

Vaivén del diseño & la artesanía

Experiencias en la enseñanza del diseño de artesanía en la Universidad de Guadalajara

Mtro. José Luis Rubén García Soriano, Mtra. Graciela Mayagoitia Viramontes, Mtro. Mario Israel Sánchez Mercado,

Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Tonalá, Departamento de Humanidades & Artes, Coordinación de la Licenciatura en Diseño de Artesanía Tonalá, Jalisco, México

jluis.garcia@cutonala.udg.mx, graciela.mayagoitia@cutonala.udg.mx, israelup@gmail.com,

Resumen

Durante décadas el artesano y el diseñador habían trabajado de forma separada. No existía un interés real de cualquiera de las partes por lograr una comunión ó algún beneficio común.

▪ **Objetivos del trabajo**

Establecer una metodología de diseño de artesanía para los alumnos de la *Licenciatura en Diseño de Artesanía* que promueva una participación sincrética ó de conjunción paralela entre el *Saber Hacer* del Artesano y el *Saber Qué Hacer*¹ del Diseñador. Lo anterior derivará en un beneficio colectivo no solo para el artesano y el estudiante de diseño sino para la comunidad en su conjunto.

▪ **Método y medios utilizados**

A lo largo de los primeros 3 años de experiencia en la enseñanza del diseño de artesanía, La Universidad de Guadalajara ha trabajado en la enseñanza teórica de metodologías tradicionales de diseño, complementados con una carga importante de materias prácticas y de aplicación de la técnica de materiales.

▪ **Resultados y conclusiones**

Una metodología de participación sincrética en la enseñanza del diseño nos permitirá evaluar el desempeño y el beneficio para la sociedad.

1. Introducción

La *Licenciatura en Diseño de Artesanía* (LIDA por sus siglas), se imparte desde el calendario 2012-A en el Centro Universitario de Tonalá, mismo que pertenece a la Red Universitaria de la Benemérita Universidad de Guadalajara en el estado de Jalisco, México.

Al inicio del calendario 2015-A, el Programa Académico cuenta con 205 alumnos activos. Se espera la primera generación de egresados al final del calendario 2015-B.

La malla curricular de LIDA se compone por un total 70 cursos distribuidos en 8 semestres y 430 créditos. 49 de los cursos pertenecen al Área de formación básica obligatoria con 344 créditos (80% del total), 10 cursos al Área de formación optativa abierta con 30 créditos (7% del total), 8 cursos al Área de formación integral con 8 créditos (2% del total) y 3 cursos más al Área de formación especializante con 48 créditos (11% del total).

En cuanto a flexibilidad curricular la malla tiene posibilidad de combinación con otras

carreras, tales como Historia del Arte y Administración de Negocios principalmente en unidades de aprendizaje como Estética, Plan de Negocios y Mercadotecnia. Así mismo, la Licenciatura en Diseño de Artesanía incorpora asignaturas con temas transversales como Ecología y Diseño y Sociedad, mismas que promueven el estudio de valores sociales así como el respeto y el compromiso con el medio ambiente, relacionada a la práctica profesional.

El presente trabajo tiene la intención de expresar algunas de las primeras experiencias en la enseñanza a nivel profesional de una disciplina con amplia relación con las tradiciones y costumbres a nivel regional y nacional.

2. De la ceremonia al porvenir

A diferencia del diseño y el arte, la artesanía deja una huella inconsciente. El diseño por un lado es explotación, planificación y universalidad mientras que el arte es subjetividad y trascendencia. La artesanía es una actividad que prescinde de la aceptación universal y su única ambición es conservar para sí mismo lo que la sabiduría del tiempo y el espacio específico le han dejado. Esto favorece la singularidad de la práctica y a la vez perjudica su detonación comercial.

El verdadero artesano no parece inquieto de la transformación del tiempo y el movimiento de las masas. Y aunque el rechazo de su trabajo puede afirmar que el mundo está cambiando, prefiere buscar alternativas de empleo antes de reformar la actividad que sus antepasados le han transmitido.

En este escenario del artesano ortodoxo es en donde, a partir de un silencioso pero cada vez más evidente detrimento de las actividades artesanales, individuos ajenos a la actividad y conscientes de lo que pronto dejará de existir impulsan y contribuyen a enmendar una práctica que aún tiene abundantes aportaciones socio-culturales y un medio de progreso para la comunidad. Estos individuos son los diseñadores.

Una nueva generación de diseñadores está por surgir e intentará sacar raja de estas ocupaciones. Sería ridículo intentar detener esta inmediata realidad, pero lo que si nos corresponde es encausar estos esfuerzos por una senda apropiada.

El diseñador tiene como objetivo posicionar productos y hacerlos útiles, tanto física como espiritualmente. Se preocupa por la calidad, la durabilidad, la ergonomía y otras características que harán de su resultado un bien para alguien o para algo.

La artesanía no es un producto, sino un homenaje a las circunstancias hecho con pasión y respeto, y al ejecutar la obra de esta forma se sobreentiende el contenido de calidad.

Los resultados parecen los mismos: objetos. Sin embargo, mientras que en el diseño contemplamos el objeto y su significado, en la artesanía contemplamos el proceso y los motivos.

El Fondo Nacional para el fomento de las Artesanías FONART² define a la artesanía de la siguiente manera:

“Es un objeto o producto de identidad cultural comunitaria, hecho por procesos manuales continuos, auxiliados por implementos rudimentarios y algunos de función mecánica que aligeran ciertas tareas. La materia prima básica transformada generalmente es obtenida en la región donde habita el artesano. El dominio de las técnicas tradicionales de patrimonio comunitario permite al artesano crear diferentes objetos de variada calidad y maestría,

imprimiéndoles, además, valores simbólicos e ideológicos de cultura local. La artesanía se crea como producto duradero o efímero, y su función original está determinada en el nivel social y cultural; en este sentido, puede destinarse para el uso doméstico, ceremonial, ornato, vestuario, o bien, como implemento de trabajo. En la actualidad, la producción de la artesanía se encamina cada vez más hacia la comercialización. La apropiación y dominio de las materias primas nativas hace que los productos artesanales tengan una identidad comunitaria o regional muy propia, misma que permite crear una línea de productos con formas y diseños decorativos particulares que los distingue de otros”.

Mientras que el Instituto de la Artesanía Jalisciense IAJ³ define a la artesanía como:

“Una actividad manual, en la cual la aplicación de una tecnología tradicional agrega a un objeto de uso decorativo, un elemento de belleza o de expresión artística”.

3. De la tradición al proceso

El auge internacional por el diseño artesanal ó bien por todo aquello presentado bajo el lema “hecho a mano”, tiene repercusiones, un tanto distintas a lo que un profesional del diseño podría imaginarse.

Por ejemplo, son muchas las marcas de diseñadores, colectivos y firmas de diseño, ahora auto protegidos por el término: *Neoartesanía*⁴, quienes realizan grandes exposiciones de productos artesanales, sus nombres aparecen en revistas especializadas de moda, decoración y tendencias, donde la figura central son ellos mismos. Algunos se prestan a colocar el nombre del artesano que fabricó la pieza en la ficha de presentación y algunos otros llegan incluso lo invitan al evento para presentarse a un lado de ellos, en un acto que pareciera más de auto responsabilidad moral que un verdadero compromiso con el.

El arquitecto, diseñador y artista Ismael Rodríguez, en su proyecto independiente llamado: *NEOCRXT*⁵ define a la Neoartesanía de esta forma:

‘—La 'neoartesanía' es una construcción cultural, la acción que conecta por igual lo “hecho a mano” y el pensamiento abstracto, concebir cada pieza acorde a su naturaleza emotiva como antítesis de la producción industrial “perfecta”—’.

La Neoartesanía es básicamente un movimiento gestado por diseñadores de diversas disciplinas quienes han encontrado en el trabajo artesanal, una vuelta a los orígenes, una oportunidad para reencontrar el trabajo de diseño sobre piezas y colecciones únicas, exclusivas, llenas de emoción, de contenido y sobre todo de experiencias. Un vaivén del diseño a la artesanía.

Lo anterior, no tendría ningún inconveniente si no fuera por el hecho de que en esta simbiosis propuesta de *diseñador - artesano*, generalmente se pretende un detonador económico y publicitario, altamente beneficioso para el diseñador, no así para el artesano, quien continuará su labor sin cambios significativos, en parte porque él no se visualiza así, porque nunca ha tenido aspiraciones para ello ó simplemente por desconocimiento.

¿Qué pasa ahora, cuando se cuenta con un programa académico diseñado para formar profesionales del diseño de artesanía?

Tal vez la diferencia principal, a comparación de los programas de Diseño Industrial ó de

Diseño de Interiores, es que el Impacto Social de esta disciplina, se tiene presente desde el inicio del programa, lo que promueve en alumno una sensibilidad hacia su comunidad mucho más poderosa.

Desde sus primeras clases, el alumno de primer ingreso a la *Licenciatura en Diseño de Artesanía* (LIDA por sus siglas), inserta sus manos directamente en el barro y la arcilla, lo que lo sumerge de forma inmediata con uno de los primeros elementos de la naturaleza y lo conecta las raíces de su pueblo, creando así un acto de contrición con su entorno y el artesano, por lo que la auto-responsabilidad moral, no será necesaria en el futuro. En esta etapa, el alumno se encuentra del lado del artesano.

La *Licenciatura en Diseño de Artesanía* pretende generar profesionales en el diseño, consientes de su compromiso con la sociedad y también de su responsabilidad para generar un beneficio para él, pero también para su familia y para la comunidad artesanal en la cual está inmerso.

Si bien, hace 100 años la técnica artesanal se situaba como un elemento poderoso en la tradición de las culturas, el diseño surge a mediados del siglo pasado como este nuevo participante ideológico encargado de mejorar la forma y la función. El diseño como disciplina surge del trabajo artesanal para separarse posteriormente por algunos años y finalmente reencontrarse a sí mismos.

Desde hace aproximadamente 20 años hemos sido espectadores de cómo estos dos elementos se han conjugado de nuevo para generar lo hoy conocemos como *Neoartesanía*, (Fig. 1).

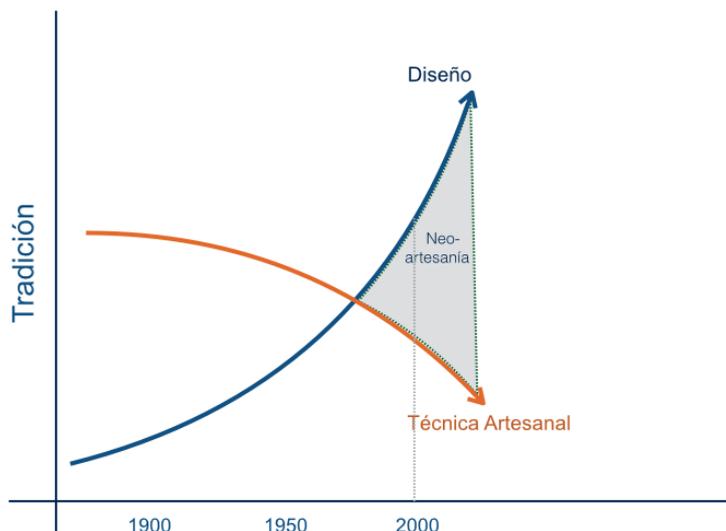


Figura 1. La conjunción en el incremento en la tradición del diseño y el decremento de la técnica artesanal

4. Falta de documentación

Si por algo se distingue el trabajo de diseño de productos artesanales en las diferentes regiones del país, es precisamente por la falta de documentación específica referente al diseño de artesanía ya como una disciplina profesional.

Es por esto que la *Coordinación de la Licenciatura en Diseño de Artesanía* en conjunto con la *Academia de Diseño*, se dieron a la tarea de realizar un trabajo consensado para lograr algunas definiciones básicas:

¿Qué es el Diseño de Artesanía?

Es una especialidad concebida para la generación e innovación de ideas, mediante el uso de herramientas de diseño y aplicación de la técnica artesanal para generar objetos y colecciones únicas, con identidad local y alto valor estético.

¿Cuáles son las características del aspirante?

Creativo, gusto por el diseño y las tradiciones artísticas, gusto por el trabajo manual, interés por el conocimiento de la historia y la identidad con las raíces. Proactivo y emprendedor, compromiso social, responsabilidad con el medio ambiente.

¿Cuál es el perfil de egreso de la carrera?

Es un profesional proactivo que detecta oportunidades e inserta innovadoras líneas de producto artesanal hacia mercados específicos. Es capaz de mejorar la calidad de vida de las sociedades artesanales, a través de la colaboración comunitaria y la promoción de las tradiciones e identidades sociales. Define y aplica estrategias de diseño para dirigir y establecer relaciones eficientes de conceptualización, gestión y comercialización de productos de diseño artesanal.

¿Dónde se desempeñará profesionalmente el egresado?

Como diseñador en despachos y compañías de desarrollo de producto artesanal ya sea a nivel local, nacional e internacional. Iniciando su propio negocio como diseñador especializado en las diferentes técnicas del ramo artesanal. Como asesor de proyectos arquitectónicos, decoración e interiorismo, así como desarrollador de tendencias y conceptos de identidad, aplicado a productos y colecciones. Como diseñador y desarrollador de producto dentro de la industria manufacturera.

Por otro lado, en un compromiso por profundizar más sobre el tema, fue necesario también analizar las competencias que el estudiante de diseño de artesanía debería desarrollar a lo largo de su proceso de aprendizaje. Por esta razón, se tomó como referencia el *Proyecto Tuning*.

El *Proyecto Tuning*⁶ determinó en 2007 como parte de su publicación: “*Informe Final del Proyecto Tuning América Latina: Reflexiones y perspectivas de la Educación Superior en América Latina.*”, las 27 competencias genéricas que se deben generar en las universidades para los alumnos del nivel superior en América Latina. En la imagen se presenta el listado completo de las competencias genéricas que surgieron del proceso (Fig. 2):

v01	Capacidad de abstracción, análisis y síntesis.	v15	Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas.
v02	Capacidad de aplicar los conocimientos en la práctica.	v16	Capacidad para tomar decisiones.
v03	Capacidad para organizar y planificar el tiempo.	v17	Capacidad para trabajar en equipo.
v04	Conocimientos sobre el área de estudio y la profesión.	v18	Habilidades interpersonales.
v05	Responsabilidad social y compromiso ciudadano.	v19	Capacidad de motivar y conducir hacia metas comunes.
v06	Capacidad de comunicación oral y escrita.	v20	Compromiso con la preservación del medio ambiente.
v07	Capacidad de comunicación en un segundo idioma.	v21	Compromiso con el medio socio-cultural.
v08	Habilidades en el uso de las tecnologías de la información.	v22	Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad.
v09	Capacidad de investigación.	v23	Habilidad para trabajar en contextos internacionales.
v10	Capacidad de aprender y actualizarse.	v24	Habilidad para trabajar en forma autónoma.
v11	Habilidades para buscar, procesar y analizar información.	v25	Capacidad para formular y gestionar proyectos.
v12	Capacidad crítica y autocrítica.	v26	Compromiso ético.
v13	Capacidad para actuar en nuevas situaciones.	v27	Compromiso con la calidad.
v14	Capacidad creativa.		

Figura 2. 27 Competencias Genéricas determinadas por el Informe Final del Proyecto Tunning 2004-2007⁷.

Por su parte, la Coordinación de la Licenciatura en Diseño de Artesanía y la *Academia de Diseño*, determinaron en sus propios informes y actas, que de estas 27 competencias genéricas se desprenderían un total de 10 competencias específicas para el programa de la materia de Diseño de Producto Artesanal, que es la materia troncal de la licenciatura, las cuales son:

- Capacidad de abstracción, análisis y síntesis
- Capacidad para aplicar los conocimientos en la práctica
- Capacidad para organizar y planificar el tiempo
- Capacidad de investigación
- Capacidad para identificar, plantear y resolver problemas
- Capacidad de trabajo en equipo
- Compromiso con su medio socio-cultural
- Valoración y respeto por la diversidad y multiculturalidad
- Habilidad para trabajar en forma autónoma
- Compromiso con la calidad

Así mismo, para complementar el razonamiento la *Academia de Diseño* estableció por su cuenta, tres tipos de *Saberes* para lograr una educación integral, acorde a la disciplina del Diseño de Artesanía:

- **Saber**
 - ✓ Las diferentes técnicas artesanales propias de su entorno
 - ✓ Diferencias entre los diferentes tipos y tendencias de diseño

- ✓ Comprender la metodología para el desarrollo e introducción de productos
- ✓ Las diferentes técnicas de conceptualización
- **Saber hacer**
 - ✓ Aplicar la técnica artesanal
 - ✓ Analizar y procesar información de fuentes bibliográficas, medios electrónicos e investigaciones de campo
 - ✓ Resolver de manera multidimensional la forma de un objeto
 - ✓ Organizar el trabajo
- **Saber ser**
 - ✓ Observador
 - ✓ Consiente de su entorno social, cultural y ambiental
 - ✓ Generador de tendencias
 - ✓ Generador de crítica y autocrítica
 - ✓ Gestor de proyectos
 - ✓ Tomar decisiones

5. Imaginarios colectivos

Paradigmas de la concepción del diseño y su intervención en la artesanía.

El creciente acercamiento del diseño en la artesanía ha experimentado momentos agrídulces. Los aciertos logrados se han generado gracias a un respeto mutuo de las actividades, pero también, gracias a un conocimiento muy claro de hasta dónde se puede intervenir y aportar con modificaciones y nuevas ideas a la artesanía y viceversa. Los desaciertos, por derivación, acontecen cuando no se establecen objetivos claros con el diseñador ni con el artesano en cuestiones como el respeto a las actividades que cada uno desempeña, la escases de conocimiento para mejorar los productos, falta de ética por parte del diseñador, una comunicación deficiente, entre otros.

Desgraciadamente, los efectos negativos perduran y se dispersan mucho más rápido y por mucho más tiempo que los buenos resultados. Esto ha estigmatizado a los diseñadores acusándolos de agravar las actividades tradicionales descomponiendo y deteriorando los oficios, incluso, llegando a demeritar el trabajo del artesano dejándolo en segundo plano.

Lo anterior ha provocado que las colaboraciones diseñador-artesano sean limitadas y delicadas debido a la escasa preparación profesional en este campo y a una insuficiente información. Además, si bien se emprendiera una preparación teórica íntegra, cada rama artesanal, cada comunidad y cada artesano poseen particularidades y costumbres que se necesitarían asimilar.

Antes de plantear cualquier proyecto de diseño en alguna rama artesanal se deben de entender las repercusiones positivas y negativas en que esto puede concluir. Bajo la premisa de “no se puede mejorar algo sin sacrificar otra cosa” es necesario hacer un balance entre el enriquecimiento de ambas actividades y el sacrificio que se necesitaría hacer.

Eduardo Barroso (Brasil, 1999) aclara que, por más bien intencionada que sea la intervención del diseño en la artesanía, hay límites que no debería de traspasarse, ya que se corre el riesgo de ser nociva. Para esto se han categorizado los productos artesanales en 5 niveles donde se demuestra una relación de valor cultural inversamente proporcional a la industrialización de estos objetos (Fig. 3).



Figura 3. Gráfica piramidal de la categorización de los productos artesanales. Barroso, 1999.

Si bien, todos los productos nacen de una necesidad, existen aquellos que responden más a la demanda del mercado (souvenir) que a un motivo personal -incluso espiritual- del artesano (productos de maestros artesanos).

Con esta categorización, se demuestra claramente cuáles serían las diferencias de las cantidades de producción en cada nivel y los alcances que la intervención podría conseguir. Podemos deducir que entre más alto sea el nivel cultural del producto a intervenir, será más delicada la comunicación y el trabajo sinérgico entre el diseñador y el artesano.

En todos los niveles debe de haber entendimiento, valorización y respeto de las actividades, trabajar en producciones más o menos mecanizadas no justifica corromper el quehacer de los productores.

6. Una propuesta de conjunción paralela

En la imagen (Fig. 4) se puede observar cuál es esquema tradicional del programa académico (PA) en la enseñanza de las competencias relacionadas a la práctica del diseño, mientras que a su derecha (Fig. 5) se muestra el esquema propuesto en el PA de la Licenciatura en Diseño de Artesanía.

La diferencia radica principalmente en que en los programas tradicionales de diseño, no existe el desarrollo de las competencias de las diferentes técnicas artesanales, de hecho no se encuentran integradas en el contenido curricular, lo que ocasiona que el alumno tenga que esperar a ser egresado para y disponer de los medios necesarios para desarrollarlas de manera externa.

En el programa LIDA se inicia con ese proceso desde etapas tempranas, lo que propicia que el alumno desarrolle estas competencias y las amplíe a lo largo de la carrera, complementándolas con los fundamentos del diseño y el Aprendizaje Basado en Problemas ABP⁸.

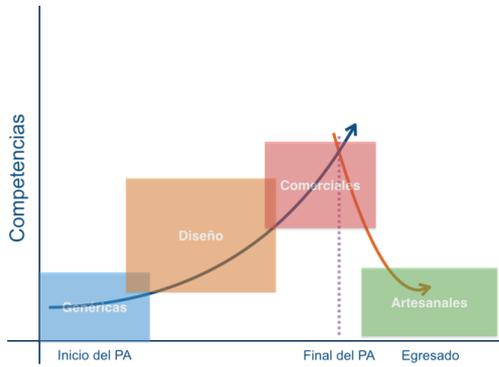


Figura 4. Estructura en el desarrollo de competencias en los programas tradicionales de diseño

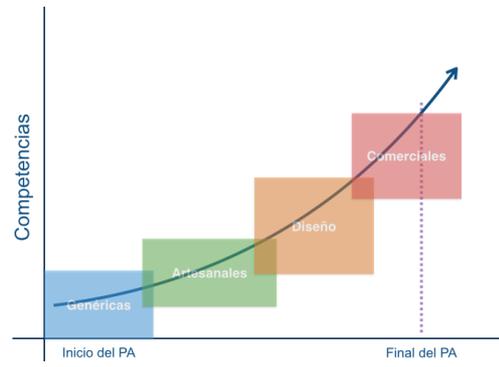


Figura 5. Estructura en el desarrollo de competencias en el Programa LIDA

7. Hacia la participación sincrética

Para lograr una participación que le sincretismo a las diferentes disciplinas involucradas en el proceso de desarrollo de productos artesanales se requiere de una dosis equilibrada de 3 elementos: Criterios de Diseño, Técnica Artesanal y Técnica Artesanal, (Fig. 6).

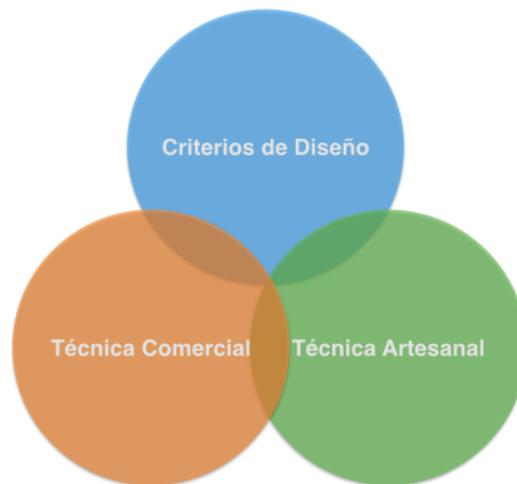


Figura 6. Elementos de una participación sincrética

Así mismo, es evidente la necesidad de promover la participación de los diferentes actores del proceso, al interior de una ó varias redes cooperativas, que le permita al sector, optimizar sus recursos y generar beneficios económicos al interior de la comunidad, donde el rol de la universidad y las instituciones gubernamentales se vuelven trascendentales.

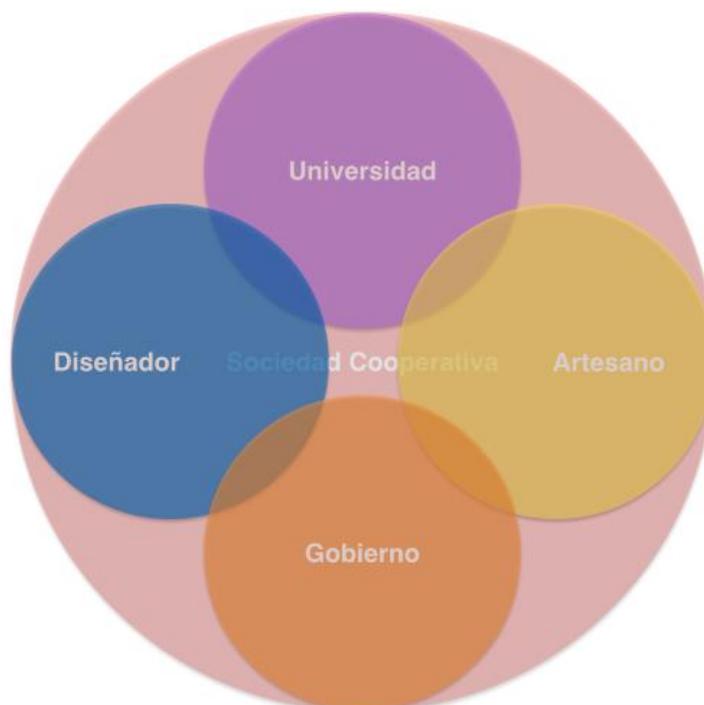


Figura 3. Diagrama de participación en Red de Cooperación

¹ Colaboración propuesta por André Ricard en: <http://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno>

² <http://www.fonart.gob.mx>

³ <http://www.artesanasjalisco.gob.mx>

⁴ Término acuñado por algunos diseñadores y artistas para referirse al movimiento actual y el auge de la artesanía en el mercado contemporáneo. ej. <http://coolhuntermx.com/neocrxft-neoartesanía/> del Arq. Ismael Rodríguez

⁵ <http://www.neocrxft.com>

⁶ <http://www.tuningal.org>

⁷ http://tuning.unideusto.org/tuningal/index.php?option=com_docman&Itemid=191&task=view_category&catid=22&order=dmdat_e_published&ascdesc=DESC

⁸ Estrategia de Innovación Educativa de Acuerdo a la Universidad Politécnica de Madrid: http://innovacioneducativa.upm.es/guias/Aprendizaje_basado_en_problemas.pdf

Bibliografía

Hope, J., & Hope, T. (1998). Competir en la tercera ola: Los diez temas clave de la dirección en la era de la información (1.st ed.). Barcelona: Gestión 2000.

Mirkin, D. (2006). Diseño Industrial Mexicano E Internacional: Memoria Y Futuro. México, D.F.: Editorial Trillas.

Ulrich, K., & Eppinger, S. (2009). Diseño y desarrollo de productos (2a ed.). México: McGraw-Hill/Interamericana.

Vilches, A. (2010). Políticas para el diseño: Una diversidad de escenarios para su gestión (1a ed.). Guadalajara, México: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño.