificación propuesta por Barroso muestra una clara intención de evitar que se altere de algún modo la forma de vida de las comunidades artesanales, en especial de las que realizan artesanía tradicional e indígena, debido a que estas, por estar apartadas de las ciudades y su modo de vida moderno, conservan con mayor “pureza” (menor influencias endógena) sus manifestaciones culturales. La intención de Barroso es totalmente válida, más aún si se considera que en aquella “pureza” se encuentran las raíces de nuestras culturas, pero también es necesario reflexionar que muchas veces esos grupos sociales apartados, son los más afectados por los problemas del país.

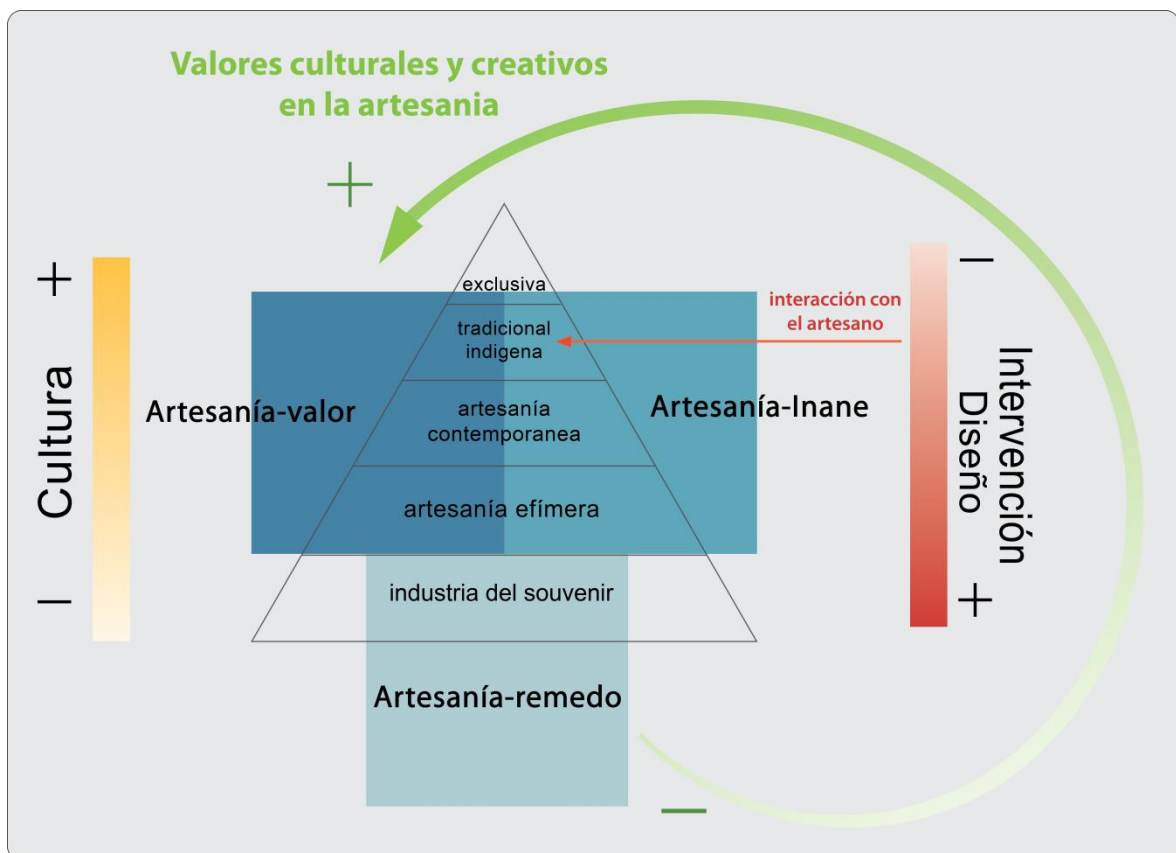
Barroso, al igual que Cabrera, colocan en el nivel más bajo a lo que, según la visión de este trabajo, no se considera como artesanía, ya que no conserva ningún valor cultural. Los dos autores consideran que en este nivel, los beneficios son solamente del tipo económico. En este punto, cabe recalcar la reflexión propuesta por Cabrera acerca de que este tipo de iniciativas no son en ningún modo sostenibles, ya que generalmente imponen condiciones laborales injustas.



Cabrera considera que lo óptimo en un proyecto que involucre diseño y artesanía, es que se realice un trabajo conjunto entre diseñador y artesano, mientras que Barroso solo resalta este carácter de trabajo conjunto en el nivel de las artesanías indígenas y tradicionales. Por otro lado, los dos coinciden que en este tipo de artesanías, el objeto debe conservar los valores culturales del artesano.

Barroso comenta en el texto que, en su clasificación, cuanto más se sube en dirección al vértice de la pirámide, mayor es el valor cultural de los productos y la intervención del diseño industrial debe ser menor. Sin embargo, en ningún momento menciona la existencia de un “diseño artesanal”. Esto tal vez se debe a dos motivos: que el texto de Barroso fue realizado varios años antes que el de Cabrera o que, como se señala en algunos textos antes mencionados, la experiencia de los países a los que pertenecen los autores Barroso (Brasil) y Cabrera (Colombia) tienen una marcada diferencia en este ámbito.

Las dos clasificaciones constituyen un aporte a este trabajo, por lo cual, se presenta un tercer cuadro en el que se conjugan las ideas de los dos autores.



Cuadro 4.7: Cuadro Barroso-Cabrera

Autor: Gabriel Barreto, basado en los textos de Barroso y Cabrera.



Basándose en este tercer cuadro, que pretende recoger lo más relevante para este trabajo de lo propuesto por Cabrera y Barroso, reflexionando acerca de los temas analizados hasta el momento, y tomando en cuenta que uno de los objetivos planteados en este proyecto es realizar objetos artesanales que demuestren los valores culturales de quien los realiza a través de un modelo participativo, se considera apropiado que el proyecto se encamine hacia el ideal, de lograr una *artesanía-valor*.

Como se puede apreciar en el cuadro 4.7 la artesanía-valor tiene una alta carga cultural y creativa, por otro lado, tanto Barroso como Cabrera sugieren que la intervención con diseño en este tipo de artesanía debe darse a través del aporte equitativo entre diseñador y artesano. Para lograr este objetivo es necesario recurrir a un método que sea capaz de canalizar las capacidades creativas de todos los actores involucrados en el proyecto, por esta razón se ha escogido trabajar bajo el concepto de la participación.

4.6. Diseño participativo

4.6.1. El concepto de participación

El problema decisivo está en la participación continua de la mayoría de los actores sociales en las definiciones -siempre revisables- de la sociedad; reconocerlo significa subrayar la necesidad de su presencia en aquellos lugares de la sociedad en los que se toman las decisiones que la determinan y en los que nacen los elementos de su significado.

Balandier

Esta frase hace referencia a la importancia de la involucración de los individuos en sus procesos sociales, es así como realmente se pueden generar cambios valiosos que mantengan a la sociedad en un desarrollo constante, tomando decisiones y siendo conscientes de hacia dónde se dirigen. El objetivo de la participación es lograr un empoderamiento de la sociedad para que ésta logre promover sus intereses, sin esperar a ser atendida sino generando propuestas que nazcan desde sus realidades.

La participación es una forma de tomar decisiones en la que se involucran activamente todos los afectados por cada decisión. En la actualidad, el concepto de participación debe formar parte de los procesos de la sociedad, con la finalidad de que ésta sea la que proponga las soluciones a sus problemas. Es por esto que se habla de una participación ciudadana, pero para que esta participación se haga efectiva es necesario que el



gobierno proporcione medios para que un ciudadano pueda dar su opinión y canalice las acciones para que las personas sean parte de un cambio efectivo.

Aunque la participación es un derecho de la sociedad, debe convertirse en un deber, ya que el Estado sería incapaz de resolver problemas como la salud o la educación si la ciudadanía no colabora¹¹⁹

Una característica relevante para este trabajo de fin de carrera es lo que Santiago Ortiz menciona acerca de la participación y su relación con la identidad: “reconocer las identidades y las diferencias implica también el reconocimiento de la participación, pues constituye un vehículo imprescindible para que los diversos grupos sociales afirmen su identidad”¹²⁰. El hecho de que un grupo social, participe en los diferentes procesos de su sociedad implica una valoración de sí misma, y consecuentemente una intención de fortalecer su identidad.

Esperanza Gonzales Rodríguez, define la participación como “un proceso social que genera la interacción o relacionamientos de diferentes actores (individuales o colectivos) en la definición de su destino colectivo”¹²¹, lo que quiere decir que la participación exige que los grupos sociales se organicen, concreten sus objetivos, y planifiquen la forma de llegar a ellos, para lo cual es necesario que todos los actores estén dispuestos a interactuar entre ellos, a escuchar y opinar, a proponer, en definitiva, como la palabra lo indica, a participar.

Una aplicación interesante de la participación es la planteada por Paulo Freire en los procesos de aprendizaje, él se opone a una relación entre educador-educando, en la que el primero sea el dueño del conocimiento, el que piensa, sabe, decide y habla; mientras que el segundo es todo lo contrario, no piensa, no sabe, no decide, no actúa, solo es un receptor. Freire plantea que el proceso de aprendizaje debe ser mutuo, en el que tanto educador como educando sean partícipes activos del proceso, aprendiendo a través del diálogo.¹²²

¹¹⁹ Ortiz, Santiago. “Participación ciudadana”. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 1998. Pág. 26

¹²⁰ Ortiz, Santiago. “Participación ciudadana”. *op.cit.* Pág. 29

¹²¹ González, Esperanza. “Manual sobre la participación y la gestión local”. Cali, Ediciones Foro Nacional por Colombia, 1995. Pág. 17

¹²² Freire, Paulo. “Pedagogía del oprimido”. Montevideo, Tierra Nueva, 1970. Pág. 69



4.6.1.1 Niveles de participación

Como se puede ver, el concepto de participación puede ser aplicado a distintas áreas de trabajo, sociales, políticas, educativas, creativas, etc. Del mismo modo, se puede hablar de diferentes niveles de participación, según un estudio realizado por la ASOCAM (Plataforma Latinoamericana de Gestión y Riesgo) existen cuatro niveles que se diferencian por el grado de empoderamiento de los actores dentro del proceso¹²³.

Participación nominal

Meramente aparente o cosmética, que se utiliza para legitimar decisiones ya adoptadas anteriormente o para debilitar la acción social. El poder de decisión lo ejercen las élites dirigentes

Participación instrumental

Sirve como herramienta para lograr una mayor eficiencia operativa o administrativa, pero las decisiones continúan concentradas.

Participación consultiva

Que recoge la opinión de la gente, o favorece los procesos informativos, sin embargo se reserva la toma de decisiones a las autoridades.

Participación con poder de decisión,

No se restringe a opinar, proponer o acceder a información, sino que implica resolver directamente o en corresponsabilidad.

Partiendo del análisis hecho anteriormente acerca de la intervención del diseño en la artesanía, se considera que la “Participación con poder de decisión” es el nivel de empoderamiento que se desea para este trabajo, ya que de esta forma se logrará el vínculo de identidad que debe existir en la artesanía-valor.

A continuación se analizará el concepto de participación enfocado desde el diseño y algunas propuestas planteadas por autores con experiencia en este campo.

¹²³ ASOCAM, “Aproximación Metodología a la Sistematización participativa” Pág. 7



4.6.2. Diseño Participativo o Co-diseño

El diseño participativo surgió en la década de 1970 como una reacción a las políticas educativas antes mencionadas que implementaban los gobiernos en sus políticas socio habitacionales, y como alternativa al reduccionismo del problema en sus aspectos técnico-funcional y formal; esto, resultado de los grandes desaciertos entre el diseño planificado y el uso real.¹²⁴

Jorge Montaña¹²⁵, director del diplomado en diseño participativo y gestión de proyectos, define este como “la construcción colectiva, entre diversos actores involucrados, en la que la relación entre diseñador, la interfaz y el usuario es una simbiosis para la creación de un producto”. Montaña argumenta que el diseño participativo, es un aprovechamiento de la capacidad creativa de cada uno de los actores, para él, el diseño que está en las manos de una sola persona, es menos competitivo.

Los procesos de creación colectiva, forman parte de la vida cotidiana de muchas personas aunque éstas no lo noten. El internet, está lleno de ejemplos de este tipo, a partir de la implantación de la “web 2.0”¹²⁶, la cual permite la interacción, y en donde la información no va en forma unidireccional si no que en múltiples direcciones, es que empiezan a nacer iniciativas como facebook, youtube, flick, wikipedia, etc. La información de estos sitios web es generada por los usuarios y no por el dueño del sitio, las interfaces son creadas a partir de las necesidades del usuario, toda información es compartida, de libre acceso, y esto provoca una infinidad de puntos de vista y de opciones a escoger. Al igual que lo propuesto por Freire acerca de las dinámicas de los procesos educativos, el éxito de la web 2.0 está en la interactividad, no sólo se recibe la información, sino que se tiene la posibilidad de generarla; no solo uno lee, sino que uno es leído; no solo uno escucha, sino que uno es escuchado.

La participación nace como una necesidad de encontrar más puntos de vista para plantear la solución. A lo largo del proceso de diseño, más de una persona se ve involucrada con el objeto y, como se dijo anteriormente, este objeto debería beneficiar a cada una de estas personas. Entonces, lo ideal sería “crear y hacer posibles las complejas interrelaciones que ligan el producto con su cliente, sus productores y diseñadores”¹²⁷ y, consecuentemente, beneficiarlos.

¹²⁴ Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. www.revista-mm.com. Acceso: 3 agosto 2011

¹²⁵ Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. *op.cit.*

¹²⁶ Wikipedia. “Web 2.0”. <http://es.wikipedia.org>. Internet. Acceso: 1 agosto 2011

¹²⁷ Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 4ta entrega, noviembre 2004, Pág. 34



Es una metodología de trabajo horizontal y abierto, no lineal, ni cerrado. El equipo de trabajo de diseño participativo, está constituido por diferentes personas de una empresa u organización, que dejan de lado el pensamiento estricto de que el proceso de diseño debe estar en manos de un solo individuo -sea este profesional o simplemente «el creativo» de la empresa- encargado de hacer nuevos productos o incluso, en el proceso de copia, incrementada a partir de revistas disponibles.¹²⁸

Se pueden plantear varios niveles de participación, desde los más bajos, en donde los aportes son solamente opiniones, otros como los que hacen partícipes de la creación solamente a ciertos actores como el usuario final, el cliente o el productor, hasta los que toman en cuenta a todos los posibles involucrados en la creación con el objeto. Este último es el que plantea Montaña, y es el que se ha utilizado para la realización de este trabajo.

4.6.2.1. Elementos necesarios para implementar el diseño participativo

En las experiencias de implementación de diseño participativo realizadas por Montaña¹²⁹, todos los individuos que forman parte de la empresa son partícipes a lo largo del proceso de creación del producto, desde el jefe, quien generalmente se encarga de decidir si el diseño se produce o no, hasta el obrero que no toma ninguna decisión en la empresa. Todos estos actores se involucran en la construcción del nuevo diseño, partiendo desde la premisa de que todos deben participar activamente en esta creación, para esto, Montaña plantea ciertos elementos necesarios para lograr un proceso adecuado de diseño participativo:

- **Participación activa**
Esta es la esencia del proyecto, si los actores no están dispuestos a participar sería imposible realizarla.
- **Compromiso**
Los actores, al igual que el diseñador, deben comprometerse con el proyecto para aportar con éste hasta el final.
- **Tolerancia**
Todas las ideas son bienvenidas, y de la misma forma se debe aceptar lo que el grupo en consenso decida.
- **Buena comunicación (lenguaje)**
Se refiere al hecho de mantener un lenguaje que todos puedan entender, los términos técnicos generalmente no son comprendidos por todos.

¹²⁸ Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *op. cit.*

¹²⁹ Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. www.disenoparticipativo.com. Acceso: 3 agosto 2011



“Por ejemplo, no se trata de bocetar para uno mismo sino de bocetar para el otro y con el otro”¹³⁰, de igual forma se debe incentivar a generar más formas de expresión, no todos los participantes tiene habilidades gráficas, pero pueden encontrar otras formas de expresarse.

- **Respeto**

Factor importante en cualquier actividad humana, más aun si se van a generar diálogos o discusiones.

- **Confianza**

Generar un ambiente de confianza en el que los actores se sientan cómodos para opinar libremente. Para esto se debe aclarar a los participantes que dentro del proceso no existen jefes, ni jerarquías.

- **Libre acceso a la información**

La transparencia en todos los procesos ayuda a crear el ambiente de confianza.

- **Objetivos claros**

Las metas que se planteen deben quedar entendidas por todos, además el diseñador no debe imponer la meta, sino que se la debe definir en consenso.

4.6.2.2. El diseñador en el diseño participativo

Generalmente, el diseñador de una empresa puede sentir cierta jerarquía en las relaciones existentes con el resto de personas de la empresa, tal vez por el hecho de que está en sus manos definir los productos. Sin embargo, las buenas ideas no son su privilegio y ellas pueden surgir de humildes operarios o de empresarios creativos que conocen integralmente su negocio. Por ésta y algunas otras razones, tanto Montaña como Botero, plantean ciertas cualidades que debe tener un diseñador que pretenda implementar el diseño participativo:

- “El diseñador es una figura articuladora de la increíble creatividad que ya existe en las personas y que aprovecha, además, la inmensa cantidad de información que tienen”¹³¹
- El diseñador debe funcionar como facilitador, facilitando la información disponible hacia un diseño adecuado.
- Debe lograr sintetizar todos los esfuerzos del proceso en el producto.

¹³⁰ Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *op. cit.* Pág.37

¹³¹ Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *op. cit.* Pág.34



- El diseñador debe tener claro que éste es un proceso de aprendizaje mutuo, que parte de la “simetría de la ignorancia” hacia la “comprensión compartida”. Esta comprensión compartida, será el resultado del dialogo, negociación y consenso para la resolución de los problemas.
- El diseñador, también debe impulsar la opinión, debe motivar a los actores a que participen, pregunten, analicen.

4.6.3. El diseño participativo y la identidad

Cuantas veces no se preguntó por qué productos maravillosamente diseñados finalmente no son aplicados o producidos. Tras muchos años de padecer este problema descubrí que era por falta de sentido de pertenencia del empresario a los proyectos que hacía como diseñador.¹³²

La creación colectiva de un objeto a través procesos participativos trae como consecuencia un sentido de pertenencia por el mismo. Ya que al ver realizado el objeto, los actores pueden ver la influencia que han tenido sobre el mismo.

4.6.4. El diseño participativo y el diseño artesanal

Dentro de lo que se ha analizado acerca de las posibles intervenciones con diseño en la artesanía, quedo definida la necesidad de involucrar a los artesanos en los procesos de diseño. Sin duda, el diseño participativo, nos permite lograr ese objetivo. Además, como resultado del proceso, se dará ese sentido de pertenencia del que ya se ha hablado anteriormente.

El diseño participativo bien logrado también permite que los actores aprendan como se llevó a cabo todo el proceso. De esta manera, podrán volver a utilizarlo sin necesitar del diseñador, creando así artesanos competitivos y autosuficientes.

4.6.5. Modelo de diseño participativo

Para empezar a desarrollar el modelo de diseño participativo es necesario definir que es un modelo. Bolívar Chávez plantea que los modelos en el diseño industrial son:

Las diferentes posturas o posibilidades de diseño que aparecen a partir de la necesidad de dar respuesta a las situaciones de la realidad, como es el caso de la competitividad, la

¹³² Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. <http://jorgemontana.blogspot.com/> Acceso: 3 agosto 2011.



innovación, la productividad, la usabilidad, lo ecológico, lo tecnológico, lo cultural, lo económico, lo social, o la relación entre éstas y a su vez con el entorno. ¹³³

Chávez¹³⁴ también menciona que son necesarios cuatro elementos para el estudio de un modelo y los plantea de la siguiente manera:

Principio

O principios, originadores sobre los cuales se fundamentará el modelo.

Teoría

Concepto o conjunto de conceptos que soportan al principio.

Instrumentación

Conjunto de herramientas, que permiten que se lleve a cabo el modelo.

Aplicación

La manera como se pone en práctica el modelo.

Una vez que ha quedado definido qué es un modelo y cuáles son sus elementos, se revisará el cuadro que Bolívar Chávez propone basándose en el estudio de Andrea Botero que se ha mencionado anteriormente. En este cuadro, se puede apreciar los distintos elementos que posee el modelo de diseño participativo o co-diseño, los cuales se utilizarán para desarrollar y definir el método, técnica y procedimiento que utilizará este TFC.

¹³³ Chávez, Bolívar, “Aproximación a los modelos de diseño industrial”, *op.cit.* Pág. 35

¹³⁴ Chávez, Bolívar, “Aproximación a los modelos de diseño industrial”, *op.cit.* Pág. 33



Diseño participativo o Co-diseño			
PRINCIPIO	El diseñador es también un ente activo en el diseño mismo de "los procesos de diseño" que empoderan o no a más actores a participar en el diseño		
TEORIA	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%; padding: 5px;">Objeto Uso Contexto</td> <td style="padding: 5px;">Botero¹³⁵, plantea que estos tres “lugares de acción” generalmente son analizados desde “la comprensión propia que tiene del diseñador”. En el co-diseño se pretende analizarlos desde “la comprensión que debe tener el diseñador de la comprensión que posee el usuario”, y para esto es necesario lograr un mejor proceso comunicativo, que integre a las partes incluyendo no solo a los usuarios finales como elementos indispensables.</td> </tr> </table>	Objeto Uso Contexto	Botero ¹³⁵ , plantea que estos tres “lugares de acción” generalmente son analizados desde “la comprensión propia que tiene del diseñador”. En el co-diseño se pretende analizarlos desde “la comprensión que debe tener el diseñador de la comprensión que posee el usuario”, y para esto es necesario lograr un mejor proceso comunicativo, que integre a las partes incluyendo no solo a los usuarios finales como elementos indispensables.
Objeto Uso Contexto	Botero ¹³⁵ , plantea que estos tres “lugares de acción” generalmente son analizados desde “la comprensión propia que tiene del diseñador”. En el co-diseño se pretende analizarlos desde “la comprensión que debe tener el diseñador de la comprensión que posee el usuario”, y para esto es necesario lograr un mejor proceso comunicativo, que integre a las partes incluyendo no solo a los usuarios finales como elementos indispensables.		
INSTRUMENTACIÓN	<p>La construcción de escenarios como herramientas de conversación y recurso para la investigación de diseños.</p> <p>La extensión de prototipos y modelos como artefactos de frontera a diversos niveles.</p> <p>La exploración y utilización de narrativas de las mismas personas al idear posibilidades de diseño.</p> <p>El uso de técnicas de proyección para recoger inspiración y facilitar la interpretación.</p> <p>Entender y estudiar las actividades humanas en términos de prácticas propias de diversas comunidades embebidas en sus culturas particulares.</p> <p>Realizar intervenciones responsables que faciliten el desarrollo de nuevas prácticas con la ayuda de nuevos artefactos.</p>		
APLICACIÓN	Industria u otros campos productivos y sociales		

Cuadro 4.8: Modelo de Diseño Participativo o de Co-diseño

Autor: Bolívar Chávez (el texto en azul no pertenece al cuadro original de Chávez)

La información que proporciona este cuadro, sumada a cada una de las ideas analizadas hasta el momento acerca del diseño, la artesanía y la participación, servirán para desarrollar detalladamente el proceso que se seguirá con los artesanos para poder cumplir los objetivos de este TFC. En el siguiente capítulo se muestra la elaboración de cada una de las fases de este proceso.

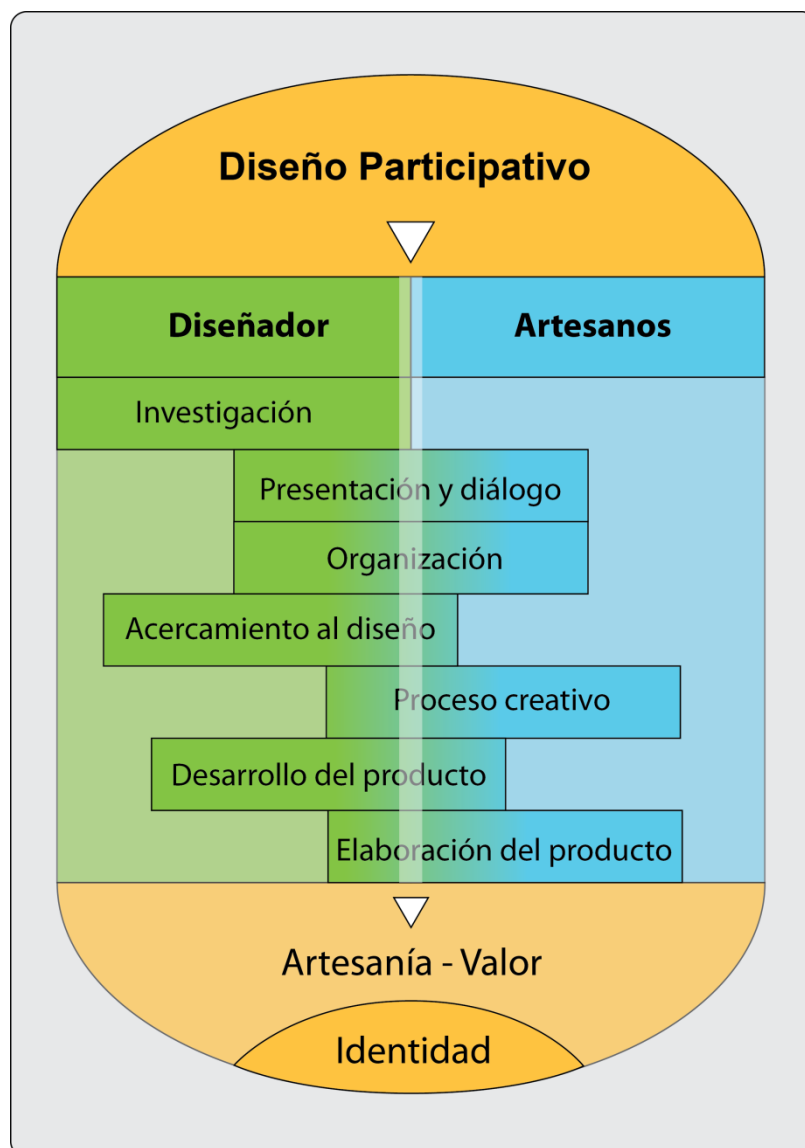
¹³⁵ Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *op. cit.* Pág.36



CAPÍTULO V: MÉTODO, TÉCNICA Y PROCEDIMIENTO

5. 1. Diseño del proceso, según el modelo de diseño participativo

Lo que se propone a continuación podrá ser aplicado en cualquier otro proyecto que desee utilizar el modelo de diseño participativo para la obtención de artesanía- valor, no obstante se debe tomar en cuenta que cada proyecto es único y que por esta razón se deberán ajustar ciertas partes del proceso para cada caso específico.



Cuadro 5.1. Fases Diseño Participativo

Autor: Gabriel Barreto



El cuadro que se muestra más adelante muestra las fases del proceso y el grado de influencia que el diseñador o los artesanos tendrán en cada una de ellas. Aunque es necesaria la participación activa constante de cada uno de los actores a lo largo de todo el proceso, existen fases en las que el diseñador o el artesano deberán influir más para que los resultados sean óptimos. Esto no quiere decir que las decisiones serán tomadas arbitrariamente, por el contrario toda la información deberá ser compartida y evaluada en grupo.

Descripción de las fases:

Investigación:

Se recopila información básica acerca del grupo de personas o la comunidad con que se pretende trabajar como: ubicación, vías de acceso, transporte, tipo de productos que realizan, etc. Debido a que esta información se la obtiene antes del primer encuentro, es probable que no sea precisa pero se aconseja realizar la investigación para tener una idea de lo que comprenderá el proyecto.

Presentación y diálogo:

Sera el primer encuentro con los artesanos. Se realiza una presentación de cada uno de los participantes dentro del proceso, es decir: diseñador(es) y artesano(s). Presentación de la propuesta por parte del diseñador y dialogo entre las partes para saber su aceptación o rechazo y para definir objetivos conjuntos.

Es necesario ser totalmente transparente al momento de plantear la propuesta para no generar falsa expectativas en los artesanos y de esta forma propiciar un ambiente de confianza.

Organización:

Una vez que las partes han quedado de acuerdo, se cuadran los posibles días de trabajo, horarios, etc. Esto ayudará al diseñador a programar los temas que se tratarán en cada encuentro.

Acercamiento al diseño:

Familiarizar a los artesanos con algunos conceptos importantes de diseño como: forma-función, producción, tendencias, etc.

Se debe tomar en cuenta que el artesano puede desconocer gran parte de las palabras técnicas utilizadas comúnmente en esta disciplina, por lo que se



recomienda ser lo más didáctico posible. Por ejemplo, resulta más fácil entender la relación forma –función, que la de uso-significado.

La influencia del diseñador en esta parte del proceso es mayor que la del artesano ya que de él provendrá la información que será compartida

Proceso Creativo (prefiguración):

En esta parte del proceso se generan las ideas y las posibles opciones de objetos.

Para lograrlo, en el modelo participativo propuesto por Jorge Montaña se plantea la realización de un collage, el cual es de mucha ayuda para asegurar que el proceso creativo sea participativo. Sin embargo no se descartan otras opciones siempre y cuando se considere a la participación como eje central.

Para este TFC específicamente, además del collage, se utilizaron otras herramientas didácticas como: graficar las ideas y exponerlas, elaboración de modelos en materiales alternos, simulación de uso e interacción con otros objetos. Todas estas herramientas ayudaron a llevar las ideas de la abstracción a la realidad.

Aunque es importante la influencia del diseñador, se debe recordar que las ideas deben provenir de los artesanos y que el diseñador cumple la función de facilitador para que estas se concreten, por esta razón en el cuadro se plantea una mayor influencia por parte de los artesanos.

Desarrollo del producto

De las ideas obtenidas en el proceso creativo, se analiza y se define conjuntamente las opciones más eficientes. Se realizan las modificaciones necesarias para que el objeto funcione adecuadamente y se estudian los posibles materiales y las técnicas de producción que se utilizarán.

Se realiza los planos técnicos para saber cuáles serán las medidas y proporciones que tendrá cada objeto, ya que esto ayudará a que el proceso constructivo sea más eficiente. La información que contienen los planos es muy útil para saber las medidas y la formas exactas de cada objeto, sin embargo es muy probable que el artesano no sepa asimilar esta información, por esta razón se recomienda canalizarla a través de una explicación con un lenguaje mas familiar y



acompañarlas de otras herramientas representativas. Por ejemplo, puede resultar muy útil la realización de un boceto o render en donde se puedan observar las proporciones que deberá tener el objeto.

La influencia del diseñador en esta parte del proceso es muy importante, ya que desde su perspectiva reconocerá los problemas que presente el objeto y puede planificar las soluciones tomando en cuenta las posibilidades de producción que disponga los artesanos.

Producción

Una vez que el objeto ha quedado definido, se inicia su producción. La influencia del artesano es mayor en esta parte del proceso, ya que éste es quien realizará el objeto, sin embargo, es posible que se presenten algunos problemas que el diseñador puede ayudar a resolver.

A las fases propuestas en el cuadro se podría aumentar otras, como las relacionadas con la comercialización, creación de empaques, etc. todo dependerá de los objetivos planteados para cada proyecto.

De igual forma la instrumentación de cada proyecto, es decir las actividades específicas que se propongan para cada fase, serán planificadas por cada diseñador basándose en las características de cada grupo con que se trabajó. A continuación se muestra el caso de estudio de este TFC.

5.1.1. Caso de estudio - Comunidad de Yunguilla

La información que se expone a continuación se obtuvo a través de una entrevista (ver Anexo 1) con el dirigente de la comunidad.

5.1.1.1. Ubicación

La comunidad de Yunguilla forma parte de la parroquia Calacalí, ubicada al noroccidente de la ciudad de Quito, en la provincia de Pichincha. Para llegar se debe tomar la carretera Calacalí - La Independencia, y a 100 metros del peaje se encuentra un cartel señalando la entrada a la comunidad. Yunguilla forma parte de la Reserva Geo-Botánica Pululahua y posee un ecosistema de transición entre costa y sierra.



Imagen 5.1. Comunidad de Yunguilla

Autor: Gabriel Barreto

5.1.1.2. Organización

La comunidad maneja una organización horizontal siendo la Asamblea la autoridad máxima, sin embargo, para fines legales están representados por un Coordinador General que en la actualidad es Germán Collaguazo.

También existen coordinadores encargados de las diferentes áreas de trabajo, las cuales son:

- Producción de Quesos,
- Producción de Mermeladas
- Cultivo de Orquídeas y Bromelias
- Artesanías
- Tienda Comunitaria
- Turismo Comunitario
- Gestión de Proyectos

El área de artesanías está a cargo de Susana Morales. Los coordinadores son elegidos en la asamblea cada dos años.

5.1.1.3. La artesanía en Yunguilla

La artesanía en Yunguilla tiene una historia relativamente joven. Hace aproximadamente 10 años se formó un grupo de mujeres las cuales, con la ayuda de voluntarios del Cuerpo



de Paz, empezaron a trabajar en la producción de papel reciclado. La comunidad de Yunguilla fue una de las primeras productoras de papel artesanal y, aunque este producto tenía buena acogida en el mercado (especialmente en el mes de diciembre), al cabo de cuatro años la venta disminuyó debido al surgimiento de nuevos productores del mismo producto, lo que ocasionó el abandono de esta labor.

En un intento por mantener viva la actividad artesanal se realizaron pequeños talleres de capacitación en los cuales se invitó a artesanos de otras comunidades cercanas para aprender sus técnicas y utilización de materiales. Un resultado importante obtenido de esta iniciativa fue que aprendieron a trabajar con una fibra extraída de la raíz del Puxe, la cual denominan “vena”. Esta técnica fue enseñada por una persona mayor, originaria de la zona de Calacalí. Lamentablemente este conocimiento no fue transmitido a las siguientes generaciones, por lo cual los nuevos artesanos la desconocen.

De igual forma, con el afán de crear nuevos productos, una voluntaria del Cuerpo de Paz les enseñó a trabajar con arcilla, para lo cual se construyó un torno y un horno para cerámica. Sin embargo, no se tomó en cuenta que el barro proveniente de la zona no posee las características necesarias para ser horneado, por lo cual no se continuó con esta actividad y los equipos quedaron abandonados.

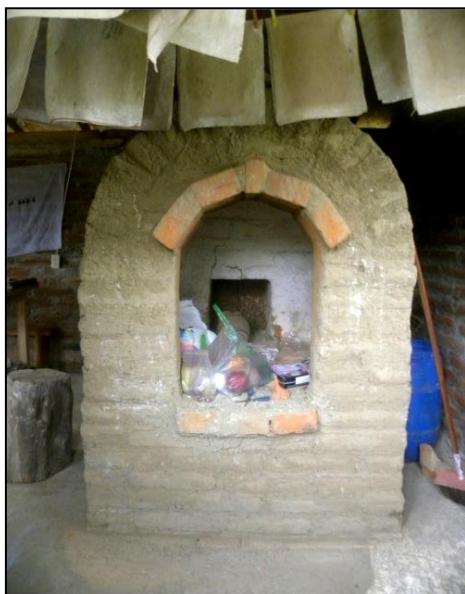


Imagen 5.2. Horno y torno para cerámica

Autor: Gabriel Barreto



En la actualidad, el grupo de artesanos de Yunguilla está formado por 22 mujeres y hombres que se encuentran entre los seis y 32 años de edad, algunos son hijos de las mujeres que formaban parte del anterior grupo de artesanas. Realizan pulseras, collares y aretes en cantidades mínimas, cuyos habituales compradores son estudiantes que llegan de otros sitios a visitar el lugar para conocer el proyecto de turismo comunitario. Su mayor producción es en el mes de noviembre.

Las técnicas utilizadas para la realización de los objetos antes mencionados fueron aprendidas de forma autónoma a través del análisis de otros objetos similares; los materiales que utilizan para su elaboración son: mullos plásticos, ganchos e hilos que compran en las ciudades cercanas. El consumo de materia prima de su entorno es mínimo.



Imagen 5.3. Aretes realizados por artesanos de Yunguilla
Autor: Gabriel Barreto



Datos de los miembros del grupo de artesanos		
Nombre	Edad	Tiempo que llevan realizando artesanías
Daniela Oña	18 años	10 años
María Collaguazo	6 años	1 años
Camila Collaguazo	9 años	2 años
Sonia Chunchu	32 años	4 años
Liliana Avendaño	23 años	2 años
Amanda Heredia	11 años	2 años
Kerly Morales	6 años	1 año
Susana Morales (*)	27 años	4 años
Miranda Collaguazo	4 años	aprendiendo
Isabel Collaguazo	32 años	2 años
Andy Oña	7 años	2 años
Yadira Collaguazo	14 años	2 años
Sofía Collaguazo	11 años	2 años
Eina Morales	9 años	1 año
Lizbeth Morales	11 años	1 año
Estefani Collaguazo	16 años	2 años
Yesenia Morales	13 años	4 años
John Avendaño	16 años	1 año
Brian Alomoto	15 años	1 año
Norma Torres	12 años	2 años
Paola Oña	9 años	1 año
Magdalena Proaño	35 años	4 años

Cuadro 5.2. Participantes en el taller

Autor: Gabriel Barreto

Como podemos ver, la gran mayoría de los artesanos llevan poco tiempo en este oficio y se podría decir que el grupo de artesanos de Yunguilla esta en formación por lo cual se cree que este proyecto será una experiencia que enriquecerá sus conocimientos.

5.1.2. Instrumentación según el modelo de Diseño Participativo

El modelo de diseño participativo tiene entre su instrumentación los siguientes puntos:

- La construcción de escenarios como herramientas de conversación y recurso para la investigación de diseños.



- La extensión de prototipos y modelos como artefactos de frontera a diversos niveles.
- La exploración y utilización de narrativas de las mismas personas al idear posibilidades de diseño.
- El uso de técnicas de proyección para recoger inspiración y facilitar la interpretación.
- Entender y estudiar las actividades humanas en términos de prácticas propias de diversas comunidades embebidas en sus culturas particulares.
- Realizar intervenciones responsables que faciliten el desarrollo de nuevas prácticas con la ayuda de nuevos artefactos.

Bajo estos parámetros y tomando en cuenta los datos obtenidos en la primera visita se propuso un cronograma de actividades. Para esto se utilizó algunas de las actividades propuestas por Jorge Montaña¹³⁶, sin embargo fue necesario desarrollar y ampliar cada una, ya que el autor plantea las actividades pero no especifica cómo realizarlas. Además, debido a la situación particular de la comunidad de Yunguilla fue necesario adaptar algunas de ellas.

Los temas a tratar, las actividades y el orden en que se realizaron las mismas, estuvieron definidas tomando en cuenta cómo debería recibir el artesano la información para comprenderla de mejor manera. Es decir:

- ¿De qué se trata el proyecto?
- ¿Qué es el diseño de productos?
- ¿Cómo puede ayudar el diseño a la artesanía?
- ¿En qué consiste el diseño participativo?

Para la organización del cronograma también fue necesario tomar en cuenta cuestiones logísticas como: transporte, recursos (computadora, proyector, materiales, cámaras), disponibilidad de tiempo, lugar de trabajo, entre otros.

Aunque el cronograma quedó definido en su totalidad desde antes de comenzar el proceso, debido a las cuestiones logísticas antes señaladas, en cada visita se generaron algunos cambios para optimizar la siguiente fase del proceso.

El proceso quedó registrado en informes que se realizaron después de cada visita, estos informes incluyen resultados y conclusiones los cuales se muestran en el subtema *Aplicación*. También se realizó un banco de imágenes y videos que ayudarán a entender cómo se llevó a cabo todo el proyecto.

¹³⁶ Montaña, Jorge. “Diseño participativo”. Internet. www.slideshare.net/rldiseno/diseo-participativo-7771435. Acceso 5 agosto 2011



5.1.3. Temas a tratar y actividades

5.1.3.1. Explicación y organización

- Explicar en qué consiste el tema del TFC, y cómo se va a actuar (Diseño Participativo).
- Encontrar un ámbito en el que se actuará con el producto.
- Definir los objetos a realizarse.
- Analizar cuáles son los requerimientos formales estructurales que deben tener esos productos para cumplir con su función.
- Coordinar horarios de trabajo.

5.1.3.2. Proceso Creativo

- Realizar un collage.
- Elegir forma matriz dentro del collage.
- Analizar las “formas matriz” y definir que objetos se realizará.
- Representar gráficamente los objetos.
- Realizar modelos de los objetos. En la realización de los modelos se deberá tomar en cuenta ciertos parámetros :
 - Ergonomía
 - Estructura y resistencia
 - Eficiencia Funcional
- Definir materiales con los que se realizaran los objetos

A continuación se muestran dos cronogramas similares, no obstante en el 1ero, titulado “*Cronograma inicial*”, se indican las actividades como se planificaron antes de las visitas, mientras que en el 2do, titulado “*Aplicación*”, se enlistan las actividades tales como se llevaron a cabo, incluyendo los cambios que se realizaron durante la marcha. Finalmente se muestra un cuadro comparativo del cronograma inicial y el cronograma final y las modificaciones realizadas.

5.1.3.3. Cronograma inicial

Primera visita

- Encuentro con el dirigente de la comunidad y presentación de la propuesta.
- Reconocimiento de la ubicación y forma de acceso al lugar.



- Realización de una entrevista para recoger datos generales de la comunidad y de los artesanos.

Segunda visita

El primer encuentro con los artesanos debe ser destinado a tratar los siguientes temas (tiempo estimado: dos horas):

- Presentación:
 - Quién soy
 - Explicación breve de mi TFC
 - Por qué he decidido trabajar con artesanías
 - Por qué he decidido trabajar con esa comunidad
 - Presentación de cada artesano:
 - Quién es cada uno
 - Qué es lo que más les gusta de Yunguilla
 - Por qué son artesanos
 - Cómo ven ellos la propuesta
 - Presentación de las artesanías que realizan y los materiales que usan (muestras)
 - Problemas que encuentran los artesanos en la artesanía en general
- Explicación general acerca del Diseño de Productos:
 - Cuál es su importancia
 - Mostrar ejemplos
 - Mostrar ejemplo de aplicación de diseño en artesanía
- Explicación del Diseño Participativo:
 - En qué consiste
 - Por qué lo utilizaremos
 - Cómo será el proceso
 - Cuál será nuestro resultado

Organización Cronológica:

- El tiempo que nos tomará todo el proceso
- Cuadrar fechas y horarios para realizarlo

Tercera visita

Salida a fotografiar el entorno (tiempo estimado: dos a tres horas):



- Explicación del para qué necesitaremos las fotos, de cómo nos van a servir en el proceso creativo y cómo influirá esto en el objeto.
- Separación en grupos y asignación de cámaras a cada grupo.
- Breve explicación de cómo funcionan las cámaras (si es que lo necesitan).
- Salida a tomar fotos.

Cuarta visita

Definir qué tipos de objetos se realizará (tiempo estimado: 45 min):

- Explicar por qué es necesario definir un ámbito específico (casa, oficina, artículos personales, etc.).
- Definir un ámbito en el que se actuará con el producto, tomando en cuenta los consumidores, de las artesanías en general y de sus artesanías específicamente.
- Enlistar cuáles son los productos que podrían entrar en esta categoría (mínimo 20).

Proceso Creativo (tiempo estimado: dos a tres horas):

Collage

- Seleccionar recortes de revistas, fotografías del entorno de los artesanos, dibujos, símbolos y cualquier tipo de material que podría aportar a enriquecer el trabajo. Jorge Montaña señala que los colores y formas que se observan en las revistas ayudan a vincular al artesano con las tendencias del mercado, pero recomienda que no se debe mostrar revistas de diseño, ya que la influencia puede ser muy fuerte.
- Realizar con los artesanos un collage o composición con todo el material gráfico recogido.
- Darle un nombre (concepto) al collage.
- Encontrar dentro del collage, a través de la abstracción, varias (mínimo veinte) formas específicas que llamen la atención de los artesanos y que representen de mejor manera el concepto (formas matriz).
- Estudiar todas las formas obtenidas, definir cuáles están más familiarizadas entre sí (en cuanto a forma, color, textura, etc.). Mínimo diez por cada grupo.

Creación del producto

Análisis de requerimientos técnico-estructurales:

- Retomar la lista de productos de la categoría que se eligió.
- Seleccionar cinco productos de la lista, (con similares características en cuanto a tamaño, función y complejidad estructural).



- Analizar cuáles son los requerimientos formales estructurales que deben tener esos productos para cumplir con su función.
- Analizar todas las “formas matriz” entre todos y definir cuál o cuáles podrían cumplir de mejor manera con los requerimientos necesarios de cada uno de los productos antes seleccionados.

Aplicación de la forma matriz:

- Con la utilización de materiales como: cerámica, cartón, plastilina, ramas, semillas, flores, piedras, etc., transformar la “forma matriz” de lo bidimensional a lo tridimensional, definiendo los cambios que podría necesitar para acoplarse a los requerimientos. Tratando de cambiar lo menor posible su forma inicial.
- Como resultado tendremos cinco objetos preliminares que solucionen los requerimientos estructurales y de uso antes estudiados, y demuestren claramente su relación formal con la forma matriz.
- Realizar planos técnicos (Diseñador)
- Una vez que se ha definido la forma que tendrá el objeto, se seleccionan los materiales que se desea aplicar y se realiza las pruebas necesarias para saber si cumplen con las condiciones que requiere el objeto.

Quinta visita

Elaboración del objeto

- Con la ayuda de los planos técnicos se realiza el objeto.
- Se resuelven detalles finales.

5.2. Aplicación

Como se mencionó anteriormente, en el cronograma que se muestra a continuación se incluyen todos los cambios que se vio necesario realizar para optimizar las actividades.

Además, cada visita contiene no solo los temas que se trataron, sino también los resultados obtenidos y algunas conclusiones que ayudaron a planificar las siguientes visitas. En los resultados se explica las reacciones que tuvieron los artesanos, y se detalla el proceso por el cual se cumplió los objetivos de cada visita.

5.2.1. Primera visita

Tiempo aproximado: 1 a 2 horas.

- Encuentro con el dirigente de la comunidad y presentación de la propuesta.



- Reconocimiento de la ubicación y forma de acceso al lugar.
- Realización de entrevista para recoger datos generales de la comunidad y de los artesanos

Resultados

La entrevista (Anexo 1) se realizó con fluidez y tranquilidad, lamentablemente no pudo asistir la persona encargada del área de las artesanías pero el Coordinador General de la Comunidad (Germán Collaguazo) brindó información importante de la historia del grupo de artesanos y de la comunidad.

No hubo problemas en llegar a la comunidad, aunque no existe un transporte público que llegue directamente a la zona.

Conclusiones

En la primera visita a la comunidad se pudo notar interés en el proyecto por parte del Coordinador General, ya que es una comunidad organizada en aéreas de trabajo, y precisamente se necesitaba un impulso en el área de las artesanías.

5.2.2. Segunda Visita

Recursos necesarios: proyector, computadora. Tiempo aproximado: 1½ a 2 horas.

Presentación personal, presentación del proyecto y organización

- Quién soy
- Explicación breve del TFC
- Por qué he decidido trabajar con artesanías
 - Se explicará la importancia del sector artesanal en el Ecuador, las riquezas que tiene y las ventajas que pueden ser canalizadas por el diseño de productos para volverlo más competitivo.
- Por qué he decidido trabajar con esa comunidad
- Presentación de cada artesano:
 - Quién es cada uno
 - Qué es lo que más les gusta de Yunguilla
 - Por qué son artesanos
 - Cómo ven ellos la propuesta
- Presentación de las artesanías que realizan y los materiales que usan (muestras)



- Problemas que encuentran los artesanos en la artesanía en general

Explicación general acerca del Diseño de Productos:

Para esta explicación se utilizará una presentación de diapositivas (adjunta en los anexos) en la que se muestran imágenes didácticas que facilitarán la comprensión de algunos conceptos:

- Importancia del diseño.



Imagen 5.4. Diapositiva explicativas

Autor: Gabriel Barreto

- Conceptos básicos Forma- Función-Producción



Imagen 5.5. Diapositiva explicativas

Autor: Gabriel Barreto



- Ejemplo de aplicación de diseño en artesanía



Imagen 5.6. Diapositiva explicativa

Autor: Gabriel Barreto

Organización Cronológica:

- Explicar el tiempo estimado que tomará todo el proceso
- Cuadrar fechas y horarios para realizarlo

Resultados

Después de una breve presentación y explicación del proyecto, se procedió a la presentación de cada uno de ellos. Fue notoria la presencia de gran cantidad de niños.

A continuación se les hizo una presentación en diapositivas acerca de lo que es el diseño de productos y cómo éste puede apoyar a la artesanía, con lo cual se logró un mejor entendimiento del proyecto y también interés por parte de los artesanos.

Después de la aprobación de los artesanos para realizar el proyecto, se cuadraron horarios para comenzar el trabajo y realizar las siguientes visitas.

Se hizo una visita al taller, el cual se encuentra en buen estado y funcionamiento. Es un cuarto apartado y cubierto que posee infraestructura adecuada para trabajar (mesas, sillas, luz natural y luz eléctrica). Lamentablemente existen herramientas inutilizadas debido a falta de material (poseen un torno y un horno artesanal para cerámica).

Algo importante de esta visita es que se pudo constatar que sus habilidades en cuanto a técnicas artesanales no es muy amplia aunque, como se explica en la ficha de la



comunidad, existen algunas personas que aprendieron a trabajar con una fibra que llaman “vena”, por lo que se sugirió a los artesanos que conversen con estas personas para coordinar un encuentro en el cual se aprendan estos conocimientos.

Se conversó con la coordinadora encargada del área de artesanías (Susana Morales) y se obtuvo alguna información faltante acerca del grupo.



Imagen 5.7. Taller con los artesanos de Yunguilla

Autor: Daniel Barreto

Conclusiones

La explicación, usando diapositivas, sobre el objetivo del proyecto y el papel que tiene el diseño en la creación de un objeto, ayudó a que los artesanos estén claros sobre el resultado que se obtendrá y en el aporte del diseño a sus productos. De esta manera se evitó crear falsas expectativas acerca del proyecto, ya que algunos de los artesanos pensaron inicialmente que se les enseñaría nuevas técnicas de construcción.

Después de la visita, y haciendo un análisis de la situación, se decidió trabajar con todo el grupo de artesano, niños y adultos. Aunque resulte complicado trabajar con los menores, se vio en ellos interés en el tema y esto podría ayudar en la etapa creativa, además de generarles desde ya, una cultura de diseño que les servirá en el resto de su vida como artesanos. Para esto será necesario que los artesanos mayores ayuden a mantener el orden en todo el proceso, de esta manera se continúa con el proceso normal de



formación de los artesanos en donde aprenden desde pequeños realizando tareas básicas.

Es importante tomar en cuenta que, como parte del proyecto, los artesanos deberán aprender las técnicas para trabajar con la “vena”. Esto será un gran aporte a su cultura, ya que lograrán el rescate y transmisión de conocimientos.

Una anécdota conmovedora que se obtuvo de este encuentro y también una de las razones por las cuales se decidió trabajar con los niños, fue un comentario realizado por una de las niñas:

“Podemos hacer un candelabro con forma de wicundo (bromelia).”

Amanda Herrera, 11 años.

5.2.3. Tercera y cuarta visita

Recursos necesarios: dos cámaras fotográficas digitales. Tiempo aproximado: 1½ a 2 horas.

Salida a fotografiar

- Explicación del para qué necesitaremos las fotos, cómo nos van a servir en el proceso creativo y cómo influirá esto en el objeto.
- Separación en grupos y asignar cámaras a cada grupo.
- Breve explicación de cómo funcionan las cámaras (si la necesitan).
- Salida a tomar fotos.

Resultados

Debido a que la disponibilidad de tiempo de todos los artesanos no era la misma a causa de sus ocupaciones (estudio, labores del hogar), se decidió realizar esta actividad en dos grupos

- Primera salida Grupo 1 (menores 18 años)

La actividad se desarrollo sin ningún problema. Se realizó una caminata hacia el orquideario y después un pequeño recorrido por la parte central de la comunidad.

Se observó entusiasmo por parte de los jóvenes y no hubo inconvenientes en el manejo de las cámaras

La actividad duró aproximadamente 90 minutos.



- *Segunda salida Grupo 2 (mayores 18)*

El trabajo se realizó sin ningún problema, se hizo una caminata hacia un establo cercano y después se regresó a la parte central de la comunidad. Se notaba entusiasmo por parte de las participantes y el resultado en las fotos fue el esperado.

Entre los dos grupos se obtuvieron 150 imágenes que serán de mucha utilidad en la siguiente actividad.

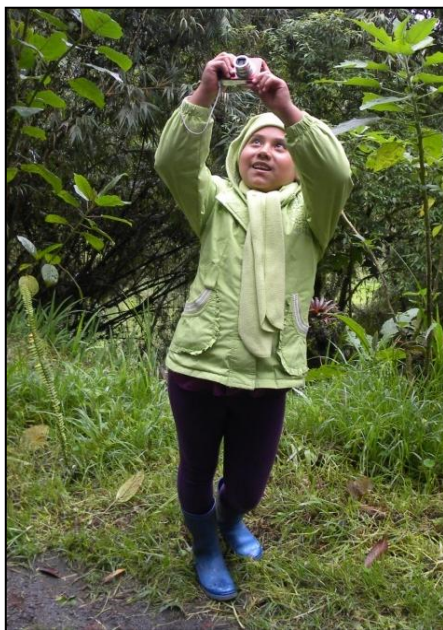


Imagen 5.8. Toma de fotografías en la comunidad

Autor: Gabriel Barreto

Conclusiones

La explicación del para qué nos servirían las fotos ayudó para que los artesanos capturarán imágenes específicas (flores, plantas frutos, animales) de su entorno.

Aunque se obtuvo una cantidad suficiente de material fotográfico, hubiera resultado interesante que cada artesano manejara una cámara.

Las dos salidas sirvieron para hacer un reconocimiento de la zona y conocer los caminos y recorridos que se realizan dentro de la comunidad.



5.2.4. Quinta visita

Recursos necesarios: proyector, computadora, cámara de video, pizarrón, tijeras, revistas, fotos, goma, un pliego de papel craft, cinta adhesiva. Tiempo aproximado: 2½ a 3 horas.

Explicación de los fundamentos del diseño participativo (diapositivas).

- Aunque ya se les ha mencionado a los artesanos que el trabajo se realizará bajo un método participativo, es necesario explicar las actividades que se realizarán y el porqué y para qué se las realizará. Todo esto con el fin de mantener una relación transparente con los artesanos, ya que como menciona Jorge Montaña parte de los fundamentos del diseño participativo es la transparencia en la información.

Elección del grupo de objetos que se pretende realizar

- Explicar porque es necesario delimitar un ámbito específico (casa, oficina, artículos personales, etc.)
- Familiarizarlos con los términos familia de objetos y línea de productos.
- Definir con todos los artesanos un ámbito en el que se actuará con el producto, tomando en cuenta los consumidores, de las artesanías en general, y de sus artesanías específicamente.



Imagen 5.9. Diapositiva explicativa

Autor: Gabriel Barreto

- Enlistar cuáles son los productos que podrían entrar en esta categoría (mínimo 20).



Proceso Creativo

Collage

- Obtener a través de imágenes de revistas (que no tengan nada ver con diseño), fotografías del entorno de los artesanos, dibujos, símbolos y cualquier otro tipo de material; información que pueda enriquecer el trabajo.
- Realizar con todo el grupo un collage o composición con todo el material gráfico recogido.
- Darle un nombre al collage (concepto).

Resultados

Aunque la fecha y hora del encuentro quedó definida con varios días de anterioridad, algunos artesanos no estuvieron presentes en esta etapa del taller debido a distintos motivos, sin embargo, la actividad prevista se realizó con los que se encontraban presentes, que en su mayoría eran niños y jóvenes.

El trabajo se desarrolló de acuerdo a lo planeado y, aunque al principio la intervención y opiniones de los artesanos eran escasas, poco a poco se llegó a un proceso participativo que se vio representado en el collage.

Una vez más, la presentación de diapositivas ayudó a entender mejor el proceso y el por qué se deben tomar en cuenta varios factores para la realización de un objeto

El ámbito en el que se actuará quedó definido: “*Objetos para el hogar – Cocina-*”, se decidió trabajar con este tipo de objetos por las siguientes razones:

- Los artesanos prefirieron realizar objetos con los que estén más familiarizados, ya que existen algunos objetos que por ser ajenos a sus actividades diarias ellos desconocen, por ejemplo un revistero.
- En primera instancia se definió el ámbito “Objetos para el hogar”, pero después de haber hecho una lista con todos los productos posibles y clasificarlos por secciones (dormitorio, baño, sala, cocina, etc), se eligió la sección cocina ya que esta tiene una familia de objetos más amplia de donde elegir.
- Se pensó en la posibilidad de vender los objetos conjuntamente, a manera de promoción, con alguno de los productos alimenticios que se realiza en la comunidad (queso o mermeladas). El ámbito escogido resulta ser el más conveniente para potenciar esta idea.



- Los artesanos mostraron mayor interés en realizar productos distintos a los que están acostumbrados, es decir joyería.
- La comunidad de Yunguilla, dentro del proyecto de turismo comunitario, cuenta con un espacio para hospedaje en el que existen un área de cocina para que los huéspedes se preparen alimentos. Por lo cual, se pensó en la posibilidad de proporcionar a ese espacio los objetos que se realizarán, para que los huéspedes conozcan los productos y se incentiven a comprarlos.

En los proceso de creación del collage se observaron los distintos intereses y formas de pensar de cada uno de los artesanos, pero en todos ellos se notó un sentido de respeto y amor hacia la naturaleza. También se reconoció claramente quiénes sentían un mayor entusiasmo hacia el proyecto, e incluso ya se escucharon algunas ideas de objetos.

Hubo dificultad al momento de darle un nombre al collage (concepto), por lo cual se recomendaría que en próximas ocasiones se muestre más ejemplos de este proceso o se encuentre alguna forma didáctica de realizarlo.

Se recogieron varias palabras “clave” para obtener el nombre del collage, entre ellas estaban: naturaleza, diversión, flores, animales, desahogo, cariño, hogar, vida, colores alegres, formas geométricas, imaginación.

Partiendo de estas palabras se obtuvieron oraciones que servirían para definir el nombre o título final:

“La vida con sus formas geométricas”

“Colores alegres como la naturaleza”

“La naturaleza con sus formas y colores”

“La diversión en la naturaleza con sus formas imaginarias”

“Flores y animales, hogar y vida”

“El hogar es importante para vivir felices”

“No desahogarse con las cosas de la naturaleza”

“La naturaleza es hogar de todos y felicidad para los animales”

“No destruyamos la naturaleza”

“Cuidemos y protejamos a la comunidad”

“La imaginación es una cosa especial para el ser humano”



Con lo obtenido de las oraciones se les pidió crear combinaciones de palabras de lo cual se obtuvo:

- Natuia (naturaleza, imaginación, alegría)

Por cuestiones de tiempo no se pudo concretar el nombre que tendría el collage, por lo que se aconsejó a los artesanos pensar en algunas ideas para el próximo encuentro.



Imagen 5.10. Elaboración de collage

Autor: Gabriel Barreto



Conclusiones

Los encuentros anteriores ayudaron a enriquecer la relación con los artesanos, y esto sirvió para que la actividad se realice en un ambiente de confianza.

Los recursos fotográficos fueron muy valiosos en la conformación del collage y, aunque por tratar de mantener el orden se pidió a los niños que pasen de uno en uno a colocar sus recortes, al final todas las manos se encontraban dentro del collage, lo cual resultó una experiencia enriquecedora.

La explicación de cómo se realiza un collage no fue necesaria en los niños, niñas y jóvenes, ya que se encontraban familiarizados con esta técnica debido a que en su escuela tiene ejercicios de este tipo. Se debe tomar en cuenta esta situación ya que resulta más fácil trabajar mediante técnicas que ellos ya conozcan.

Se debe conversar con el resto de artesanos acerca de las razones de su ausencia y recordarles que su participación en todo el proceso es necesaria.

5.2.5. Sexta visita

Recursos necesarios: cámara, pizarrón, hojas de papel, lápices, pinturas, cámara.

Tiempo aproximado: 2½ a 3 horas.

Definición del concepto

- Definir el título para el collage (concepto).

Propuestas de colores

- Breve explicación de cómo deben funcionar los colores dentro de una familia de objetos y para qué es necesario una paleta de colores.
- Elegir algunos colores dentro del collage con los que se realizará una paleta de colores que servirá para aplicar en los objetos.

Definición de los objetos a realizar

- Definir la cantidad de productos que se desea obtener.
- Retomar la lista de productos de la categoría que se eligió.
- Definir una familia de productos.

Obtención de las primeras ideas de productos

- Formar grupos en los cuales exista al menos una persona mayor.
- Analizar cuáles son los requerimientos formales estructurales que deben tener cada uno de esos productos para cumplir con su función.



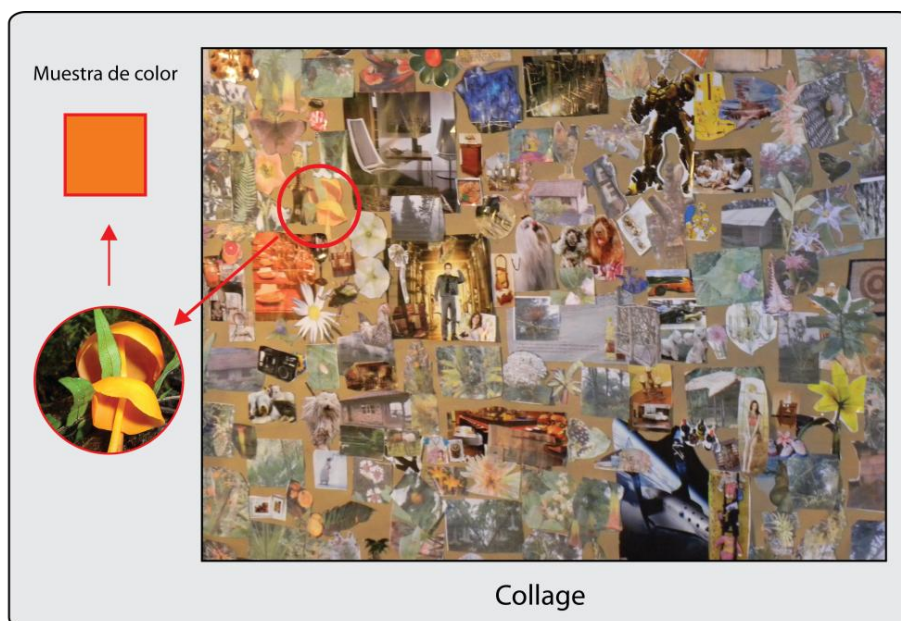
- Tomando en cuenta los requerimientos antes analizados y la familiaridad que deberán tener los productos, encontrar dentro del collage formas que llamen la atención del artesano y puedan solucionar la necesidad que enfrentará el objeto.
- Dibujar varias opciones, ideas de objetos.
- Exponer frente al resto de artesanos los objetos y su forma de solucionar la necesidad.
- Definir con todo el grupo cuáles son las mejores opciones y cuáles están formalmente más relacionadas.

Resultados

En esta ocasión asistieron todos los artesanos e inclusive se incluyó una persona más al grupo. Aunque la presencia de los niños fue mayor que otras veces, el trabajo se realizó sin problemas gracias a la ayuda de los artesanos mayores.

La elección del título (concepto) que tendría el collage se realizó con facilidad, ya que en el anterior encuentro habían quedado seleccionadas algunas palabras claves. El tema quedó así: *“La naturaleza con sus formas y colores”*

Para la definición de los colores se les pidió seleccionar varios del collage, con los que posteriormente el diseñador creará algunas opciones de paletas de colores que serán analizadas conjuntamente con los artesanos en la próxima visita.



Cuadro 5.3. Elección de colores

Autor: Gabriel Barreto



Se conversó con los artesanos para definir la cantidad de objetos que se realizarán, y se concluyó que, debido a que ésta es la primera experiencia en creación de nuevos productos de este tipo y que también será la primera vez que trabajarán con la fibra “vena”, se realizará una familia de cinco objetos. Para la elección de estos objetos se retomó el ámbito del hogar definido anteriormente, es decir la cocina, y se enlistaron todos los productos posibles que forman parte de ese espacio. Finalmente los objetos que se crearán son los siguientes:

“Objetos de cocina utilizados en la mesa”

Panera

Soporte para asentar ollas

Individuales

Contenedor de cubiertos

Servilletero

Con los objetos definidos fue posible continuar con el proceso de configuración.

Para que el proceso sea más eficiente y ordenado se hizo cinco grupos encabezados por una persona mayor y se les pidió organizarse y asignar a cada grupo un objeto.

Las ideas iniciales no resultaban innovadores, pero al analizar la necesidad que resuelve el objeto y las características que debía tener el mismo para solucionarla, se obtuvieron ideas más interesantes. Se les pidió dibujar mínimo cinco opciones, y en algunos casos se obtuvieron más.

Una vez realizadas las propuestas gráficas, cada grupo expuso y explicó como funcionarían los objetos, esta parte del proceso ayudó para que todo el grupo se involucre y participe de la creación de cada uno de los objetos. Las exposiciones fueron documentadas en videos que serán adjuntadas en un CD.

Al final, a cada grupo se le dio asesoramiento para solucionar algunos problemas que podría tener el objeto, y se seleccionaron dos opciones de cada grupo.

A continuación se muestran los gráficos realizados por los artesanos:



Imagen 5.11. Presentación de ideas gráficas de los objetos.

Autor: Gabriel Barreto



Conclusiones

Es necesario recordarles a los artesanos que lo importante en este proceso no es la calidad del dibujo sino que puedan expresar sus ideas.

La presencia de los adultos fue de mucha ayuda para poder trabajar ordenadamente.

Hubo artesanos que lograron formas poco comunes, y se observó que el aporte de niños y adultos era igual de representativo.

Aunque en los anteriores encuentros ya demostraban interés, en esta ocasión se notó mucho más entusiasmo y aporte. Esto tal vez se produjo debido a que ya quedaron claros los objetos que se realizarían.

La improvisación dentro de los procesos es inevitable debido a que no siempre las cosas se dan como se prevén, sin embargo el resultado es el que se esperaba.

5.2.6. Séptima visita

Recursos necesarios: cámara, hojas de papel, lápices, pinturas, cartón, goma, pistola de silicón, alambre, madera, estilete, tijeras, etc. Tiempo aproximado: 3 a 3½ horas.

Definición de la paleta de colores

- A partir de los colores elegidos por los artesanos, el diseñador desarrolló varias opciones de combinaciones. Analizar y definir con los artesanos cuál de estas opciones se utilizará.

Configuración del modelo formal

- Explicar por qué es necesario realizar un modelo.
- Con la utilización de materiales como: cerámica, cartón, plastilina, ramas, semillas, flores, piedras, etc., transformar los dibujos realizados anteriormente de lo bidimensional a lo tridimensional, definiendo los cambios que el objeto podría necesitar para acoplarse a los requerimientos y tratando de cambiar lo menos posible su forma inicial.
- Realizar el objeto con las dimensiones reales, verificando que su uso sea eficiente. Para esto se realizarán pruebas con objetos que en el uso diario interactúan con nuestros objetos, es decir: servilletas – servilletero, cuchillo – contenedor de cubiertos, plato-individual, etc.
- Proponer las ideas decorativas y materiales que tendrá el objeto, usando colores y texturas diferentes.



- Tomar en cuenta que los productos no solo deberán solucionar los requerimientos estructurales y de uso antes estudiados, sino también deberán demostrar claramente su relación formal con la idea tomada del collage.

Resultados

Es necesario aclarar que para esta visita se realizó un trabajo previo en el cual se redibujó a manera de planos las ideas propuestas por los artesanos en el encuentro anterior, para de esta manera tener una base clara y entendible al momento de construir los objetos. La representación gráfica realizada por los artesanos representaba la esencia formal del objeto, pero era necesario corregir y aportar algunos detalles que la hagan más comprensible.

Además, se considera que en esta etapa es favorable una mayor influencia del diseñador, ya que por su experiencia puede empezar a solucionar problemas desde los planos, y así facilitar la construcción. Todo esto, sin olvidar la característica participativa del proyecto y respetando las ideas propuestas por el artesano, tratando de llegar a un equilibrio entre las ideas del artesano y los criterios del diseñador.

El taller empezó a la hora acordada y, aunque se esperaba una baja asistencia debido a la lluvia, la presencia de los artesanos fue normal.

En la definición de la paleta de colores la participación de los artesanos fue importante, ya que no se mostraron conformes con la cantidad de colores propuestas en cada opción, por lo cual se decidió escoger dos opciones que tuvieran relación entre sí. Los artesanos coincidieron en que es indispensable utilizar el color verde, ya que generalmente está asociado a la naturaleza y eso es lo que se quiere manifestar con el concepto. Finalmente la paleta de colores es la siguiente:



Imagen 5.12. Paleta de colores

Autor: Gabriel Barreto

Se les mostró algunos materiales que ellos desconocían pero que son muy útiles para la realización de modelos (cinta engomada, cartón paja, alambre y cautín), sin embargo al no estar familiarizados con su uso, fue necesario dar una explicación sobre su manejo.



Los artesanos que ya conocían el funcionamiento de las herramientas ayudaron y enseñaron a los que las desconocían.

En esta ocasión los artesanos necesitaron más ayuda que otras veces, sobre todo al momento de empezar a construir el objeto, fue necesario darles algunos ejemplos de cómo podían emplear los materiales para lograr el modelo, pero también hubo algunos que no necesitaron ayuda, y que desde el principio tuvieron claro cómo hacerlo.

Con la finalidad de que los artesanos construyan los modelos con las dimensiones que deberá tener el objeto para cumplir con su función, se les llevó algunos objetos que interactuarían con su objeto, es decir, servilletero- servilleta, individual-plato.

El cuchillo, la servilleta, el plato, la olla, fueron de mucha ayuda para los artesanos por varios motivos:

- Lograron comprender algunas ideas que no pudieron ser comprendidas gráficamente.
- Tomaron en cuenta las dimensiones y estructuras que debería tener el objeto para cumplir su función.
- Encontraron problemas que se podrían presentar al momento de construir el objeto con el material real, y buscaron diferentes soluciones.

En el proceso de construcción, los artesanos, al ver las complicaciones que tenía el objeto para cumplir su función, comprendieron por qué es necesario hacer un modelo. Esto también sirvió para que algunos artesanos pensarán en los materiales que podrían usarse para elaborar los objetos. Después de conversar con los artesanos se decidió utilizar la fibra “vena” como principal material para elaborar los productos, ya que esto les dará a los objetos una característica especial que los identificará con la comunidad. Por esta razón es necesario que los artesanos aprendan a trabajar con la fibra, para lo cual recurrirán a las pocas persona que existen en la comunidad que todavía utilizan esta técnica. Además, será necesario realizar una salida con los artesanos, para que conozcan y aprendan el proceso de obtención del material, desde la recolección hasta la aplicación en los objetos.

Debido a que la complejidad de cada objeto era distinta, no todos los grupos lograron el mismo nivel de detalle, algunos tuvieron más tiempo para representar la parte decorativa, sin embargo todos los modelos serán de mucha ayuda al momento de elaborar el objeto.

Al finalizar esta actividad los artesanos mostraron entusiasmo, ya que pudieron tener un acercamiento tridimensional a lo que será el producto.



Imagen 5.13. Elaboración de modelos

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 5.14. Servilleteros

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 5.15. Individuales

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 5.16. Portacubiertos

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 5.14. Asentador de ollas

Autor: Gabriel Barreto



Imagen 5.15. Panera

Autor: Gabriel Barreto

Conclusiones

El material gráfico que se realizó a manera de planos, sirvió para que los artesanos concibieran los objetos en todas sus vistas, sin embargo el dibujo en perspectiva fue el más útil.

En esta ocasión sí se vio necesaria la ayuda de otro facilitador, ya que los artesanos no están acostumbrados a realizar modelos, y menos aún con materiales alternos. Por esta razón hubo modelos que no llegaron al nivel deseado.

Los cambios que se dieron al objeto fueron acogidos sin problema por los artesanos, también se les aclaró que los objetos podrían sufrir algunos cambios más.



Se pudo aportar al conocimiento de los artesanos, mostrándoles materiales que no conocían como la cinta engomada, además aprendieron otra utilidad del cautín, ya que ellos solo lo utilizan para realizar pirograbado.

Se debe buscar la mayor cantidad de materiales para que los artesanos no limiten sus soluciones estéticas a las características de ciertos materiales.

5.2.7. Octava visita

Recursos necesarios: cámara. Tiempo aproximado: 6 horas

Salida a recolectar la fibra “vena”

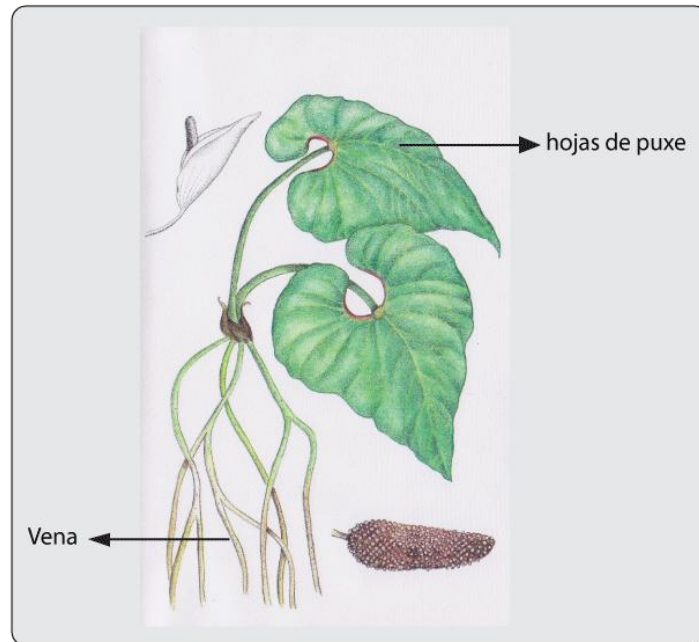
- Recolectar información acerca de la fibra.
- Previamente se definió vía telefónica, el día y la hora más apropiados para realizar la salida. Fue necesario esperar a que pase la época lluviosa para que se facilite el acceso al lugar donde se encuentra el material.
- Se debe salir lo más temprano posible, para aprovechar las horas de menor sol y regresar antes de que oscurezca.
- Los artesanos conversaron con algunas personas de la comunidad que tenían experiencia en la recolección de la fibra, para que alguno de ellos sirva como guía a lo largo del trayecto.
- El transporte (camión) desde Yunguilla hasta el lugar de recolección, será facilitado por una persona de la comunidad.
- En esta parte del proceso, tanto los artesanos como el diseñador, estarán dirigidos por la persona que conoce el procedimiento de recolección.



Resultados

A continuación se muestra información acerca de la fibra y la planta de la que proviene:

El puxe (*Anthurium giganteum*): planta epifita nativa que se encuentra en costa y sierra entre los 500 y 200 metros. Su raíz, que cuelga desde las ramas de los arboles alcanza los 6 metros.



Cuadro 5.4. Hoja de Puxe (vena)
Autora: Verónica Quitinguña

Uso: La fibra de la raíz es más duradera que la piola plástica y sirve para la fabricación de varios objetos.¹³⁷



Imagen 5.17. Vena pelada
Autor: Gabriel Barreto

¹³⁷ Quitinguña, Verónica. Oña, Pierina y Vacas, Omar. “Plantas útiles de Otonga y los bosques nublados del noroccidente del Ecuador”. Quito, Fundación Otonga, 2008. Pág. 44



Para la obtención de la vena, se debe remojar la raíz del puxe durante algunos días, para poder sacarle la corteza.

Con la fibra limpia se le da la forma deseada, y debe dejarse al sol para que se seque. Una vez seca, la fibra endurece y no vuelve a ser flexible.



Imagen 5.18. Lámpara elaborada por antiguos artesanos

Autor (foto): Gabriel Barreto

La hora de salida quedó definida a las 8 y media de la mañana, por lo que fue necesario salir unas horas antes desde la ciudad de Quito para llegar a la hora acordada a la comunidad de Yunguilla que es de donde se inició el recorrido.

Hubo pequeñas dificultades para llegar a la hora acordada porque la vía hacia Yunguilla se encontraba deshabilitada, y no era posible el ingreso en auto. Afortunadamente el camino desde Yunguilla hasta el lugar de recolección se encontraba en buen estado.

Tras 2 horas de recorrido en camión, en un camino lastrado, se empezó la caminata de aproximadamente 2 horas en las que poco a poco se encontró el material.

La “vena” es una liana que cuelga desde las ramas altas de algunos árboles, por lo cual la técnica para extraerla es sencilla, consiste en jalar desde lo más arriba posible la fibra para arrancarla lo más cercana a la raíz. Después de arrancarla se la enrolla para facilitar su transportación. No es complicado encontrarla, pero se confunde fácilmente con otras lianas.



Imagen 5.19. Extracción de la “vena”

Autor: Gabriel Barreto

Después de haber realizado todo el trayecto y haber recolectado la cantidad de fibra necesaria, se compartieron algunos alimentos y se emprendió el regreso hacia la comunidad.

Conclusiones

En esta salida se pudo apreciar como los artesanos conversaban e interactuaban entre ellos mientras realizaban la recolección de la fibra. Esto muestra el valor social dentro de la comunidad que representan este tipo de actividades.

De igual forma los artesanos aprovecharon para buscar otros materiales que les puedan servir en la construcción de las artesanías.



Aunque no se ha podido coordinar una nueva visita, se sabe que los artesanos han procesado la fibra para que pueda ser trabajada, y gracias a que los planos han quedado definidos ya han empezado en proceso de elaboración de los productos.



Imagen 5.20. Semillas

Autor: Gabriel Barreto

5.3. Cambios realizados en el cronograma

La experiencia ganada en cada una de las visitas permitió mejorar el proceso que se había propuesto, y acoplarlo a las necesidades que se iban presentando sobre la marcha. A continuación, se presenta el cuadro que resume los cambios que se realizaron:



Cuadro detallado de las modificaciones realizadas respecto a la planificación inicial			
Visitas planificadas	Cronograma inicial	Modificaciones	Visitas realizadas
Primera	Entrevista con dirigente de la comunidad	Ninguna	Primera
Segunda	Presentación, Exposición de algunos temas. Tiempo estimado (2 horas)	La explicación acerca del diseño participativo no se pudo completar debido a que el tiempo planificado no fue suficiente.	Segunda
Tercera	Salida a fotografiar el entorno. Tiempo estimado (2horas)	La actividad tomo menos tiempo del estimado (1 hora y media). Debido a que la disponibilidad de tiempo de los artesanos no era la misma, se dividió el grupo y se realizaron dos salidas en distintos días.	Tercera Salida 1er grupo (menores)
			Cuarta Salida 2do grupo (mayores)
Cuarta	Definición de los objetos que se realizarán, elaboración del collage, definición del concepto, elaboración del modelo, definición de colores. Tiempo estimado (3 a 4 horas)	La experiencia de los otros días permitió planificar los tiempos con mayor precisión. Además a estas actividades se le aumentó la continuación de la explicación acerca del proceso de diseño participativo, que había quedado pendiente.	Quinta Explicación diseño participativo, definición de la familia de objetos, realización del collage
			Sexta Concepto (tema) del collage, definición de los objetos que se realizarán representación de ideas en dos dimensiones, elección de colores.
			Séptima Configuración de los modelos, definición de la paleta de colores, definición de materiales.
	Visita no planificada	Aunque no se tenía planificado realizar una salida para recolectar el material, fue necesario, ya que los artesanos no estaban muy familiarizados con el mismo, ni con la forma de cosecharlo.	Octava: Salida a recolectar “vena”

Cuadro 5.5. Cuadro comparativo de actividades planificadas y ejecutadas.

Autor: Gabriel Barreto.



5.4. Diseñador-facilitador

Perfil del diseñador-facilitador

Sin la intención de encasillar a la persona ideal para este tipo de proyectos, después de la experiencia vivida, se sugiere lo siguiente.

- Amable, paciente, sociable, que demuestre confianza, seguridad y seriedad. Es importante que el artesano se sienta en confianza para trabajar, sabiendo que su esfuerzo no será en vano.
- Sinceridad. Deben quedar claros, frente a los artesanos, los objetivos a los que se pretende llegar, para evitar crear falsas expectativas.
- Saber expresarse tanto en lenguaje oral, gráfico y expresivo, no se debe escatimar recursos para lograr que el artesano comprenda de qué se está hablando.
- Capacidad de improvisación. Aunque lo planificado debe tratar de cumplirse al pie de la letra, en muchas ocasiones las cosas fallan y es necesario poder pensar rápidamente en otra solución para cumplir el objetivo.
- Ser observador. Es importante estar pendiente de las ideas que aporta cada uno de los artesanos. También es necesario observar las opiniones e ideas de los artesanos, y comprender su modo de vida.
- Finalmente, siendo esto lo más importante, es necesario que tenga muchas ganas de hacer el trabajo. El entusiasmo por el proyecto debe contagiarse para poder tener a los artesanos interesados y pendientes a cada paso.

Recomendaciones para el diseñador-facilitador

- Al momento de plantear el cronograma se deben tomar en cuenta algunos aspectos de la forma de vida del artesano. Por ejemplo, no es recomendable planear las actividades más allá de las seis de la tarde, ya que generalmente en las zonas rurales no existe alumbrado público y los artesanos deben volver a sus hogares con la luz del sol. Además, esto también complica el retorno del diseñador desde la comunidad.
- Es importante tener habilidad para la representación gráfica, este es el mejor medio para comunicarse con el artesano al momento de explicar las ideas, funciones, formas, etc.



- También son muy útiles los recursos gestuales ya que para el artesano es difícil comprender los planos y vistas usados en el dibujo técnico.
- Se debe mostrar una actitud solidaria con los artesanos para que no duden en pedir ayuda si la necesitan.
- No se encontró problema en trabajar con los niños pero siempre será necesaria la presencia de adultos
- Aparte de que se debe tener un lenguaje que el artesano comprenda (sin palabras técnicas), también ayuda explicar cada procedimiento que se realiza con ejemplos claros y en lo posible gráficos.
- Se aconseja no ocupar mucho tiempo en las actividades retóricas y de explicación verbal. Aunque son necesarias para dar a entender los procesos, se observó que para los artesanos resultan más interesantes las actividades en las que existen trabajos manuales.

Perfil de comunidad para la aplicación de un modelo participativo de diseño

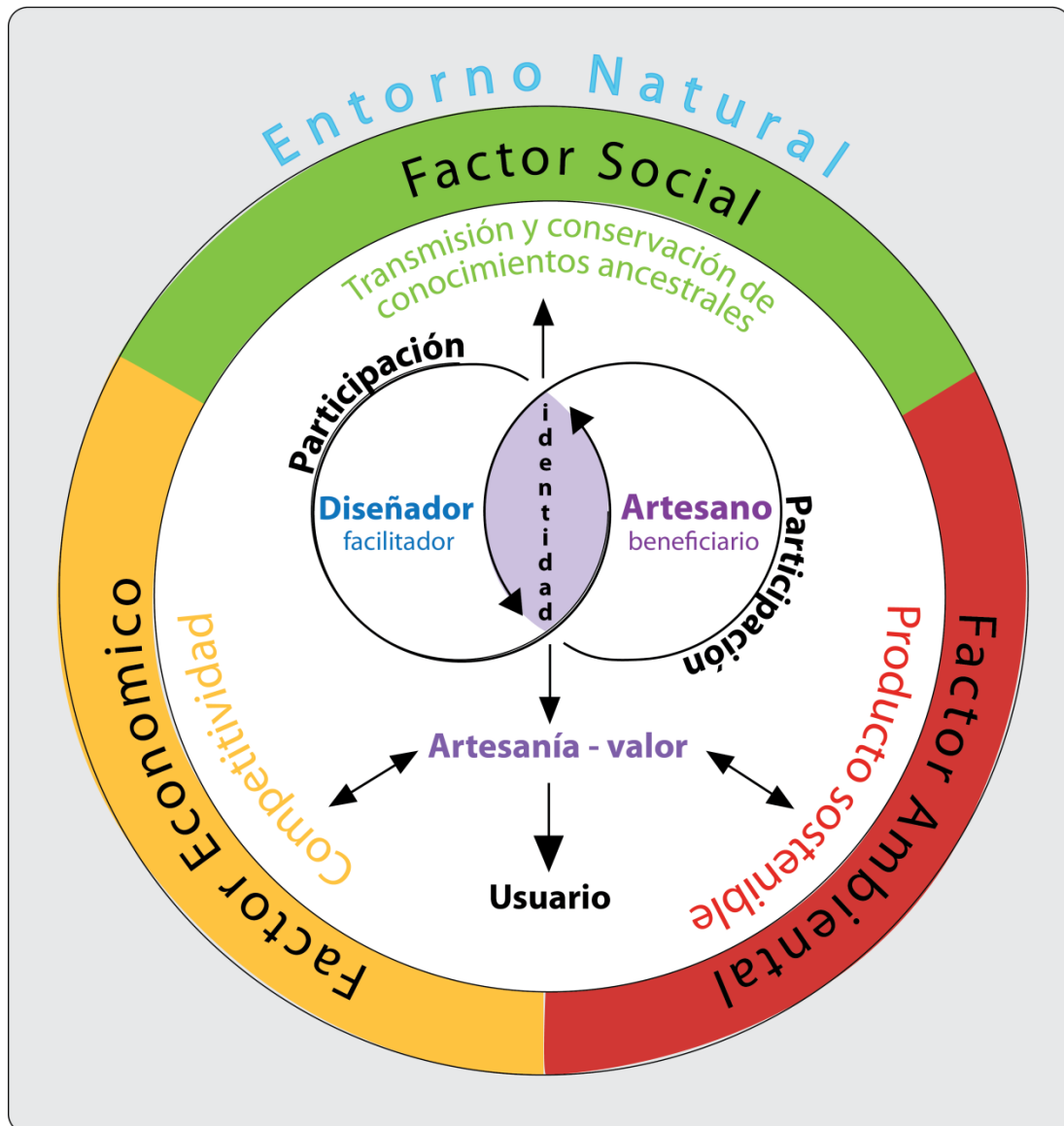
De igual forma, se plantea un perfil de comunidad con la que sería más efectivo realizar el trabajo.

- Es preferible que los artesanos ya se encuentren organizados. Esto facilita algunos asuntos de logística, ya que la comunicación se da con una persona específica, y ésta informa al resto sobre cualquier cambio en el cronograma o cualquier otro motivo.
- Tener vías aceptables de acceso a la comunidad y transporte.
- Poseer un espacio propio para los artesanos, De este modo se puede empezar a organizar el taller (en caso de ser necesario), para optimizar el espacio de trabajo.
- Estar abiertos a aprender y a compartir sus conocimientos.
- Al igual que en el perfil del diseñador-facilitador, la característica más importante que debe tener cualquier comunidad es que el grupo tenga ganas de realizar el trabajo, de lo contrario se vuelve una obligación y los procesos podrían no ser tan enriquecedores.



5.5. Validación del proyecto

Con la finalidad de demostrar coherencia entre el pensamiento de diseño que sostiene este TFC y los resultados obtenidos después de la aplicación del proyecto, la validación será planteada tomando en cuenta los factores social, ambiental y económico, como se muestran el siguiente cuadro.



Cuadro 5.6. Validación del proyecto según los factores del pensamiento de diseño

Autor: Gabriel Barreto

Anteriormente se ha resaltado la importancia de involucrar al diseño en el desarrollo cultural de la sociedad, también se ha mencionado que una de las formas de fortalecer y mantener vivas las expresiones culturales es a través de la identidad.



A continuación se menciona algunas formas en las que los artesanos desarrollaron ciertos vínculos de identidad con los objetos y que a su vez, fortalecieron la identidad colectiva del grupo de artesanos de la comunidad de Yunguilla.

- El uso de las fotografías tomadas por ellos mismo para la realización del collage, ayudó a que los artesanos revaloricen la riqueza que posee el entorno en donde viven. Esto se pudo ver demostrado al momento de realizar los objetos, ya que en todos los casos prefirieron utilizar como referencia estética elementos de la naturaleza (flores, animales, etc.).
- En el transcurso del proyecto se pudo escuchar expresiones que mostraban la apropiación de los objetos por parte de los artesanos. Esto muestra el sentido de pertenencia que generaron con sus creaciones, lo cual aporta a la construcción de su identidad como artesanos.
- Al incluir a los menores dentro del proyecto se reafirmó en ellos el espíritu creativo que caracteriza a los artesanos, y la importancia que tienen dentro de la comunidad como creadores del entorno material.
- Los conceptos de diseño que los artesanos aprendieron en el proceso, les ayudarán para que con sus próximas creaciones construyan poco a poco un estilo que sobresalga del resto de artesanías.

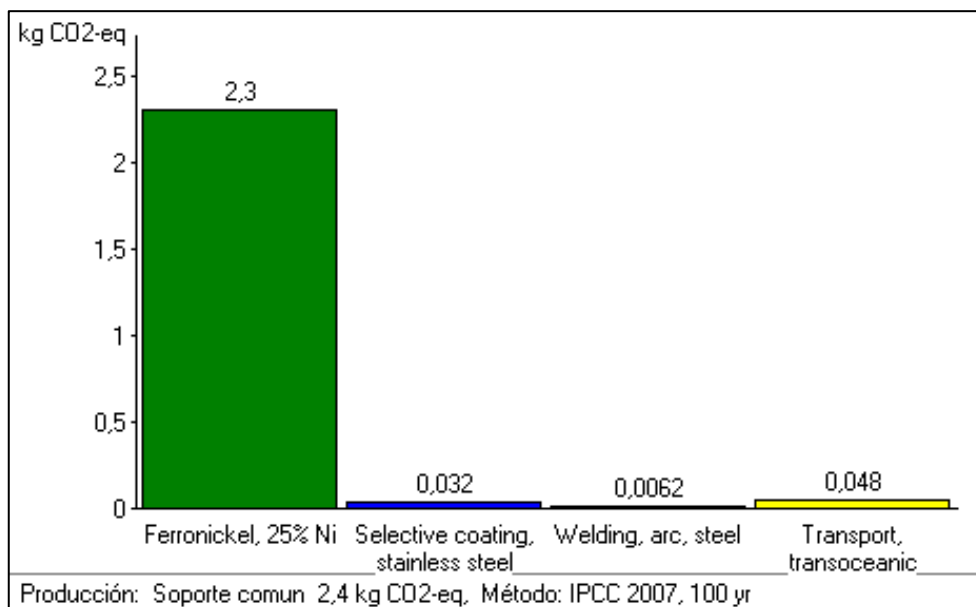
Uno de los resultados más favorables de este proyecto, fue haber rescatado el uso de la “vena” como materia prima para la construcción de objetos, ya que de esta forma también se conserva y se transmite el conocimiento de las técnicas que se utilizan para cosechar y tejer esta fibra. Además, si los artesanos deciden seguir trabajando con este material y aplicarlo a otras creaciones, irán creando un estilo formal propio que caracterice y distinga a sus artesanías del resto, mejorando así su competitividad.

Por otro lado, como se muestra en los cuadros a continuación, el uso de materiales biodegradables hará que sus productos tengan un impacto ambiental muy bajo, lo cual se suma al resto de iniciativas ecológicas y sustentables (ecoturismo, reforestación, agroecología, etc) que propone el proyecto comunitario de Yunguilla.



Los siguientes cuadros están basados en la información generada por el eco-indicador “ECO-It”¹³⁸ y muestran la diferencia entre el daño ambiental que causan: un soporte para ollas común y el soporte para ollas propuesto en este trabajo. El valor de los resultados esta expresado en Co2 eq (equivalente en emisiones de gas carbono), para tener una referencia comparativa del Co2 eq generado por otros productos, se citan los siguientes:

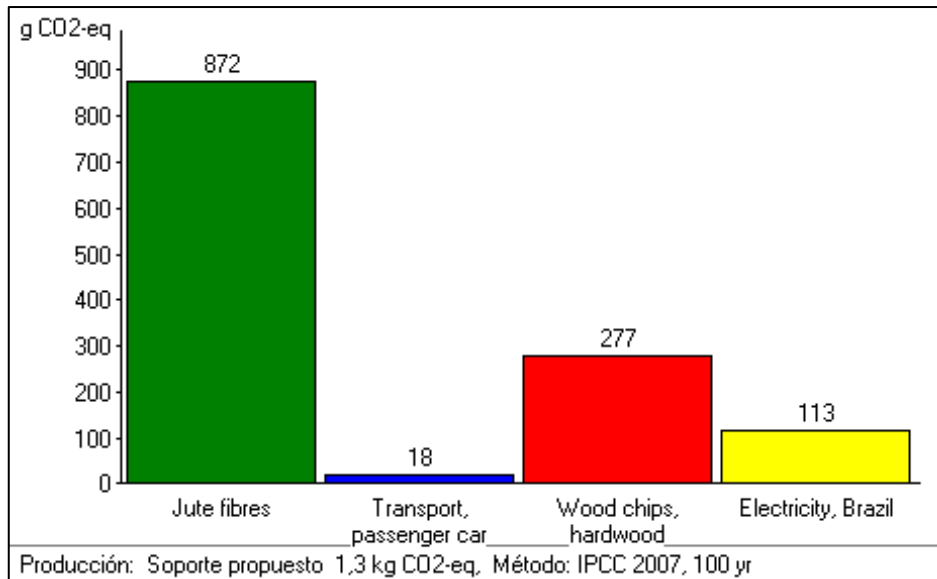
- Bolsa de papel kraft: 41 gramos Co2 eq
- Bolsa de plástico PEBD: 87 gramos Co2 eq
- Viaje en coche, 70 Km: 14 kilos Co2 eq



Cuadro 5.7. Co2 eq del soporte para ollas común

Autor: Eco-it

¹³⁸ <http://www.cegesti.org/ecodisenio/ecoindicadores.htm>



Cuadro 5.8. Co2 eq del soporte para propuesto

Autor: Eco-it

Beneficiario y usuario:

Generalmente los resultados del proceso de diseño están dirigidos al usuario final del objeto o comprador, sin embargo en este trabajo se evidencia que es posible favorecer a otros actores dentro del proceso de diseño. Es por esto, que se puede afirmar que este TFC tiene como beneficiarios al artesano y al usuario final.

5.6. Análisis de costos de los productos

Aunque los objetivos de este proyecto ya han quedado cumplidos con el diseño y aplicación del proceso participativo y la creación de los objetos. Se considera adecuado realizar un análisis de costos de los productos, para que los artesanos tengan una idea de cómo y cuánto se debería cobrar por cada uno de ellos y de esta forma evitar que su trabajo no sea bien retribuido.

Ayudados por el asesoramiento de la Ingeniera en Administración Diana Sánchez se decidió que, debido a que todos los objetos tienen semejanzas en cuanto a materiales y procesos, se analizará solamente uno de ellos ya que la fórmula que se aplique en éste, podrá ser aplicada también en el resto.



Para comenzar, analizaremos el costo de cada uno de los recursos que se necesitan para elaborar los objetos:

Fibra “vena”:

Para la obtención de aproximadamente 60 metros de fibra, se necesitan 6 horas de trabajo de 3 personas, su alimentación, y el transporte. El valor de las horas de trabajo la fijaremos según el salario mínimo vital, es decir: \$ 1.50

Transporte: \$ 3 aprox.

Alimentación: \$ 4.50 aprox.

Mano de obra: \$ 27

Total para 120 metros de vena: \$34.5

Cada objeto ocupa en promedio 6 metros de vena es decir: **\$ 1.70 por objeto**

Suro: para obtener el suro no es necesario invertir tanto tiempo, ya que se lo encuentra alrededor de toda la comunidad, por cual el precio estimado por metro de suro será de: \$ 0,60 cent. Cada objeto ocupa en promedio ocupa en promedio 20 cm de suro, es decir: **\$ 0,12 cent.**

Retazos de madera: la madera que se pretende usar se obtendrá de los residuos de la madera utilizada para la construcción de casas. Por lo cual también se le dará un valor estimado de **\$ 0,30 cent** por cada 10 cm³, que es lo que ocupa en promedio cada objeto

Recubrimiento con laca: el galón de laca \$ 50, cada objeto ocupa en promedio 50 ml, es decir: **\$ 60 cent**

Otros: los recursos eléctricos, pegamento y pintura. **\$ 0,40 cent**



Vena	\$ 1,70
Suro	\$ 0,12 cent.
Retazos de madera	\$ 0,30 cent
Laca	\$ 0, 60 cent
Otros	\$ 0, 40 cent
Total en recursos por objeto	\$ 3,12

Cuadro 5.9. Análisis de costos

Autor: Gabriel Barreto

Finalmente, al costo de los recursos se le sumará el porcentaje de sobreprecio que se cree adecuado para este tipo de productos. Para esto se debe tomar en cuenta las características que hacen que este objeto sea atractivo para el comprador, es decir: innovación, sustentabilidad, hecho a mano. Basándose en estas características, se considera adecuado tener un sobreprecio del 40 %, lo cual nos da como precio final el siguiente:

Precio final:

Inversión en recursos \$ 3,12 + sobreprecio 40% = **\$ 4,36** ganancia **\$1,24**

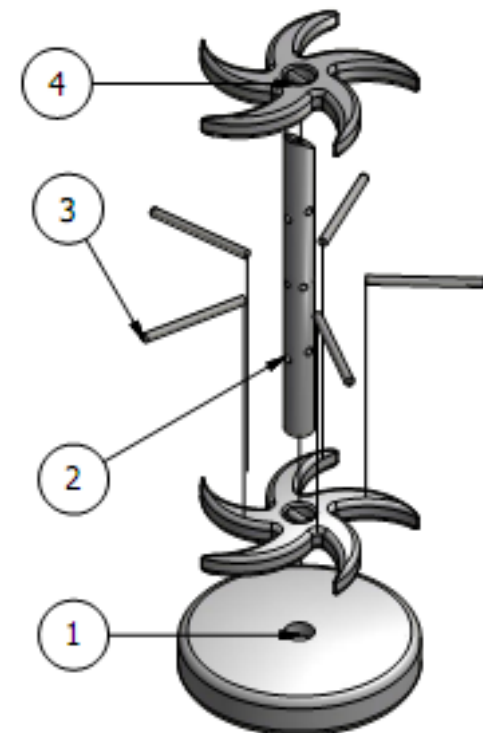
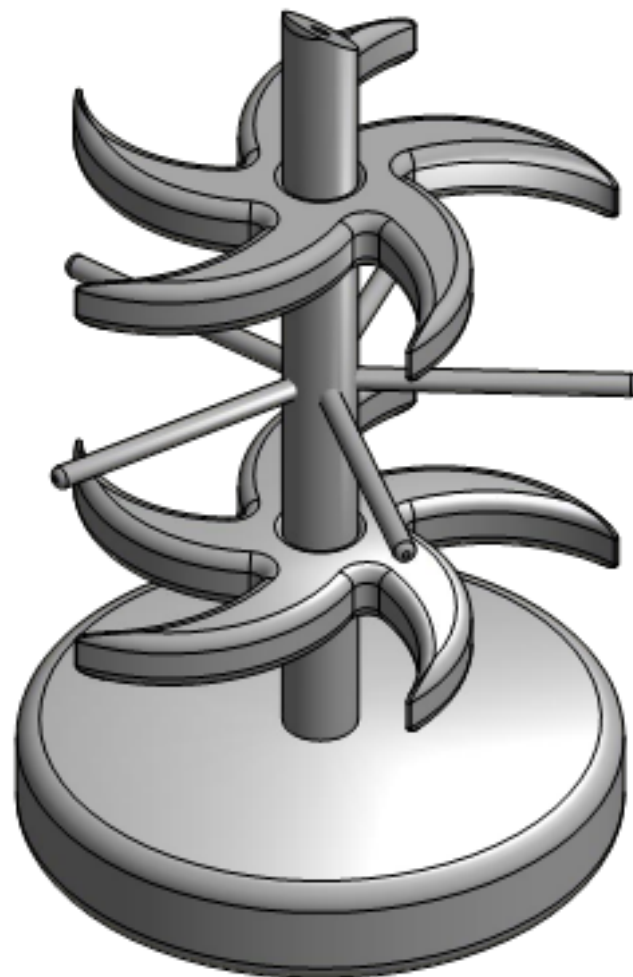
El precio que se propone está basado en los valores promedios de cada objeto, por lo que puede aumentar o disminuir, dependiendo del producto.



CAPÍTULO VI: RESULTADOS

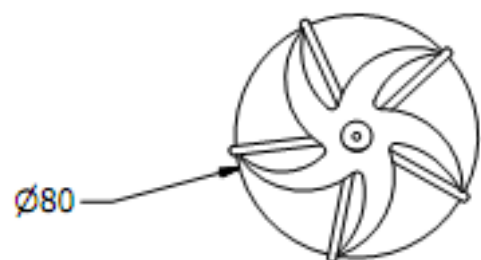
A continuación se muestran las láminas de los 5 objetos que se realizaron: servilletero, soporte para ollas, porta cubiertos, panera, individual. En estas pueden verse algunos detalles de construcción y la forma final de cada objeto con los materiales correspondientes.

LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	base	Madera
2	1	palo central	Suro
3	5	palo transversal	Suro
4	2	flor	Fibra "vena" tejida

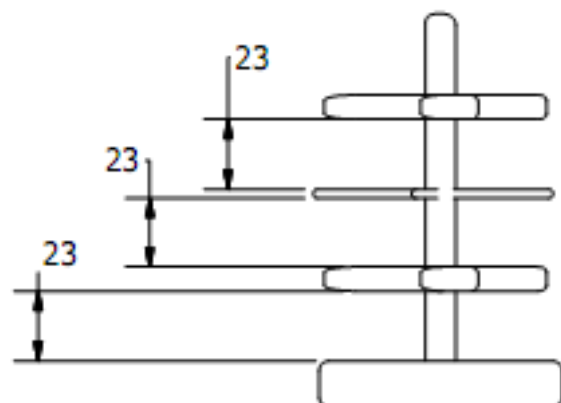


Escala: 1:2,5

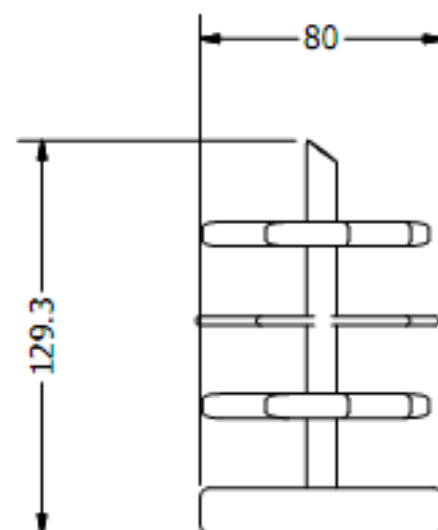
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Servilletero
Contiene:	Partes y despiece		
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:1	Unidades:	mm
			1 de 5



Vista Superior



Vista Frontal



Vista Lateral Der.



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño

Proyecto: TFC

Pieza: Servilletero

Contiene: Dimensiones generales

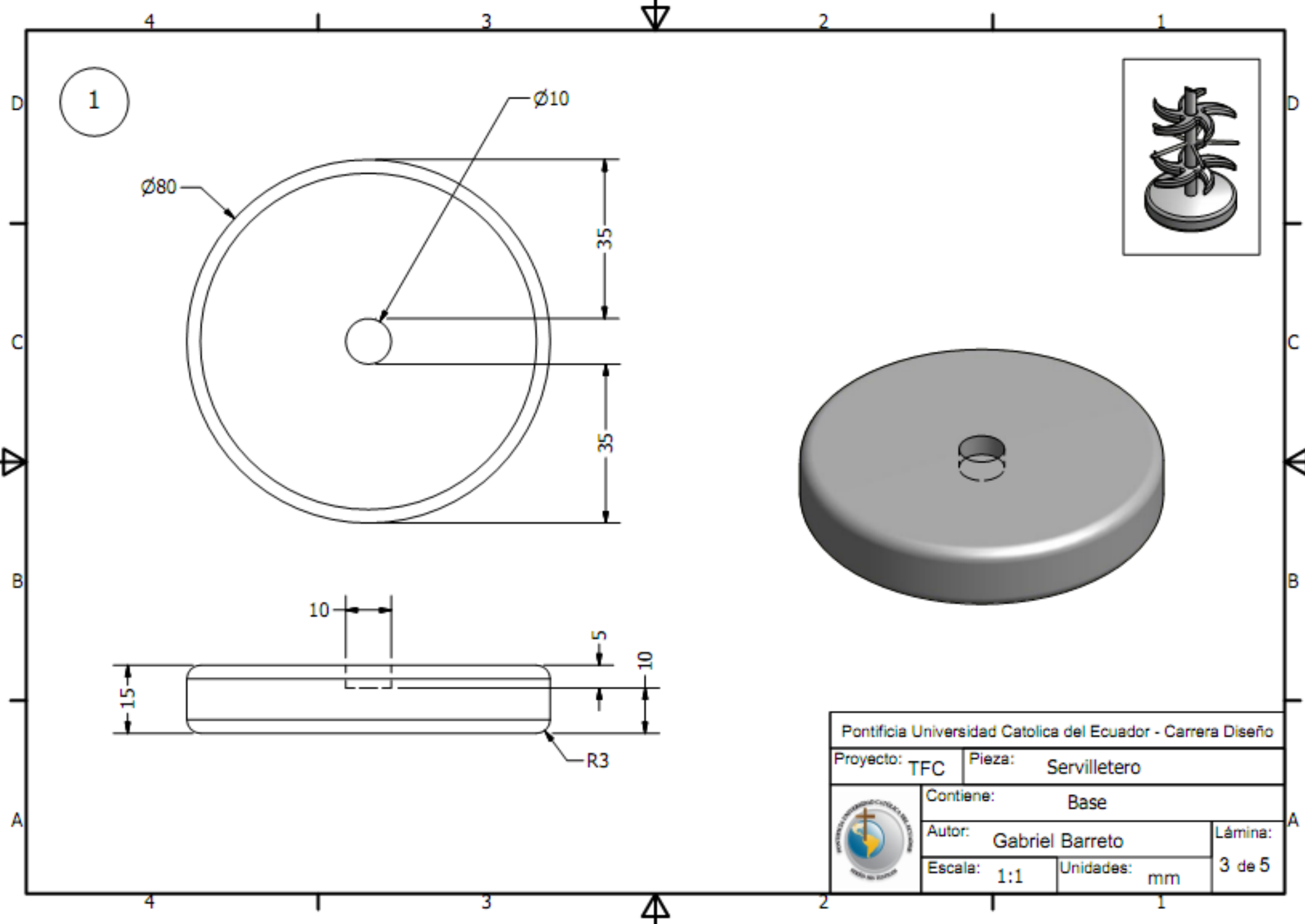
Autor: Gabriel Barreto


Lámina: 2 de 5

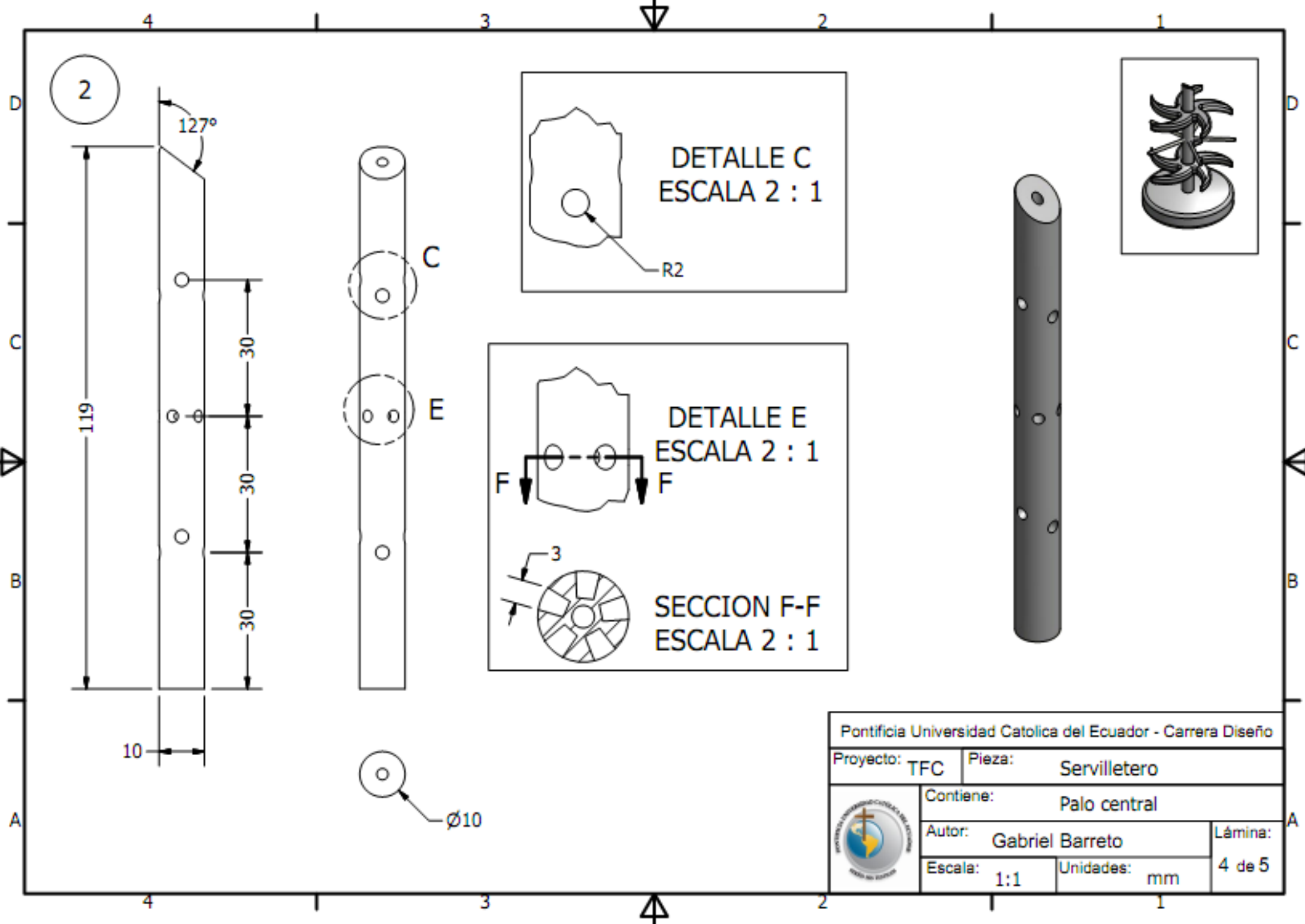
Escala: 1:2,5

Unidades: mm



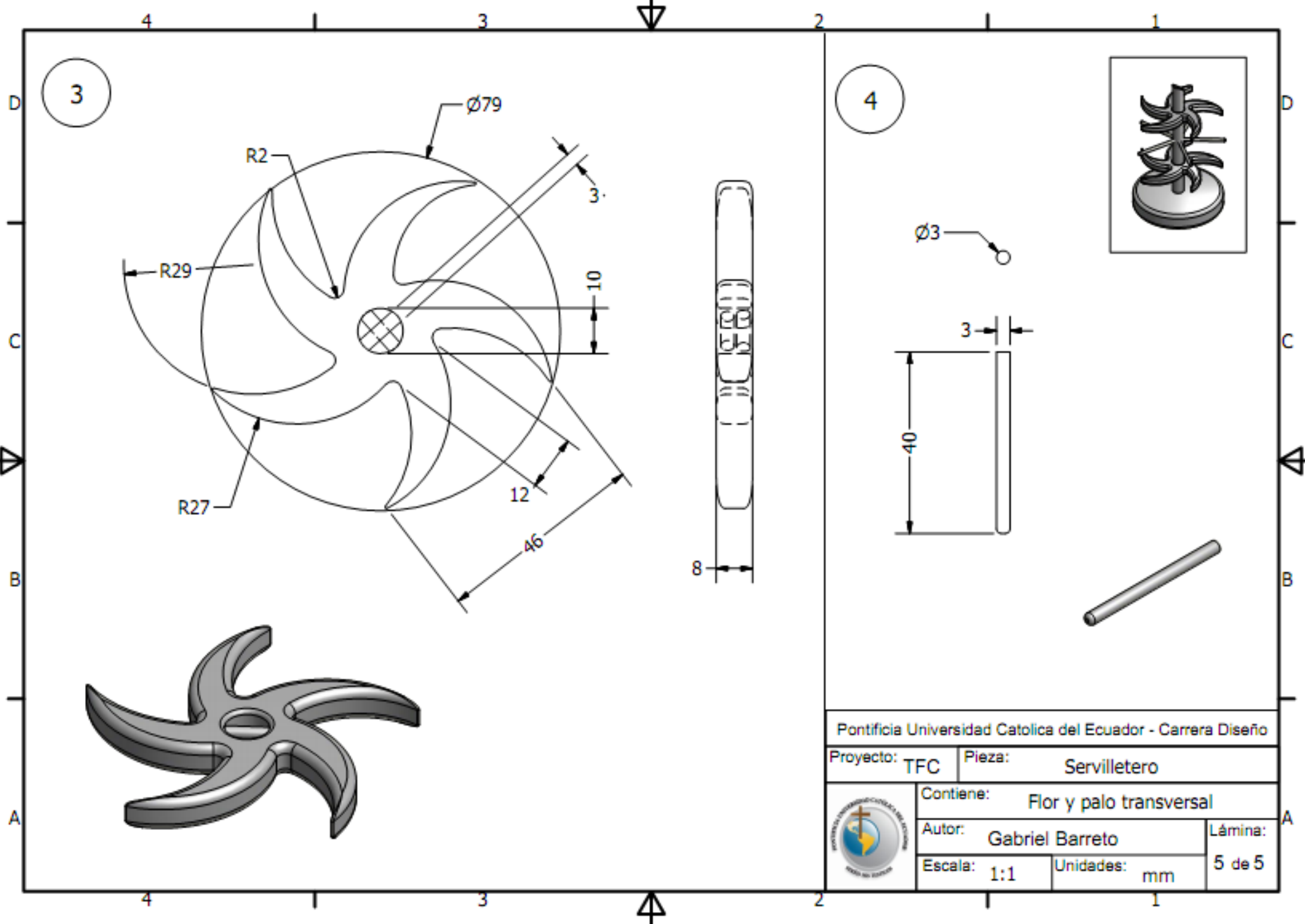


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Servilletero
	Contiene: Base		
	Autor:	Gabriel Barreto	
	Escala:	1:1	Unidades:
			Lámina: 3 de 5



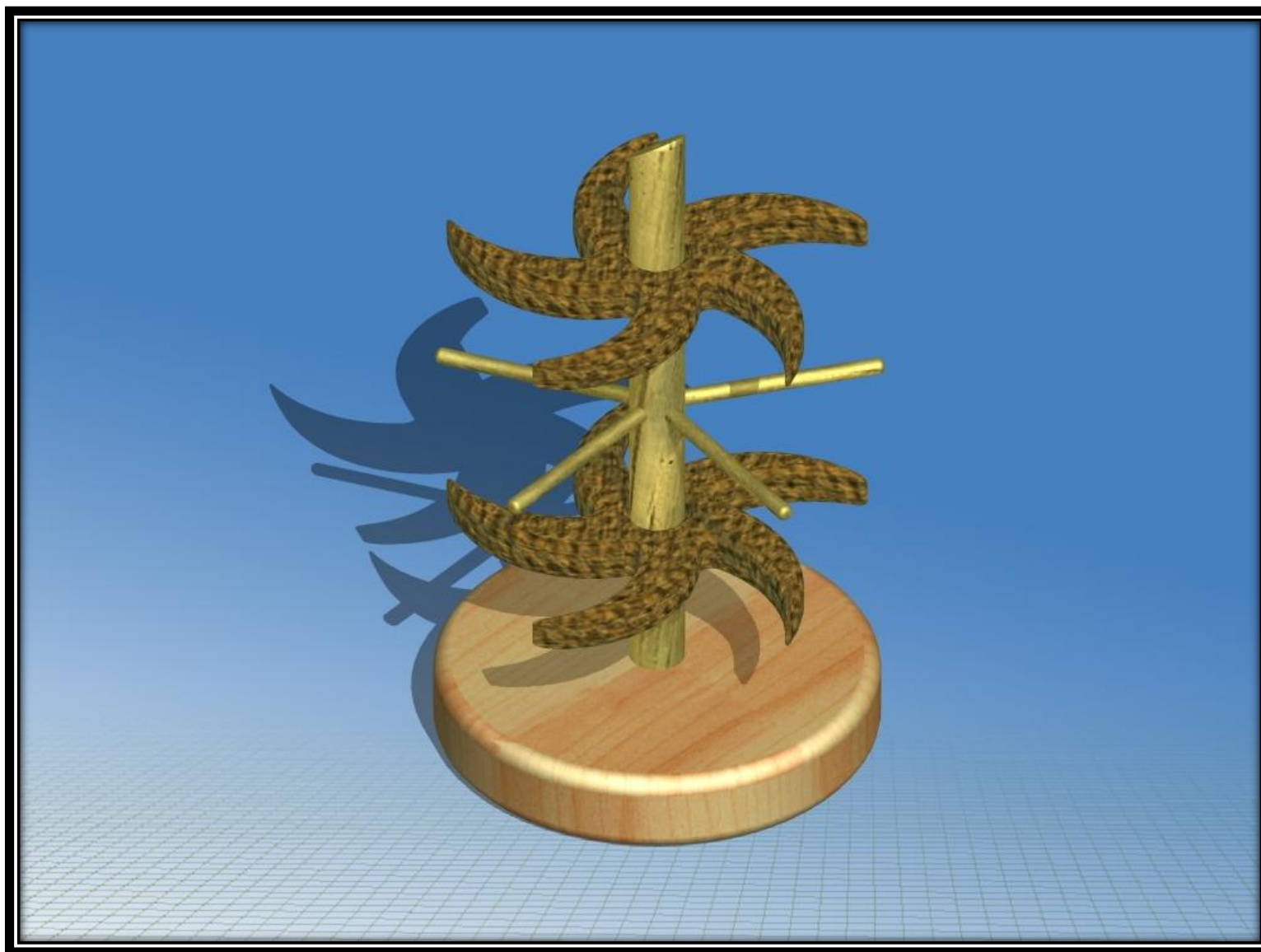
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Servilletero
Contiene:	Palo central		
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:1	Unidades:	mm
			4 de 5



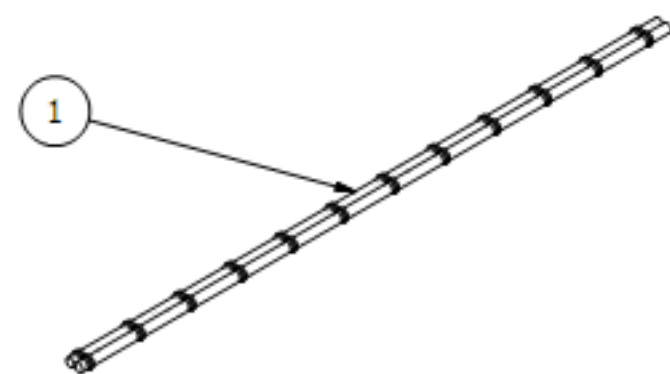
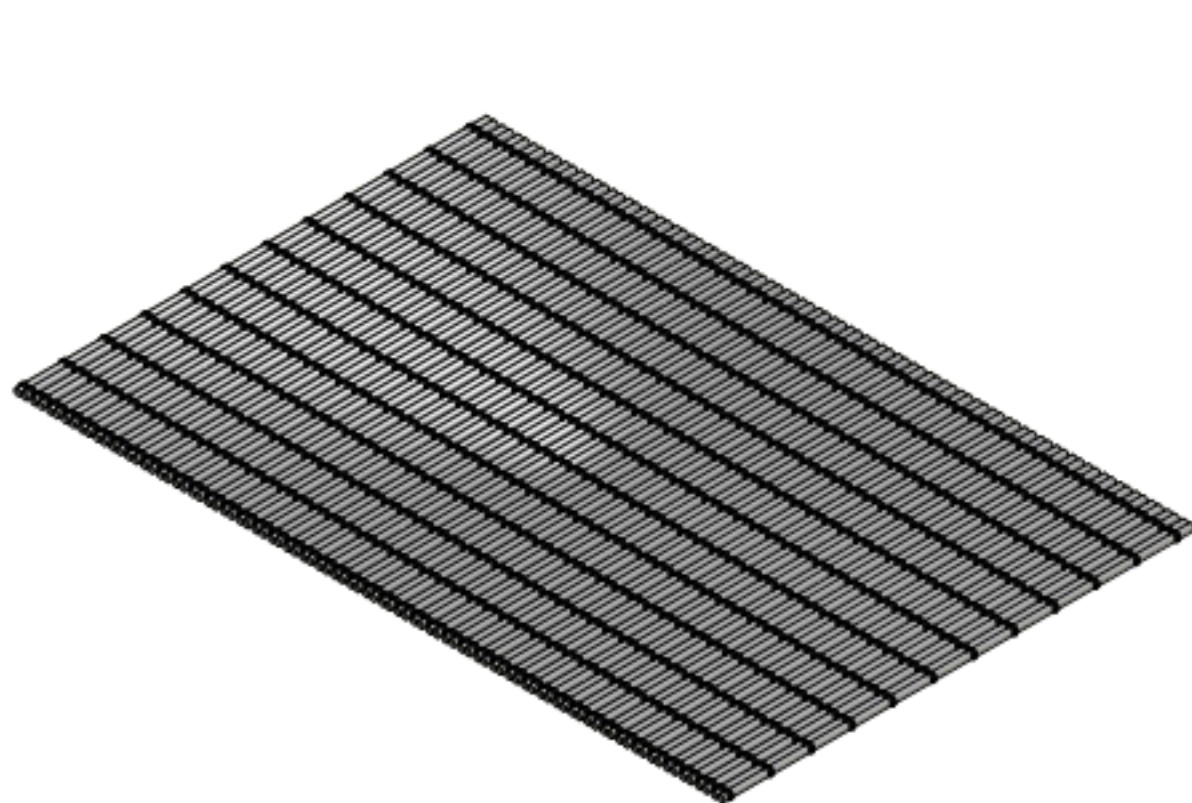


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Servilletero
Contiene:	Flor y palo transversal		
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:1	Unidades:	mm
			5 de 5





LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	60	palillos	vena



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño

Proyecto: TFC

Pieza: Individual



Contiene: Isometria

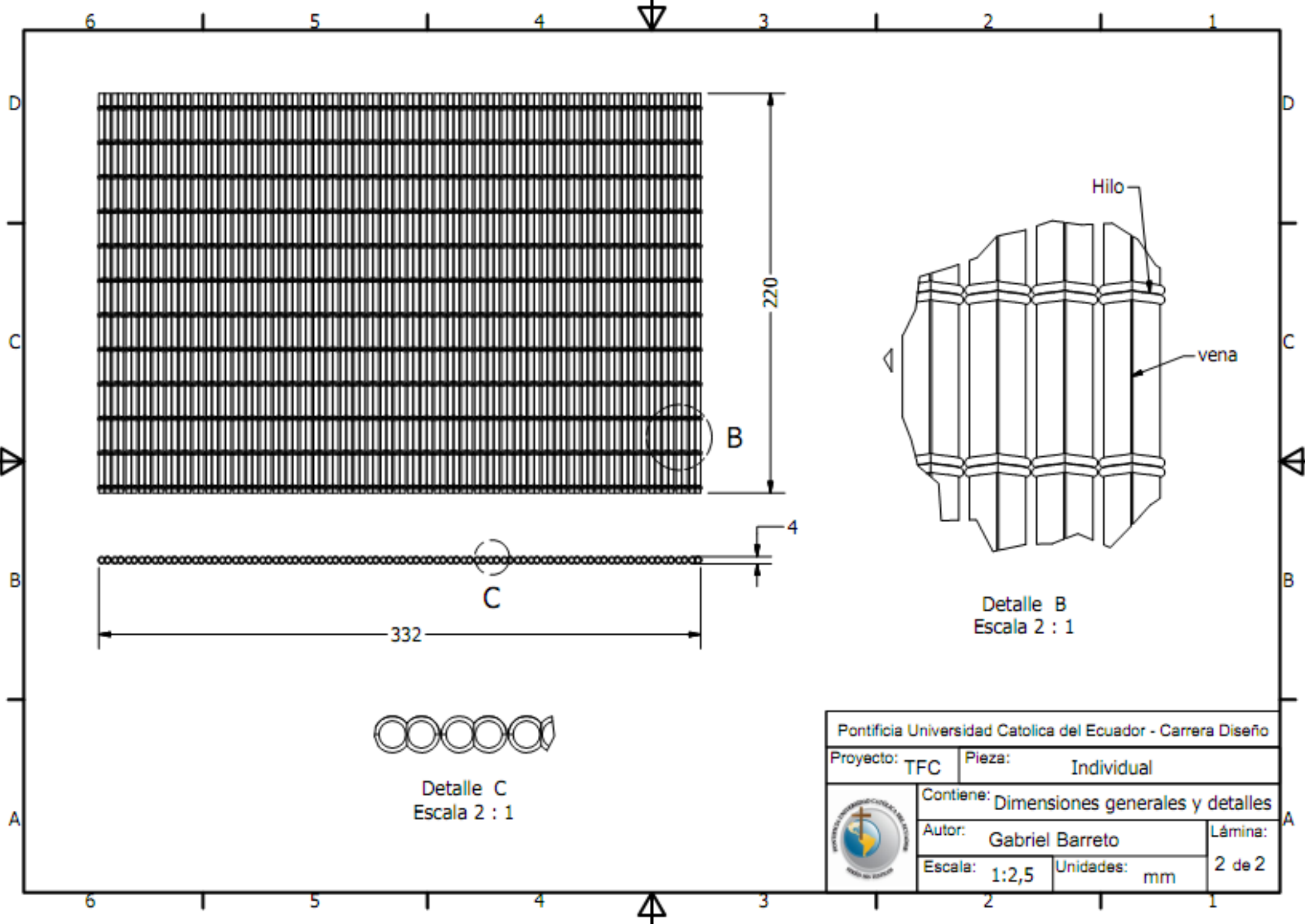
Autor: Gabriel Barreto

Lámina:

Escala: 1:2,5


Unidades: mm

1 de 2

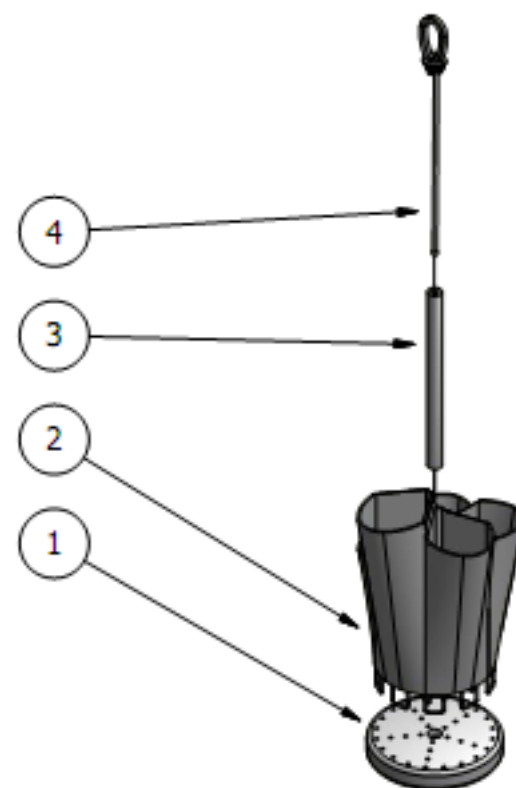
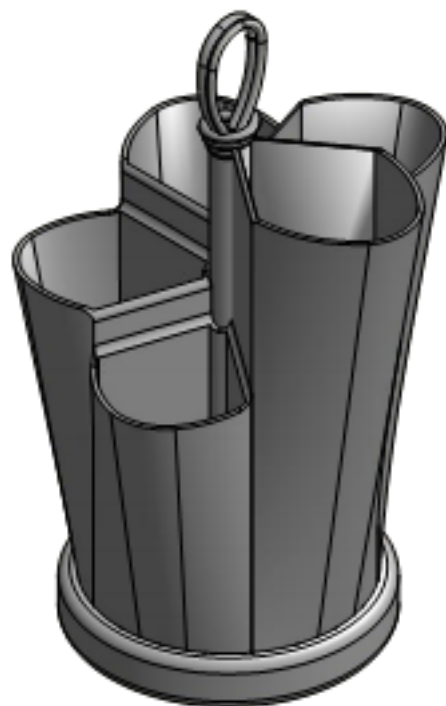


Detalle B
Escala 2 : 1

Detalle C
Escala 2 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Individual
		Contiene:	Dimensiones generales y detalles
		Autor:	Gabriel Barreto
		Escala:	1:2,5
		Unidades:	mm
		Lámina:	2 de 2

LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	base	madera
2	1	cuerpo	vena tejida
3	1	palo central	suro
4	1	agarradera	vena



Escala 1:5

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño

Proyecto: TFC

Pieza:

Porta cubiertos

Contiene:

Partes y despiece



Autor:

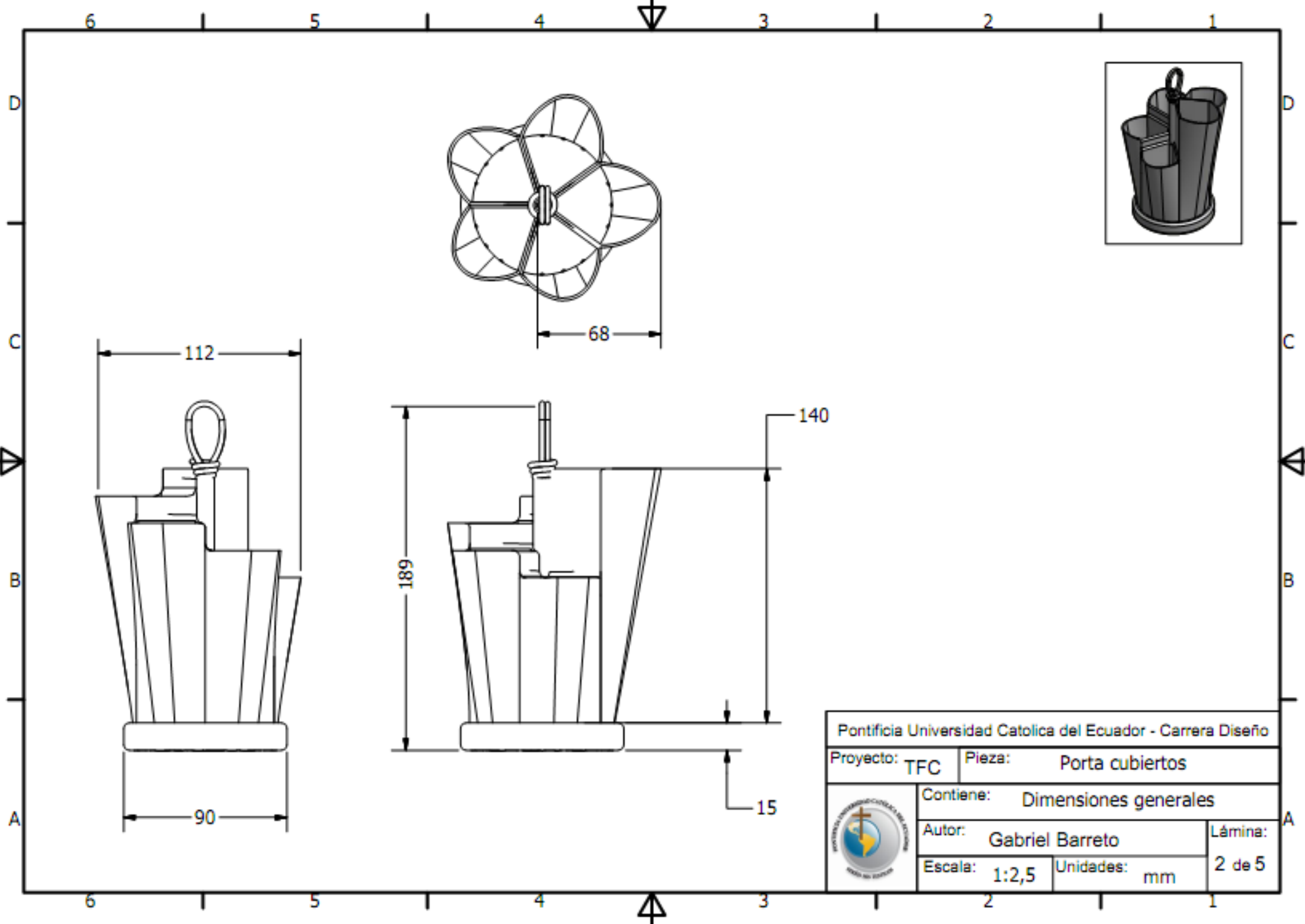
Gabriel Barreto


Lámina:

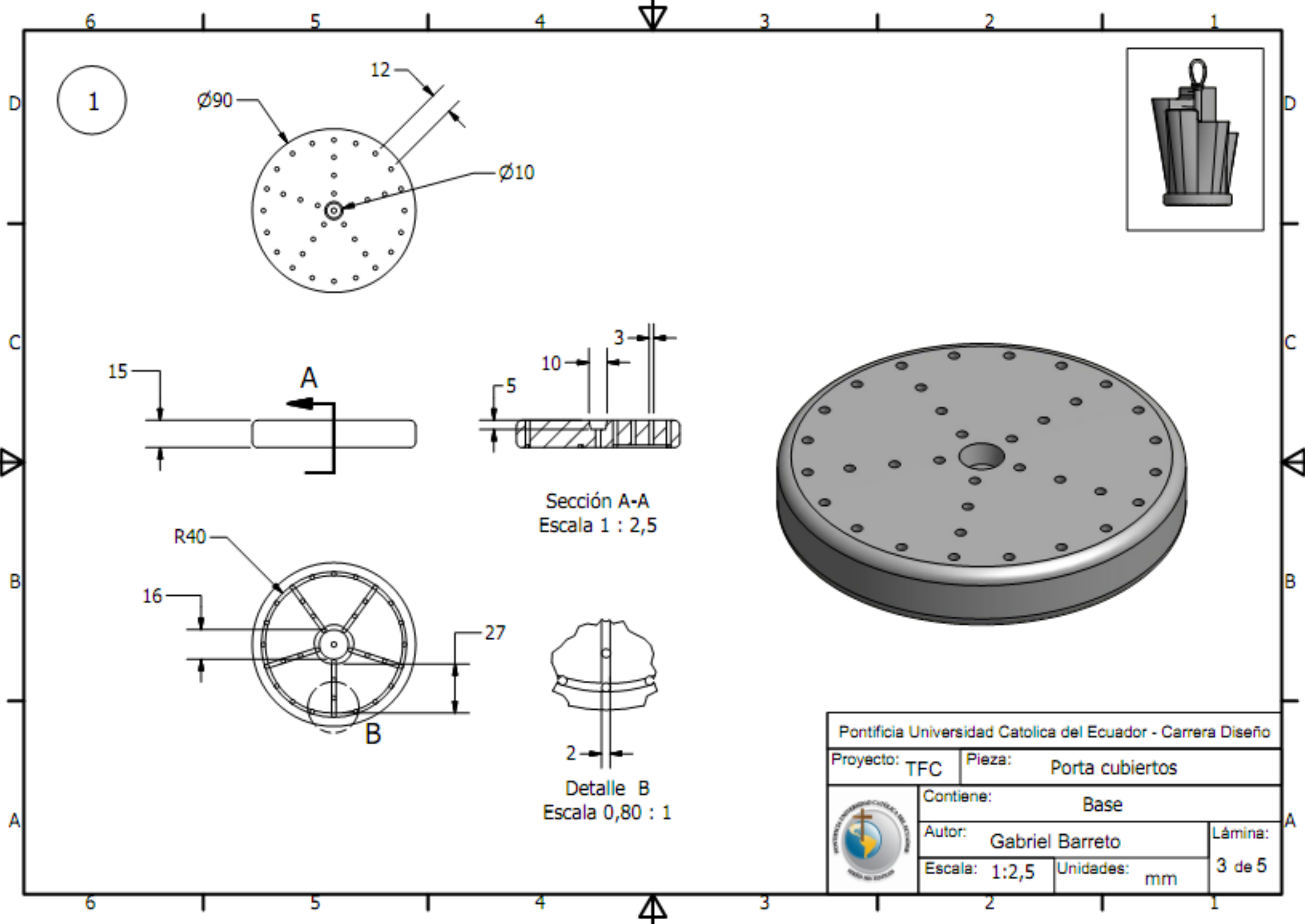
1 de 5

Escala: 1:2,5

Unidades: mm




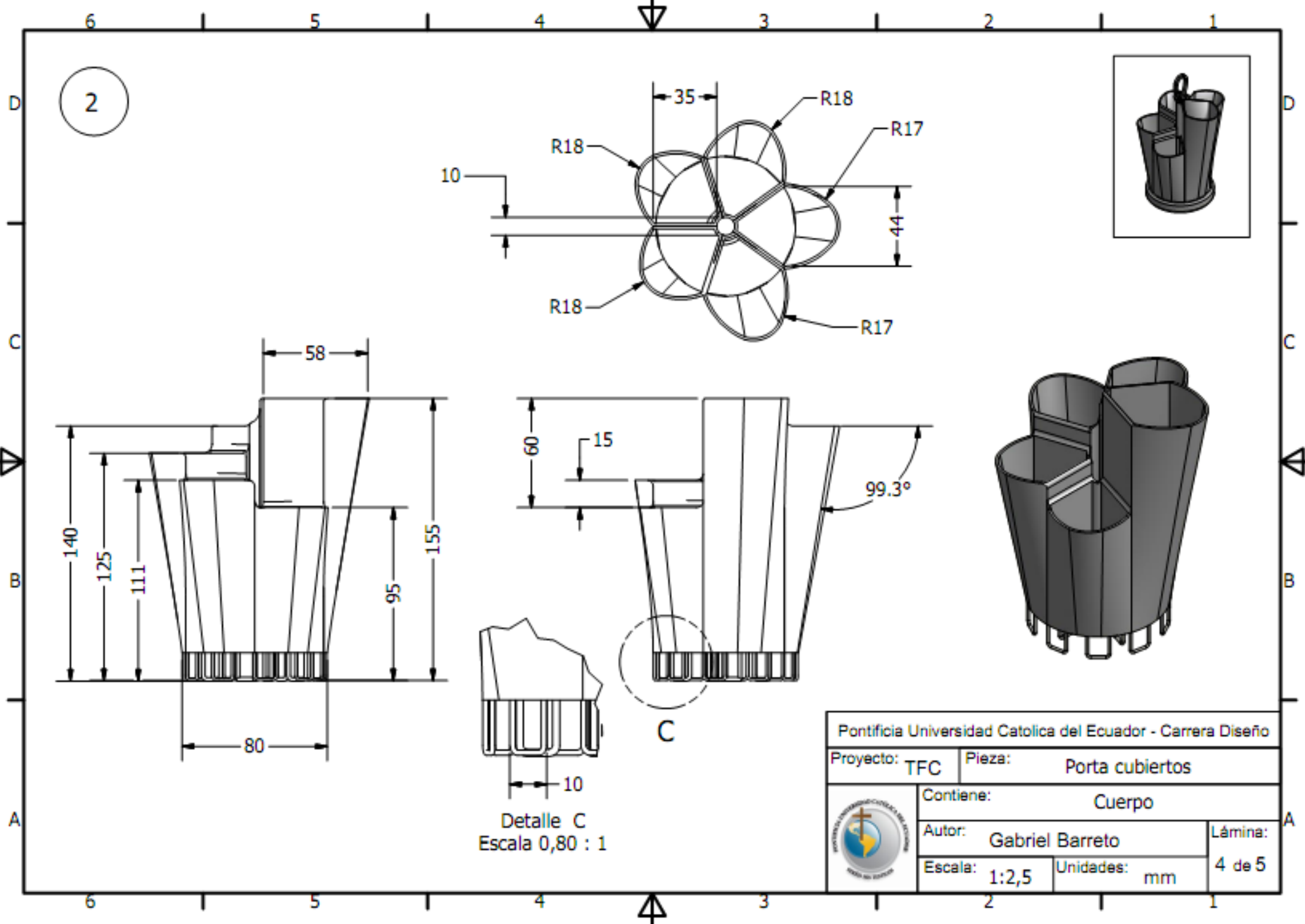
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Porta cubiertos
		Contiene:	Dimensiones generales
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:2,5	Unidades:	mm
			2 de 5



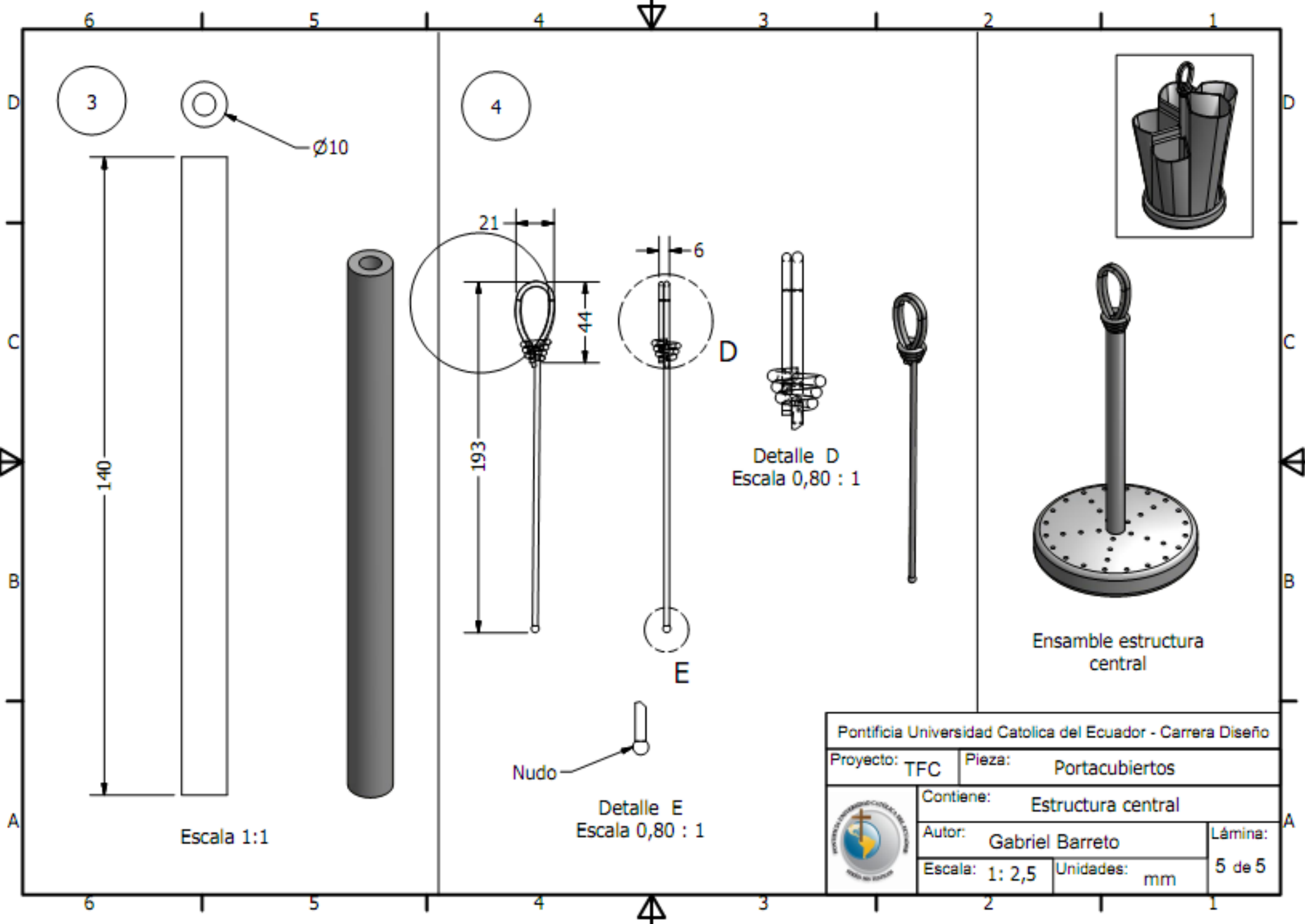
Sección A-A
Escala 1 : 2,5

Detalle B
Escala 0,80 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Porta cubiertos
	Contiene: Base		
	Autor: Gabriel Barreto		Lámina:
	Escala: 1:2,5	Unidades: mm	3 de 5



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Porta cubiertos
Contiene:	Cuerpo		
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:2,5	Unidades:	mm
			4 de 5




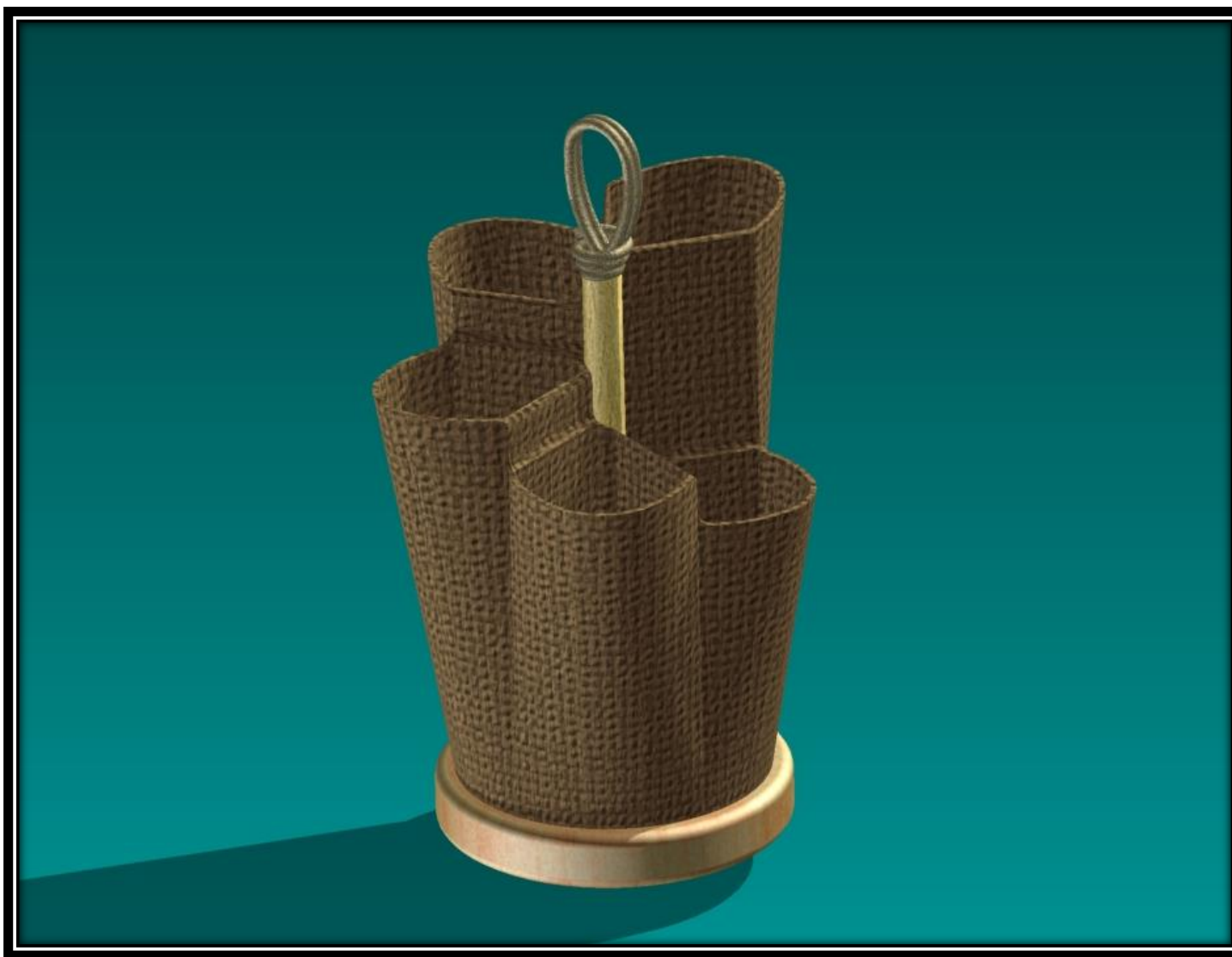
Escala 1:1

Detalle D
Escala 0,80 : 1

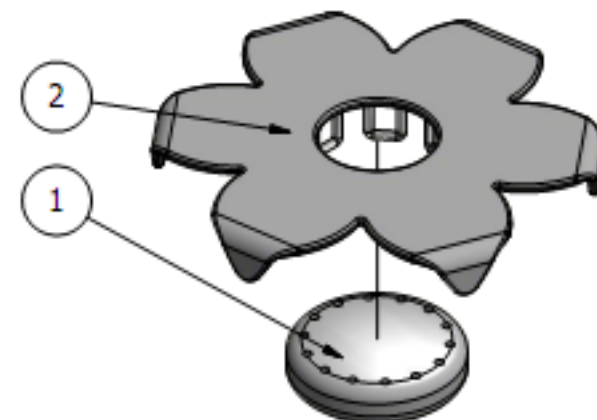
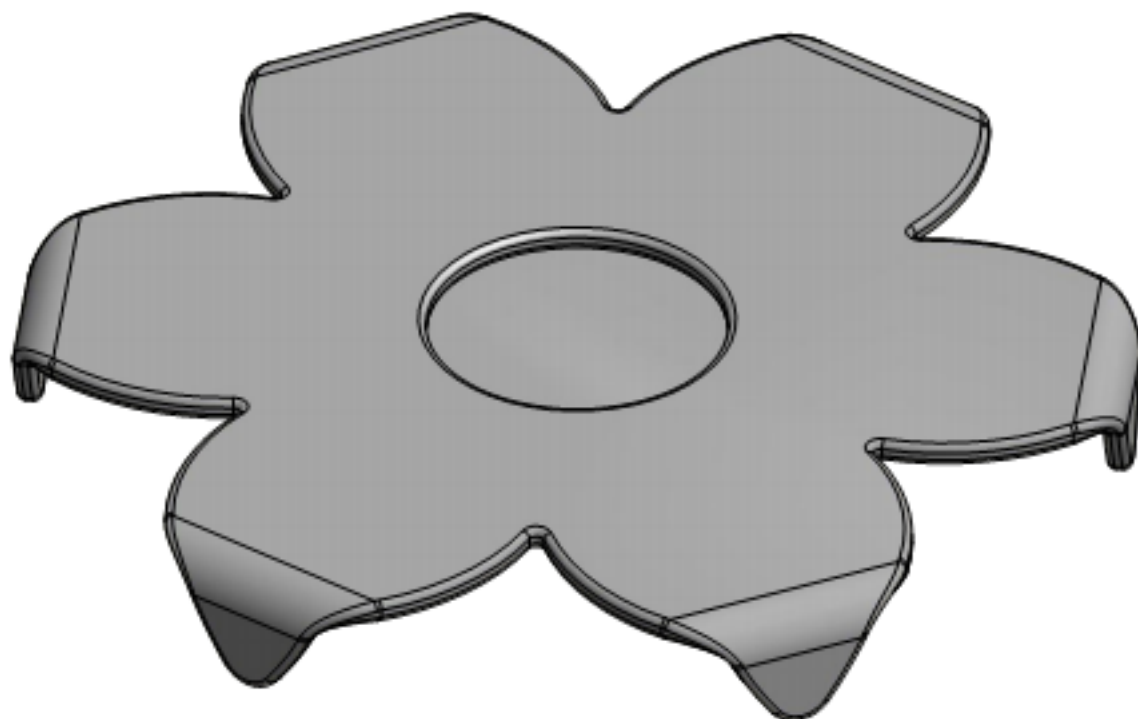
Detalle E
Escala 1 : 1


Ensamble estructura central

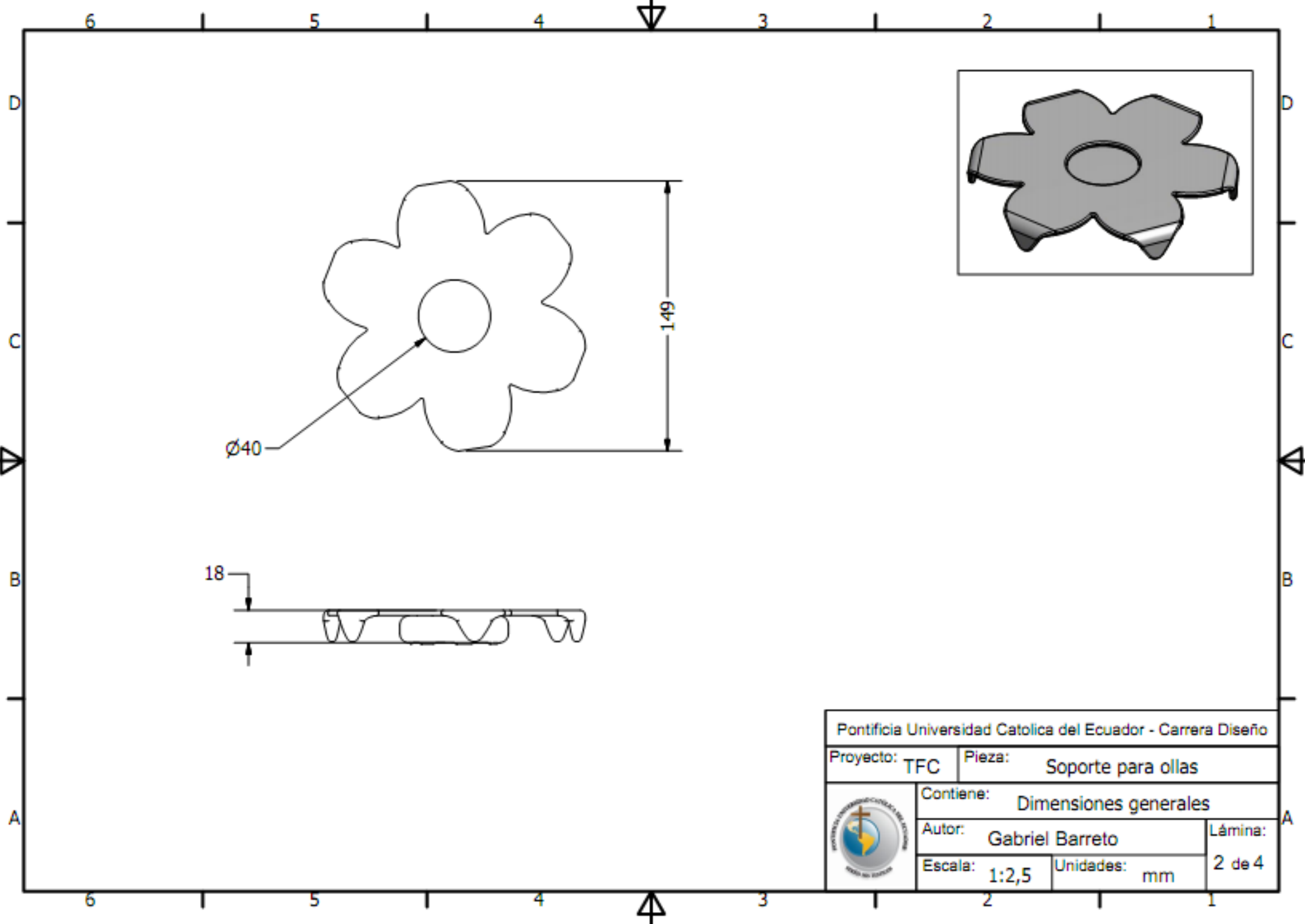
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Portacubiertos
	Contiene: Estructura central		
	Autor:	Gabriel Barreto	Lámina:
	Escala:	1: 2,5	Unidades:
			5 de 5




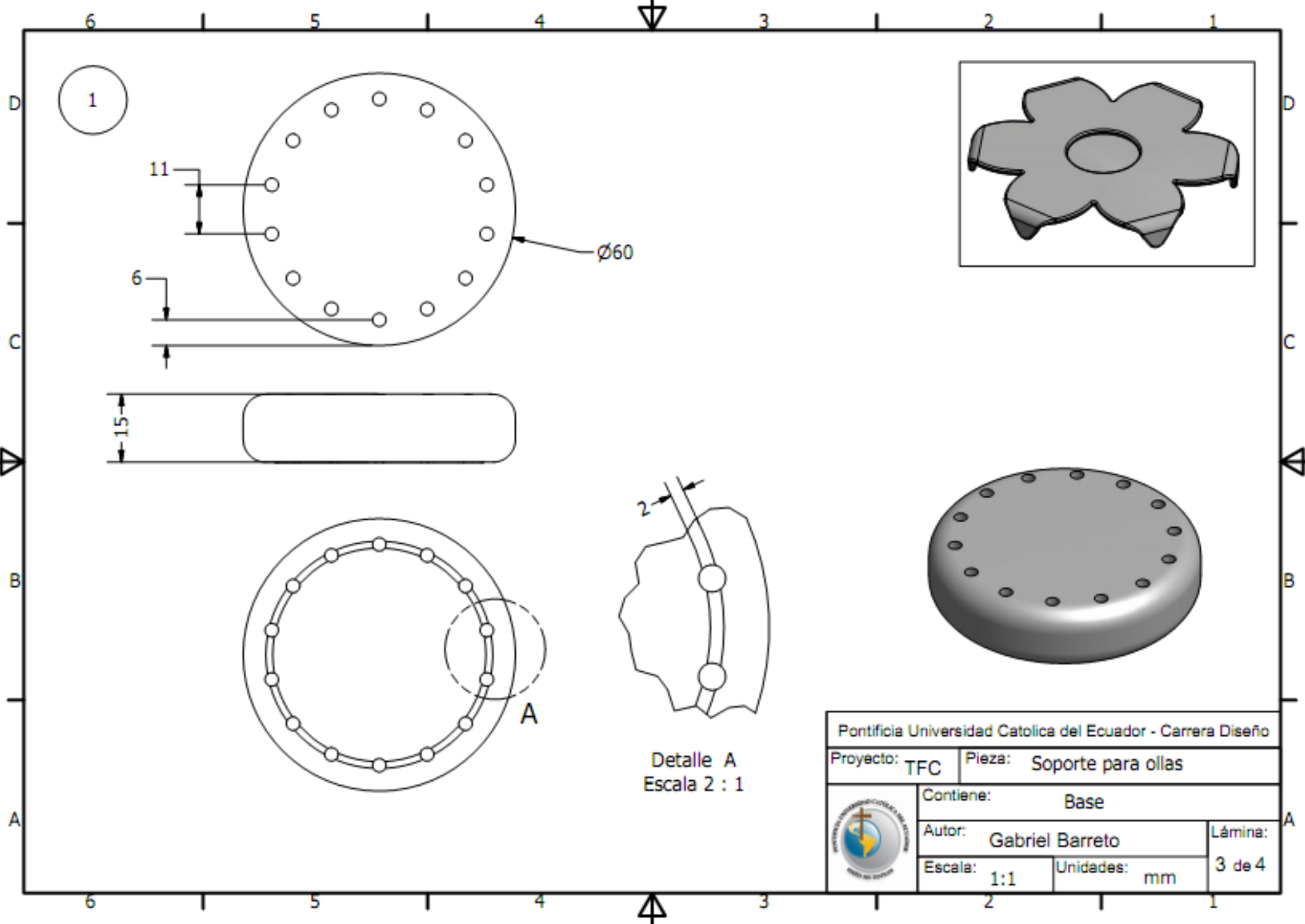
LISTA DE PARTES			
ITEM	CANTIDAD	PARTE	MATERIAL
1	1	base	madera
2	1	flor	vena tejida



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Soporte para ollas
		Contiene:	Partes y despiece
Autor:	Gabriel Barreto		Lámina:
Escala:	1:2,5	Unidades:	mm
			1 de 4



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Soporte para ollas
	Contiene: Dimensiones generales		
	Autor:	Gabriel Barreto	Lámina:
	Escala:	1:2,5	Unidades:
			2 de 4



1

11

6

Ø60

15

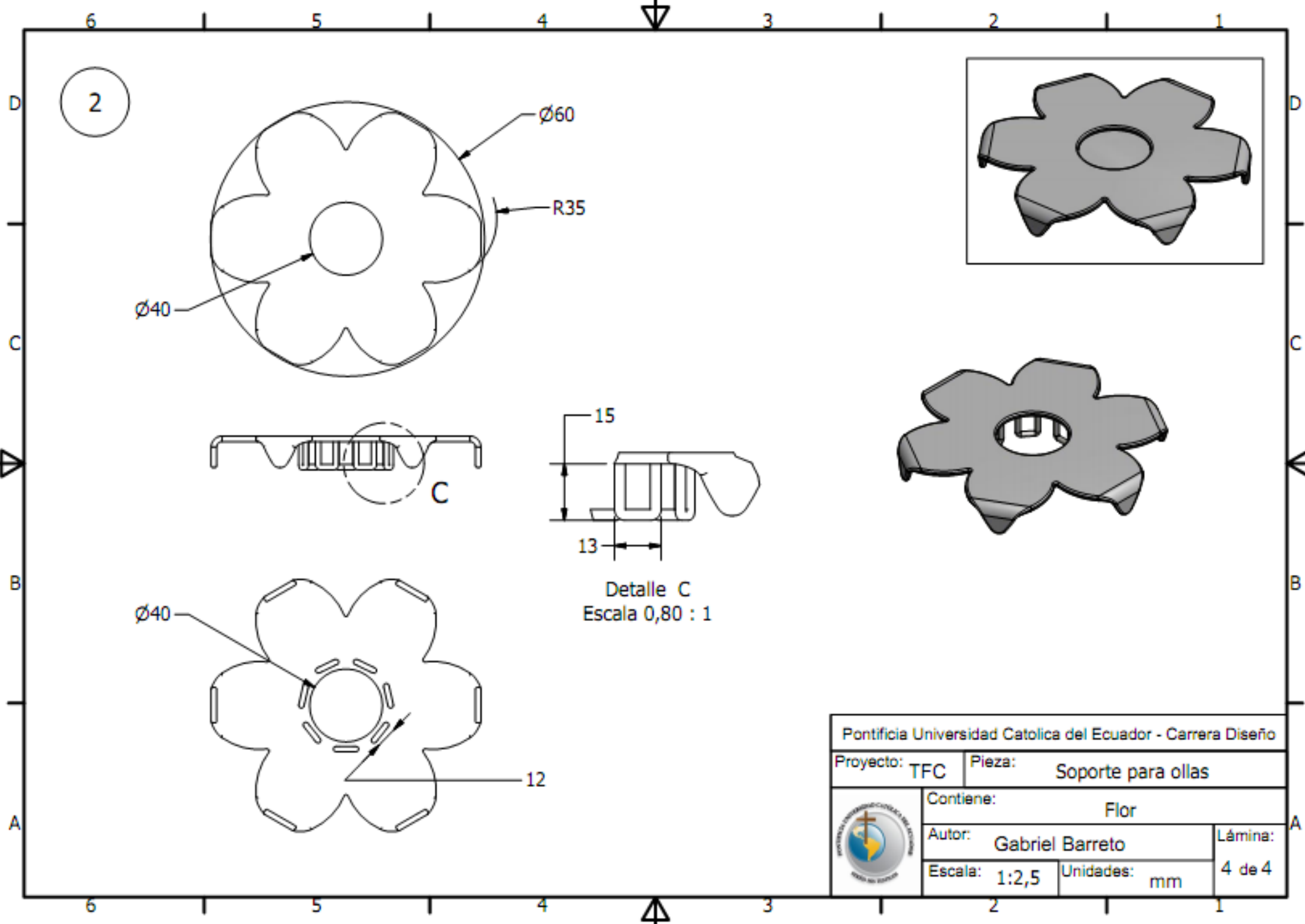
2

A

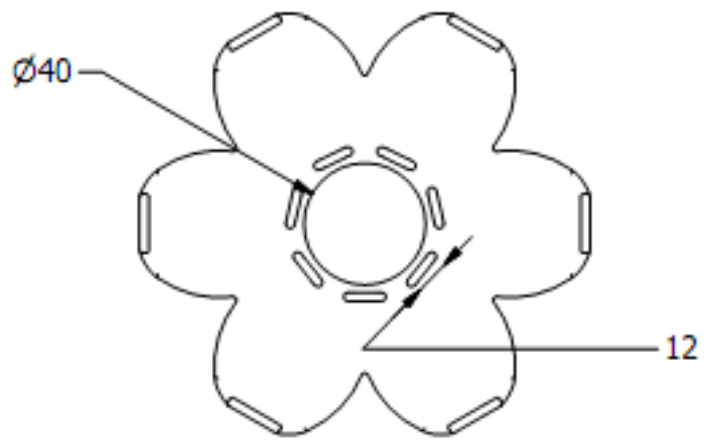
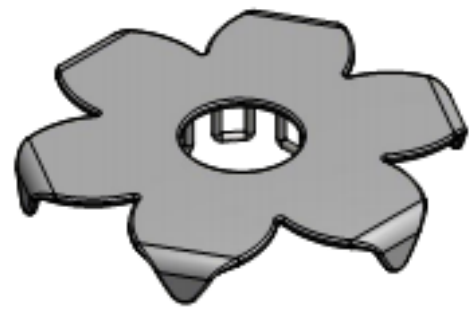
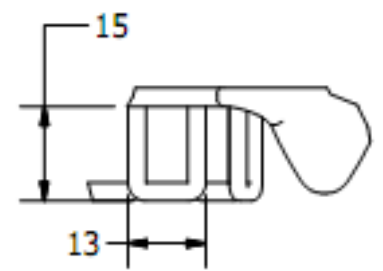
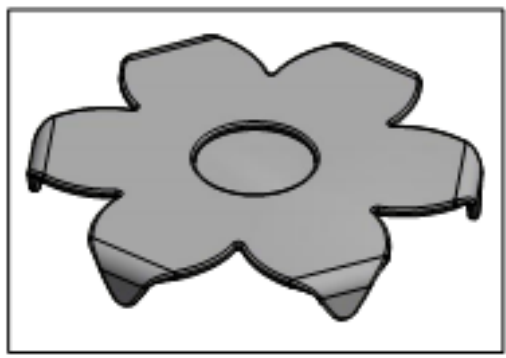
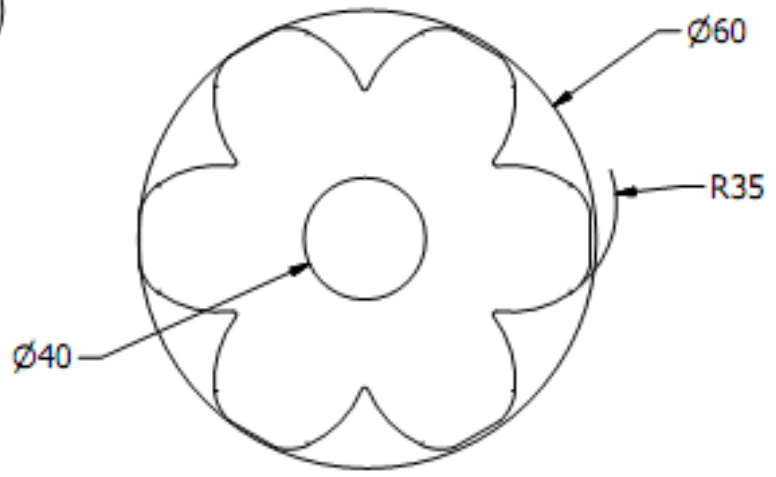
Detalle A
Escala 2 : 1


Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Soporte para ollas
Contiene:		Base	
Autor:		Gabriel Barreto	Lámina:
Escala:		1:1	Unidades: mm
			3 de 4

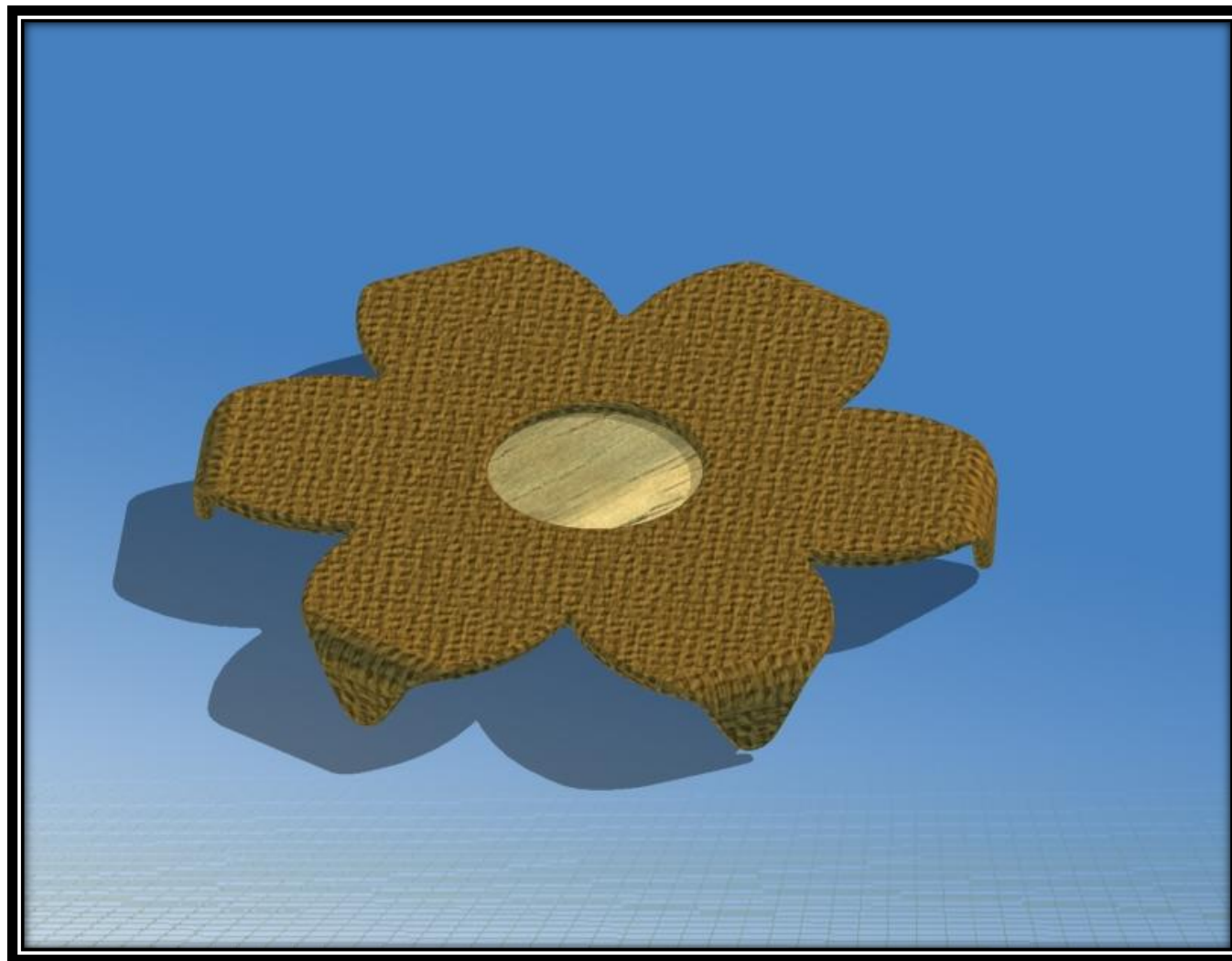




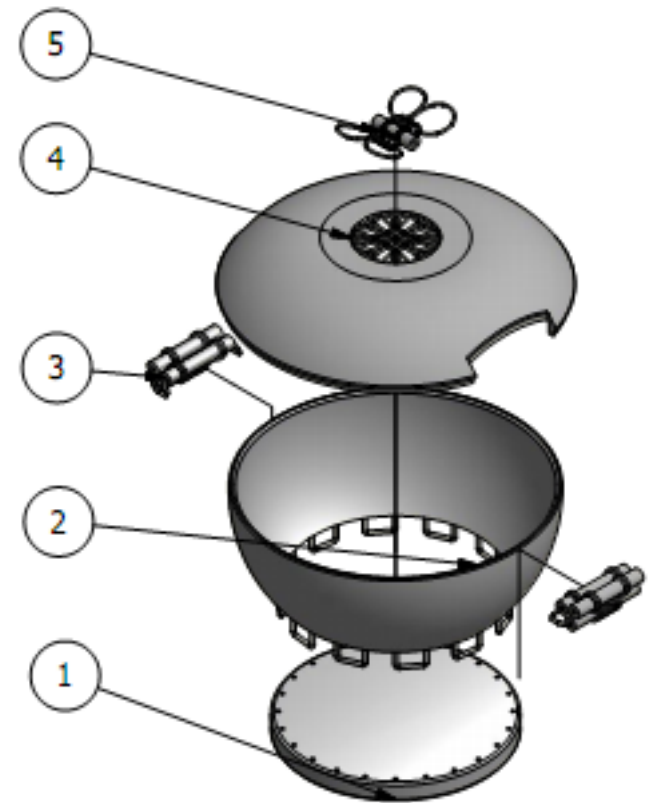
2




Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Soporte para ollas
	Contiene: Flor		
	Autor: Gabriel Barreto		Lámina: 4 de 4
	Escala: 1:2,5	Unidades: mm	

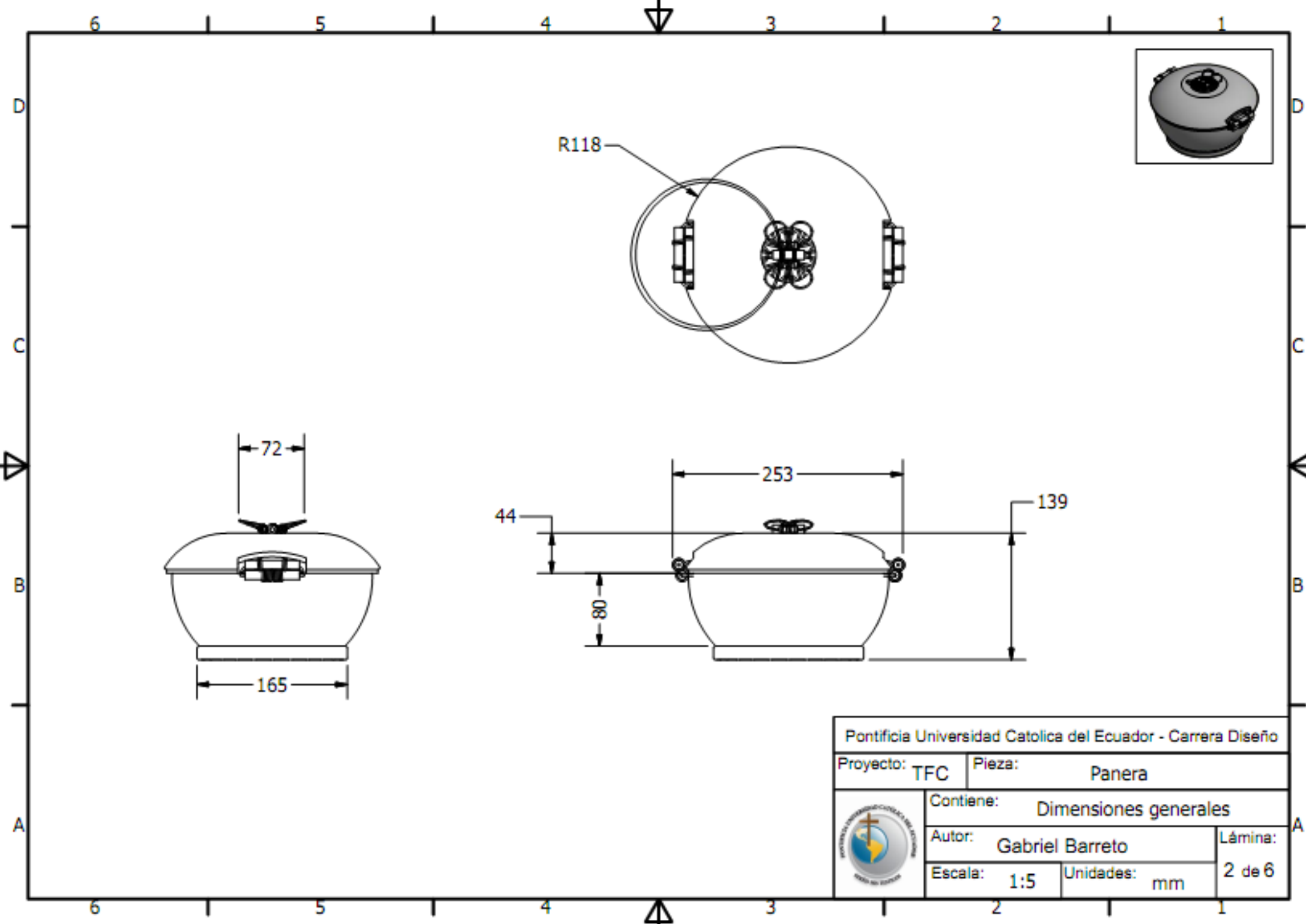



LISTA DE PARTES			
CANTIDAD	ITEM	PARTE	MATERIAL
1	1	base	madera
1	2	cuerpo	vena tejida
2	3	agarradera lateral	suro y vena
1	4	tapa panera	vena tejida
1	5	mariposa	suro y vena

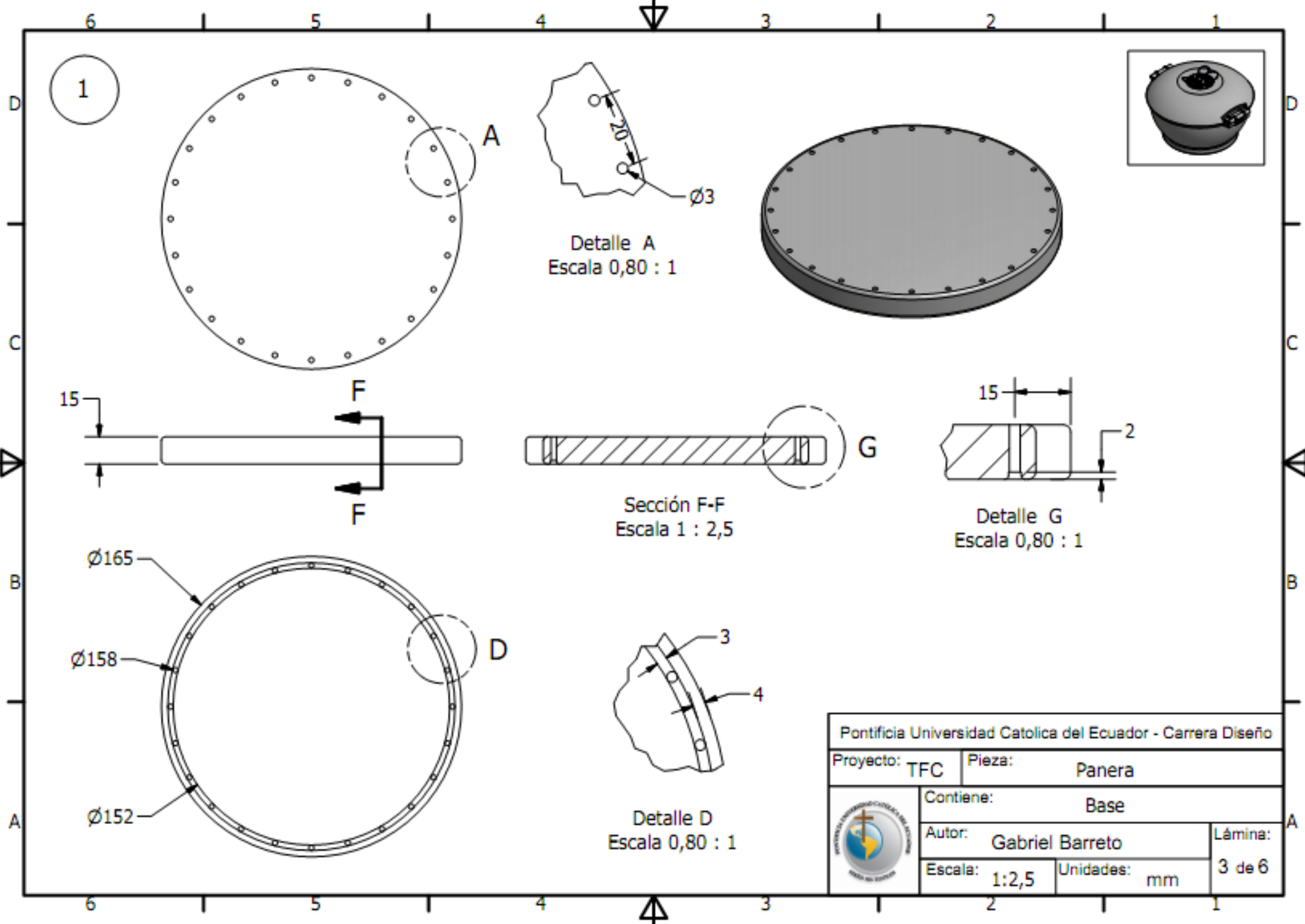


Escala 1:5

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Panera
	Contiene: Partes y despiece		
	Autor:	Gabriel Barreto	
	Escala:	1:2,5	Unidades:
			Lámina: 1 de 6



Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto: TFC		Pieza: Panera	
	Contiene: Dimensiones generales		
	Autor: Gabriel Barreto		Lámina:
	Escala: 1:5	Unidades: mm	2 de 6



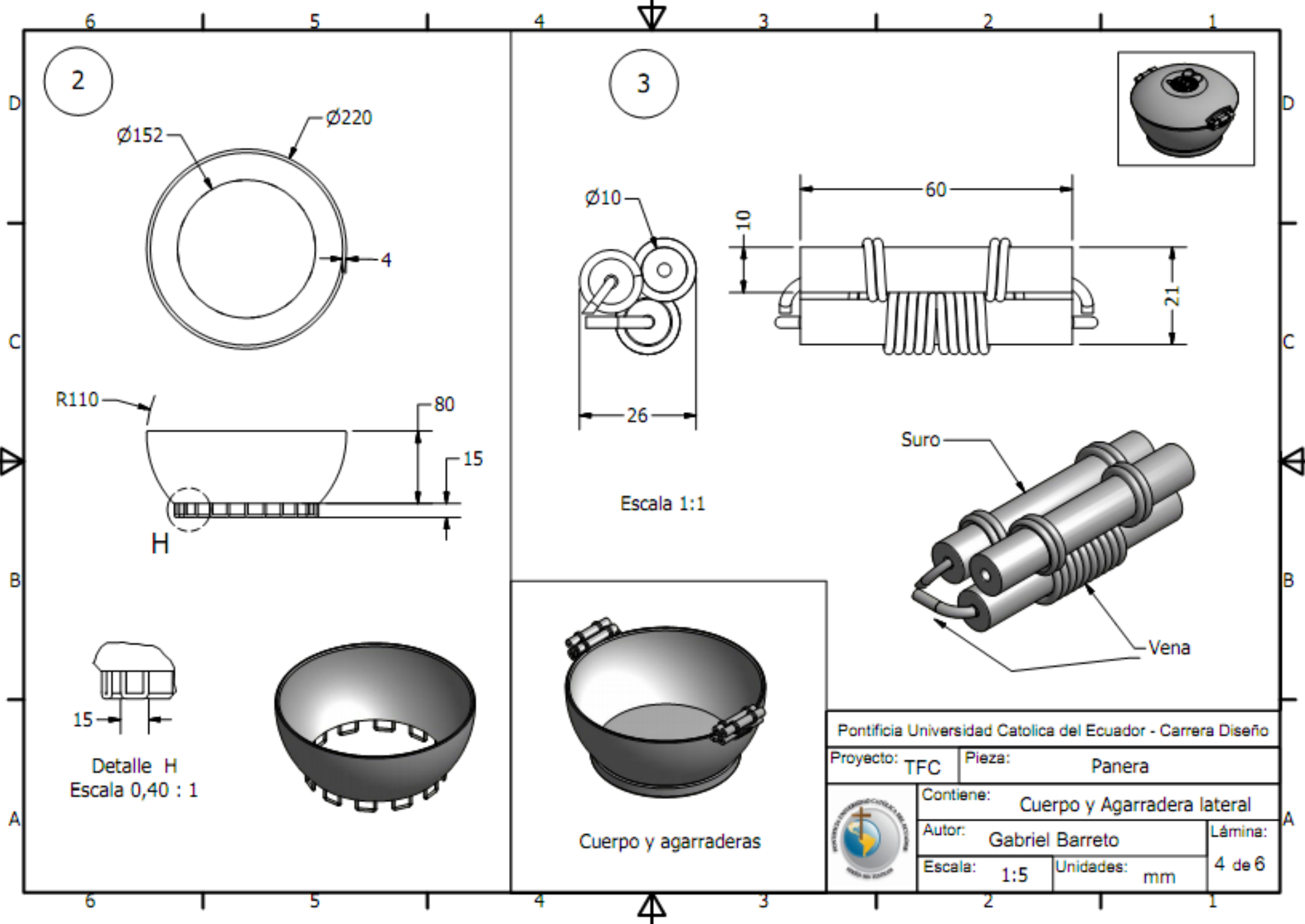
Detalle A
Escala 0,80 : 1

Sección F-F
Escala 1 : 2,5

Detalle G
Escala 0,80 : 1

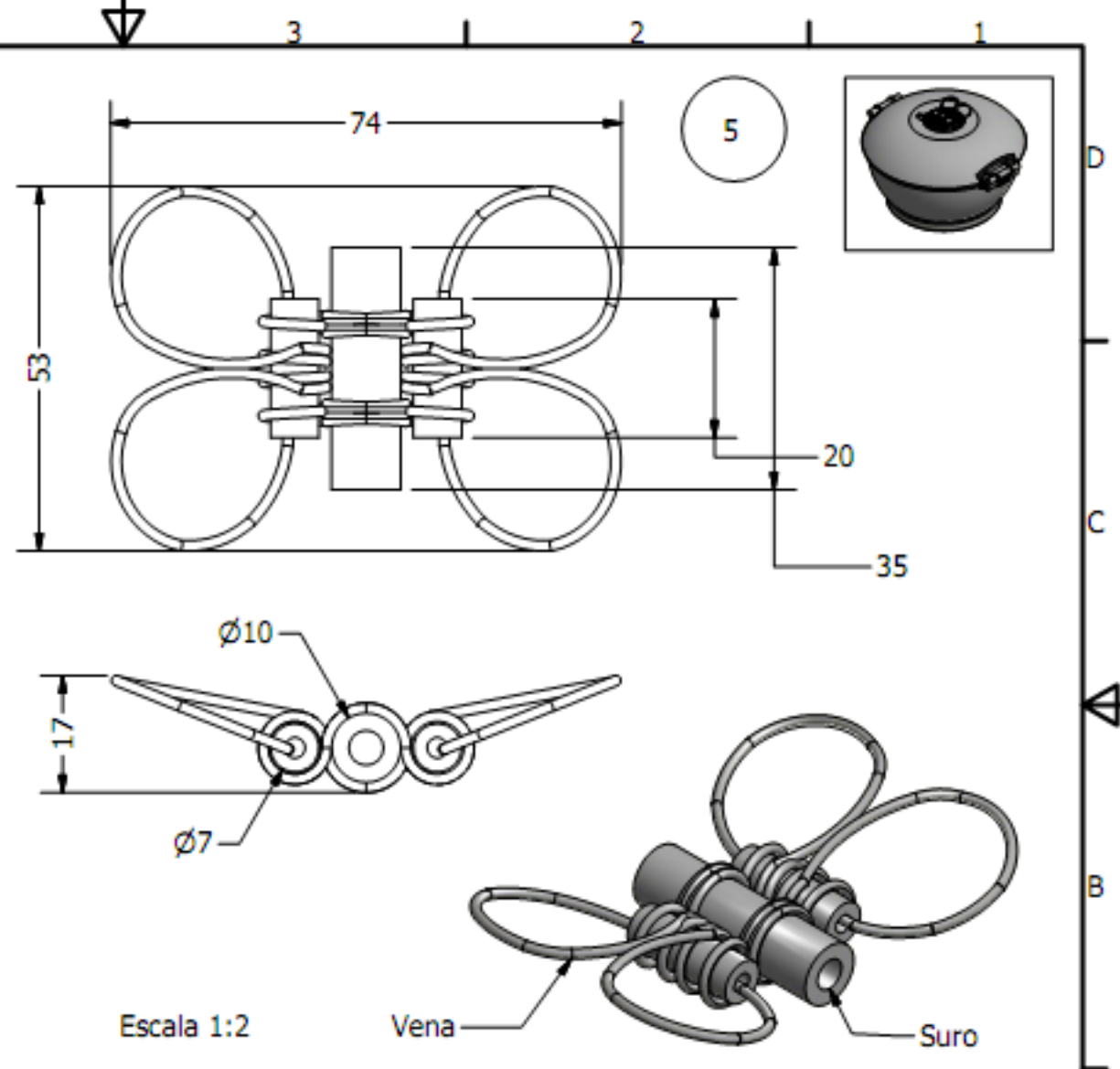
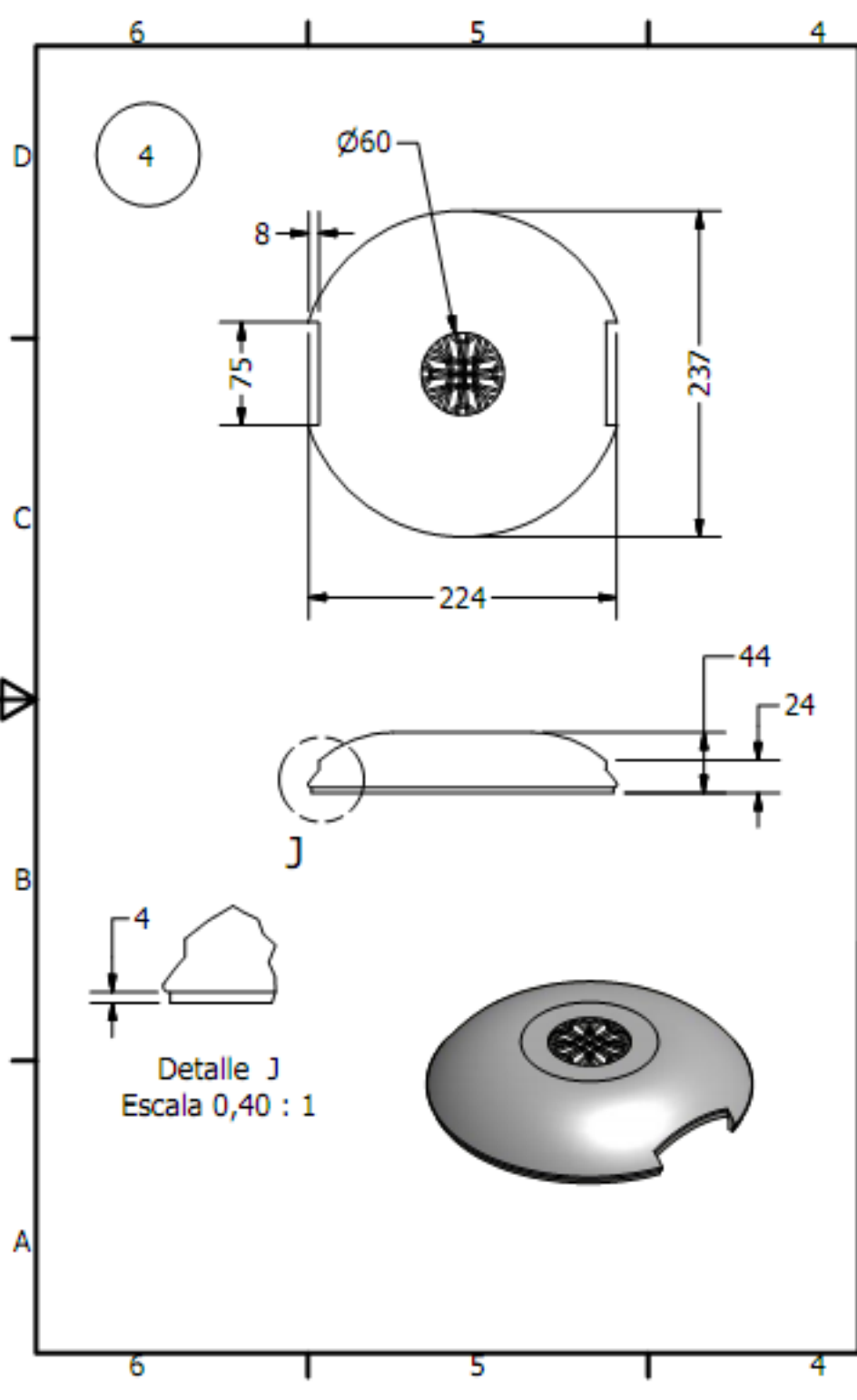
Detalle D
Escala 0,80 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Panera
Contiene:		Base	
Autor:		Gabriel Barreto	Lámina:
Escala:		1:2,5	Unidades:
		mm	3 de 6



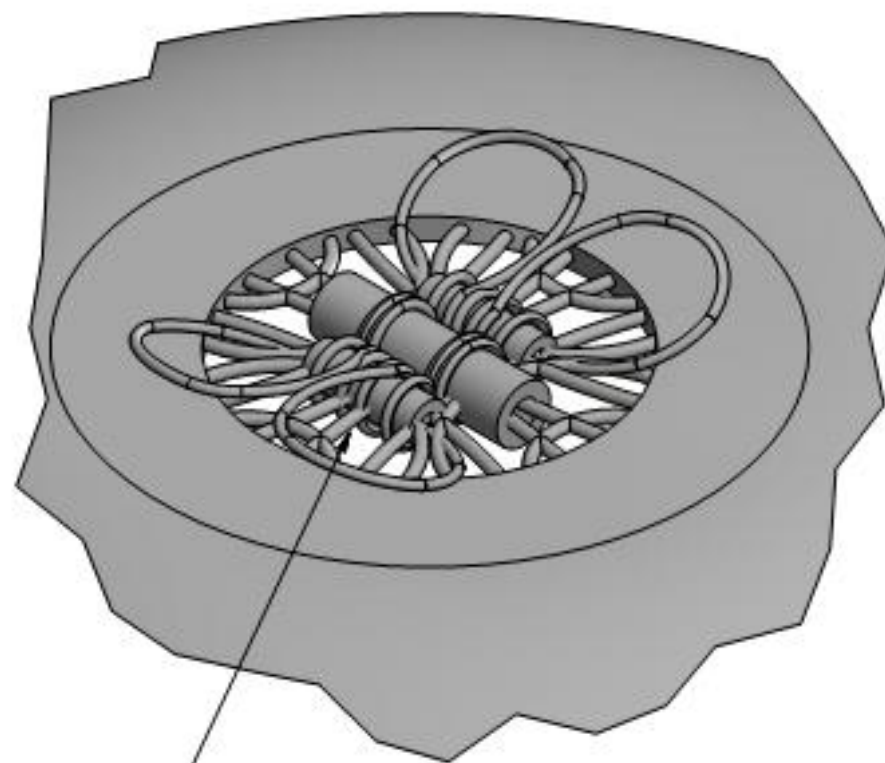
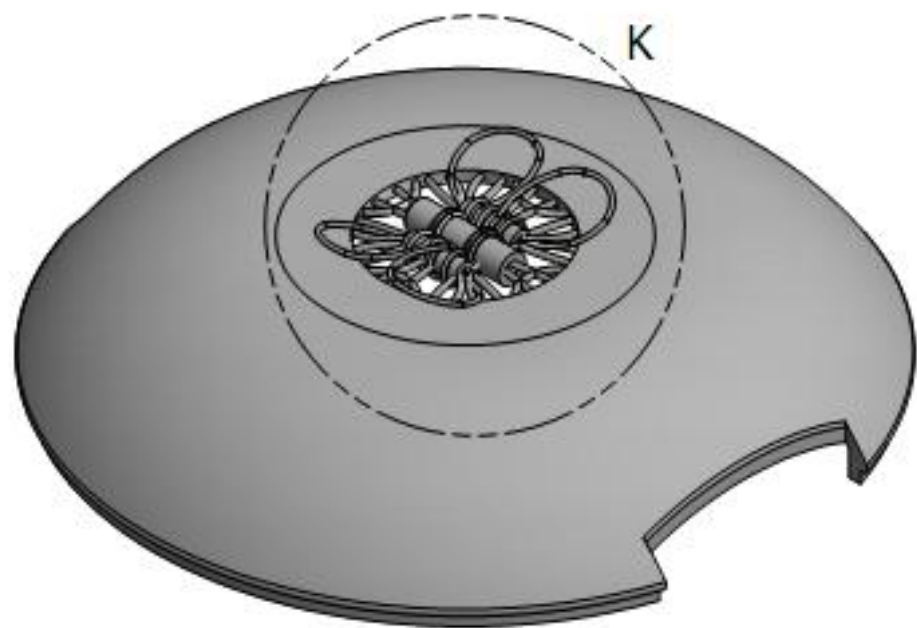
Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Panera
Contiene:		Cuerpo y Agarradera lateral	
Autor:	Gabriel Barreto	Lámina:	4 de 6
Escala:	1:5	Unidades:	mm






Escala 1:2

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Panera
Contiene:		Tapa y agarradera mariposa	
Autor:		Gabriel Barreto	Lámina:
Escala:		1:5	Unidades: mm
			5 de 6



La agarradera "mariposa" se integra al tedijo de la tapa a través de los orificios del suro

Detalle K
Escala 1 : 1

Pontificia Universidad Católica del Ecuador - Carrera Diseño			
Proyecto:	TFC	Pieza:	Panera
	Contiene: Detalle tapa - agarradera		
	Autor:	Gabriel Barreto	
	Escala:	1:2	Unidades:
			Lámina: 6 de 6





CONCLUSIONES

- Basándose en los objetivos planteados en este proyecto se concluye lo siguiente:
El proceso participativo desarrollado en este trabajo logró involucrar activamente a los artesanos de la comunidad de Yunguilla, quienes poco a poco fueron aportando con su creatividad a la creación de nuevos objetos artesanales que son el resultado final tangible, de todo un proceso interactivo entre diseñador y artesano. Gracias a la participación, los artesanos conservan un vínculo de identidad con los objetos, además la singularidad y autenticidad de estas artesanías logra diferenciarlas del resto de productos de este tipo y abre el camino para ir formando un estilo característico que identifique a los artesanos de la comunidad de Yunguilla.
- La relación de confianza que se formó con los artesanos ayudó a intercambiar fluidamente las ideas, para lo cual fue necesario demostrarles que sus opiniones eran igual de valiosas que las del diseñador, esta relación simbiótica puede verse reflejada en los productos, que aunque no presentan una alta complejidad funcional, son una muestra contundente de los resultados óptimos que se obtiene de trabajar bajo el principio de la participación.
- El análisis que se realizó acerca de la cultura permitió entender a la artesanía no sólo como un objeto, sino como el conjunto de valores culturales que ésta encierra. En la práctica, los artesanos de Yunguilla demostraron tener un gran apego hacia la naturaleza, y a través de las diferentes herramientas didácticas que se usaron en este proceso, se logró utilizar al entorno natural como fuente de inspiración.
- La experiencia de abordar el tema de la artesanía desde la visión del diseño de productos ha favorecido a las dos partes, por un lado, los artesanos han adquirido ciertos conocimientos que les ayudarán en su labor diaria, sin contar con las retribuciones económicas que podrán obtener de este trabajo. Por otro lado, el diseñador, que generalmente está vinculado a los procesos industriales en donde todo está planificado rigurosamente y la maquinaria es casi infalible, en este proyecto ha aprendido a valorar la variabilidad y espontaneidad de la artesanía las cuales forman parte de la autenticidad que la caracteriza.
- Lo que se muestra en este documento evidencia los múltiples desafíos que es capaz de enfrentar el diseñador, pero más que nada, resalta la importancia de



involucrar este oficio con el desarrollo cultural y las distintas aéreas del aparato productor del Ecuador.



RECOMENDACIONES

- El Ecuador posee un potencial artesanal que no ha sido aprovechado por completo y, aunque existen iniciativas estatales que incentivan esta labor, no se ha tomado en cuenta al diseño como un factor importante para el desarrollo del sector artesanal. Por otro lado, las experiencias planteadas desde el diseño hacia lo artesanal no son muchas, y menos aún las que toman en cuenta el factor social que involucra esta actividad. Por esta razón, se recomienda desarrollar más proyectos que vinculen el sector artesanal con el diseño de productos, ya sea desde la academia o desde cualquier organismo estatal o privado.
- Es necesario recordar que para la implementación de este proyecto en otra comunidad se deberán tomar en cuenta las características específicas de esa comunidad y adaptarlas el proyecto. De esta manera se evitarán complicaciones no esperadas. De igual forma, se debe mencionar que el proceso planteado en este proyecto deberá irse puliendo y mejorando con cada experiencia.
- Aunque el trabajo realizado con la comunidad de Yunguilla obtuvo resultados positivos, ya que no solamente se desarrollaron nuevos productos sino que se retomó una técnica artesanal antigua y se logró formular un proceso aplicable en la comunidad. Se ve necesario que la comunidad continúe de forma constante con esta actividad porque, de lo contrario, los conocimientos aprendidos quedarán olvidados y no será posible transmitir esta información a futuras generaciones ni se podrá plantear el desarrollo de nuevos productos de forma autónoma.



BIBLIOGRAFÍA

Libros y Revistas:

Albornoz, Ximena. “Escultura colonial quiteña, arte y oficio”. Quito, Trama Ediciones, 2007

Asamblea Constituyente 2008. “Constitución de la República del Ecuador 2008”. Montecristi, 2008

ASOCAM (Plataforma Latinoamericana de gestión y conocimiento). “Aproximación Metodología a la Sistematización participativa” 2011.

Botero, Andrea. “Co-diseño, una estrategia para la integración”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 4ta entrega, noviembre 2004

Burbano, Sandra; Romero, Paulo, “ACTO” Revista de diseño industrial, cuarta entrega, 2004

Bürdek, Bernhard. “Diseño: Historia teoría y práctica del Diseño industrial”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1994

Cabrera, Paola. “Reflexiones sobre el diseño para comunidades artesanales competitivas”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 6ta entrega, noviembre 2006

Castro, Darío. “Diseño industrial y artesanía”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*.

Chávez, Bolívar. “Aproximación a los modelos de diseño industrial”. Tesis de grado. Quito, PUCE, 2010

Cisneros, Andrea (MIPRO). “Programa de capacitación 2009”. Correo electrónico al autor. 16 julio 2010

Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A. y UNESCO. “Encuentro entre diseñadores y artesanos”. Nueva Delhi CLT/ACE/ACD, 2005

Cruz, J. Alberto y Garnica, G. Andrés. “Ergonomía aplicada”. Bogotá, ECOE Ediciones, 2010

Franky, Jaime. “De la Presentación de Informe Final sobre Asesoría Académica”. Quito, FADA- PUCE, 1997

Franky, Jaime. “Desarrollo de producto”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 5ta entrega, noviembre 2005



- Franky, Jaime. “El acto de diseñar. Entre otras patologías”. Bogotá, Universidad Nacional, 2004
- Franky, Jaime. “Usuarios y Clientes”. *ACTO: Revista de diseño industrial*, 8va entrega, 2008
- Freire, Paulo. “Pedagogía del oprimido”. Montevideo, Tierra Nueva, 1970
- García, Gabriel. “La ergonomía desde la visión sistémica”. Bogotá, Universidad Nacional de Colombia, 2002
- García Canclini, Néstor. “Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad”. México, Ed. Grijalbo, 1989
- González, Esperanza. “Manual sobre la participación y la gestión local”. Cali, Ediciones Foro Nacional por Colombia, 1995
- Groover, Mikell P. “Fundamentos de manufactura moderna: materiales, procesos y sistemas”. México, Prentice-Hall Hispanoamericana S.A, 1997
- Herrera, Neve. “Artesanía y cultura”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*.
- Heskett, John. “Breve historia del Diseño Industrial”. Barcelona, Ed. del Serbal, 1985
- Heskett, John. “El diseño en la vida cotidiana”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2002
- Hidalgo, Ana Karina. “Ecuador”. En: Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui, coord. “Historia del diseño de Latinoamérica y el Caribe”. Sao Paulo, Editora Edgard Blücher, 2008
- Honorable Congreso Nacional. “Ley de Defensa del Artesano”. Registro Oficial No. 356. Actualizada a mayo 2010
- Ivañez, José María. “La gestión del diseño en la empresa”. Madrid, Editorial McGraw-Hill de Management, 2000
- Jones, Christopher. “Métodos del Diseño”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1976.
- Laorden, C., *et.al.* “La artesanía en la sociedad actual”. Barcelona, Salvat Editores, 1982
- Lazo, Alfonso. “Revoluciones del mundo moderno”. Barcelona, Salvat Editores, 1982
- Lazo, Mario (ed.). “Diseño industrial”. México, Trillas, 1990
- Löbach, Bernd. “Diseño Industrial”, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1981
- Maldonado, Tomás. “El Diseño Industrial Reconsiderado”, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1993



- Malo, Claudio. “Arte y Cultura Popular”. Obra suministrada por la Universidad del Azuay, sin año
- Malo, Claudio *et.al.* “El diseño en una sociedad de cambio”. Quito, CIDAP, 1981
- Manzini, Ezio. “La materia de la invención. Materiales y Proyectos”. Barcelona, Editorial CEAC, 1993
- Manzini, Ezio y Jarauta, Francisco. “Artefactos: hacia una ecología del ambiente artificial”. Madrid, Celeste Ediciones, 1992
- Marzal, Manuel. “Historia de la Antropología, Volumen 2”. Quito, Abya Yala, 1998
- Molano, Olga. *Revista Opera*, N° 9, 2009
- Moles, Abraham. “Teoría de los Objetos”. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1983
- Navarro Alcalá-Zamora, Pío J. “Sociedades, pueblos y culturas”. Barcelona, Salvat Editores, 1981
- Neumeister, Alexander. “El Trabajo del Diseñador”. *Aldea Humana*. Número 1, sin fecha
- Novelo, Victoria. “La fuerza de trabajo artesanal en la industria mexicana”. *Simposio La historia económica en la perspectiva arqueológico-industrial*. Ciudad Universitaria, D.F., octubre 2004
- Ortiz, Santiago. “Participación ciudadana”. Quito, Universidad Andina Simón Bolívar, 1998
- Osborne, Richard. “Sociología para todos”. Barcelona, Ediciones Paidós, 2005
- Papanek, Victor. “Design For The Real World: Human ecology and social change”. New York, Pantheon Books, 1985
- Papanek, Victor. “The Green Imperative: Ecology and Ethics in Design and Architecture”. Londres, Thames and Hudson, 1995
- Quarante, Danielle. “Diseño Industrial”. Barcelona, Editorial CEAC, 1992
- Quiñinguña, Verónica. Oña, Pierina y Vacas, Omar. “Plantas útiles de Otonga y los bosques nublados del noroccidente del Ecuador”. Quito, Fundación Otonga, 2008
- Quiñones, Ana. “Artesanía y Diseño en Colombia”. *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*
- Rupérez Rubio, José Á., “ECODISEÑO- Necesidad social y oportunidad empresarial”, *Cuadernos para la Sostenibilidad*. Zaragoza, Ecodes, 2008



Sánchez Valencia, Mauricio. “Morfogénesis del objeto de uso. La forma como hecho social de convivencia”. Bogotá, Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, 2001

Sánchez Valencia, Mauricio; Pineda Cruz, Édgar; Amarillos Ospina, Diego. “Lenguajes Objetuales y Posicionamiento”. Utadeo, Bogotá, 1998

Saravia, Martha. “Ergonomía de concepción”. Bogotá, Editorial Pontificia Universidad Javeriana

Schultz, Fernando. “Diseño Artesanal”. En: Fernández, Silvia y Bonsiepe, Gui, coord. “Historia del diseño de Latinoamérica y el Caribe”. Sao Paulo, Editora Edgard Blücher, 2008

Siva, Oswaldo. “Civilizaciones prehispánicas de América”. Santiago de Chile, Editorial Universitaria S.A., 2006

Soto Soria, Alfonso. “La declaración de Cuenca y el Diseño Artesanal”. *Revista Artesanías de América*, N° 70

Torre-Marín, Gemma. “Desarrollo Sostenible”. Barcelona, Ediciones UPC, 2005

Turok, Marta. “Cómo acercarse a la artesanía”. México, Plaza y Valdés Editores, 1988

Vilchis, Luz del Carmen. “Metodología del diseño: fundamentos teóricos”. México, Centro Juan Hacha, 2002

Yáñez Cossío, Consuelo. En: “Libro del Sesquicentenario: Arte y Cultura”. Aguilar, Eugenio *et al.* Quito, CEN, 1980



En Internet:

ALADI. “La libre circulación de mercaderías”. Internet. www.aladi.org/biblioteca/Publicaciones%5CALADI%5CComite_de_Representantes%5CCR_Actas%5CES%5C671AP.DOC. Acceso: 29 julio 2011

Artesanías de Colombia S.A. Internet. www.artesantiasdecolombia.com.co. Acceso: 8 junio 2010

Barrera Jurado, Gloria. “Diseño con responsabilidad social”. Internet. www.icesi.edu.co/disenohoy/memorias/Barrera.pdf. Acceso: 23 julio 2011

Barroso Neto, Eduardo. “Diseño y Artesanía- límites de intervención”. Internet. www.mexicandesign.com/revista/disyart.htm. Acceso 1 agosto 2011

Campbell, Elizabeth. “Anthurium, possibly A. giganteum”. Internet. <http://ispeakforthetrees.blog.com/2008/09/13/anthurium-possibly-a-giganteum/> Acceso: 1 agosto 2011

Chávez, Norberto. “La función social del diseño: realidades y utopías”. Internet. www.diseñoiberoamericano.com/node/95#comment-24. Acceso: 23 julio 2011

DogA. “Ecological toilet solution”. Internet. <http://norskform.no/en/System/Design-and-Architecture/English-content/Design-without-borders/Design-without-Borders-projects/Ecosan/fordypning/Ecological-toilet-solution/>. Acceso: 24 julio 2011

Etimologías de Chile. Internet. <http://etimologias.dechile.net/?cultura>. Acceso: 24 julio 2011

Franco, José. “Estudio del Sector Artesanal de Ecuador”. Internet. www.eclac.org/mexico/capacidadescomerciales/SeminarioEcuadorActB/presentacionJoseFranco.pdf. Acceso: 2006

FONART. “¿Qué es el diseño artesanal?”. Internet. http://foro.artesanos.org.mx/index.php?option=com_content&task=view&id=79&Itemid=95. Acceso: 30 julio 2011

FuiReciclado. Internet. www.fuireciclado.com. Acceso: 24 julio 2011

García Canclini, Néstor. “Globalizarnos o defender la identidad”. Internet. www.nuso.org/upload/articulos/2796_1.pdf. Acceso: 25 julio 2011

ICSID. “Definition of Design”. Internet. www.icsid.org/about/about/articles31.htm. Acceso: 22 julio 2011



Montaña, Jorge. “Diseño participativo”. Internet. www.slideshare.net/rldiseno/diseo-participativo-7771435. Acceso 5 agosto 2011

Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. www.disenoparticipativo.com. Acceso: 3 agosto 2011

Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. <http://jorgemontana.blogspot.com/> Acceso: 3 agosto 2011.

Montaña, Jorge. “El diseño participativo”. Internet. www.revista-mm.com. Acceso: 3 agosto 2011

Pugo, Cecilia. “103.558 artesanos de Guayas han emigrado”. Internet. www.eluniverso.com/2003/08/12/0001/626/A3EA43C242FD4174B8E2D503F81ABCB0.html. Acceso: 04 agosto 2011

Project H Design. Internet. www.projecthdesign.com. Acceso: 24 julio 2011

Real Academia Española. Internet. www.rae.es. Acceso: 3 enero 2010

Rotman, Mónica. “Apuntes sobre la artesanía en Latinoamérica”. Internet. www.unida.org.ar/Bibliografia/documentos/Antropologia_Social/Pueblos_Indigenas/Apuntes_sobre_la_artesania_en_Latinoamerica_Rotman_PI_7.doc. Pág.3

UNESCO. “Artesanía y Diseño”. Internet. http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=35418&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html. Acceso: 26 julio de 2011

UNESCO. “Declaración de México sobre las políticas culturales”. Internet. Acceso: http://portal.unesco.org/culture/es/files/35197/11919413801mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf. 1982

Wikipedia. “Souvenir”. <http://es.wikipedia.org>. Internet. Acceso: 1 agosto 2011

Wikipedia. “Web 2.0”. <http://es.wikipedia.org>. Internet. Acceso: 1 agosto 2011

YellowOne. Internet. www.yellowone.dk. Acceso: 24 julio 2011



ANEXOS

Anexo 1

ENTREVISTA

Los datos recogidos se obtuvieron de la entrevista con Germán Collaguazo (Coordinador General).

¿Desde hace cuanto tiempo realizan artesanías?

Más de 10 años, el grupo de mujeres de comunidad de Yunguilla se dedicaba a trabajar con papel reciclado (tarjetearía), lo cual duró cuatro o cinco años. Se nos dañó el mercado porque empezó a haber competencia y además si no se tenía una ocasión especial (día festivo) era bien difícil vender solo tarjetas.

Después el trabajo artesanal pasó a los jóvenes, los cuales realizan la actividad artesanal más como una actividad didáctica, y se intentó trabajar con cerámica, para lo cual se construyó un cuarto de trabajo y un horno para quemar cerámica, pero no nos fue muy bien porque las piezas se rompían. Se llevaron a estudiar la arcilla en Estados Unidos y los técnicos nos dijeron que era mejor traer arcilla de otro lado.

Después se empezó a tener visitas escolares y de colegios, por lo cual se tomó la iniciativa de realizar collares y pulseras, y también se empezó a reciclar madera. Se utilizan las “jampas” para tallar figuras con el nombre de Yunguilla y también se construyen pequeños cofres.

¿Por qué razón empezaron a realizar artesanías?

Sobre todo para diversificar la participación de la gente dentro de este trabajo comunitario, porque nosotros lo que buscamos es un proyecto de desarrollo integral para la comunidad.

Trabajábamos más con turismo extranjero y para ellos no era posible llevarse nuestros otros productos (quesos y mermeladas). Entonces buscaban un recuerdo, una artesanía.

¿Quiénes realizan las artesanías?

Hombres 4

Mujeres 19

Edades: 6 a 13 años - (12)

14 a 20 años - (5)

21 años en adelante- (6)



Dentro de estos jóvenes, hay algunos que muestran más interés que otros.
El grupo está abierto, a veces viene más gente.

¿Cuánto tiempo le dedican a esta actividad?

Antes, cuando hacíamos tarjetas, se trabajaba por pedidos. Por ejemplo el mes de noviembre se pasaba trabajando todo el tiempo. En la actualidad 4 horas por semana, varía dependiendo del número de visitas. A veces se llevan el trabajo a casa.

¿A qué otra actividad se dedican?

Los jóvenes estudian y las señoras realizan trabajos del hogar

¿Viven exclusivamente de la artesanía?

No.

¿Qué porcentaje de sus ingresos representa la artesanía?

Poco, nadie vive de la artesanía. Pero sí quisiéramos llegar a eso.

¿Qué objetos realizan o han realizado?

Tarjetas de papel reciclado

Piezas con inscripciones en madera

Cofres de madera

Pulseras y collares con mullos y semillas

Canastas

Otros

¿Dónde los venden?

Aquí en Yunguilla, a veces vamos a ferias en Calacalí.

¿Qué tipo de compradores tienen?

Nacionales 70%- Escuelas y colegios

Extranjeros 30%

¿Con qué materiales trabajan o han trabajado? ¿De dónde los obtienen?

Papel reciclado, suro, mimbre, semillas, hojas, helecho arbóreo, mullos de plástico, coco.

Algunos lo obtenemos de la naturaleza y otros compramos (coco, mullos de plástico).



¿Qué técnicas y herramientas utilizan?

Proceso del papel reciclado, pirograbado en madera, hilar pulseras.

¿Cómo aprendieron las técnicas que utilizan?

El proceso para el papel reciclado nos lo enseñaron unas voluntarias del Cuerpo de Paz. Las pulseras solos, desarmando otras pulseras y a algunos jóvenes les enseñaron en la escuela.

¿Han tenido algún taller o asesoramiento?

Si, en el papel reciclado con el Cuerpo de Paz, y tuvimos unas pequeñas muestras de cómo trabajar con

Mimbre: Tuvimos una capacitación para realizar canastas en mimbre, pero no se continuo porque no se encontró lo suficientemente atractivo la realización de canastas utilizando un material que teníamos el temor de sobre explotarlo y no manejarlo sustentablemente.

Suro: Lo que se nos ocurrió, es trabajar con Suro, que es una especie de caña andina, y eso si hay bastante.

¿Quién dirigió el taller?

Un señor mayor de Calacalí.

¿Qué resultados tuvieron?

No hubo entusiasmo por continuar realizando productos de este tipo.

¿Saben qué es el diseño de productos?

* Dar forma a algo

* Diseño está ligado al mercado

¿Están registrados en alguna en alguna cámara, ministerio, junta artesanal?

No. Conocemos de Maquita Cushunshic, pero no hemos intentado nada en ese ámbito

¿En la actualidad poseen algún problema por el cual les sea difícil vender sus artesanías?

Primero por la falta de motivación, porque vemos que no es una actividad rentable y vemos que existen otros productos que tienen mejor calidad.

Otro problema es que no se crean nuevos objetos propios y que nos permitan aprovechar los materiales que tenemos.



¿Qué problemas posee la comunidad en la actualidad?

Ninguno, es una comunidad que trata de vivir organizacionalmente, no de manera individual y hemos tenido buenos resultados.

¿Han sido apoyados por alguna organización gubernamental o no gubernamental?

Hemos trabajado desde 1995 al 2000 con NNUU y Cooperación Suiza bajo el asesoramiento técnico de Maquipucuna.

A partir del año 2000 hasta el 2008 nos hemos autogestionado y hace unos dos años empezamos a buscar apoyo a otro nivel. Ya no somos los beneficiarios finales, sino que somos los formuladores y ejecutores de nuestras propuestas.

Nos presentamos como Corporación Yunguilla ante una organización y proponemos nuestros proyectos, como por ejemplo, estamos ejecutando un proyecto de conservación.

¿Tienen algún proyecto comunitario? y ¿Qué resultados han tenido?

El objetivo es generar nuestro propio modelo de desarrollo local. Tenemos un proyecto integral, encabezado por la Corporación Yunguilla que maneja los siguientes proyectos:

Quesos

Mermeladas

Orquídeas Bromelias

Artesanías

Tienda Comunitaria

Turismo

Gestión de Proyectos

La idea es convertirse en una consultora, para apoyar a otras comunidades

¿Cómo está organizada la comunidad?

Nosotros estamos organizados horizontalmente, entre todos tomamos las decisiones en la Asamblea, que es la máxima autoridad. Sin embargo para efectos legales estamos organizados de la siguiente manera:

Asamblea General

Coordinador General (Germán Collaguazo)

Directiva (cambia cada dos años), formada por coordinadores de las diferentes áreas antes nombradas.

Contabilidad general (rendición de cuentas cada 6 meses)