

DOSSIER UNESCO

Artesanía y Diseño (A+D)

n°2

TALLER

A+D

Encuentro
en Santiago
de Chile



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina Regional de Ciencia
para América Latina y el Caribe

Sector Cultura

Representación de la
UNESCO ante el MERCOSUR

DOSSIER UNESCO

Artesanía y Diseño (A+D)

n°2

TALLER

A+D

Encuentro
en Santiago
de Chile



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina Regional de Ciencia
para América Latina y el Caribe

Sector Cultura

Representación de la
UNESCO ante el MERCOSUR

CONTENIDOS

Agradecimientos. Jorge Grandi.....	4
Prefacio. Denise Bax.....	5

1

Taller A+D. Encuentro de Santiago de Chile.....	6
Autores: Frédéric Vacheron, <i>especialista de Programa Cultura</i> . UNESCO–Montevideo, Oficina Multipaís para Argentina, Paraguay y Uruguay Silvia Vetrале, <i>especialista en Cultura</i> . Consultora UNESCO.	
1.1 Introducción.....	6
1.2 Elementos para el marco conceptual.....	7
1.3 Objetivos del Taller A+D.....	9
1.4 Programas globales y prácticas exitosas en artesanía y diseño.....	10
1.5 Nuevos contextos para las alianzas de artesanos y diseñadores.....	13
1.6 Desafíos, preguntas orientadoras de la reflexión y resultados del Taller.....	14

2

Experiencias de relación A+D.....	15
con nuevos enfoques e incorporación de valor	
2.1 Sistematización de logros y dificultades en la experiencia de Colombia.....	16
<i>Cecilia Duque y Elsa Victoria Duarte (Colombia)</i>	
2.2 El aporte de valor del diseño a la artesanía.....	23
<i>Héctor Bascuñán (Chile)</i>	
2.3 En la búsqueda de una relación ética entre artesanos y diseñadores.....	27
<i>Kevin Murray (Australia)</i>	
2.4 Artesanía y diseño: desafíos y logros.....	30
<i>José Alberto Nemer (Brasil)</i>	

3

Repertorio de experiencias A+D en América Latina.....	34
3.1 Intervención para conservar un patrimonio, una artesanía.....	35
en desaparición y una forma de vida	
3.2 Intervención para crear una base de datos y apoyar.....	36
la intervención pro activa	
3.3 Intervención para que se conozca una artesanía en concreto.....	39
o un grupo de artesanos y para la preservación de tradiciones culturales y patrimonio	
3.4 Intervención para la solución de problemas.....	42
3.5 Intervención para crear nuevas líneas de productos, proporcionar.....	44
conocimiento de mercado y establecer nuevos vínculos comerciales	
3.6 Intervención para mejorar la técnica de los artesanos para cubrir.....	53
necesidades específicas	
3.7 Intervención para una rápida evolución.....	55

4

Reflexiones y propuestas acerca de la relación A+D	57
4.1 Sobre la metodología.....	58
4.2 Sobre el patrimonio.....	58
4.3 Sobre la propiedad intelectual.....	59
4.4 Sobre el respeto y los valores.....	60
4.5 Sobre el rol de las instituciones.....	61

5

Lineamientos estratégicos	62
Contribuciones del Encuentro A+D a los lineamientos estratégicos.....	64
de cooperación y desarrollo	

6

Directrices	65
6.1 Crear el marco para la interacción: unas directrices.....	66
6.2 Preparación antes del estudio de campo.....	70
6.3 Documentación de la artesanía: unas directrices.....	71
6.4 Intervenciones en el diseño.....	72
6.5 Preocupación por los productos.....	75
6.6 Sobre mercados.....	78
6.7 Cambios tecnológicos y de materiales.....	79
6.8 Laboratorio de diseño: instrumentos de trabajo–artesanías de Colombia.....	81

AGRADECIMIENTOS

Esta publicación se enmarca en el Programa de Artesanía y Diseño de la UNESCO, espacio en el que el Sector Cultura de la Oficina Regional de Ciencia de la UNESCO para América Latina y Caribe juega un papel fundamental en calidad de organizador del Reconocimiento de Excelencia para Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay.

La publicación representa sin duda una contribución al fomento de la diversidad cultural y la creatividad a través de iniciativas procedentes de 10 países, que conciben la artesanía como un patrimonio fundamental de las sociedades y un vector de desarrollo sostenible. Además, da seguimiento al libro “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos: Guía Práctica” (2005), una herramienta de trabajo muy valiosa que se enmarca en el enfoque global de la UNESCO sobre la relevancia del valor cultural y socioeconómico que posee la artesanía.

Expreso mi agradecimiento a los/as artesanos/as y diseñadores/as que participaron en el taller, al Programa de Artesanía y a la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, al Centro de Ergonomía y Estudios del Trabajo por su aporte metodológico al taller, a la Escuela de Diseño de DuocUC, al Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile y a los/as representantes de los organismos competentes en Artesanías de los gobiernos de Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay por su asistencia fundamental.

Asimismo, agradezco a la Fundación Española para la Innovación de la Artesanía por el acompañamiento a las actividades vinculadas al Reconocimiento de Excelencia a las Artesanías, al Proyecto Viví Cultura de Uruguay por su apoyo, a la representación de la OIT y la FAO, en Santiago, por recibirnos en sus sedes, y al Consejo Mundial de Artesanías y al International Council of Societies of Industrial Design por su patrocinio.

Felicito a todos los agentes involucrados en el desarrollo de este tipo de proyectos de gestión cultural con un enfoque integrado, que incluye la industria cultural y el patrimonio.

Jorge Grandi, Director

Oficina Regional de Ciencia de la UNESCO para
América Latina y Caribe
Representante de la UNESCO ante el MERCOSUR
Representante de la UNESCO ante los gobiernos de Argentina,
Paraguay y Uruguay.

PREFACIO

La extraordinaria diversidad cultural presente en América Latina y el Caribe se manifiesta de manera tangible a través de su producción artesanal y singular diseño. Artesanía y diseño son vivo ejemplo de hombres y mujeres con valores y habilidades, capaces de conjugar una gran variedad de expresiones y recoger el sentir de un pueblo a través de su oficio.

Los artesanos desempeñan un papel determinante en el mantenimiento de las culturas y de las tradiciones, al tiempo que contribuyen de manera ejemplar al sostenimiento de las necesidades vitales, sociales y culturales de la familia, grupo o comunidad. De ahí la importancia fundamental que tiene este sector que no sólo funge como generador de valores sino que aprovecha las materias primas locales, contribuye a reducir los fenómenos migratorios y produce objetos competitivos en la arena global.

El interés de este Taller ha sido adquirir una mayor comprensión sobre el papel que juegan la creatividad, la innovación y la excelencia en la artesanía y el diseño con un particular enfoque en América Latina. En este contexto, se observa una creciente demanda por el diseño bien aplicado proveniente de la cultura local, la imaginación y la destreza de los artesanos creativos.

El propósito esencial del taller ha sido esclarecer el campo de aplicación, los procesos y las modalidades de una adecuada intervención del diseño en la artesanía. De esta forma, además de asistir a una necesidad profundamente sentida en el mundo actual, dicha actividad complementa las iniciativas promovidas por la UNESCO en los últimos años, proporcionando herramientas de trabajos a los profesionales para el fomento del sector, la revitalización de la artesanía y el desarrollo de nuevos productos que creen medios de vida.

Al estimular la interacción entre artesanos y diseñadores¹, el taller ha sido una exitosa plataforma de encuentro, pues además de promover una relación equilibrada y beneficiosa para ambos sectores, ha dado testimonio fehaciente de la riqueza creativa que caracteriza a las regiones.

Denise Bax

Especialista del Programa Promoción de las Artesanías
Sección de las Industrias Creativas para
el Desarrollo de la UNESCO.

1 En adelante, se emplearán indistintamente los términos “artesanos y diseñadores” y “A+D” de manera de facilitar su lectura, reconociendo en ellos la diversidad del género.



TALLER A+D

Encuentro en Santiago de Chile

Frédéric Vacheron

Especialista de Programa Cultura.
UNESCO–Montevideo, Oficina Multipaís
para Argentina, Paraguay y Uruguay

Silvia Vetrале

Especialista en Cultura
Consultora UNESCO

1.1 Introducción

El Taller Artesanos y Diseñadores, Encuentro de Santiago de Chile es organizado por la UNESCO, en el marco del Programa de Artesanía y Diseño, a través de su Oficina de Montevideo en colaboración con la Sección de las Industrias Creativas para el Desarrollo de UNESCO–París y del Programa de Artesanía de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Este encuentro se realiza dentro de las líneas directrices del Programa del Reconocimiento de Excelencia a las Artesanías de la UNESCO, que es el ofrecer oportunidades de capacitación para los artesanos.

A través de esta iniciativa, la UNESCO desea contribuir con el sector de la artesanía y el diseño, generando un espacio de encuentro, donde a partir de la reflexión, surja un conjunto de lineamientos estratégicos para las acciones a llevar adelante en los próximos años.

1.2 Elementos para el marco conceptual

Las artesanías y las tradiciones artesanales son unas de las expresiones culturales que mejor manifiestan la vinculación entre el patrimonio y el desarrollo, entre el arte y la industria.

En octubre de 2003 se celebró en París la 32^o Conferencia General de la UNESCO, donde se aprobó la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial¹. En ella se reconocen los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas —junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes— como Patrimonio Cultural de la Humanidad.

En esta Convención se reconoce que el patrimonio cultural inmaterial, transmitido de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos, les infunde un sentimiento de identidad y continuidad, y contribuye a promover el respeto por la diversidad cultural y la creatividad humana.

La inclusión de las técnicas artesanales tradicionales en el ámbito del patrimonio inmaterial constituye un reconocimiento explícito al importante papel desempeñado por la creación artesana en la producción y reproducción de los medios de vida de los pueblos a través de toda la historia, y de su función, como elemento de articulación entre los valores materiales y espirituales de una colectividad, espacio en el que se desarrollan las expresiones que forman parte del patrimonio de la humanidad.

El Patrimonio Cultural Inmaterial es fruto, siempre, de un contexto cultural, nace y se desarrolla en una comunidad, grupos o individuos que comparten una serie de códigos comunes. Es por ello que las comunidades juegan, en la Convención, un papel fundamental. En ella se reconoce que *las comunidades indígenas, los grupos y en algunos casos los individuos, desempeñan un importante papel en la producción, la salvaguardia, el mantenimiento y la recreación del patrimonio cultural inmaterial, contribuyendo con ello a enriquecer la diversidad cultural y la creatividad humana.*

En este sentido, el Artículo 15 de la Convención versa sobre la *Participación de las comunidades, grupos e individuos*, en el que se anima a los Estados Partes, *en el marco de sus actividades de salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial, a lograr una participación lo más amplia posible de las comunidades, los grupos y, si procede, de los individuos que crean, mantienen y transmiten ese patrimonio, y de asociarlos activamente a la gestión del mismo.*

Así, se reconoce a las comunidades como receptáculos dinámicos de conocimiento tradicional, y en el trabajo junto a ellas es que se puede lograr un desarrollo sostenible e integral.

Anteriormente la UNESCO trabajaba la artesanía como una industria cultural, pero este nuevo estatus de patrimonio asegura el reconocimiento mundial a los profesionales y a los artesanos. A partir de 2003 la artesanía tiene su espacio en una convención internacional y en el patrimonio mundial. Es un elemento fundamental porque actualmente se parte de la base de que las actividades deberán contar con acuerdos de colaboración y el involucramiento de los artesanos. Lo que antes fue una idea, una norma ética, ahora es una norma jurídica internacional importante que la mayoría de nuestros países ha ratificado.

Una manera de contribuir con esta Convención es a través la creación de instrumentos para colaborar con su aplicación, como por ejemplo el fondo internacional que permite revitalizar las técnicas, el monitoreo internacional y el apoyo al establecimiento de estructuras en los países para dar seguimiento a los planes de acción de salvaguarda.

Han sido inscritas en la lista representativa del patrimonio mundial varias expresiones artesanales. Entre algunos ejemplos, se señalan el trabajo de la madera de los Zafimaniry de Madagascar, la fabricación de papel Xuan de China, el trazado tradicional en la carpintería de construcción francesa, la fabricación de tejidos de corteza de Uganda, el arte textil de Taquile en Perú, entre otros.

En la definición de artesanía hay elementos patrimoniales vinculados a tradición, pero también están presentes elementos de creatividad y de producción. Esta otra faceta es contemplada por la Convención sobre la protección y promoción de la diversidad de las expresiones culturales², aprobada en París el 20 de octubre de 2005 y también ratificada por la mayoría de los países de la región.

En ella se asevera que la diversidad cultural constituye un patrimonio común de la humanidad, y se destaca la importancia de los conocimientos tradicionales como fuente de riqueza inmaterial y material, en particular los sistemas de conocimiento de los pueblos autóctonos y su contribución positiva al desarrollo sostenible, así como la necesidad

1 Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial. Información del sitio Web de la sede, textos conceptuales sobre Patrimonio y Artesanía de UNESCO. <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?pg=00022>

2 Convención sobre la Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001429/142919s.pdf>

de garantizar su protección y promoción de manera adecuada.

En la Convención de 2005, se insiste en la necesidad de adoptar medidas para proteger la diversidad de las expresiones culturales y sus contenidos, especialmente en situaciones en las que corran peligro de extinción o de grave menoscabo. Se alienta a los Estados Parte, a establecer medidas encaminadas a proporcionar a las industrias culturales independientes nacionales y a las actividades del sector no estructurado, un acceso efectivo a los medios de producción, difusión y distribución de bienes y servicios culturales.

El de las artesanías es uno de los sectores más potentes y sostenibles de las industrias culturales, proporcionando un beneficio multifacético. Las artesanías estimulan, por un lado, la generación de trabajo y ganancias económicas, a la vez que revalorizan el inapreciable bien que es la cultura, y arrojan una nueva aplicación a los conocimientos tradicionales que pueden estar amenazados por el actual proceso de mundialización y homogeneización cultural. En el artículo 8 de esta convención, se otorga una protección específica a las artesanías como producto cultural, señalando que se debe prestar particular atención a lo que llamamos “el carácter específico de los servicios y bienes culturales”, considerando que la cultura no es una mercancía como otras y por consecuencia necesita de una protección específica.

La UNESCO, siendo consciente de todo ello, creó en 2001 el programa Reconocimiento de Excelencia para las Artesanías³. El mismo se centra en promover la mejora de las técnicas artesanales, especialmente en los países en desarrollo, la creatividad y la protección de la artesanía, a través de seminarios temáticos regionales, exposiciones, premios y Reconocimientos de Excelencia y la comercialización de estos productos en el mercado internacional.

El Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO está dirigido a estimular a los artesanos a producir

productos de calidad utilizando técnicas tradicionales de manera original a fin de asegurarles su permanencia y desarrollo sostenible en el mundo contemporáneo. Sus objetivos son:

> **Establecer rigurosos estándares de excelencia para los productos artesanales.**

El Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO trata de establecer un sistema confiable de calidad que garantice a los consumidores la excelencia del producto, su auténtica dimensión cultural y las condiciones de su fabricación en un marco de responsabilidad social y de respeto por el medio ambiente.

> **Fomentar la innovación**

El Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO intenta preservar las tradiciones artesanales y al mismo tiempo estimular la creatividad e innovación en la fabricación de los productos artesanales, con el fin de asegurarles una mejor integración en los mercados internacionales y su adaptación y permanencia en la vida moderna.

> **Ofrecer servicios de capacitación**

El Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO promueve programas de capacitación y talleres profesionales para los productores con el objeto de mejorar la calidad y el diseño de los productos, así como sus competencias para la comercialización y la protección de sus derechos de propiedad intelectual.

> **Ofrecer nuevas oportunidades que aseguren el desarrollo sostenible de las empresas artesanales.**

El sector artesanal desempeña un papel determinante en el desarrollo económico local y en la lucha contra la pobreza. Al promover nuevas oportunidades de mercadeo, el Reconocimiento ofrece a los artesanos renovadas oportunidades y estímulo para el desarrollo de más redes comerciales entre artesanos y compradores, incluso en segmentos de mercados especiales, y a su participación en exposiciones y ferias comerciales.

Los artesanos cuyos productos han sido reconocidos presentaron sus trabajos en exposiciones y ferias regionales e internacionales, como la Feria de París (Francia), el Mercado de Arte Popular de Santa Fe (Estados Unidos) y el Salón Maison & Objet (Francia), mediante la negociación de la sede.

En 2008 se llevó a cabo, por primera vez, la celebración del Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO para productos Artesanales en la región del MERCOSUR+. El mismo fue implementado en asociación con los organismos públicos competentes de Argentina, Chile, Paraguay y Uruguay, además de wcc.

Los Comités Nacionales de Selección presentaron un total de 87 artesanías, de las cuales 18 obtuvieron reconocimientos otorgados por un Jurado Internacional compuesto por cinco especialistas de la UNESCO.

Los productos reconocidos en esta ocasión fueron presentados en la Feria de París y en el Salón *Maison & Objet*.



1



2

3 http://portal.unesco.org/culture/es/ev.php-URL_ID=37649&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201.html



3



4



5

1.3 Objetivos del Taller A+D

A través del Programa de Artesanía y Diseño, la UNESCO organiza este encuentro para ilustrar y potenciar el fructuoso vínculo entre estos sectores, donde mujeres y hombres dedicados al diseño y la artesanía, contribuyen al bienestar y el desarrollo de sus países.

El Taller surge como una forma de contribuir con el sector, inspirándose, dando continuidad y actualización a los temas planteados en la publicación “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos: Guía Práctica”, editada por Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A. y UNESCO, 2005.

Esta publicación retoma experiencias de emprendimientos de artesanos y diseñadores en países con rica tradición artesanal como son Colombia e India. “Como parte del enfoque global de la UNESCO al papel cultural y socioeconómico de la artesanía, “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos” intenta ser una guía práctica para esta interacción y para temas que surgen de esta interfaz, con el fin de conseguir una relación equilibrada y mutuamente beneficiosa aplicables a un cambio de espectro del sector de la artesanía mundial. (...) El objetivo final es ayudar a todos aquellos involucrados en la promoción del sector artesanal a que se hagan las preguntas adecuadas en lugar de dar respuestas equivocadas.”

En esta oportunidad, la UNESCO eligió explorar e inventariar las prácticas creativas y de colaboración entre artesanos y diseñadores de manera de contribuir a afirmar la acumulación de conocimientos sectoriales como posibles estrategias para mejorar la calidad de vida de los artesanos, reducir la pobreza, proteger el patrimonio cultural y promover la diversidad de las expresiones culturales. En esta asociación de carácter estratégico, el artesano aporta sus conocimientos y técnicas ancestrales, creatividad, tradición y excelencia. Por otra parte, los diseñadores encuentran fuentes de inspiración para la creación y aportan visibilidad al sector de la artesanía. Ambos sectores comparten los mismos valores de excelencia, innovación y creatividad.

Sin embargo, la diversidad de experiencias señala, la existencia de múltiples caminos donde se presentan respuestas y soluciones, a las nuevas preguntas que se hacen los actores vinculados a los campos de la creación, las artesanías, el diseño y las industrias creativas. Para promover y difundir estas experiencias de emprendimiento conjunto, han sido implementados programas globales y locales que colaboran con el desarrollo del sector.

Página opuesta: Esta página:

1-2. Broche átomo de crin de caballo, distinguido con el Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO para las Artesanías 2008. Producto chileno desarrollado por la artesana Alba Sepúlveda y la diseñadora Paula Leal.

3. Frédéric Vacheron, en la inauguración del Encuentro.

4. Artesanos y diseñadores durante las mesas de trabajo.

5. Los participantes visitando el Centro Cívico de Santiago de Chile.

1.4 Programas globales y prácticas exitosas en artesanía y diseño

Existen a nivel mundial varias iniciativas y programas impulsados por la UNESCO en asociación y alianza tanto con el sector público como el privado, estimulando a los creadores y agentes con capacidad de decisión al desarrollo de políticas y el fortalecimiento del lugar de la Cultura en el desarrollo. Entre ellos se destacan:

Design 21 / Concurso internacional para jóvenes estilistas y diseñadores organizado conjuntamente con el Grupo Felissimo (Japón), cuyo objetivo es estimular el dinamismo de los creadores. Alienta a los jóvenes artistas a utilizar su trabajo como modo de crear un nuevo estilo de vida y como instrumento para mejorar la calidad de la expresión individual y la comunicación con otros. Numerosos artistas de todas las regiones del mundo, han sido recompensados por las ediciones del concurso y sus obras han beneficiado a una promoción internacional a través de exposiciones y desfiles de moda.

Tribune 21 / En cooperación con la Corporación FELISSIMO (Japón), tienen por objetivo transformar en realidad los sueños de los niños del mundo. Con este propósito fue creada una colección de platos portadores de mensajes diseñados por artistas y personalidades influyentes de todo el mundo. FELISSIMO otorga una parte de los beneficios de la venta a la UNESCO, la cual se encarga de llevar a cabo programas artísticos dedicados a los niños.

Tesoros humanos Vivos / Para favorecer la transmisión de carácter oral del patrimonio cultural inmaterial, la UNESCO ha establecido la condición de Tesoros Humanos Vivos, con el objetivo de asegurar que los portadores de este patrimonio continúen transmitiendo su conocimiento y práctica a las nuevas generaciones. Se anima a los Estados Partes, a establecer el sistema nacional de "Tesoros Humanos Vivos" identificando y reconociendo a las personas que poseen un alto grado de conocimiento y habilidades en la creación de elementos del patrimonio cultural inmaterial.

Foro Mundial / Recientemente lanzado por la UNESCO, es una nueva iniciativa para promover las industrias creativas. En 2009, en Monza, se reunió a grandes figuras del diseño, la moda y la economía mundial. Esta es una plataforma de intercambios que busca promover la reflexión y construcción de una alianza entre la artesanía de excelencia, la industria del diseño y de la moda, para contribuir a la economía y al desarrollo sostenible.

Existen otros emprendimientos que son paradigmáticos en el ejercicio de buenas prácticas de promoción y protección de las artesanías, que en asociación con el diseño se han ido desarrollando en diferentes países, planteando a su vez nuevas preguntas y desafíos.

EXPERIENCIAS EXITOSAS de encuentros entre los sectores de la artesanía y el diseño en países de Latinoamérica y del Caribe

Proyecto Agujas Trinidad / Lanzado en 2002 en Cuba, en cooperación con la Oficina UNESCO La Habana, el Fondo Cubano de Bienes Culturales y las Instituciones de Trinidad. Esta ciudad, declarada Patrimonio de la Humanidad, tiene una importante tradición textil heredada de las Islas Canarias y preservada por sus habitantes. El proyecto nace de la necesidad de sensibilizar a los jóvenes y las mujeres en la renovación de las formas de expresión tradicionales y revalorizar la artesanía tradicional. Así se desarrollaron actividades de capacitación en comercialización, se incorporó diseño en textiles, se exhibieron muestras de vestuario y lencería realizadas por diseñadores y artesanos y se conformó un taller textil en Cienfuegos como soporte para la costura.

Es este caso, se unen tres valores en un solo proyecto: el patrimonio mundial, que es una fuente de inspiración muy fuerte para las artesanas, el diseño que apoya a las artesanías para dar mejor salida del producto, y por supuesto, el reconocimiento internacional de las artesanas.

El contexto favorable de un creciente mercado turístico estimuló la creatividad y productividad de las artesanas, quienes han mejorado su calidad de vida y aumentado sus fuentes de ingresos. Finalmente, se logró revalorizar y dignificar una tradición, y así demostrar a las nuevas generaciones que su tradición debe preservarse.

Identidades Productivas / Iniciativa impulsada desde 2005 por la Secretaría de Cultura de la Nación de Argentina e implementada junto con los gobiernos provinciales y los municipios. Fomenta la creatividad de colectivos sociales integrados por artesanos, diseñadores, artistas visuales y pequeños productores que desean potenciar su proyecto individual en relación con otros. Ofrece un Plan de Capacitación en Diseño para la Producción, basado en tecnologías, materiales y simbologías locales. Potencia el desarrollo de la cultura local y promueve una nueva configuración del tejido socio productivo, atendiendo a los particulares escenarios del país. Sus objetivos son impulsar las economías regionales, fomentar la inclusión social y laboral, apoyar y fortalecer proyectos productivos, resignificar la importancia de la diversidad cultural y facilitar el tendido de redes entre los ciudadanos.

El Sello de Excelencia de Artesanía de Chile / Forma parte de una importante tarea de promoción de las artesanías desarrollada por el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes. La aplicación del Sello de Excelencia a nivel nacional en Chile está totalmente alineada con los objetivos del reconocimiento internacional a las artesanías otorgado por la UNESCO, que es una herramienta, un instrumento al servicio de los países. El Sello otorgado toma en cuenta un conjunto de variables, tales como: el territorio, el clima, la actividad económica, la materia prima, la técnica, la función de la artesanía (que puede ser utilitaria, simbólica o decorativa) y que se fundamenta sobre una sociedad que es multiétnica, cuyos orígenes pueden ser indígenas, mestizos o mixtos. A su vez, toma en cuenta el carácter de género, haciendo hincapié en el papel de la mujer acerca de la salvaguarda, la transmisión y la difusión de la artesanía.

Este importante programa, aplica los estándares de excelencia con una interpretación y lectura nacional, en relación a la calidad que propone el sistema de Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO.



6



7

Productos distinguidos con el sello de Excelencia de Artesanía de Chile.

6. Cartera de paja teatina, creación de la artesana Juanita Muñoz. Productos distinguidos con el Sello de Excelencia de Artesanía de Chile, en 2009.

7. Collar de cuero y plata realizado por el diseñador y orfebre Nicolás Hernández y el artesano Juan Acosta.

CREATE / Impulsada por la Oficina de la UNESCO en Montevideo a partir de 2006, en cooperación con organismos nacionales, municipales, empresas, academia y OSC, esta es una iniciativa de promoción del desarrollo de las industrias creativas en el MERCOSUR. Propicia/Apoya el aporte de las nuevas identidades de comunidades del mundo urbano y la diversidad cultural. Genera espacios de reflexión acerca de la identidad aplicada a la creatividad y su capacidad de impulsar el desarrollo. En este sentido, ha brindado apoyo técnico al desarrollo de polos creativos urbanos y promovido cursos, ferias y foros de industrias creativas en Rosario–Argentina en 2006, 2007 y 2008; y en Asunción y Montevideo en 2007. En los foros se analizan temas relevantes como la protección de la creatividad, las políticas de mejora de la competitividad del sector artesanal, la relación entre diseño y desarrollo local, y el enorme potencial existente para crear valor a través del diseño. CREATE contribuye, con los agentes del sector que conforman las industrias creativas, y a la construcción de una masa crítica que permita mejorar la competitividad de los países del MERCOSUR.

Siguiendo las palabras del Sr. Koichiro Matsuura, anterior Director General de la UNESCO, el espíritu de estas actividades tienden a promover “la cooperación público–privada en la promoción de las industrias creativas, poniendo de manifiesto que es a los gobiernos a quienes corresponde el desarrollo de un marco normativo y regulativo que estimule el surgimiento de empresas innovadoras capaces de crear empleos de alto valor añadido.”

Artesanías de Colombia / Se destaca por su larga trayectoria e importantes aportes al fortalecimiento de las artesanías y el diseño. Enmarcado en una estrategia de largo aliento, creó el Laboratorio Colombiano de Diseño–Artesanías, respondiendo en forma efectiva a las nuevas necesidades de desarrollo alcanzado en el sector. El Laboratorio desarrolla profesionalmente el rico vínculo entre artesanos y diseñadores, y toma en cuenta la necesidad que tiene la pequeña empresa artesanal de elevar el nivel de competitividad en la producción con la incorporación del componente que otorga el diseño.

La Cooperación entre Artesanías de Colombia y el Instituto Paraguayo de Artesanía (IPA), es un buen ejemplo de colaboración Sur–Sur. Ambas entidades se comprometen a impulsar conjuntamente la visibilidad, comercialización, promoción y capacitación relacionadas a los productos artesanales y el mejoramiento de la calidad de vida de los artesanos y sus familias en el Paraguay. Ya se llevó a cabo la primera fase de asistencia técnica para la implementación de los derechos de propiedad intelectual, con 4 comunidades artesanales paraguayas de las ciudades de Luque, Areguá y Yataity.

1.5 Nuevos contextos para las alianzas de artesanos y diseñadores

La cultura es un componente importante en los procesos del desarrollo humano y contribuye de manera significativa en términos económicos, pero también es fundamental por su capacidad transformadora de la sociedad. Los artesanos han participado en la construcción y transformación de entornos rurales y urbanos, signados por sus conocimientos de las técnicas, recibiendo a su vez nuevas tendencias que inspiran a su creación. Para poner en valor estos conocimientos existe un interés cada vez mayor en fomentar e invertir en las pequeñas empresas artesanales. El desarrollo de la producción y comercialización de las artesanías de calidad y excelencia, representa un aporte económico considerable, contribuyendo a la reducción de la pobreza y a mejorar la calidad de vida de los artesanos.

Actualmente existe una creciente conciencia por parte de los agentes públicos y privados, nacionales e internacionales, acerca del rol de los artesanos en el desarrollo de la diversidad cultural, la valoración de los objetos artesanales que combinan técnicas tradicionales con la creatividad moderna, y su impacto positivo en el desarrollo de las sociedades.

En momentos de crisis, los emprendimientos conjuntos de artesanos y diseñadores, basados en acuerdos voluntarios de satisfacción mutua, pueden ofrecer alternativas culturales innovadoras, proveer de productos de calidad, conservando la biodiversidad y protegiendo el medio ambiente.

El papel del diseño para estimular la creatividad en el campo de la artesanía es una prioridad para la UNESCO. En un mundo globalizado, roles y funciones se tornan complejas, y las relaciones entre productores, diseñadores y consumidores se transforman. Los productos son expuestos en mercados más amplios y globalizados, se crean nuevas formas de comercialización y el contacto

personal y directo entre artesanos y usuarios es cada vez más reducido.

Por otra parte, se han producido cambios en las preferencias del público, gracias al aumento creciente de productos de calidad de marca local, hechos a mano, con un mayor reconocimiento de la dimensión espiritual de la artesanía. Esta búsqueda de autenticidad y reconocimiento del valor cultural se contraponen a los productos industriales y estandarizados. A ello se agregan nuevas formas de comercialización. Así, por ejemplo, lo que hoy se conoce por comercio justo y equitativo ha experimentado un crecimiento acelerado de un 40% en promedio en los cinco últimos años.

Dentro de las actuales tendencias presentes en ciertos mercados, son altamente valorados los productos artesanales con diseño aplicado, provenientes de la imaginación y el saber hacer de los artesanos y de las culturas locales. Esta tendencia estimula el desarrollo de la creatividad y la innovación de las industrias creativas, y los actores del sector identifican como un nexo natural el trabajo colaborativo entre artesanos y diseñadores.

Las empresas que invierten en la diversidad cultural, ya sea en el plano de la gestión, de los recursos humanos o del marketing, pueden sacar un beneficio económico de esa inversión. Esta es una de las conclusiones a las que se llega en el Informe Mundial de la UNESCO “Invertir en la diversidad cultural y el diálogo intercultural”, presentado el 20 de octubre 2009. “La cultura es la gran olvidada de los Objetivos de Desarrollo del Milenio”, deplora el anterior Director General de la UNESCO, Koichiro Matsuura, antes de agregar que “en un mundo como el de nuestros días, sujeto a mutaciones culturales de toda suerte, es apremiante acompañar los cambios y velar por que no generen más vulnerabilidad en quienes están ya mal pertrechados para afrontarlos”.

Se debe mencionar en este sentido, el avance cualitativo obtenido a nivel mundial con la nueva dedicación presupuestaria destinada a la cultura a través de 18 proyectos de los MDGs-f, los que

en forma articulada son implementados por organismos de los 18 países, la UNESCO como agencia especializada del sistema de Naciones Unidas y la participación de otras agencias, fondos y programas del sistema.

El informe formula recomendaciones y propone, entre otras cosas, la creación de “un Observatorio Mundial de las repercusiones de la mundialización en la diversidad cultural”, y el establecimiento de “un mecanismo nacional de seguimiento de los aspectos de las políticas públicas relacionados a la diversidad cultural”.

La relación entre artesanos y diseñadores, es seguramente uno de los ejes más estratégicos, y al mismo tiempo, más complejos que hay que trabajar. Estos actores aportan la complementariedad de sus saberes, conocimientos y culturas, generando importantes sinergias y alianzas de carácter estratégico para el desarrollo del sector, para la protección del patrimonio inmaterial y la promoción de las expresiones culturales.

Indrasen Vencatachellum ha sido un gran promotor de esta reflexión e impulsor del “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos”, donde se ofrece una mirada cruzada interesante entre las experiencias en India y en Colombia, y se propone una serie de importantes directrices para orientar la interacción entre ambos grupos.

Uno de los objetivos propuestos en el Taller A+D, es precisamente dar continuidad a los temas planteados en la Guía “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos”, y plantear nuevas preguntas que nos ofrecen las prácticas llevadas a cabo en distintos países, tomando en cuenta los diversos contextos culturales y las especificidades de las artesanías, sean éstas de carácter tradicional, contemporáneas o resultantes de interesantes mixturas.

1.6 Desafíos, preguntas orientadoras de la reflexión y resultados del Taller

Los desafíos son nuevos requerimientos y oportunidades para el cambio. Por eso lo que se busca es:

- > Alentar la creatividad y fortalecer las capacidades de producción y comercialización, mediante el establecimiento de programas específicos en el ámbito de las industrias creativas, incidiendo positivamente en las formas tradicionales de producción y promoviendo las diversas expresiones culturales contemporáneas.
- > Mayor inversión en la formación y profesionalización de los creativos, así como en la asistencia técnica en gestión de empresas de producción y de difusión.
- > Reforzar la cooperación y la solidaridad internacional, con el fin de favorecer las expresiones culturales y facilitar el acceso a los medios de creación, producción y difusión.
- > Alentar políticas que desarrollen en los países la actual tendencia de crecimiento del sector de las industrias creativas, y favorecer instancias que potencien y agreguen valor al vínculo entre artesanos y diseñadores.

Algunas preguntas que orientaron el trabajo de reflexión conjunta

- > ¿De qué naturaleza han de ser las relaciones entre artesanos y diseñadores para el enriquecimiento mutuo?
- > ¿Cuáles han de ser las mejores modalidades para que la incorporación del diseño a los productos artesanales tome en cuenta las tradiciones locales y las fortalezca?
- > ¿Cuáles son las mejores instancias para el desarrollo de esta interacción?
- > ¿Cuáles son las nuevas ideas para difundir a nivel nacional, regional e internacional los productos artesanales con diseño, de calidad y excelencia, con alto valor cultural?

Difusión de resultados

Las respuestas a éstas y otras preguntas resultantes del enriquecedor trabajo colectivo de reflexión entre artesanos, diseñadores, expertos y representantes de organismos públicos nacionales competentes, reunidos en el Taller en Santiago, serán presentadas en las páginas siguientes de esta publicación.

La difusión de los resultados de este trabajo, así como del conjunto de propuestas y recomendaciones surgidas del encuentro, contribuirá a estimular y promover las experiencias que agreguen valor y sentido a las alianzas A+D, fortaleciendo al sector para enfrentar nuevos desafíos.

Finalmente los lineamientos estratégicos elaborados, permitirán trazar las orientaciones para futuros planes y acciones de cooperación entre los sectores del diseño y de la artesanía, enmarcados en la promoción del patrimonio cultural inmaterial y la protección y el fomento de la diversidad cultural.

2

EXPERIENCIAS DE RELACIÓN A+D

Nuevos enfoques e incorporación de valor

Capítulo que muestra algunas experiencias de colaboración entre artesanos y diseñadores desarrolladas en Latinoamérica y que son narradas desde distintas miradas: la de quien gerencia el proyecto y una diseñadora industrial, ambas colombianas; un artesano chileno; un artista visual brasileño y un escritor australiano.

Cada uno de estos relatos fue presentado como ponencia durante la realización del Taller.

2.1 Sistematización de logros y dificultades en la experiencia de Colombia

Cecilia Duque y Elsa Victoria Duarte

Relacionar la artesanía con el diseño es una preocupación que en Latinoamérica tiene más de treinta años, y que surgió como una forma de asegurar nuevos mercados para los productos artesanales que poco a poco se veían desplazados por la importancia de productos sustitutos.

A Cecilia Duque /Colombia

Especialista en diseño y decoración, con maestría en Sociología y Educación en Arte y formación en Alta Gerencia. Ha desarrollado toda su carrera en el sector de la Artesanía, especialmente al frente de Artesanías de Colombia entre 1990 y 2006.

A

Cecilia Duque hace una resumida relación cronológica de los acontecimientos que en su país determinaron cómo Artesanías de Colombia, bajo su dirección, orientó el trabajo en la relación A+D.

Agradezco a todos los organizadores que me invitaron a este evento y particularmente a la UNESCO.

Voy a hacer un resumen de lo que ha sido el desarrollo del trabajo en torno a la artesanía y el diseño en Colombia, a partir de lo que ha sido también mi propia experiencia.

Tuve la oportunidad de trabajar con la Organización de Estados Americanos (OEA) en el año 1975. En ese momento, el Departamento de Cultura de dicho organismo tenía el Programa de Artesanías en marcha, por el cual tuve la oportunidad de viajar por 24 países de América Latina y el Caribe, conociendo los proyectos y los programas artesanales que se llevaban a cabo. La OEA también fue la que hizo la primera Carta Interamericana de las Artesanías, que luego creó dos centros artesanales, uno en Cuenca, Ecuador, y otro en Guatemala.

Posteriormente, la OEA se reformó y ese programa no continuó y desde ahí el único organismo internacional que verdaderamente le ha dado una focalización a la artesanía ha sido la UNESCO. Si bien es cierto no ha contado con los instrumentos para llevar a cabo proyectos de gran dimensión, sí ha sido un impulsor definitivo, muy contundente, en el trabajo que hacen los países, y este Taller es una muestra de ello.

Recientemente, tuve oportunidad de participar en Focus¹, que es el Foro Mundial de Cultura e Industrias Culturales que se llevó a cabo en Italia, y en el que también participaron algunas de las personas que están presentes aquí hoy.

Para mí estar aquí es un reto y un compromiso que comenzó mucho tiempo atrás, antes de que la UNESCO decidiera condensar en un libro dos experiencias mundiales, una de la India, y la otra de Colombia, en torno a la experiencia A+D.

¹ Encuentro organizado por la UNESCO, cuya primera versión realizó entre el 24 y el 26 de septiembre de 2009 en la Villa Reale de Monza, Italia.

Cuando el director del Programa de Artesanía y Diseño de ese momento, el señor Indrasen Vencatachellum² —y después con Denise Bax³, que es la nueva directora— quiso que nosotros compilásemos en este manual toda nuestra experiencia, no estábamos hablando de algo nuevo, sino de algo que, yo diría, ha sido una trayectoria cercana a los 40 años. Y digo cercana a los 40 años, porque el primer seminario sobre diseño aplicado en la artesanía en Colombia se llevó a cabo el año 74 o 75.

Quisiera entonces mencionar que esta charla está dividida en dos. Una parte la va a hacer Elsa

El proceso de transculturización trae como consecuencia nuevos productos y los artesanos o mejor dicho, aquellas personas que hacen un oficio —el oficio del tejido, el oficio de la madera, el oficio de la joyería, el oficio de la cestería— van quedando desplazados.

Los artesanos no pierden en sí mismos este contacto, porque siguen viviendo en las mismas comunidades, sino que esas comunidades van trayendo productos de fuera y van reemplazando, por ejemplo, la olla que tradicionalmente se pone en 3 piedras por una olla con una base plana que está hecha de aluminio; las alpargatas, las ruanas,

un producto que llega a ser muy exitoso agota la materia prima del medio y cómo es necesario tener acuerdos con institutos que fomentan el tema ambiental para poder renovar los cultivos de éstas.

Tuvimos una experiencia en que más o menos seis mil mujeres que hacen los sombreros en la zona de Nariño, vieron cómo se reemplazó el cultivo de la Paja de Iraca por el cultivo de la Panela y dejó sin trabajo a muchísima gente. En ese contexto, fue necesario hacer una serie de acciones para que la Caja Agraria prestara dinero a los artesanos para poder hacer estos cultivos, y así volver a sembrar y cultivar nuevamente la paja toquilla, que usaban para su artesanía.

Cuando en ocasiones como la anterior el artesano va quedando sin trabajo, va quedando sumido en la pobreza, y eso que los artesanos no están en el reglón de la pobreza absoluta porque viven de un trabajo, afortunadamente. Sin embargo, sí requieren de mucho apoyo. Últimamente se les ha dado la oportunidad de viajar, de conocer otros países, de ir a ferias, de participar en foros, pero hace quince o veinte años eso no se daba.

Instituciones que nacieron para ese propósito en Perú, en Ecuador, en Colombia, en Guatemala y en Bolivia, tuvieron esa iniciativa de apoyo, y hoy también han crecido muchas fundaciones y muchas asociaciones privadas que han apoyado estos procesos.

Cuando se creó Artesanías de Colombia en el año 1964, justamente fue para buscar mecanismos que permitieran apoyar y dar solución a muchos de los problemas que tenían los artesanos en ese momento.

Vinieron los cuerpos de paz a Colombia, a Bolivia, a Perú, a todos estos países del área andina, con muy buena intención pero sin ninguna orien-

Cuando se creó Artesanías de Colombia en el año 1964, justamente fue para buscar mecanismos que permitieran apoyar y dar solución a muchos de los problemas que tenían los artesanos en ese momento.

Victoria, porque con ella trabajamos durante 11 años en toda esta actividad del desarrollo del diseño en la artesanía desde Artesanías de Colombia, y yo, pues prácticamente toda la vida lo he trabajado.

El primer seminario sobre diseño en la artesanía, se hizo cuando yo era la Directora del Museo de Artes y Tradiciones Populares y la razón de ser de éste, como ya la conocen muchos de ustedes que trabajan en el sector, y lo esbozaba muy bien Ritu Sethi⁴ en la introducción del libro, era enfrentar qué pasa con el artesano cuando pierde el contacto con su comunidad inmediata, y se enfrenta a la realidad de no saber para quién producir.

los sombreros y muchos otros elementos van perdiendo vigencia.

Entonces las organizaciones, fundaciones o instituciones del gobierno tratan de salir al paso para que esa mano de obra, que es gigantesca —en Colombia 350.000 personas son artesanos y viven de la artesanía cerca de 1.200.000 personas— tenga alguna respuesta. Aquí se presenta un escenario que se vuelve una oportunidad y un reto para las instituciones que trabajamos en beneficio del sector artesanal en los diferentes países.

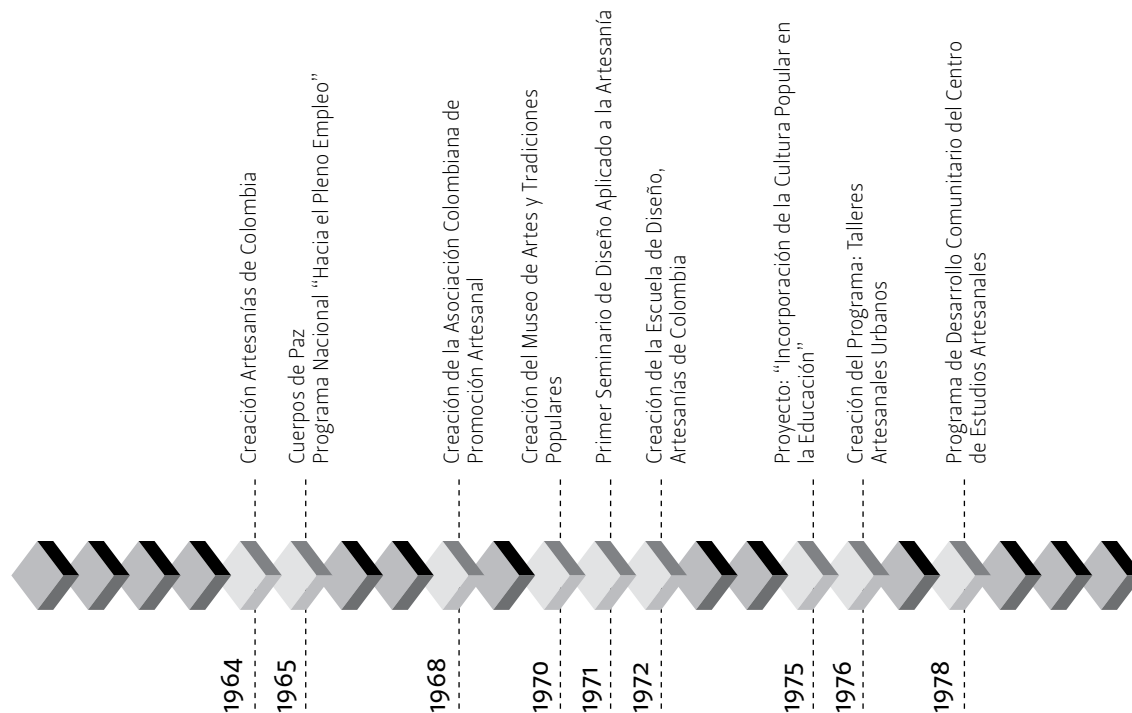
Una situación que requiere combinar la parte productiva y tecnológica, para lograr que esas personas que viven de esos trabajos mantengan sus oficios.

¿Cómo lograr esto con sostenibilidad de los recursos naturales? Pues hemos tenido experiencia, y lo vamos a ver ahora, de cómo el desarrollo de

2 Indrasen Vencatachellum fue Jefe de la Sección de Artes, Artesanía y Diseño de UNESCO, París, hasta 2008. Bajo su dirección se editó la publicación "Encuentro entre Diseñadores y Artesanos". UNESCO 2005.

3 Denise Bax, es especialista del Programa Promoción de las Artesanías, Sección de las Industrias Creativas para el Desarrollo, UNESCO, París.

4 Ritu Sethi es presidenta de Craft Revival Trust responsable de coordinar la investigación y contribuir en el proceso de edición publicación y traducción de "Encuentro entre...".



tación, y terminaron haciendo intervenciones como las de Raquera, que vamos a comentar más adelante.

Los cuerpos de paz terminaron reemplazando las ollas de barro, por los ceniceros, por los armadillos, y una serie de otros productos para los mercados de los Estados Unidos como Bloomingdales o como Macy's, pues se habían hecho acuerdos para que les compraran.

Cuando salieron los cuerpos de paz, estos artesanos quedaron sin saber qué hacer. Ahí nosotros comenzamos a ver lo que sucedía. En ese momento yo ya estaba trabajando en un proyecto nacional privado que era la Asociación Colombiana de Promoción Artesanal y el Museo de Arte y Tradiciones Populares. Tuve la fortuna, en buen momento, de hacer la recopilación de todos los productos artesanales que se producían en ese entonces en el país, y montar dicho Museo, con una fuerza de mujeres muy importante, las que nos aglutinamos para poder llevar a cabo ese proyecto.

Estando ya en el museo, veía que había un gran potencial, pero que se venía dando ese proceso de transculturación, esos reemplazos de productos artesanales por los industriales y fue cuando se nos ocurrió llevar a cabo el primer seminario de diseño aplicado a la artesanía que se realizó en Colombia.

Más adelante, una vez que se realizó ese seminario, fue necesario llamar la atención de los organismos, de una u otra forma, hacia el tema artesanal. Bien fuera a través del crédito, las fundaciones, la misma Artesanías de Colombia, o desde la Promoción Artesanal que yo dirigía. Posteriormente, Artesanías de Colombia creó la Escuela Nacional de Diseño de Artesanías.

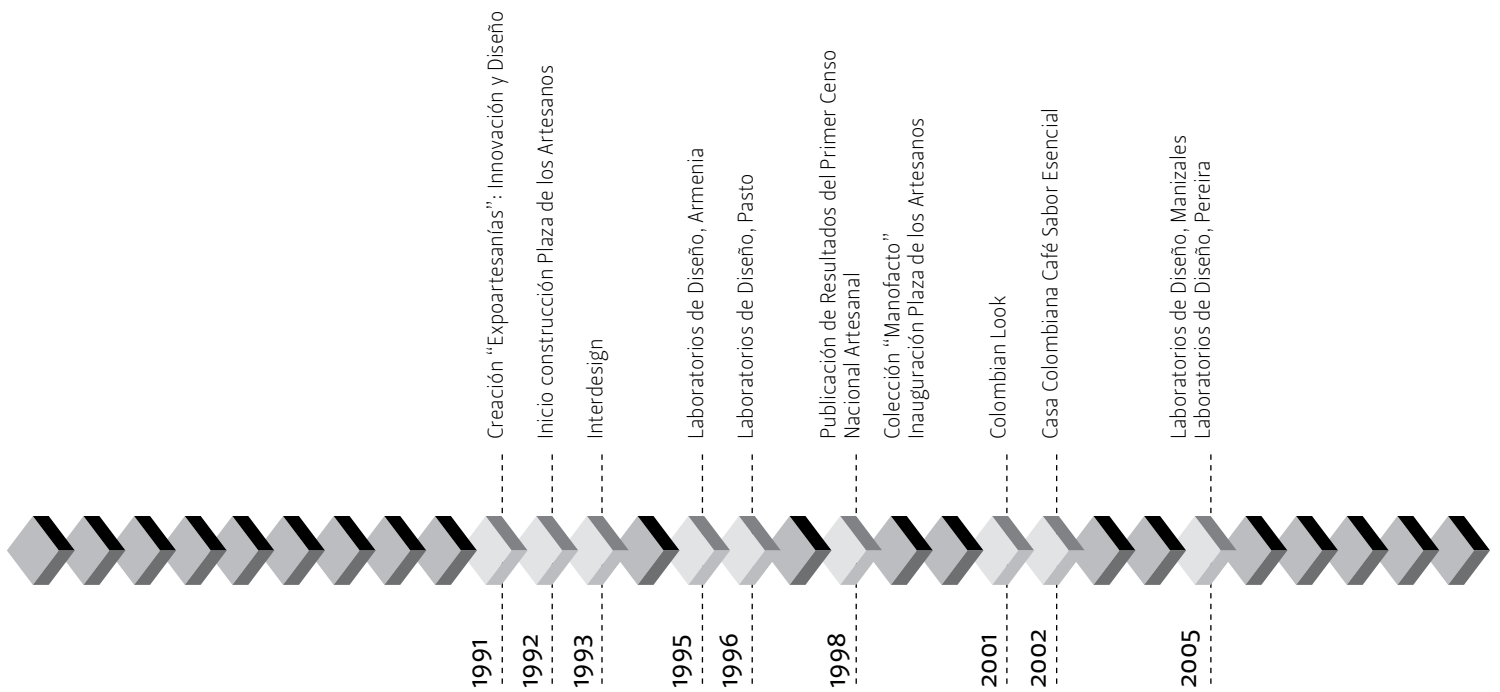
Luego, el Museo de Artes y Tradiciones Populares creó un proyecto que se llamó Incorporación de la Cultura Popular en la Educación y Recuperación Cultural, para lograr que a través del sistema educativo se pudiera llevar a cabo ese rescate de las tradiciones y que los niños comenzaran nuevamente a valorar lo suyo.

A los niños se les enseñaba la pintura, y una serie de cosas en las veredas⁵, donde en realidad no tenían oportunidad de ejercitar y valorar lo que tenían. Con el programa Escuela Nueva, que es un sistema nacional que ahora está en muchísimos países, se trataba de recopilar todos esos productos a través del rincón veredal. El rincón veredal era una instancia en que el niño llevaba los cuentos, los juegos, y las expresiones tradicionales de su propia cultura.

Se crean los programas de los talleres artesanales urbanos, orientados básicamente al desarrollo de productos, y un centro de estudios artesanales que iba paralelo a la Asociación Colombiana de Promoción Artesanal y el Museo Artesanías de Colombia, uno de carácter privado que tuve la oportunidad de dirigir por 18 años, y posteriormente en Artesanías de Colombia, que tuve oportunidad de encabezar durante 16 años.

Luego se crea Expo Artesanías como un programa que buscó que el producto artesanal retomara

5 Son las áreas en que se divide un municipio en Colombia.



su fuerza, para que la ciudadanía nacional, la ciudadanía de Colombia, volviera a creer en la artesanía.

A mí me preguntaban muchas veces, ¿cuánto se está exportando en artesanía? Y yo respondía, no me pregunten cuánto se está exportando, pregúnteme cuánto está comprando el colombiano. Y eso para mí era lo más importante. En mi país son cuarenta millones de personas, cuarenta y dos ahora. Solamente con que cada uno de los habitantes comprara un producto, creo que ya hubiéramos cumplido esa meta. Y evidentemente se ha logrado.

Más adelante vienen entonces, el inicio de la construcción de la Plaza de los Artesanos; un seminario internacional de diseño con la participación de artesanos y grandes diseñadores internacionales, donde trajimos 15 expertos de todo el mundo, los más destacados, incluso desde Israel, de Alemania, de Francia, de muchos países.

Se crea la Escuela de Diseño y los Laboratorios de Pasto, y posteriormente, el Laboratorio de Diseño en Bogotá. Se inicia la construcción de la plaza

y luego hicimos el primer censo de artesanías para conocer la situación del artesano. Después se formó la Escuela de Diseño de Artesanías de Colombia y luego se hacen algunas ferias.

Con la ayuda de la Cooperación Internacional llevamos a cabo una serie de iniciativas como por ejemplo, la Casa Colombiana (iniciativa que vinculó al diseñador filipino P.J. Arañador con diseñadores del Laboratorio de Diseño en busca de un look colombiano en productos de innovación), que actualmente, y en buen momento, también están haciendo en Perú. Me da mucho gusto saberlo, pues de eso se trata, apoyarnos unos a otros. El mismo diseñador que trabajó con nosotros es quien está asesorándolos a ellos.

También nacen los demás laboratorios. Lo que quiero con esto, es expresar que en Colombia ha habido un hilo conductor y se ha considerado la importancia del diseño en la artesanía. Yo quiero que Elsa Victoria, que es la diseñadora que estuvo con nosotros durante tantos años, y que seguimos trabajando en el mismo tema, les cuente un poco sobre cómo se ha avanzado en este campo.

... [Sistematización de logros y dificultades en la experiencia de Colombia]

B *Elsa Victoria Duarte da a conocer las estrategias desarrolladas por el Laboratorio de Diseño de Artesanías de Colombia en su trabajo directo con los artesanos colombianos.*

Voy a darle continuidad al diálogo que venía estableciendo con ustedes la doctora Cecilia, con quien vengo compartiendo mi espacio de trabajo durante los últimos 13 años.

Hice mi escuela en el Laboratorio Colombiano de Diseño para la Artesanía, recién egresada de la Universidad Nacional, sin conocer las oportunidades, sin imaginarme —digámoslo de una manera mejor— las oportunidades que iba a tener como diseñadora en el sector artesanal.

Entonces, voy a hablarles de lo que es la estructura del laboratorio. Les hablaré de las estrategias, la línea de acción, y por último, voy a graficar si es posible, ese ejercicio: el trabajo concreto de artesanos y diseñadores en unos proyectos para algunos conocidos y para otros no. Ojalá tengan ahora la oportunidad de conocer más de su proceso y de sus logros también.

Cómo les decía, vamos a hablar de cuatro estrategias, la primera de ellas con la denominación Investigación y Desarrollo de Producto.

Esta estrategia tiene diversas líneas de acción, entre ellas, para nosotros la más importante: investigación y rescate de técnicas y productos artesanales, que creo, es la génesis del trabajo del artesano y del diseñador, pero se alimenta de otros componentes, como el análisis de tendencia y mercado objetivo.

Estamos el equipo de diseñadores para comprender el futuro y entregarlo al presente, a través de lo que nosotros denominamos asesoría en diseño, enfocada en el desarrollo de colecciones y líneas de productos, y en un campo específico como es la implementación de identidad gráfica, empaque y exhibición.

Con esto procuramos, en el ejercicio y a partir de la experiencia del trabajo con el artesano, comprender su origen, su identidad; acompañar en el desarrollo del producto, que puede ser a nivel de mejoramiento, diversificación o en la creación —en algunos casos— de productos nuevos, hasta su presentación final. Para todo ello, trabajamos los componentes de imagen y exhibición.

Otra estrategia que desarrollamos en conjunto con otros profesionales, es la estrategia de innovación y desarrollo tecnológico, la cual parte en su gran mayoría de estudios preliminares y de factibilidad.

Con un equipo de trabajo, junto con los artesanos y específicamente orientado a las técnicas, a los materiales de cada sector, desarrollamos un diseño, lo evaluamos y llegamos a la producción de unos prototipos que serán validados en la comunidad y serán ajustados acorde a las necesidades

B *Elsa Victoria Duarte/Colombia*

Diseñadora industrial y docente de la Pontificia Universidad Javeriana de Colombia. Durante los últimos 13 años ha participado en los Laboratorios de Diseño desarrollados por Artesanías de Colombia.

locales. Tenemos la oportunidad de acompañar esta producción de conocimiento con otros programas y llevarla a diferentes sectores para compartirla en lo que le llamamos Programas de Transferencia e Implementación. Con una dinámica que hemos determinado como asistencia técnica, que sería el segundo componente. Primero Asesoría en Diseño, segundo Asistencia Técnica: las líneas de trabajo más fuertes del diseñador en su trabajo con comunidad.

La tercera estrategia, Promoción y Divulgación, igualmente acompañados de otros profesionales expertos en el tema, trabajamos material técnico pedagógico para artesanos. Guías, los cuadernos de diseño —que es donde sistematizamos toda nuestra experiencia— y entregamos a cada comunidad la memoria del ejercicio conjunto.

También dentro de la estrategia de Promoción

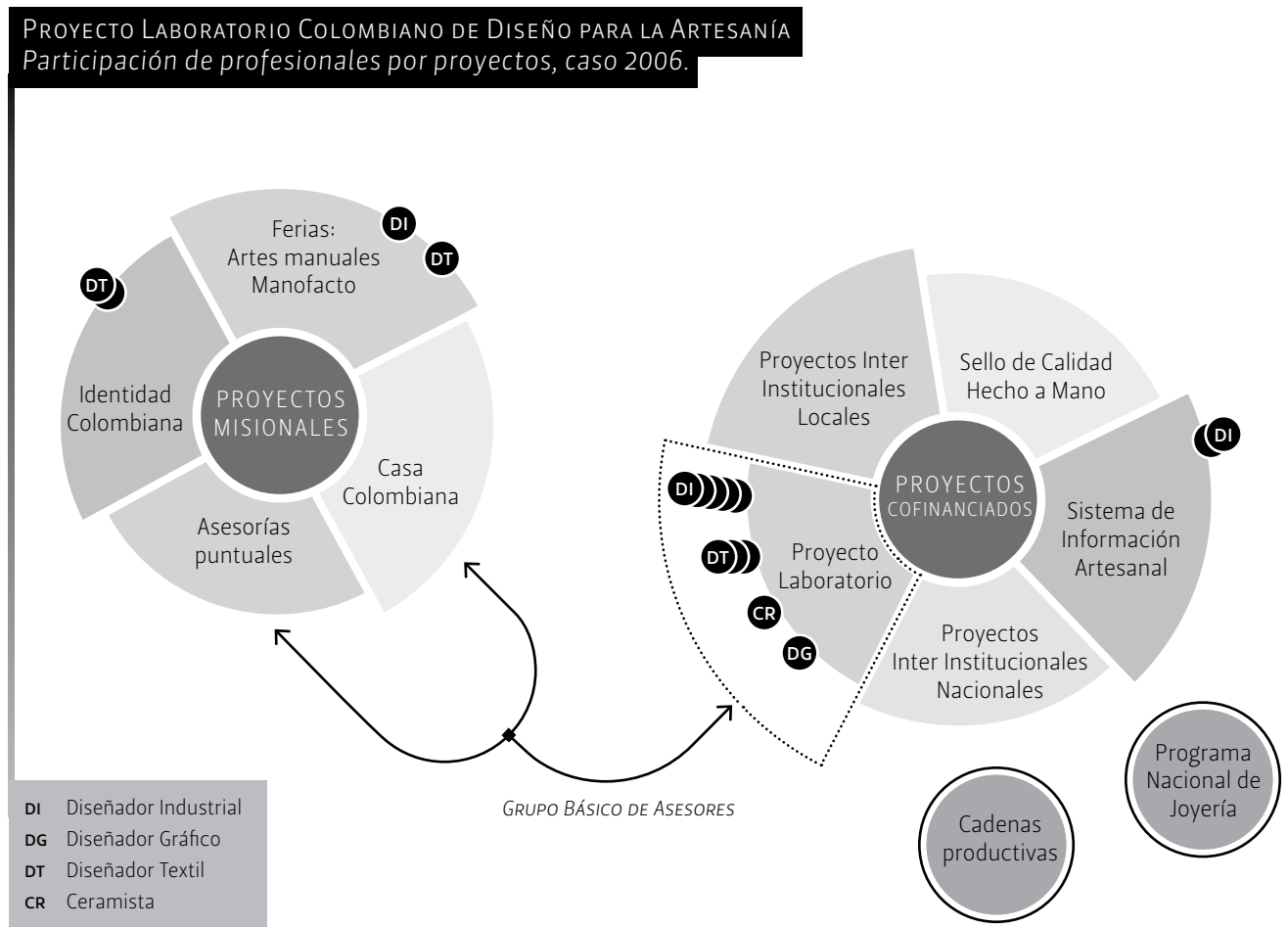
y Divulgación existen otras acciones como las publicaciones institucionales y los eventos, ya sean comerciales, de promoción y de difusión.

Como cuarta estrategia tenemos el Desarrollo Integral del Talento Humano. Podemos ver en las estrategias que la estructura de laboratorio, se arma internamente y participa de la formación con los artesanos. Entonces, para ello tenemos acciones como los talleres de formación y actualización con expertos nacionales e internacionales, ciclos de conferencias, talleres y seminarios, consultorías, y también tenemos pasantías para aquellos estudiantes que están interesados en trabajar con el sector y para aquellos profesionales que, por una u otra razón, investigación, ejercicio profesional o motivación, desean trabajar con el sector artesanal.

Estas son las cuatro estrategias.

El proyecto Laboratorio de Diseño está financiado por recursos del Estado, pero para poder abarcar todas estas estrategias y mantener una continua participación en el territorio nacional, permanentemente se formulan proyectos que le permiten trabajar las diversas acciones.

Tenemos poco tiempo, pero sé que es de interés de todos conocer hasta dónde, en el ejercicio de estos proyectos, están el artesano y el diseñador. Entonces quisiera mostrar un ejemplo tomado del año 2006 de Artesanías de Colombia, donde teníamos esta estructura:



En ese momento teníamos Identidad Colombia como proyecto misional, las ferias de Artes Manuales y Manufacto, La Casa Colombiana y asesorías puntuales. Además de que estaban los diseñadores de alto reconocimiento en el país, lo acompañaban dos diseñadores textiles del equipo colombiano de laboratorio de diseño.

Tenemos en las ferias siempre diseñador industrial, diseñador textil, y para asesorías puntuales y Casa Colombiana teníamos la participación del grupo básico de diseñadores del proyecto del Laboratorio Colombiano de Diseño para la Artesanía y las PYMES.

Entonces, este proyecto de Laboratorio está formulado con esta estructura. En ese momento cinco diseñadores industriales, tres diseñadores textiles, un diseñador gráfico, un ceramista, todos los cuales trabajan en el proyecto Casa Colombiana y el proyecto Asesorías Puntuales.

El Proyecto Asesorías Puntuales es un programa dirigido a todos aquellos que querían recibir información, capacitación o realizar un contacto con Artesanías de Colombia. Mensualmente realizamos unas jornadas donde hablamos de algunos temas específicos. Al terminar un componente teórico, se realizaba un componente práctico de mesas de trabajo entre artesano y diseñador.

Cada artesano que se inscribía para este programa, que mensualmente eran alrededor de cien, tenía un diseñador que lo atendía una hora durante cuatro sesiones. Si era necesario, hasta que él tuviera el componente por el cual nos visitaba, ya fuera en imagen, producto, en fin. Este proyecto se desarrollaba en Bogotá.

Entre los proyectos cofinanciados en ese momento teníamos el Sistema de Información Artesanal, proyecto gracias al cual contamos con nuestra página web, y muchos programas en los que estamos transversalizando el tema del diseño.

Entre los proyectos interinstitucionales de carácter local y de carácter nacional, están nuestro Proyecto Sello de Calidad Hecho a Mano y unos proyectos destacados y muy importantes para el sector, como han sido las Cadenas Productivas y el Programa Nacional de Joyería.

Digamos que éste es el panorama donde están integrándose los diseñadores. El laboratorio trabaja con diseñadores senior y diseñadores junior. Tuve la oportunidad de llegar a ser senior al lado de la doctora Cecilia Duque, y creo que también eso me dio este espacio para compartir aquí con ustedes.

Queremos, para terminar nuestra sesión, compartir algo. La doctora Cecilia ya les dio un adelanto. Estamos muy interesados en que este momento sea especial para todos nosotros y a veces, para ser muy productivos, es bueno mirar un poco atrás para pensar en el futuro. Entonces, hemos elegido una de las canciones populares en nuestro país que parece que hubiese reflexionado hace más de 5 décadas sobre este problema. Creo que la canción Caballito de Ráquira, de Gustavo Adolfo Renjifo, lo puede comunicar.

*Esta mañana llegaron
profesores de ciudad
A enseñarme
que las manos
son lentas para moldear.*

*Para hacer mi caballito
todo el día me demoré
No basta si no
un relincho
para convencerlo a usted.*

*Ellos se me lo llevaron
quien sabe a donde
y a que
lo metieron en un molde
y le sacaron cliché.*

*Me dijeron que era lindo
Y que se podía vender
que seguro que un gringo
daría mucho por él.*

*Yo les dije no interesa
que me den plata por él
sólo quiero de las riendas
llevarlo al campo a correr.*

*Caballito, caballito
te robaron la figura
gringos que moldean
rebusnos con barro
de sepultura.*

*Yo no quiero tener
miles de caballitos
copiados,
para cambiarlos por
montones de
billetes devaluados.*

*Yo quiero mi caballito
el que me mira
y relincha
el que amasé con los
dedos y el que
ensillo la dicha.*

*Caballito, caballito
vuelve pronto a galopar
que las manos de los niños
van a ponerse a llorar
por no poder amasar
el barro dulce de Ráquira
cuando nos traigan la máquina
no será por jugar.*

*Voy a enseñarle a mi niña
como se hace galopar
un caballito de barro
y es como querer cantar.*

2.2 El aporte de valor del diseño a la artesanía

Héctor Bascuñán

El artesano Héctor Bascuñán relata los detalles técnicos y personales del trabajo realizado en conjunto con la arquitecta sueca vecindada en Chile, Anette Fürst⁶, en 1999. Experiencia que significó un vuelco en su producción artesanal y sentó los principios de un camino técnico y expresivo que él sigue desarrollando y enriqueciendo hasta hoy. La iniciativa que dió vida a esta colaboración fue liderada por el Programa de Artesanía de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

Voy a dar a conocer un poco de la experiencia que he tenido en el trabajo con el diseño, que para mí fue una tremenda experiencia. No sé si para todos los que han trabajado entre diseñadores y artesanos ha sido lo mismo, pero yo tuve la fortuna de que me llegara la persona indicada.

Al principio, es uno no más y su propia forma de trabajar. Entonces para poder complementar el trabajo con otra persona, hay que tejer lazos de comunicación y con esto ir lentamente logrando una conversación natural, que es lo bonito de todo. Que fluye en forma natural, o sea, sin imposición.

La comunicación para mí fue muy importante, porque no llegó alguien y me dijo “hay que hacer esto”; me dijo vamos a conversar sobre un trabajo y yo fui escuchando, por lo menos dos sesiones para comprender de lo que se trataba, y ahí se enlazó la confianza fuera del taller, ni siquiera dentro.

Recién en la segunda sesión entramos al taller para que ella, la diseñadora, viera cómo se trabajaba y conocer todo el tema de la producción. Ahí se fue enriolando el trabajo que después se llevaría a cabo, y donde se dio algo que es difícil de identificar con palabras, pero que yo meditando, creo que se debe a que la artesanía es paz y vida. Algo que en el trabajo artesanal se va valorando.

Sin desmerecer ninguna otra profesión, yo creo que para trabajar en artesanía uno tiene que vivir en paz, para poder hacer obras que nazcan desde el fondo del alma. Y uno sabe hasta qué punto se puede lograr esto en la medida que pasa el tiempo. Así fue mi experiencia de trabajo con la diseñadora, con quien no se ha cortado el lazo de comunicación hasta

La relación A+D es finalmente una interacción de personas en el trabajo para buscar beneficios mutuos, por lo tanto, como toda relación humana, debe estar basada en la comunicación y el respeto, más allá de los resultados y del o los objetos que puedan surgir como consecuencia material.

c Héctor Bascuñán / Chile
 Artesano del sur de Chile. Especialista en madera. En 2008 recibió el Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO para Productos Artesanales MERCOSUR +, galardón que se sumó a una larga lista de premios.

6 Annette Fürst es arquitecta y diseñadora sueca, especialista en madera. Actualmente reside en Suecia luego de vivir veinte años en Chile.



1



2



3



4

1. Imagen de las aves realizadas por Bascuñán, antes del trabajo en colaboración con la diseñadora.

2-3. Tagua en su hábitat natural, en el sur chileno.

4. Primer modelo realizado en arcilla.

el día de hoy y que sigue siendo súper buena cuando nos encontramos y recordamos todas estas cosas.

Al empezar la labor, después de conversar y tener un poco de confianza, la diseñadora empezó a hablar de cómo ver las cosas de forma un poco diferente. Cómo llegar, por ejemplo, a dar movimiento a un objeto, que se viera con el mayor dinamismo posible dentro del estilo en que estaba hecho. Entonces, estaba el objeto por una parte, y por la otra estaba la necesidad de llegar al alma de la madera. En la fineza, en el pulido, en lo delicado de las terminaciones.

En las extensas conversaciones que teníamos, a ella también se le salían sus pensamientos y me dijo que la madera también es vida y que nosotros teníamos que descubrir las vetas, las venas del alma de la madera. De algo vivo, como uno mismo.

Entonces de ahí nos centramos en eso del respeto y la capacidad de poder ver las cosas con otro sentido, de observar más detenidamente. Empecé a detenerme un poco. Dejé de ser una persona que

mira y pasa, pues antes quizás pasaba muy rápido. Después de esa experiencia trato de observar y ver si en lo que me rodea hay algo que me interese desarrollar para ponerme a trabajar.

El proceso que les quiero mostrar se desarrolló respetando el tema local y la cultura.

¿Cómo lo aprovechamos? La diseñadora se fijó que en la ciudad en que yo vivo hay unos pajaritos muy especiales. Yo los había mirado así no más, sin detenerme, y ella me dijo que esos pajaritos en el lago eran las taguas y que podríamos empezar a darle vida en madera para que fueran utilitarias —porque ella siempre vio ese lado de las cosas— que fueran utilitarias y de decoración. Sí, le dije yo, las he visto pero no en el detalle.

Eso fue lo primero que concertamos, ir a ver las taguas físicamente. Nos introdujimos al lago, porque las taguas son bien esquivas, son celosas y no se dejan ver mucho a corta distancia.

En esa oportunidad sacamos fotos y las vimos en otra sesión. Después ella apareció con una

tagua que había hecho en greda⁷ y me la llevó para que la viera más detenidamente en cada detalle. Y ahí ya estábamos entrelazando las ideas, porque a partir de esa tagüita yo hice una a mi manera, que no era como tenía que ser en un principio, pero ya estábamos los dos metiéndonos en el tema.

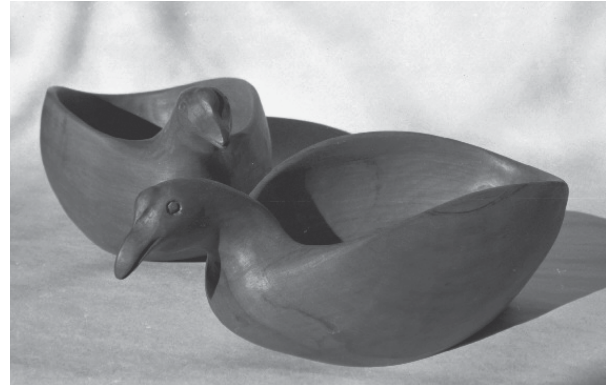
Después de dos o tres taguas mal hechas, resultó que fuimos haciéndola como ella tenía la idea y a mi me gustaba.

La diseñadora le fue poniendo nota a las taguas y yo las iba mirando y pensando que tenía razón, que yo no tenía en mi interior ese pajarito antes de partir. Ahora yo miro las taguas y encuentro una mejor que la otra, que tenía razón ella, que había que dar ese paso para mejorarlas.

Cuando yo estaba haciendo una tagua, de repente se rompió y pensé: la voy a aprovechar para hacer otra fuente a partir de ésta, como avance en el tema, y se lo conté cuando ella apareció. Le dije mire, se me quebró esta tagua pero la pulí y así, accidentalmente, apareció algo más cuando se me rompió esa pieza. El pocillo Huevo.

Seguíamos conversando sobre las curvaturas de la madera y fuimos metiéndonos más en otro objeto que ella quería realizar, el pocillo atravesado, que es una pieza donde la madera no está igual que en otras, está al revés. Dimos un giro, el largo quedó por el ancho⁸, primera vez que se hacen estas cosas. Justamente le coloqué pocillo atravesado porque como que se dio vuelta la cosa. En cuanto a los nombres, no busqué mayormente, fue lo que se me venía a la memoria y listo.

Avanzando en el tema de la curvatura de la madera, nos pusimos a trabajar en la canoa, porque ella siempre las miraba y me decía “hay que darle un poco de curvatura para que las cosas vayan



5



6



7

5. Modelo final de las taguas.

6. Pocillo Huevo, surgido de la experimentación de Bascuñán sobre una tagua que se rompió en el proceso de pulido.

7. Pocillo atravesado, en el cual la veta de la madera se usa “al revés”. Pieza distinguida con el Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO en 2008.

7 Greda, es el nombre común con que en Chile se denomina a la arcilla.

8 Se refiere a la veta de la madera.

8. El artesano Héctor Bascuñán y la diseñadora Anette Fürst.

9. Héctor en su taller.

10. Canoa Plátano. Pieza distinguida con el Reconocimiento de Excelencia de la UNESCO, en 2008.



8



9



10

viéndose con otra dimensión". Así apareció la canoa plátano, aunque nunca ha habido plátanos en mi zona, pero son nombres que han ido surgiendo como parte de la imaginación.

Después trabajamos en el pocillo cántaro que se inspira en el cántaro mapuche que es redondo, pero que nosotros hicimos un poco más ovalado. Ella me ayudaba en algunas fuentes, cuando yo exageraba mucho las curvas me aconsejaba mantener un oleaje, una ola más sutil, que quede lo mejor presentada.

También trabajamos en la cuchara. Ella hablaba de una cuchara que fuera elegante, para poder lucirla y que a la vez fuera utilitaria. Entonces pensé que podíamos hacerla con curvatura, pero a la vez que no se resbale al fondo de la olla cuando se está usando, por eso le hice un taquito y le puse cuchara taco. Si alguien la quiere lucir en una cocina, también la puede colgar, poner de decoración para no guardarla.

Otra cosa que también sucedió en esta experiencia que les cuento, es que como pulía mucho los pocillos, al tomarlos se resbalaba la mano, entonces la diseñadora me dijo hay que pensar en la gente mayor, hagámosle algo para que se detenga la mano y poder sujetarla. Y así apareció el asa para que no se resbale, porque como es para la cocina es importante que no se caiga. Ella misma me enseñó a hacerla pensando en que fuera realmente útil para la gente, no sólo por hacer la fuente más bonita.

El tema de las herramientas fue otra cosa importante ya que yo tuve que ir donde un artesano que trabaja el fierro y darle ese dolor de cabeza; diciéndole mire, necesito esto con esta curvatura.

Él hacía herramientas normales no más en ese entonces y no tenía problemas, pero yo lo estaba sacando de su trabajo normal. Como me conocía de antes, me escuchó e hicimos muchas herramientas para adaptarlas al objeto que yo quería lograr, porque era la forma en que el trabajo rindiera un poco más. Siempre me decía que yo le llevaba "puros problemas", pero terminábamos siempre conversando porque yo lo esperaba, no lo dejaba solo y le indicaba, un poquito más un poquito menos, y conversábamos buscando la mejor manera de hacer que la herramienta se adecuara al objeto.

En ese tiempo, nunca pasó por mi mente que iba a tener el éxito que he tenido, y que mi trabajo tendría en Chile ese nivel de reconocimiento. Creo que siempre yo miré este reconocimiento como un bien para la artesanía, entonces dije: bueno uno no es eterno y esto se tiene que ampliar lo antes posible, porque este es un trabajo que ya está hecho. Y como yo trabajaba con otros jóvenes, rápidamente fui abriendo las puertas de mi taller para que otros continúen. Ya hay jóvenes que dominan estas técnicas perfectamente bien.

Las cosas buenas hay que cuidarlas digo yo y no las malas. Alguien tiene que copiar lo bueno como es, sanamente, con todo el respeto posible, porque si

hay algo que se tiene que poner en primer lugar, es el respeto hacia las personas, porque nosotros valemos más que el objeto.

Para mí es muy importante unir lazos para que este trabajo se mantenga y se mantenga también el respeto hacia la otra persona. No importa que otros también hagan este trabajo, pero que lo hagan con armonía y que no hagan cosas para que luego digan "después de la guerra todos somos generales"⁹.

Para que resultaran estos objetos hubo un trabajo de diálogo, de mucha comunicación, es una cadena donde todos tenemos que estar —de una u otra forma— enlazados. Si estamos así, como estamos hoy día acá (artesanos y diseñadores) por ejemplo, es una cosa buena porque de una u otra forma estamos ganando en comunicación, en escuchar a la otra persona, porque cada uno tiene sus propias experiencias de vida y eso hay que respetarlo.

9 La obra de Héctor Bascuñán es copiada. La alusión en este párrafo se refiere a que él ha enseñado la técnica que aprendió para que este tipo de trabajo se difunda, aspirando con ello a que otras personas aprendan el oficio, pero desarrollando sus propias creaciones. Lo que quiere decir con "después de la guerra todos somos generales" es "una vez que la pieza aparece, cualquiera dice yo la podría haber hecho también".

2.3 En la búsqueda de una relación ética entre artesanos y diseñadores

En su presentación, el escritor australiano reflexionó en torno a experiencias desarrolladas en su país, algunas de las cuales suscitaron enriquecedoras discusiones sobre el patrimonio y la diversidad cultural.

Antes de empezar, me gustaría decir que vengo de Australia, donde reconocemos a la gente aborigen como los dueños tradicionales de la tierra, y de este modo quisiera ofrecer mi respeto a ustedes y a sus antepasados.

En interés del tiempo, permítanme leer mi discurso. Mi español es malo, pero como escritor tengo confianza en el texto.

Gracias por la invitación a estar aquí en este taller. Ha sido muy interesante conocer en sus exposiciones ciertos aspectos sobre la relación entre la artesanía y el diseño, algunos familiares, algunos nuevos. Me sentí alentado por declaraciones sobre la importancia del diálogo internacional. Es un camino que puede agregar fuerza a nuestra causa. Espero que yo pueda contribuir a este diálogo.

Mi primer interés en Chile empezó en 2005 con South Project¹⁰, un encuentro de artistas y escritores del Sur, en Santiago. Mientras desarrollaba ese proyecto, descubrí las maravillosas artesanías de Chile y la región, y también aprendí sobre el desafío de reunir dos partes del mundo tan diversas: el pueblo y la ciudad. Este desafío es mayor aquí porque existe un legado de historia violenta, de colonización y modernización.

El entendimiento entre diseñadores y artesanos es crítico para nuestro tiempo. No sólo porque es importante para resguardar nuestra diversidad cultural, sino también porque contribuye al diálogo entre Norte y Sur, lo que en este momento determinará el destino de nuestro planeta. Así lo demuestra el encuentro que se realizará en Copenhague el mes próximo¹¹.

Para decirlo muy simplemente, enfrentamos el desafío de la globalización, fenómeno que hace disponible las culturas del mundo en todas partes del orbe, pero a la vez disminuye su propio sentido de lugar e identidad.

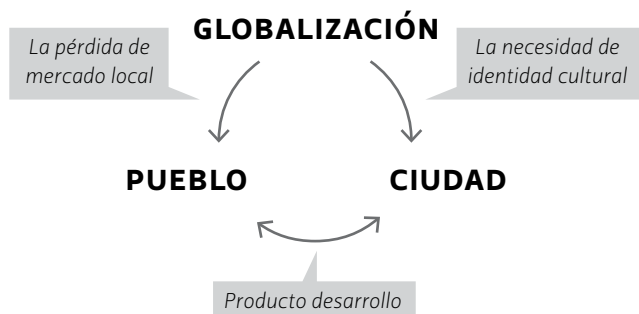
D Kevin Murray / Australia

Curador y escritor. Es profesor adjunto en la Universidad RMIT y editor de Journal of Modern Craft. Su principal trabajo se orienta a la investigación sobre las oportunidades para la artesanía en nuevos escenarios.

¹⁰ <http://www.southproject.net/south/Welcome2.html>

¹¹ Se refiere a la Cumbre del Clima, realizada en diciembre de 2009.

INTERCAMBIO ENTRE LA ARTESANÍA Y EL DISEÑO ¹¹



Con la importación de productos baratos, artesanos tradicionales han perdido sus mercados locales. En este contexto, el diseño puede desempeñar un papel muy importante como intermediario para adaptar la artesanía tradicional a la vida de la ciudad —donde la vida es más anónima y la gente se siente desconectada de su lugar— asegurando que el artesano pueda continuar su oficio. Pero para el éxito de este proceso, hay muchas preguntas que requieren respuestas.

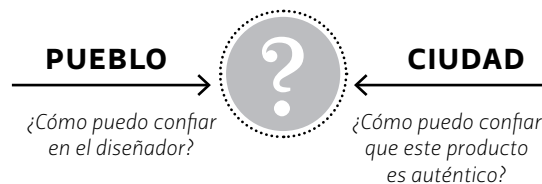
Por parte de los artesanos, este proceso necesita un acto de fe. ¿Cómo pueden estar seguros de que el diseñador no robará su tiempo, ganancia y dignidad? Y para los consumidores igualmente,

¿cómo saben que este producto es auténtico, que es una expresión real de la cultura, y no simplemente fruto de un marketing muy inteligente?

Necesitamos un puente que pueda apoyar el tráfico entre los dos lados. No sólo para que artesanos y diseñadores puedan encontrarse, sino también para que los valores que sustentan esta relación puedan viajar desde un lado al otro.

He sido muy afortunado al poder visitar muchas comunidades de artesanos alrededor del Sur y me han gustado especialmente las artesanías únicas de Chile. Cada vez que viajo, llevo muchas cosas desde este país a mis amigos en Australia.

PREGUNTAS ¹²



Una vez compré una cesta de la tienda ONA, en el barrio Lastarria¹². Me gustó mucho la simplicidad y fuerza de este objeto, que el año pasado di a mi madre como regalo.

Hace unos meses, visité unas comunidades en Temuco y me emocioné mucho cuando encontré en una de estas casas, a la mujer que hacía estas cestas, Helena Mallefil. Me encantó su casa, su luz íntima, las brasas, el olor de pastel y los sonidos de animales fuera. Tomé una foto y se la mostré a mi madre, que se impresionó mucho al verla. De repente, el valor de la bolsa creció. Pero nada había cambiado en la bolsa, sólo que ahora hay una historia sobre el origen del producto.

Usualmente, encontramos información sobre el producto en el punto de venta, entregada por el vendedor o en una etiqueta, pero somos un poco escépticos. Después de todo, ellos tratan de hacer una venta. Aún en el marco del comercio justo existen muchas diversas calidades en la información que se entrega.



13

11-12. Esquemas que ejemplifican los cuestionamientos sobre identidad en la relación pueblo-ciudad.

13. Casa de la señora Helena Mallefil, en el sur de Chile. Las bolsas que ella realiza se denominan tradicionalmente Pilhuas.

12 Es un barrio en el centro de Santiago, en las inmediaciones del Museo de Bellas Artes y de Arte Contemporáneo. En este sector se han instalado variadas tiendas de diseño. Ona es una tienda que vende artesanía tradicional de excelencia.

Sería muy útil, para todas esas situaciones, tener una historia en la que podamos creer con confianza, porque ha sido autenticada.

Encontramos una iniciativa al respecto en la publicación de la UNESCO “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos”¹³. A partir de este texto, y su forma de trabajar entre diseñadores y artesanos, se propone desarrollar un Código de Práctica que aporte lineamientos para la acción. Esta idea fue aprobada por WCC el año pasado en Hangzhou¹⁴.

El plan es constituir un comité para supervisar este proceso, con representantes venidos de

en Australia. Una organización llamada Better World Arts hizo un vínculo con artesanos de fuera de Australia para hacer objetos según diseños indígenas. Tejedores en Kasimir, India, están haciendo alfombras con diseños australianos; y joyeros en Perú están produciendo alhajas en plata de la misma manera¹⁵.

Los diseños vienen de una comunidad en el desierto que se llama Kaljiti. Esta comunidad se beneficia con el dinero de las ventas y el orgullo en ver sus diseños transformados en objetos para uso cotidiano. Según Better World Arts, los artesanos productores también se benefician porque pueden ganar dinero con su artesanía.

enlazando el proceso de imaginar algo y la capacidad de realizarlo.

Con respecto al Código, es interesante considerar aquí lo que este contendrá. Tuvimos un taller sobre este asunto en Nueva Zelanda en el 2005, en un encuentro de South Project en el cual acordamos que un principio para un código podría ser el Derecho de Saber. El diseñador debe dar información sobre el precio, el empaque, el marketing, etc.

¿Si tenemos una historia con cada producto, que contendría? Algo sobre los artesanos, sus tradiciones y necesidades, el arreglo al que se

En el contexto de la globalización, que hace disponible las culturas del mundo en cualquier punto del planeta, los artesanos ven cómo sus mercados tradicionales desaparecen. En este contexto, la necesidad de asegurar la autenticidad de la pieza artesanal se hace un imperativo que le aporta valor y hace sostenible la producción del artesano. Según Murray, un Código de Prácticas que regule la relación A+D aportaría en esta dirección.

cada continente. Durante los siguientes días de este mes habrá un taller en Fiji, donde esperamos involucrar a los países del Pacífico en este proceso, en el cual también se planea, a futuro, vincular a India y África.

En Australia estamos desarrollando un equipo de investigación en la universidad RMIT con expertos en leyes, sociología y etnografía. El próximo año desarrollaremos un esbozo de Código para la realidad de Australia, en el cual se cuentan australianos trabajando con artesanos en la región Asia-Pacífico, incluyendo Chile.

Esta labor también se enfocará en comunidades indígenas australianas que trabajan con productores en Australia y artesanos fuera del país, lo que permitirá probar este código en el 2011.

Los indígenas australianos no tienen las artesanías tradicionales necesarias para cumplir con las demandas de una tienda, por esta razón ha habido algunos desarrollos recientes muy interesantes

Es probable que en el futuro existan más arreglos como éste, que aún deja muchas preguntas pendientes, ya que no existe oportunidad para oír directamente a los artesanos y saber sus opiniones al respecto. Puede ser que esta forma de trabajar no signifique nada para ellos. En este momento, carecemos de una plataforma para saber fehacientemente qué pasa con el diseñador y el artesano cuando un objeto es hecho de esta manera.

Existe un pequeño proyecto que fue diseñado para abrir esta discusión. Two Hands¹⁶ es una instancia que pregunta sobre cómo podemos considerar la artesanía y el diseño como socios,

ha llegado con el diseñador, e incluso, cómo se sugiere usar ese producto.

El establecimiento de un Código que regule estos aspectos facilitaría la oportunidad de desarrollar estándares internacionales.

Para los artistas, existe la Convención Berna, que protege los derechos morales respecto a la manera en que sus obras pueden ser copiadas, para apoyar la integridad de la obra y la autoría del artista. Para la artesanía, tenemos el problema del anonimato del artesano. En este sentido entonces, es importante hablar sobre la posibilidad de establecer los derechos morales del artesano, especialmente en su reconocimiento como productor de la obra.

La globalización ha borrado los mercados tradicionales y los artesanos necesitan encontrar otros. Al mismo tiempo, es importante para los consumidores saber que están ayudando a sostener un sistema que dignifica al artesano. Necesitamos ayudarlos a creer en sus historias. El código puede ser nuestra arquitectura para crear un puente entre los dos mundos.

13 UNESCO 2005.

14 Hangzhou es una ciudad de China, donde en 2008 se realizó la 16ª Asamblea General del World Crafts Council.

15 El ejemplo planteado por Murray estimuló un gran debate posterior entre los asistentes, debido a que muchos de ellos lo consideraron una práctica de alto riesgo para el patrimonio, tanto de los aborígenes australianos, como de las comunidades de Perú e India que actúan como productores. A partir de esta ponencia, el tema del Patrimonio se convirtió en uno de los más relevantes a ser discutido en las instancias posteriores. Las observaciones de los asistentes serán recogidas en el Capítulo 3, como parte de la discusión de las mesas temáticas.

16 www.thetwohandsproject.net

2.4 Artesanía y diseño: desafíos y logros



14

Estos son algunos de los aspectos que caracterizan la filosofía de aproximación que promueve el Laboratorio Piracema Design, experiencia sobre la cual se desarrolla esta ponencia, que aporta numerosos ejemplos de trabajo en el sector.

En el momento en el que comenzó el laboratorio Piracema, empezamos a evaluar todo lo que había sido hecho en la relación entre diseñadores y artesanos con la finalidad de poder mejorar esas experiencias. Para esto, primero tuvimos que imaginar una filosofía, que es lo que antecede a todo trabajo y relación.

La primera parte fue entender lo difícil que era el medio donde teníamos que trabajar, porque estaba movido principalmente por lo empírico, por un lado, y también había cuestiones unilaterales por otro. La idea, entonces, fue hacer un mapeo del territorio donde teníamos que desarrollar nuestra labor. El planteamiento era hacer un inventario científico del acervo de lo que existía para poder trabajar con un método científico que se contrapusiera a lo empírico.

Todo esto, entendiendo que el artesano es soberano de su trabajo. Él es punto de partida y de llegada, por lo tanto hay que establecer un puente, desarrollar una técnica de aproximación que permita un encuentro bilateral entre artesanos y diseñadores, y multilateral y retroalimentador en función de toda esta complejidad que se aborda.

Entendiendo esta retroalimentación de los intereses comunes de ambas partes —diseñador y artesano— se logrará comprender que los resultados de un trabajo en conjunto beneficiarán a ambas partes.

Es necesario considerar que el objeto producido por el artesano, es la materialización de un patrimonio cultural. A partir de ahí, aumenta la responsabilidad en cualquier intervención sobre el objeto, porque con este ejercicio estamos actuando sobre el ser que lo realizó, por lo que en este enfoque, más amplio sobre el trabajo de la actividad artesanal, comprobamos que cualquier intervención tiene una consecuencia cultural real.

E José Alberto Nemer / Brasil

Artista y doctor en artes plásticas. Se ha desempeñado como diseñador, curador, profesor y ensayista. Fundador del Laboratorio de Piracema Design, con nutrida experiencia en la relación A+D.



15



16



17



18

14. Cerámica realizada por los habitantes de Maragogipinho, en Bahía, Brasil.

15. Piezas tradicionales decoradas después de la intervención.

16. Llavero concebido como objeto de souvenir, en cuya realización se utiliza material de desecho, específicamente el embalaje de rosas.

17-18. Oficios tradicionales que dan vida a objetos con usos actuales.

La artesanía es un elemento vivo, que debe ser también abordado desde la visión antropológica. Por tanto, uno de los grandes cuidados que se debe tener en una intervención entre el diseño y la artesanía, es no tener sobre los productos una visión superficial ni restringida solamente sobre el objeto.

Es importante identificar la esencia del producto artesanal, yendo más allá del aspecto formal y entrando sin miedo en el plano subjetivo, porque

"Cualquier intervención del diseño en la artesanía debe tener como punto de partida y llegada al artesano. El diseñador debe entender que su quehacer en el ámbito de la relación A+D tendrá una repercusión directa en la cultura en la que está inserto ese artesano."

la dinámica cultural es la esencia, es la puerta de la dinámica transformadora.

Hay una experiencia que se desarrolló en recóncavo bahiano, en Brasil, donde desde tiempos primigenios a la colonia, se fabricaban piezas relacionadas a lo que se llama "Alimentación del santo", que hace alusión a la religión afrobrasileña. En este lugar, se evidenció que era necesario involucrarse en la pintura de las piezas de cerámica que se producían, proceso que necesitaba de apoyo porque estaba muy burocratizado y mecanizado. Intervenir en la pintura significaba llevar adelante uno de los trabajos importantes del diseñador, que es oxigenar ese ambiente que está asfixiado. Renovarlo. Y las pinturas eran una de las fuentes que asfixiaba.

Pero no se podía tocar el tema sin reconocer exactamente el origen, la esencia cultural de la pintura. Estábamos con ese tema en la cabeza cuando pasamos por un terreno baldío y vimos colgados en una cuerda, secándose al sol, unos manteles de encaje, que es un trabajo tradicional de las mujeres de esa región de Bahía.

En este caso era el hombre que hacía la cerámica y la mujer que la decoraba con pintura. Ahí salió una asociación directa entre los diseños del encaje y la pintura, y se intentó comenzar a aproximar el diseño de la cerámica a los diseños del encaje que ellas hacían tradicionalmente.

Este es otro caso de San Lorenzo Do Sul, una ciudad que tiene los mayores lagos de agua dulce del mundo, por lo tanto, el trabajo de la gente se divide entre la navegación por los canales de la laguna y el cultivo de la tierra. Entonces se trabajó en esas dos vertientes, la colección de la tierra y la colección del agua, inspirados en la simbología del lugar. La región fluvial se conoce como Z8, que aparecía con diferentes formas. En base a esas pinturas salió la marca.

Otro ejemplo, es el de una artesana que vendía flores y que tenía una caja llena de los plásticos que se usan para que no se abran las rosas. Los artesanos reclamaban la posibilidad de tener productos muy baratos que actúen como souvenir para estudiantes que van a la región y que podían comprarlos. Entonces, se proyectó un llavero que fue hecho utilizando la marca que se desarrolló, con la parte de la mallita plástica de la que les hablé, aprovechando el residuo del embalaje de las rosas.

También convocamos a pescadores que manejaban la técnica de hacer buenas redes de pescar para que enseñaran a otros pescadores a hacerlas bien y también instruyeran a diseñadores para que después esa red pudiera ser aplicada a un producto. En este caso, al desarrollar un producto, el diseñador sí sabía que en el diseño de la cartera o del bolso debía haber una parte externa para poner el celular, pero el artesano no sabía ese dato. Por lo tanto, todas las bolsas desarrolladas tenían una parte externa. Con este cambio realmente los productos se adaptaron a la demanda y fueron mucho más vendidos. Son ejemplos bien básicos, bien claros, bien objetivos, porque la experiencia está basada en esas pequeñas realidades.

En otro caso, una mujer usaba esa esponja —lo que nosotros llamamos esponja vegetal— para rellenar muñecos o figuras comerciales como

Mickey y Pato Donald, pero tenía un gran talento para modelar. Entonces le sugerimos que como ya tenía esa gran habilidad, crease productos cuyo fuerte fuera la forma modelada en sí misma, no como una materia prima para rellenar.

Ella rápidamente aumentó su autoestima porque se reconoció como una escultora, una artista creadora de formas y su trabajo dio un gran salto.

También hay un trabajo interesante de la región de Río Grande Do Sul, un territorio muy marcado por la colonización italiana y por la insistencia en una educación cristiana, con sacerdotes y monjas que se instalaron con sus escuelas y conventos. En este caso, al comienzo sólo se producían productos para navidad, entonces asociaron la cultura italiana y la navidad como un componente para el desarrollo.

Una cosa que nos entusiasmó fue el hecho de que el trabajo había sido realizado por manos compartidas: cuatro, seis, ocho manos, por varias personas. Una de las razones que asfixia a la artesanía es el miedo del artesano de entregar la fuente de conocimiento al otro, por miedo de perder su trabajo, su cliente o su manera de sobrevivencia. Cuando nos dimos cuenta de eso, vimos que era bueno llegar a formar grupos de trabajo donde cada uno aportaba lo que mejor sabía hacer.

Intervenciones con diferentes oficios y labores, como un mantel que es un *patchwork*, pintura sobre tela, bordado sobre tela, tela recortada y la costura que une todo. Como retorno de esta experiencia tuvimos la gran alegría que provocó en los artesanos la interdependencia de poder hacer juntos. La alegría de la solidaridad de compartir.

Una de las cosas interesantes fue un trabajo realizado en un colegio de monjas. A tal punto quedaron entusiasmadas las monjas que fueron a sus archivos a buscar algunos trabajos que ellas mismas habían hecho a principios de siglo para compartirlos como modelo con sus alumnas. Mostrando esos trabajos se incorporaron unos botones forrados que eran hechos para vestidos

de niñas y que en este caso fueron usados en un mantel. En ese momento, los artesanos identificaron algo que les pertenecía, que era de sus abuelas.

Otro trabajo fue el realizado en el norte, en el Inhamuns, una región bien inhóspita y desolada, como una tundra. Era una comunidad aislada e hicimos una experiencia con los artesanos, llevándolos en buses hacia fuera de la localidad, para luego recorrer el lugar como si fueran turistas, de alguna manera jugamos a “borrarles” la memoria y que actuaran como foráneos. Ellos eran los visitantes, y los diseñadores los guías de la ciudad.

Los artesanos no tenían ninguna referencia del lugar en que vivían en relación a otro espacio, eran como peces dentro del agua; conocen su pecera y hasta donde llega pero no lo que hay después de ella. Necesitábamos que esos peces que estaban ahí detectaran el agua en la cual se movían, entonces salimos de la ciudad, y volvimos en el bus haciendo una visita al lugar.

Inmediatamente después de la experiencia, las artesanas fueron a sus talleres y con mucho material que encontraron comenzaron a desarrollar lo que habían visto de una forma muy plástica y visual. No oralmente, más plásticamente.

Sucede que esa región está muy marcada por el tipo de arquitectura espontánea y popular que la caracteriza. Las fachadas de estas casas fueron sus primeras inspiraciones para los diseños, que se fueron transformando en productos. Los primeros diseños originales fueron maravillosos.



24



25

19–20. Imágenes de la representación gráfica de la zona, que dio origen a una marca.

21–22–23. Botones forrados, un oficio de las abuelas que se reinterpretó en un producto funcional.

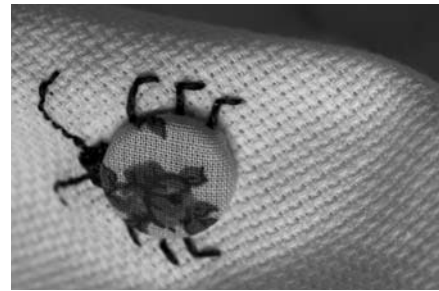
24–25–26–27. Imágenes del paisaje en Inhamuns, donde los artesanos fueron invitados a pasear como turistas, guiados por los diseñadores.



19



20



21



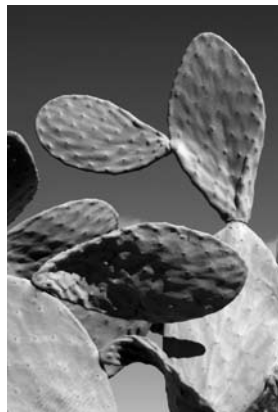
22



23



26



27

3

REPERTORIO DE EXPERIENCIAS A+D

en América Latina

Capítulo que muestra un repertorio, a manera de fichas, de variadas experiencias de colaboración entre artesanos y diseñadores desarrolladas en Latinoamérica, reconstruidas con los aportes de los asistentes¹⁷.

Las fichas se organizan según el listado de razones para la intervención que se proponen en el texto “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos”¹⁸, según el cual una intervención pueden ser desarrollada a partir de una, o de la combinación de varias razones mencionadas, o incluso, a partir de la aparición de otros factores que no se han nombrado.

¹⁷ Previo a la realización del evento, los asistentes respondieron cuestionarios en los que dieron cuenta de las experiencias significativas en la relación A+D en las que habían participado.

¹⁸ Op. Cit. Texto de referencia para el Taller.

3.1 Intervención para conservar un patrimonio, una artesanía en desaparición y una forma de vida

3.1 A

Proyecto capacitación a microempresarios(as) indígenas de la III Región de Atacama (Chile)

En este proyecto se reformuló una técnica propia del lugar, a partir de la información levantada en terreno con un equipo multidisciplinario.



Persona que aporta la información	Patricia Günther, diseñadora industrial con mención en textil. Docente de la Universidad de Valparaíso.
Descripción de la iniciativa	Reactivación del tejido a telar y búsqueda de una expresión propia en el tejido de un grupo de mujeres diaguitas de Juntas de Valeriano, en la comuna de Alto del Carmen. El proyecto se inició con la prospección en terreno, etnográfica, tecnológica y de tipología de productos tejidos, a partir de la cual se realizó una capacitación en la búsqueda de una iconografía diaguita contemporánea en el tejido. Posteriormente, se intervino usando manuales especialmente preparados para reformular la técnica de “dos ovillos”, que es un tejido del lugar. Se hicieron productos promocionales como un brochure, tarjetas y una exposición que quedó en manos de la Municipalidad de Alto del Carmen.
Entidad que lidera la iniciativa	Centro de Diseño y Artesanías, Escuela de Diseño, Universidad de Valparaíso, Chile.
Entidad que financia la iniciativa	Corporación de Desarrollo Indígena (CONADI).
Entidades participantes	Universidad de Valparaíso.
Número de artesanos participantes	8
Número de diseñadores participantes	2 diseñadores, un antropólogo y una alumna tesista.
Año de inicio de la iniciativa	2007–2008



1. Niña de la comunidad de Junta Valeriano ejercita técnicas de tejido.

2-3. Tejido de dos ovillos.

3.2 Intervención para crear una base de datos y apoyar la intervención pro activa

3.2 A

CIDAP. Programas de desarrollo artesanal y su vinculación con el diseño (Ecuador)

El Centro de Artesanías y Artes Populares, CIDAP, funciona desde 1975. En todo este tiempo se han hecho más de 13 cursos en los que participan diseñadores y artesanos para fortalecer habilidades mutuas. Entre los resultados de su labor se encuentran investigaciones, mapas de artesanías, inventarios, publicaciones anuales, difusión, innovación respetando la identidad, pero con énfasis en actualizar la tecnología y en la comercialización



4-5. Artesanas ecuatorianas trabajando en paja toquilla.

Persona que aporta la información	Genoveva Malo, diseñadora y docente de la Universidad de Azuay.
Descripción del programa	<p>El CIDAP mantiene permanentemente programas que promueven el desarrollo artesanal y su vinculación con el diseño. En este momento no se está realizando un programa concreto, sin embargo el desarrollo en varios ejes es permanente.</p> <ul style="list-style-type: none"> > Cursos artesanales auspiciados por la OEA. Se han realizado trece cursos de este tipo. Han participado 1.234 becarios (artesanos y diseñadores). > Investigaciones. La mayoría de éstas han sido publicadas en revistas especializadas. > Promoción artesanal. Se ha buscado innovar en el diseño artesanal, respetando su identidad, actualizando las tecnologías y comercialización.
Descripción del programa	Innovación artesanal, recuperación de técnicas ancestrales, vinculación al diseño, los que tuvieron como resultado rescate y revalorización de técnicas, además de nuevos diseños incorporados al mercado y nuevos espacios y mercados para la artesanía.
Entidad que lidera el programa	CIDAP, Centro de Artesanías y Artes Populares.
Entidad que financia el programa	Ministerio de Industrias.
Entidades participantes	CIDAP, gremios artesanales, Universidad del Azuay.
Número de artesanos participantes	200 en diferentes momentos.
Número de diseñadores participantes	10 a 15 en diferentes momentos.
Año de inicio del programa	Mayo 1975, año de inicio del CIDAP.
	<p>Otras iniciativas en el país, citadas por la persona que aporta la información:</p> <ul style="list-style-type: none"> > CIDAP (Centro de Artesanías y Artes Populares). > UNIVERSIDAD DEL AZUAY-FACULTAD DE DISEÑO (a través de la ideología de diseño con identidad y diferentes proyectos vinculantes). > ESQUINA DE LAS ARTES (Centro cultural y comercial que reúne a artesanos, artistas y diseñadores de Cuenca).

3.2 B

Laboratorio Piracema de Design (Brasil)

El laboratorio Piracema de diseño fue creado en 2002, por Heloísa Crocco como la gestora operacional, y por mí, en mi rol de artista plástico y gestor científico. La idea era ser un núcleo de investigación de la cultura brasilera, no específicamente para diseño o artesanía, pero una actividad que tomó prácticamente todo el laboratorio fue el proyecto Piracema, que era un trabajo de formación de profesionales para programas de aproximación al diseño de artesanía.

Persona que aporta la información	José Nemer, doctor en artes plásticas y diseñador fundador de Piracema Design.
Descripción de la iniciativa	Dentro de las acciones de Piracema hay un programa que se llama Laboratorio Piracema, enfocado en la formación de profesionales para el trabajo en programas de colaboración entre el diseñador y el artesano.
Entidad que lidera la iniciativa	Iniciativa privada que funciona por el concurso y la administración de proyectos.
Entidad que financia la iniciativa	Depende del origen de cada proyecto. El Laboratorio Piracema Diseño es una iniciativa espontánea de los artistas y diseñadores que se describe a sí misma como un centro de investigación de la forma en la Cultura Brasileira.
Número de artesanos participantes	Hasta la fecha, los programas han favorecido a muchos artesanos. Datos más precisos deben ser objeto de búsquedas específicas.
Número de diseñadores participantes	El equipo de Piracema tiene una base de siete a nueve profesionales.
Año de Inicio de actividades	El Laboratorio fue creado en el año 2002.



6. Reunión entre los coordinadores del Laboratorio de diseño y los diseñadores que participan en una experiencia realizada en Maragogipinho, Bahia, 2004. Sobre la mesa pueden verse productos para la evaluación de los resultados de la jornada.

3.2 C

Taller Walka; residencia en Australia (Chile)

El aprendizaje y las reflexiones que se generaron de esta colaboración nos han servido para afirmar nuestra convicción acerca de la importancia que tiene el apoyo de instituciones que sean capaces de facilitar el traspaso de habilidades entre artesanos y también entre artistas.

Persona que aporta la información	Claudia Betancourt, artesana con formación técnica en el área del turismo, fundadora de Walka.
Descripción de la iniciativa	<p>En Australia, Walka participó en un proyecto con The South Project Inc. y la contribución de la orfobre Roseanne Bartley, destinado a reflexionar sobre la metodología creativa de su propio trabajo, ya que la mayoría de los oficios que se gestan de manera autodidacta carecen de procesos metodológicos.</p> <p>Walka es una iniciativa de orfebrería que combina el arte, artesanía, moda y diseño contemporáneo con un concepto básico de respeto a las tradiciones ancestrales en una escena contemporánea. Creada por Ricardo Pulgar y Claudia Betancourt, quien es la tercera generación de una familia de artesanos tradicionales en cacho de buey. Ambos aplican diseño de forma autodidacta. Walka ha desarrollado varias experiencias exitosas de trabajos colaborativos con diseñadores, artistas y artesanos en Chile y Australia, todos ellos centrados en el intercambio de habilidades.</p>
Entidad que lidera la iniciativa	En Australia, The South Project Inc.
Entidades participantes	The South Project Inc., Walka y Roseanne Bartley.
Entidad que financia la iniciativa	Proyecto autofinanciado por fondos públicos.
Número de artesanos participantes	2
Año de inicio de la iniciativa	Entre abril y agosto de 2008.



7-8. Joyería realizada por Ricardo Pulgar y Claudia Betancourt, orfebres que componen Walka. Ella es la tercera generación de artesanos que trabajan el cacho de buey.

3.3 Intervención para que se conozca una artesanía en concreto o un grupo de artesanos y para la preservación de tradiciones culturales y patrimonio

3.3 A

Asociación Paraguay Hecho a Mano/ programa de fortalecimiento de industrias creativas (Paraguay)

“En Paraguay Hecho a Mano, tenemos recursos propios gracias al desarrollo de moda que usa textiles tradicionales. Gracias a ello, hemos podido intervenir otras áreas en la relación ganar-ganar diseñador artesano. Lo particular en mi país es que dispone de comunidades vivas, a veces mestizas, donde la presencia indígena es fuerte en lo cultural, simbólico, mítico y místico”.



Persona que aporta la información	Osvaldo Codas, diseñador, investigador y promotor cultural. Fundador de Paraguay Hecho a Mano.
Descripción de la iniciativa	Programa que busca el fortalecimiento de las habilidades ancestrales de las comunidades de artesanos del ámbito rural. Se han realizado diversas unidades en la comunidad de ceramistas de 21 de julio, Tobati; la comunidad de ceramistas de Itá; la comunidad de tejedores del Ñanduti de Itagua; las comunidades de bordadoras del Ao Poi de Mbocayaty del Guaira, Independencia y Félix Pérez Cardozo. Con esta iniciativa, se ha generado un visible y reconocido cambio de la oferta artesanal, y por sobre todo, ha cambiado la mirada de la sociedad paraguaya sobre su propia artesanía tradicional.
Entidad que lidera la iniciativa	Asociación Paraguay Hecho a Mano.
Entidad que financia la iniciativa	Asociación Paraguay Hecho a Mano.
Entidades participantes	Artesanas, artesanos y Paraguay Hecho a Mano.
Número de artesanos participantes	Hasta octubre de 2009, 432 personas.
Número de diseñadores participantes	Uno (iniciativa personal de Osvaldo Codas que es financiada por él mismo).
Año de inicio de la iniciativa	1990



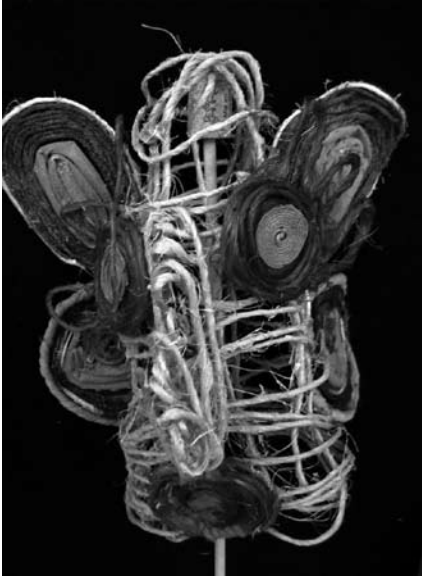
9-10. Los textiles paraguayos son famosos por su gran calidad. Aquí dos productos distinguidos con el Reconocimiento de Exelencia de la Unesco para las Artesanías 2008. Mantel en Ao poí, Agustina Narvaja y Corbata de Eleonora Ramos.

3.3 B

Create–UNESCO (Mercosur)

El capital creativo y su potencial constituyen una gran oportunidad de desarrollo social y económico para los países que conforman el Mercado Común del Sur.

Persona que aporta la información	Silvina Martínez, arquitecta, coordinadora de Create.
Descripción de la iniciativa	<p>El área de trabajo del programa son ciudades medianas (1.500.000 hab. aprox.), elegidas por su capital creativo, masa crítica y gobiernos sensibles al valor estratégico de la creatividad. El trabajo se centra en bienes inmateriales (aunque resulten en productos tangibles) con foco en las industrias creativas.</p> <p>En el área de la Artesanía, Create ha desarrollado iniciativas en Montevideo, Uruguay, y en Rosario, Argentina, actuando como nexo, ofreciendo expertos o bien favoreciendo la apertura de vías no tradicionales de comercialización. Durante 2009, en Rosario, un equipo conformado por gestores del gobierno, artistas, docentes y asistentes sociales, junto con artesanos que provienen de una comunidad Toba del norte del país, elaboró la primera fase de un programa que contemplará un laboratorio de productos de artesanía que serán incluidos en el circuito comercial previsto en el plan de Economía Creativa de la ciudad.</p> <p>El laboratorio tiene como objetivo brindar empleo digno al segmento más pobre de la ciudad muchas veces representado por migrantes de diversas zonas del interior del país, que poseen saberes que por haber perdido sentido en el concierto urbano están en riesgo de desaparecer. Junto al equipo multidisciplinario, los artesanos los recrean en productos actuales, con materiales ambientalmente sustentables. El proceso esperado es de recuperación de la propia identidad para luego cristalizar en una nueva, aquella que refleja su contexto de vida actual.</p>
Entidad que lidera la iniciativa	Oficina Regional de la UNESCO para América Latina y el Caribe.
Entidad que financia la iniciativa	Gobierno de la ciudad de Rosario y El Obrador.
Entidades participantes	UNESCO, Secretarías de Cultura y Producción de Rosario, Provincia de Santa Fe.
Número de artesanos participantes	En la primera etapa de desarrollo de productos (2009): un coordinador y un representante de cada área: alfarería, carpintería, tejido y herrería. En la fase de producción y comercialización (2010) se incorporarán las manos artesanas necesarias para abastecer el nuevo circuito de venta (Museos, Regalos institucionales de dependencias municipales y provinciales, Supermercado de Arte, en ciernes). Se espera al cabo del primer año y verificada la pertinencia de la iniciativa (2011–2012), desarrollar una nueva línea de productos con artesanos provenientes de otras comunidades, de manera de contar al término del primer trienio con una producción que represente la verdadera diversidad cultural de la ciudad.
Número de diseñadores participantes	Staff permanente del Centro Cultural “El Obrador”: seis diseñadores. Durante 2010 se invitarán artistas para el desarrollo de productos para cada una de las cuatro áreas.
Año de inicio de la iniciativa	2006



11-12. Títeres surgidos como nuevos productos, en el marco del proyecto Create.

13-14. Productos que utilizan materiales nuevos y tradicionales, elaborados en el contexto de la iniciativa.

15-16. Ajedrez surgido como nuevo producto en el proyecto CREATE.



3.4 Intervención para la solución de problemas

3.4 A

Nodo para la difusión y transferencia tecnológica en el sector artesanal mapuche (Chile)

En la Región de la Araucanía, la población mapuche realiza artesanías que evidencian su rico capital cultural, especialmente textiles y joyas. Al considerar la cosmovisión propia de esta cultura, la planeación estratégica empresarial resulta inaplicable, afectando con ello la estabilidad, nivel y calidad de la producción y competitividad de los emprendimientos del sector.

16–17–18. Asesorías y talleres sobre innovación y desarrollo de productos, realizados como actividades del Nodo.

Persona que aporta la información	Leslye Palacios, diseñadora, directora del Programa de Artesanía de la Universidad Católica de Temuco.
Descripción de la iniciativa	El NODO es una red de difusión y transferencia tecnológica que vincula al sector artesanal mapuche de la Región de la Araucanía con la Universidad Católica de Temuco e INNOVA CORFO. Está orientado a entregar información actualizada sobre artesanía mapuche de la región, además de brindar capacitación, ayuda permanente a los empresarios (artesanos) para que presenten proyectos ante las diversas instancias de apoyo estatal, desarrollo de talleres y seminarios sobre innovación y realización de productos; contacto con expertos para asesoramiento y fomento a la asociatividad entre empresas regionales, entre otras labores, apoyando así el desarrollo social, tecnológico y comercial de este sector. Para este proyecto, las brechas que afectan al sector artesanal mapuche presentan oportunidades para el diseño de productos e intervenciones en este contexto.
Entidad que lidera la iniciativa	Escuela de Diseño Universidad Católica de Temuco.
Entidad que financia la iniciativa	INNOVA CORFO (Corporación de Fomento de la Producción).
Entidades participantes	Corporación Nacional de Desarrollo Indígena (CONADI) y Universidad Católica de Temuco.
Número de artesanos participantes	40
Número de diseñadores participantes	8
Año de inicio de la iniciativa	2009



3.4 B

Actualización en embalaje para productos artesanales (Paraguay)

“Dentro del Instituto Paraguayo de Artesanía actualmente contamos con un Departamento de Diseño que tiene como objetivo principal realizar trabajos de actualización de los diseños con los artesanos según el rubro. El diseñador es quien, en base a un estudio de campo de los productos, va realizando los ajustes necesarios para darle mayor dinamismo y renovación a los productos artesanales”.

Persona que aporta la información	Celso Benítez, técnico artesano en cerámica, director general de Promoción y Desarrollo del Instituto Paraguayo de Artesanía (IPA).
Descripción de la iniciativa	El programa es un plan piloto que se lleva adelante con la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad Nacional de Asunción y el Instituto Paraguayo de Artesanía. Por medio de un convenio entre ambas instituciones, los alumnos de las carreras de Diseño realizan un proyecto de embalaje y actualización de empaque para los productos artesanales.
Entidad que lidera el programa	Instituto Paraguayo de Artesanía —Universidad de Asunción— Facultad de Arquitectura.
Número de artesanos participantes	Según necesidad. Actualmente los beneficios son para todos los artesanos que deseen utilizar los embalajes.
Número de diseñadores participantes	27 alumnos del último semestre de la carrera.
Año de inicio del programa	2009



19–20–21. Cerámica paraguaya.



3.5 Intervención para crear nuevas líneas de productos, proporcionar conocimiento de mercado y establecer nuevos vínculos comerciales

3.5 A

HECHO ACÁ (Uruguay)

“En Hecho Acá estamos intentando remediar el desencuentro que tenemos con la historia. Los uruguayos estamos algo peleados con el pasado pre-europeo, y en la herramienta del diseño es donde aparecen respuestas que en estos momentos estamos trabajando”.



Persona que aporta la información	Diego Flores, periodista y asesor permanente de la organización Hecho Acá en su relación con los artesanos.
Descripción del programa	<p>Es un organización sin fines de lucro formada en el año 2000 que reúne a los principales artesanos del país en una estructura que actualmente ocupa los siguientes espacios: reconocimiento, asesoramiento, capacitación, investigación histórica, investigación para el desarrollo y espacios de comercialización con una red de cuatro tiendas especializadas ubicadas estratégicamente en el corazón del circuito del consumo nacional uruguayo. Asimismo, desde hace diez años organiza y ejecuta la mayor y más calificada Exposición Anual de Artesanía en el país.</p> <p>A través del programa se han realizado trabajos de taller donde se forman equipos integrados por artesanos y estudiantes de diseño. En una primera etapa nos hemos circunscrito al universo de los artesanos que participan de la experiencia de la red de tiendas Hecho Acá. Se los convoca abiertamente, mientras que los estudiantes de diseño son seleccionados por las universidades, las que también aportan el plantel docente.</p> <p>Como logro de esta iniciativa se pueden destacar la mejora continua en la producción de las piezas artesanales, el estudio y análisis de nuevas formas para las artesanías, la incorporación del concepto de “familia de productos”, el análisis de la idea de “vida útil” de un producto, etc.</p>
Entidad que lidera el programa	Todos por Uruguay, ONG.
Entidad que financia el programa	Todos por Uruguay, con fondos que genera en su alianza con los artesanos y mediante convenios con instituciones privadas y públicas del país.
Entidades participantes	Banco de la República Oriental del Uruguay, DINAPYME del Ministerio de Industria y Energía, Universidad ORT URUGUAY, Universidad UDE, Instituto Universitario BIOS.
Número de artesanos participantes	Más de 2.500 unidades artesanales, y actualmente participan de las tiendas con carácter permanente 250 unidades que van rotando.
Número de diseñadores participantes	A partir del año 2008 se generaron talleres de intercambio entre artesanos y estudiantes avanzados de Diseño Industrial de las Universidades ORT y UDE. El número fue variable.
Año de inicio del programa	2008

22. Exposición anual de artesanía en Uruguay.

23. Nuevo producto realizado en colaboración entre artesanos y diseñadores.

3.5 B

Identidades Productivas

(Argentina)

“Somos un equipo de diseñadores trabajando con diseñadores artesanos, arquitectos, artistas plásticos, conformando redes colectivas de diseño y tratando de transitar caminos de producción, venta y comercialización que son difíciles por estos días”.

Colecciones surgidas en el marco del programa Identidades Productivas.
Fotografías: Marcelo Setton.

24. Colección Jujuy.

25. Colección Chubut.

26. Colección Santiago.



Persona que aporta la información	Paola Pavanello, diseñadora gráfica y gestora cultural, coordinadora de Identidades Productivas.
Descripción del programa	Es una iniciativa basada en el Plan de Capacitación en Diseño desde tecnologías, materiales y simbologías locales que promueven la formación de redes socio productivas. El objetivo es alentar un proceso de aprendizaje común en el que participan artesanos, diseñadores, arquitectos, pequeños productores y donde se generan respuestas múltiples a los problemas de diseño que se plantean. Se organizan capacitaciones en seminarios, luego de los cuales el grupo elabora una Colección Provincial de Objetos e Indumentarias. El programa tiene el auspicio institucional de la UNESCO desde 2009.
Entidad que lidera el programa	Secretaría de Cultura de la Nación, República Argentina.
Entidad que financia el programa	Secretaría de Cultura de la Nación y gobiernos de las distintas provincias participantes (Jujuy, La Pampa, Chubut, Santa Cruz, San Juan, Formosa, Santiago del Estero, Catamarca, Mendoza, Chaco y Río Negro).
Entidades participantes	Secretaría de Cultura de la Nación y Universidad Nacional de Mar del Plata.
Número de artesanos participantes	Aproximadamente 700.
Número de diseñadores participantes	Aproximadamente 10 diseñadores docentes.
Año de inicio del programa	2001
Otras iniciativas en el país, citadas por la persona que aporta la información	TRAMANDO. Un diseñador argentino reconocido, Martín Churba, crea y trabaja con artesanos del norte.

3.5 C

Laboratorio Ona (Chile)

“Tengo una empresa que se llama Ona, comercializadora de artesanía objetual y de productos alimenticios gourmet. Todo lo que se vende proviene de pequeños productores, una selección de todo Chile, que en el fondo pone en valor la identidad local a través de la excusa de un objeto”.

Persona que aporta la información	Macarena Peña, historiadora y empresaria dueña de ONA.
Descripción de la iniciativa	Proyecto que acaba de ser aprobado. La idea es generar un espacio físico y conceptual para el desarrollo de productos artesanales innovadores creados a partir de la tradición. Se trata de una instancia que busca desarrollar una metodología de trabajo entre historiadores, diseñadores y artesanos. La selección de los participantes será a nivel de concurso, cuando la iniciativa se implemente.
Número de artesanos participantes	Se espera participen más de 20 artesanos.
Entidad que lidera la iniciativa	Artesanías de los Andes S.A. con su marca ONA.
Entidad que financia la iniciativa	INNOVA de CORFO (Corporación de Fomento de la Producción); Artesanías de los Andes S.A. y Max Peña Arenas.
Entidades participantes	INNOVA; ONA; Mestizo; Raíz Diseño; Museo Arqueológico Padre Le Paige en San Pedro de Atacama; Acción por la Tierra; ICU; entre otras.
Número de diseñadores participantes	6 en total, se dividen en un diseñador gráfico, 4 diseñadores de productos y 1 diseñador web.
Año de inicio de la iniciativa	2009



27–28–29. Visitas a terreno desarrolladas en el marco del Laboratorio Ona. En las imágenes, artesanos del norte de Chile y profesionales del proyecto, trabajan definiendo una paleta de color para la realización de piezas textiles.

3.5 D

Nuevos productos en Paja Toquilla

(Ecuador)

La iniciativa para comenzar los trabajos de paja toquilla se realizó en la ciudad de Cuenca empezando así, con el diseño de un lorito.

Persona que aporta la información	Gladys Espinosa, artesana ecuatoriana en paja toquilla.
Descripción de la iniciativa	La señora Lía Astudillo, artesana y diseñadora, empezó a trabajar con otras tres señoras artesanas elaborando loritos y otras figuras más, como búhos y marranos, en paja toquilla. El objetivo fue diversificar la oferta de productos que se realizaban con este material.
Entidad que lidera la iniciativa	La entidad que lidera a la iniciativa es una Comunidad de Voluntarias del Cuerpo de Paz.
Entidad que financia la iniciativa	Esta iniciativa no fue financiada por ninguna entidad, ya que se gestó gracias al empuje de sólo cuatro artesanas quienes se financiaron con su propio esfuerzo y trabajo, recibiendo así luego el apoyo moral de la Comunidad de Voluntarias del Cuerpo de Paz.
Entidades participantes	Voluntarios del Cuerpo de Paz, OCEPA y ANDEANS PRODUCTS. Esta última entidad fue creada en el año 1972, un tiempo después de que las artesanas empezaron con su iniciativa, ya que fueron ellas quienes decidieron organizarse en cooperativas en diferentes ciudades de Ecuador. Un ejemplo de ello son la Cooperativa Primero de Junio, en Biblian; la Cooperativa Azogues, en la ciudad de Azogues, y la Cooperativa Corazón de Jesús, en Cuenca. Esta entidad ANDEANS PRODUCTS fue la que ayudó a concretar la exportación de estas artesanías.
Número de artesanos participantes	4
Número de diseñadores participantes	No participan diseñadores. Sólo las cuatro artesanas que dieron cuerpo y vida a esta iniciativa.
Año de inicio de la iniciativa	1965-1966



30. Muestra de la gran gama de productos innovadores en paja toquilla que hoy se comercializan.

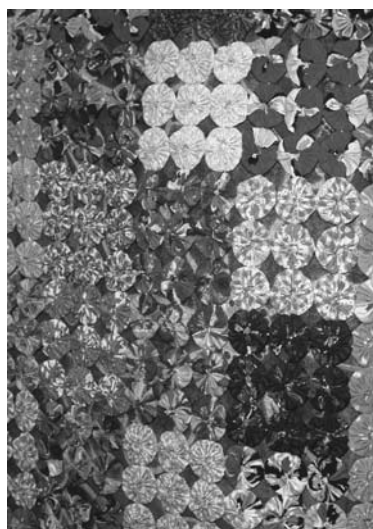
3.5 E

Programa brasileño de artesanía (Sebrae Nacional) y talentos de Brasil (Brasil)

Uno de los resultados inmediatos más significativo de estos programas es el aumento de la autoestima de los artesanos.

31-32. Productos que incorporan diseño en el contexto del Programa de Sebrae.

Persona que aporta la información	José Alberto Nemer, doctor en artes plásticas y diseñador fundador de Piracema Design.
Descripción de los programas	Ambos programas tienen la intención de generar trabajo y renta para quienes viven del sector artesanal y busca utilizar el diseño como una de las estrategias de oxigenación de la producción artesanal.
Entidad que lidera el programa	SEBRAE Nacional y Ministerio de Desarrollo Agrícola y asociaciones (a veces también el Ministerio de Turismo).
Entidad que financia el programa	Bancos e instituciones financieras estatales, además de contar con el apoyo de municipios y gobiernos locales.
Entidades participantes	Depende de cada caso.
Número de artesanos participantes	Depende de cada caso.
Número de diseñadores participantes	Depende de cada caso.
Año de inicio del programa	En Brasil este tipo de programa comenzó en 1998 (SEBRAE, Mão Gaúcha de Porto Alegre, Rio Grande do Sul), Talentos de Brasil comenzó en 2003.



3.5 F

PACC Programa de competitividad de conglomerados y cadenas productivas (Uruguay)

Esta iniciativa recogió las inquietudes manifestadas desde diferentes partes del sector público en el sentido de establecer links entre artesanos y diseñadores para mejorar la calidad de los productos realizados en piedras semipreciosas.

Persona que aporta la información	Alberto de Betolaza, arquitecto y director de la División Artesanías de DINAPYME (Dirección Nacional de Artesanía, Pequeñas y Medianas Industrias del Ministerio de Industria de Uruguay).
Descripción de la iniciativa	Se trata de un proyecto que vincula a estudios de diseñadores con artesanos que trabajan en piedras semipreciosas en el Departamento de Artigas, al norte del Uruguay. Sus objetivos son generar productos de alto nivel de innovación y diseño que permitan un aumento en las utilidades actuales para poder ser comercializados en pequeños nichos en el mercado internacional. El proyecto incluye a doce conglomerados, uno de los cuales es de piedras semipreciosas, en el que se trabajó con diseñadores y artesanos.
Entidad que lidera la iniciativa	Programa PACC-DIPRODE/ Empresarios que participan en el proyecto (diseñadores y artesanos).
Entidad que financia la iniciativa	Estado Uruguayo a través del BID (Banco Interamericano de Desarrollo), con contrapartida privada.
Entidades participantes	DIPRODE, tres estudios de diseño y el grupo de artesanos que trabaja en piedras semipreciosas.
Número de artesanos participantes	Entre 4 y 7
Número de diseñadores participantes	6 diseñadores pertenecientes a tres estudios.
Año de inicio de la iniciativa	2008



33. Encuentro Nacional de personas de diversas instituciones uruguayas relacionadas con el quehacer artesanal, así como artesanos independientes y representantes de asociaciones.

3.5 G

Programa nacional de cadenas productivas en el sector artesanal (Colombia)

Este proyecto fue seleccionado en el marco del concurso “Experiencias en innovación social”, iniciativa de la Comisión Económica para América Latina y el Caribe de las Naciones Unidas (CEPAL) con el apoyo de la Fundación W.K. Kellogg.

34-35. Cerámica negra de la Chamba, Tolima. Comunidad participante en el proyecto. Imagen extraída del sitio web de Artesanías de Colombia www.artesantiasdecolombia.com.co



Persona que aporta la información	Elsa Duarte, diseñadora industrial docente de la Universidad Javeriana de Colombia.
Descripción del programa	<p>Su objetivo es incrementar la productividad y mejorar la competitividad de las cadenas de producción artesanal, generando condiciones empresariales para la estructuración y el fortalecimiento de los eslabones de proveeduría de materias primas, diseño, producción y comercialización, a fin de aumentar la participación del sector en la estructura económica nacional y en las exportaciones.</p> <p>Como logros de este proyecto pueden citarse la coparticipación de las entidades locales en el programa, el fortalecimiento e integración de los núcleos artesanales por oficios y la mejora en el suministro de las materias primas. Cabe destacar también la mejora en los procesos productivos y el desarrollo de nuevos productos.</p>
Entidad que lidera el programa	Artesanías de Colombia.
Entidad que financia el programa	Artesanías de Colombia y Fomipyme (Fondo de Modernización y Desarrollo Tecnológico de las Micros, Pequeñas y Medianas Empresas).
Entidades participantes	Artesanías de Colombia, entidades de orden local y departamental públicos y privados, academia y gremios relacionados.
Número de artesanos participantes	6.000 artesanos de 59 municipios, localizados en 15 departamentos.
Número de diseñadores participantes	22 entre diseñadores textiles, gráficos e industriales.
Forma de selección de los participantes	Convocatoria abierta y protocolos de selección de la entidad.
Año de inicio del programa	2003

3.5 H

Programa Nacional de Joyería

(Colombia)

“Soy diseñadora, hija de artesano, y en los tiempos en que trabajaba con mi padre él me decía ‘hija, usted no va a enseñar nada, usted va a desaprender’”.

36. Imagen extraída del sitio web de Artesanías de Colombia www.artesaniasdecolombia.com.co



Persona que aporta la información	Elsa Duarte, diseñadora industrial docente de la Universidad Javeriana de Colombia.
Descripción del programa	<p>Está enfocado hacia el desarrollo de una joyería con identidad colombiana mediante la formación en diseño, técnicas de joyería y capacitación empresarial; así como al fortalecimiento de las cadenas productivas regionales de la joyería, vinculando a mineros, orfebres y joyeros para elevar la productividad y la competitividad generando de paso ocupación y elevando el nivel de vida de los joyeros. La forma de selección de los participantes se hizo a través de una convocatoria abierta y protocolos de selección de la entidad. Algunos logros positivos de esta iniciativa son la receptividad y participación activa por parte de la mayoría de los joyeros. Se logró generar en ellos conciencia respecto a la importancia de la calidad en el acabado de las piezas de joyería.</p> <p>Los joyeros de las diferentes localidades del proyecto lograron aprender diseños de cierres y broches como un elemento importante en el acabado de una pieza de joyería.</p> <p>La línea de joyas Luna para Casa Colombiana, a través de la fusión de la plata con otras materias primas como el Werregue, la calceta de plátano y los tejidos Wayúu, logró poner a disposición del público diseños con total identidad colombiana y alcanzó ventas significativas en Casa Colombiana.</p>
Entidad que lidera el programa	Artesanías de Colombia.
Entidad que financia el programa	Artesanías de Colombia.
Entidades participantes	Artesanías de Colombia.
Número de artesanos participantes	482 artesanos de 28 localidades.
Número de diseñadores participantes	12 diseñadores de joyas.
Año de inicio del programa	2005

3.5 |

SIGNUM**(Ecuador)**

La inspiración de esta iniciativa fue lograr la vinculación de diseñadores a proyectos con el sector artesanal y la búsqueda de nuevos espacios para un diseño local con identidad.

37-38. Línea de diseños que incluye objetos de decoración como lámparas, cajas para té y otros contenedores multiuso en paja toquilla con madera.

Persona que aporta la información	Genoveva Malo, diseñadora y docente de la Universidad de Azuay.
Descripción de la iniciativa	Se trata de un proyecto de revalorización, rescate y resignificación de técnicas de tejeduría local que buscan ser insertadas en el mercado de productos contemporáneos. Esta iniciativa estuvo a cargo de Genoveva Malo y Julia Tamayo, y estuvo vinculada al sello de calidad Bien Hecho en Ecuador. Como una buena evaluación de la iniciativa se pueden consignar logros como la respuesta positiva del mercado local e internacional a los nuevos productos de diseño vinculados a la artesanía, además de exportaciones hechas a Francia y Estados Unidos.
Entidad que lidera la iniciativa	SIGNUM.
Entidad que financia la iniciativa	SIGNUM.
Número de artesanos participantes	Aproximadamente 10 artesanos.
Número de diseñadores participantes	2 a 4 diseñadores.
Año de inicio de la iniciativa	2006



3.6 Intervención para mejorar la técnica de los artesanos para cubrir necesidades específicas

3.6 A

Explotación y fortalecimiento de los laboratorios de diseño para el desarrollo de la artesanía y la pequeña empresa en el país (Colombia)

En 1994, con el ánimo de desarrollar una estrategia innovadora para el desarrollo del sector artesanal, teniendo como componente principal el diseño, Artesanías de Colombia se propuso adelantar el proyecto “Laboratorio Colombiano de Diseño para el desarrollo de la Artesanía y la Pequeña Empresa”, basándose en el esquema del Laboratorio Brasileño de Diseño Industrial, LBDI. Esa es la experiencia que inspiraría a los laboratorios en Colombia.

39. Nuevos productos realizados a través de talleres en la comunidad Indígena Curripaco. Coco Viejo-Guañá. Archivo fotográfico de Artesanías de Colombia.

Persona que aporta la información	Elsa Duarte, diseñadora industrial docente de la Universidad Javeriana de Colombia.
Descripción del programa	<p>El objetivo de este proyecto está enfocado en la explotación y fortalecimiento del Laboratorio Colombiano de Diseño como un factor estratégico de desarrollo del sector artesanal, mejorando la calidad, la competitividad y la oferta nacional e internacional de los productos artesanales y de la pequeña empresa, impulsando su desarrollo tecnológico.</p> <p>El proyecto de Explotación y Fortalecimiento de los Laboratorios de Diseño, actúa a nivel nacional a partir de los laboratorios descentralizados y de carácter regional, ofreciendo soluciones a los problemas de productividad mediante la inserción del diseño como factor estratégico permanente en la innovación y el mejoramiento del producto, tecnología e investigación del sector. La forma de selección de los participantes es a través de convocatoria pública, profesionales en el área de diseño, análisis de hoja de vida y portafolio, además de elección según protocolos de la entidad.</p>
Entidad que lidera el programa	Artesanías de Colombia.
Entidad que financia el programa	Artesanías de Colombia.
Número de artesanos participantes	450
Número de diseñadores participantes	20 diseñadores (textiles, gráficos, industriales, de espacios, de modas, de joyas, entre otros).
Año de inicio del programa	1995



3.6 B

Viví Cultura (Uruguay)

El proyecto de Viví Cultura tiene un posicionamiento justamente entre los diseñadores y artesanos, que parte de las carencias que se aprecian en los objetos que los artesanos ofrecen. Nuestro objetivo comercial es que los artesanos vivan de lo que producen.

40-41. Productos resultantes de los talleres desarrollados por artesanos y diseñadores en el marco de Viví Cultura.

Persona que aporta la información	Alberto de Betolaza, arquitecto y director de la División Artesanías de DINAPYME (Dirección Nacional de Artesanía, Pequeñas y Medianas Industrias del Ministerio de Industria de Uruguay).
Descripción del programa	El objetivo es aplicar diseño o lograr la mejora de líneas de productos en grupos de artesanos. La forma en que opera es con la organización de artesanos participantes en grupos de dos a cinco y que trabajen en rubros iguales o diferentes. En algunos casos, los artesanos ya se presentaron agrupados a la convocatoria. En los casos que no fue así, se organizaron los grupos según afinidades o cercanía geográfica.
Entidad que lidera el programa	DINAPYME-ONUUDI.
Entidad que financia el programa	Proyecto VIVI CULTURA (capitales de AECID).
Entidades participantes	DINAPYME-ONUUDI.
Número de artesanos participantes	32
Número de diseñadores participantes	3
Forma de selección de los participantes	Convocatoria pública.
Año de inicio del programa	2009



3.7 Intervención para una rápida evolución

3.7 A

TALLERES DISEÑADORES Y ARTESANOS (Chile)

Una de las cosas importantes que aprenden los alumnos al tomar contacto con el artesano, es la necesidad de la comunicación, no sólo de una manera coloquial, sino como una herramienta.

42-43-44. Estudiantes de diseño trabajando con artesanos tradicionales en las localidades de Péncahue, Combarbalá y Coya, en Chile.



Persona que aporta la información	M ^a Soledad Hoces de La Guardia, diseñadora textil y docente de la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile.
Descripción de la iniciativa	Lo que se realiza son talleres de pregrado y proyectos de título en la Escuela de Diseño de la Pontificia Universidad Católica de Chile, en los que se ha trabajado conjuntamente con alumnos y artesanos en el desarrollo y comunicación de productos.
Entidad que lidera la iniciativa	Escuela de Diseño, Pontificia Universidad Católica de Chile.
Entidad que financia la iniciativa	Depende de la institución con la que se trabaja. En ocasiones los alumnos financian sus traslados y prototipos, en otras, la institución financia algunos ítemes.
Entidades participantes	Se ha trabajado con Artesanías de Chile, Fundación Solidaridad y Fundación Trabajo para un Hermano.
Número de artesanos participantes	Ha variado según cada semestre, habría que detallar separadamente.
Número de diseñadores participantes	De 12 a 15 alumnos por semestre.
Año de inicio de la iniciativa	2005, 2006, 2007 y 2009. Se repiten semestralmente.



3.6 B

Talleres de Apoyo para Participantes de la Feria de Economía Solidaria de la Vicaría de la Solidaridad (Chile)

En esta iniciativa, Walka pudo ayudar con su experiencia a otros artesanos que están comenzando un emprendimiento.

45-46. Para muchos artesanos, el cálculo de costos es un gran escollo para lograr una comercialización efectiva de sus productos.

Persona que aporta la información	Claudia Betancourt, artesana con formación técnica en el área del turismo, fundadora de Walka.
Descripción de la iniciativa	Se abordó el diagnóstico y la evaluación de pequeños emprendedores para participar en Feria de Economía Solidaria organizada por la Vicaría de la Solidaridad. Luego de evaluar y detectar debilidades, Walka realizó para los artesanos, un taller práctico de cálculo de costo de un producto, técnicas de montaje para una feria y confección de fichas de evaluación para ayudarlos a mejorar y reforzar fortalezas, así como a disminuir las debilidades de su negocio. En este taller, los artesanos recibieron orientaciones de otros profesionales, incluido un diseñador. Walka es una iniciativa de orfebrería que combina el arte, artesanía, moda y diseño contemporáneo con un concepto básico de respeto a las tradiciones ancestrales en una escena contemporánea. Fue creada por Ricardo Pulgar y Claudia Betancourt, quien es la tercera generación de una familia de artesanos tradicionales en cacho de buey.
Entidad que lidera la iniciativa	Vicaría de la Solidaridad.
Entidad que financia la iniciativa	Fondos públicos.
Entidades participantes	Vicaría de la Solidaridad, Walka, artesanos.
Número de artesanos participantes	70 y 120
Numero de diseñadores participantes	Uno
Año de inicio de la iniciativa	Octubre de 2008 y octubre de 2009.



4 REFLEXIONES Y PROPUESTAS ACERCA DE LA RELACIÓN A+D

En este Capítulo se plantean reflexiones y propuestas para la relación A+D, agrupadas por bloques temáticos. Alentados por las experiencias que se presentaron en el Taller, los participantes fueron invitados a proponer cada uno, tres temas que les parecieran relevantes en la relación entre artesanos y diseñadores. A partir de estas sugerencias se compusieron mesas de discusión, cada una de las cuales estuvo a cargo de un secretario ejecutivo¹⁹.

La información aquí condensada, puede ser útil para proponer caminos para la interacción entre artesanos y diseñadores, y así sobre ellos revisar y cuestionar, permanentemente, cuáles son los aportes y consideraciones que han de mantenerse en el tiempo y validarse ética y técnicamente.

¹⁹ Los asistentes pudieron circular libremente por cada una de las mesas de discusión haciendo sus aportes, los cuales fueron consignados por los secretarios que hicieron una presentación para cada mesa. Durante la realización del Taller, estos temas fueron continuamente comentados y debatidos, en instancias diferentes a las mesas temáticas.

4.1 Sobre la metodología

Algunas reflexiones y propuestas hechas por la mesa temática Dimensión técnica metodológica en la relación A+D.

* * *

“Con relación al aporte metodológico que se puede hacer desde el diseño a la artesanía, me gustaría decir que es muy importante estimular a los artesanos en la organización del trabajo. Desde lo que tiene que ver con el acceso a la materia prima, hasta la comercialización, como por ejemplo, creación de cooperativas, asociaciones que permitan comprar la materia prima más barata, hasta asegurar el compromiso de un cierto número de piezas para la provisión del mercado. Para ello es fundamental que los artesanos estén organizados. También estimular en el artesano el trabajo solidario, en donde varios artesanos pueden trabajar, incluso sobre la misma pieza, de manera colaborativa”.

José Nemer, artista y diseñador. Brasil.

* * *

El diseñador y el diseño en sí mismo deben ser concebidos como un servicio que aporta en el proceso desde una disciplina que planifica, diagnostica, investiga y articula la relación de la artesanía con otras disciplinas, que se vinculan también desde el ámbito del servicio. En el diseño no hay sólo una, sino varias formas de acercarse al sector artesanal, y en cada una de ellas la pregunta metodológica puede ser doble: ¿Cuál es la metodología que puede aportar el diseño a la artesanía? y ¿cuál es la mejor metodología para relacionar diseño y artesanía?

En la necesidad de identificar una estructura metodológica se debe reconocer, primeramente, la libertad de cada actor, particularmente artesanos, de decidir sin presiones si quieren o no participar de la interacción.

En esta interacción entre artesanía y diseño, puede haber dificultades para definir cuáles son los grados de aporte de cada una de las partes, por lo que puede resultar útil establecer acuerdos escritos que permitan clarificar este punto.

También será necesario diferenciar entre los espacios que ocupan cada uno de los actores que participan de la relación A+D. Se podría hablar de tres esferas: la de los artesanos, la de los productores de artesanía y la de los diseñadores que actúan en artesanía. Sin embargo, empíricamente existen líneas difusas. Hay comunidades y artesanos que proyectan sus propios diseños, pero también diseñadores que actúan como artesanos.

Es necesario distinguir que hay diversas formas en que los diseñadores pueden trabajar con artesanos, y en este sentido un enfoque podría ser enfrentar el objeto artesanal prácticamente sin tocarlo, haciendo un aporte específico en la comunicación de éste. Otra opción sería interactuar y participar del proceso productivo más directa o menos directamente.

En cualquier caso, el diseñador no contribuye en innovación sólo porque crea objetos. Parte del aporte, quizás más importante, puede hacerse a nivel de búsqueda de nuevos usos para la artesanía tradicional o de un reordenamiento de procesos productivos que los hagan más eficientes, permitiendo con ello mejorar la calidad y/o los volúmenes de producción.

En este ámbito, la mesa propuso utilizar metodologías que:

- > Hagan efectiva la transmisión mutua de las herramientas básicas que artesanos y diseñadores proponen en su trabajo. Desde el artesano, valorar el saber hacer como la fuente primaria del conocimiento que encauza todo el trabajo colaborativo. Desde el diseñador, transmitir herramientas de la disciplina que permitan el desarrollo independiente del artesano en el futuro.
- > Pongan atención a la oralidad y la visibilización de los tesoros locales.
- > Promuevan la dinámica del trabajo entre maestro y aprendiz, de un artesano a otro artesano. Producir y alentar ese encadenamiento sin influir en la individualidad y quebrando la barrera del temor a la copia.
- > Permitan ser probadas y medidas en el tiempo, incorporando criterios de seguimiento y retroalimentación para determinar su efectividad y eficiencia.

- > Actualizar y sistematizar las buenas prácticas de A+D, tendientes a hacer visible la contribución a la economía y a la sociedad.

4.2 Sobre el patrimonio

Algunas reflexiones y propuestas hechas por la mesa temática de Patrimonio.

* * *

“En la mayor parte de las comunidades artesanas del mundo hay diseños, dibujos, formas ligadas absolutamente a la cultura de los pueblos que las producen —produciendo durante generaciones ciertos diseños— pueden llegar a ser víctimas fáciles de influencias diferentes justamente por la rutina de hacer lo mismo durante generaciones. Entonces, sólo poner en la mesa el problema que puede suceder cuando a una comunidad, que fabrica con sus técnicas y sus diseños propios, se le pide hacer otros diseños que vienen de culturas diferentes, como puede ser producir motivos indígenas australianos en India, es un riesgo. Yo sé que conspira contra esto que llamamos “mundo globalizado”, pero también conspira contra esto que se llama diversidad en función del enriquecimiento de las culturas del mundo”.

Participante no identificado.

* * *

El sector de las artesanías es un patrimonio colectivo que forma parte de nuestras sociedades. Los artesanos portan las técnicas artesanales y los diseñadores se inspiran en ellas agregando su creatividad. Las intervenciones en el sector han de ser cuidadosas con el fin de preservar el patrimonio inmaterial. Sin embargo, por la naturaleza de éste, muchas de las consecuencias de estas acciones sólo se verán a mediano o largo plazo.

A modo general, para los artesanos tradicionales presentes en el Taller que cuentan con un buen posicionamiento de mercado y un oficio tradicional de alta calidad, la interacción A+D se hace querible sólo cuando requieren incorporar algunos motivos modernos en sus productos, ya que la línea patrimonial la desarrollan con total autonomía.

Estos artesanos declaran que el público es el soberano, por lo que si se lo demandan, hacen cambios y modificaciones en sus productos. Aún así, reconocen en el "saber hacer" el valor de su oficio, por lo que mantienen la producción de la artesanía que consideran patrimonio.

El diseñador puede ser el puente entre la demanda del mercado y el artesano para la sobrevivencia de su oficio. En el caso de América Latina, se debe respetar la identidad propia de cada comunidad porque la artesanía está mayormente ligada a ella. Y más allá del diseño, iniciativas que plantean el rescate patrimonial desde la perspectiva A+D se enriquecen con la participación de otras disciplinas afines. Estrategias que se avoquen al rescate del patrimonio cultural de grupos étnicos desaparecidos o en vías de estarlo, deben ser emprendidas desde la colaboración con otras disciplinas.

Cuando el valor patrimonial de productos artesanales es alto y está asociado a territorios de alta afluencia turística, existen diseñadores que realizan emprendimientos personales de producción y comercialización, denominándose a sí mismos artesanos, estableciendo, según los artesanos, una competencia desleal con quienes sí se consideran así ya que han aprendido la técnica por traspaso generacional. En estos casos, la falta ética estaría, no precisamente en la práctica del oficio, sino en el uso de la denominación de artesano.

En el ámbito del Patrimonio, la mesa propuso:

- > Reconocer y poner de manifiesto, en cualquier intervención A+D, la importancia patrimonial que tiene la artesanía y el artesano, porque por una parte promueve la autoestima en este último, y por otro, pone de manifiesto en el diseñador y el artesano, la responsabilidad que enfrentan en un proceso cultural complejo.
- > Generar una evolución sostenible con el respeto al patrimonio propio de cada comunidad de artesanos, para que en base a ese respeto se puedan desarrollar los proyectos de relación artesanía + diseño.
- > Alentar el rescate a través de la relación A+D es una fórmula de conservar el patrimonio, recreando los oficios y las técnicas que aún están arraigadas, pero inactivas en las comunidades.

- > Entregar información pertinente y fidedigna sobre la realidad cultural que rodea al objeto artesanal.
- > Entregar información pertinente y fidedigna de los alcances de la relación A+D en la que se ha insertado el objeto artesanal, si es que ésta se ha dado.
- > Capacitar a los artesanos para incorporar autónomamente el diseño en sus productos, ya que como depositarios del patrimonio cultural que da vida a las artesanías podrían articular de mejor forma la transmisión y permanencia de este valor.
- > Calibrar cuidadosamente cuáles serán las consecuencias de hacer artesanía patrimonial ligada a un territorio, fuera de las comunidades que históricamente les dan origen. Y qué efectos producirá en aquéllas que están produciendo para una cultura diferente.
- > Inventariar el patrimonio tangible e intangible y las técnicas artesanales.
- > Realizar compilaciones bibliográficas de artesanía y diseño.
- > Promover experiencias innovadoras en el área de turismo, artesanías y diseño.
- > Se señalan como mecanismos importantes de desarrollo sustentable la exposición, resguardo, difusión y comercialización de las artesanías. A la vez, se requiere de la promoción de políticas que favorezcan la formación y el intercambio.

4.3 Sobre la propiedad intelectual

Algunas reflexiones y propuestas hechas por la mesa temática Propiedad Intelectual.

* * *

“Cuando se trabaja con comunidad es muy difícil pedirle que no copie. La comunidad automáticamente comienza a copiar y a expandir el conocimiento y termina en menos de uno, dos, tres meses toda la comunidad haciendo el mismo producto. Ahí hay un tema de propiedad intelectual que no es posible de sostener, y lo que nosotros (en Artesanías de Colombia) tratamos de hacer, fue sacar los certificados de origen de esas comunidades y los certificados de las

marcas colectivas en donde la comunidad es la que se apropia de esos nuevos diseños y de esos nuevos productos”.

Cecilia Duque, especialista. Colombia.

* * *

El resultado de la interacción A+D da un producto cultural identitario, simbólico y generalmente utilitario que genera la pregunta ¿qué es lo que debe ser protegido desde el punto de vista de la propiedad intelectual? Porque por un lado, se protege el patrimonio, las técnicas artesanales, los conocimientos y los saberes, que están dentro del patrimonio inmaterial; y por otro, el objeto, el resultado concreto de esta relación. Esta sola observación lo transforma en un tema complejo y para cuya reflexión en profundidad, se requiere de la anuencia de otras instituciones. Aquí algunas luces.

Para la relación A+D se establecen, a lo menos, tres tipos de autorías: autorías colectivas, que son de las comunidades; autorías compartidas, que pertenecen tanto al artesano como al diseñador; y autorías personales o individuales, que son del artesano o del diseñador.

La protección de esas autorías, como derecho de los ciudadanos, recae en los organismos públicos, en los cuales residen responsabilidades como informar respecto de las normas jurídicas que existen en cada país, la difusión del marco jurídico, las normas existentes, los registros, patentes y marcas vigentes; difundir el uso de la protección, y por último; ejercer el cumplimiento de estas normas legales.

En este contexto, el fenómeno de la copia es una realidad que los artesanos enfrentan de forma cotidiana y ante la cual no se conocen de manera masiva, formas eficientes de reaccionar jurídicamente.

En el ámbito de la Propiedad Intelectual, la mesa propuso:

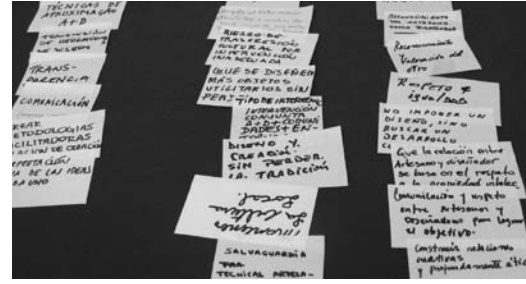
- > Informar al sector artesanal sobre el tema de la protección de la propiedad intelectual, pesquizando lo que se ha desarrollado a este respecto y su relación con artesanía y



1



2



3

1-2. Vistas del trabajo de las mesas temáticas. participantes en el Taller, fueron ordenados en grupos para conformar las mesas de discusión.
3. Los temas propuestos de manera escrita por los participantes en el Taller, fueron ordenados en grupos para conformar las mesas de discusión.

diseño, de manera de poner la información a disposición del sector.

- ▶ Suscribir acuerdos formales privados entre artesanos y diseñadores para cautelar los derechos sobre las autorías respectivas y las obligaciones y los beneficios de ambas partes.
- ▶ Reflexionar de forma más profunda sobre el tema, con el asesoramiento de los organismos pertinentes, especialmente la OMPI (Organización Mundial de Propiedad Intelectual).
- ▶ Educar al público en cuanto a la autenticidad de las piezas y al respeto de la propiedad intelectual, para que exista una valoración colectiva en este sentido.
- ▶ Incluir en la formación de los diseñadores contenidos de ética que, entre otros aspectos, enseñen y valoren el respeto de la propiedad intelectual en el ejercicio general de la profesión, y particularmente en la relación A+D.

“¿Cómo se pueden manifestar el respeto y cada uno de esos valores que sustentan la relación A+D? Dándose artesano y diseñador, mutuamente el lugar que corresponde, conociéndose profundamente para poder construir juntos, y eso significa conocer las formas de ser, de pensar, de producir, técnicas, infraestructura disponible, o sea desde lo material hasta lo inmaterial, lo personal, los sentimientos, etc. Después, interpretar correctamente las ideas de ambos”.

Alberto de Betolaza, Director División Artesanías de DINAPYME. Uruguay.

* * *

La relación A+D ha de estar basada en el respeto al rol de cada cual y ha de ser de carácter profesional. Esta relación es de interés común (ganar-ganar) y conecta universos diferentes que comparten un mismo hacer. Dicha relación se enmarca en valores de libertad, igualdad, confianza, complementariedad y honestidad, que se manifiestan en formas de enfrentar el trabajo colaborativo.

Para proyectar una relación basada en valores, se identifican cinco valores básicos que serán transversales a la relación A+D: libertad para decidir al establecer la relación, especialmente en el caso de los artesanos; igualdad en esta; confianza entre

diseñador y artesano; complementariedad para llegar a un mejor producto, y honestidad.

Por parte de los diseñadores, es necesario dejar de considerar al artesano “un no diseñador”, reconociendo que hay mucho que aprender del otro. La apertura a la colaboración transdisciplinaria debe ser una actitud presente, tanto en el artesano, como en el diseñador.

Paralelamente, debe existir una distribución equitativa del trabajo que artesano y diseñador realizan, analizando en contexto cada intervención y generando a partir de allí, la correspondiente remuneración.

Es necesario cuidar que el financiamiento no llegue a ser conductista, generando así una entrada sin libertad, en que sólo se persigue la consecución de un resultado. Esto debido a que hay, por parte del servicio que financia las intervenciones, la imposición de un plazo, objetivos, metodología, etc. Si la intención de la relación es sólo el producto, esta será efímera. Se llega a la excelencia cuando cada artesano imprime su propio yo y cuando en el encuentro con otros se descubre su innovación y se establece un diálogo. Si se sobrepasa esta barrera, se generan fracturas difíciles de reparar y las cosas nunca serán iguales entre ambos.

4.4 Sobre el respeto y los valores

Algunas reflexiones y propuestas hechas por la mesa temática Respeto y Relación basada en valores.

* * *

Además del respeto a las personas, debe existir respeto por la naturaleza y los recursos sostenibles de los cuales se vale la artesanía, asegurando con ello su continuidad y permanencia, así como las formas de vida que le dan origen.

En el ámbito del Respeto y los Valores, la mesa propuso:

- > Clarificar los objetivos del artesano y del diseñador, transparentando qué busca cada uno y reconociendo que se relacionan dos iguales, con diversas competencias, pero en las mismas condiciones.
- > Privilegiar las instancias de diálogo como base de todo entendimiento humano.
- > Propiciar políticas institucionales que promuevan el respeto a partir de sus acciones.
- > Alentar acuerdos en la relación A+D, sobre la base de establecer responsabilidades conjuntas sobre los posibles riesgos, aciertos y errores en el proceso y en el resultado del trabajo conjunto.
- > Propiciar procesos de educación conjunta que enfrenten a artesanos y diseñadores, para que el conocimiento sea el puente para el reconocimiento mutuo que facilite la construcción de relaciones creativas.
- > Identificar las motivaciones de cada uno. Asumiendo las motivaciones económicas, conociendo los aspectos patrimoniales (o culturales en general) a preservar.
- > Establecer instrumentos tendientes a preservar los valores de la relación, como protocolos o contratos donde se estipule cómo se va a actuar ante diferentes escenarios.
- > Expresar claramente en el producto realizado, qué aportación realizó cada uno.

4.5 Sobre el Rol de las Instituciones

Algunas reflexiones y propuestas hechas por la mesa temática acerca del Rol de las instituciones vinculadas a la artesanía y el diseño.

* * *

“En esa descripción de actores, no hemos mencionado a las empresas, quienes desempeñan un rol muy importante. Pequeñas y medianas empresas, empresas familiares que conforman y caracterizan al sector de las artesanías. Por otro lado, tenemos las empresas exportadoras, que no están dentro del marco que definimos, pero que también son un actor que deberíamos de tomar en cuenta en el futuro. Debemos señalar que no existe incompatibilidad entre las diversas instituciones que conforman al sector, sean éstos provenientes del ámbito público como del privado. Por el contrario, existe complementariedad, donde cada actor desempeña un rol específico y se trata de articular esfuerzos. Creo que existen las condiciones para articular y armonizar estos esfuerzos de acciones y políticas para el desarrollo del sector”.

Silvia Vetrare, especialista. UNESCO Uruguay.

* * *

Para los efectos de este análisis, las relaciones A+D se entienden en un marco institucional en que se identifican actores como los Estados con sus organismos competentes para la elaboración de políticas nacionales del sector y a su vez, en tanto que miembros de los organismos internacionales, las universidades e institutos de diseño, las ONGs, y los organismos internacionales de cooperación. Sin perjuicio de lo anterior, también existen relaciones que se dan en otros escenarios, incluso familiares o de otra índole. Una discusión en torno a este rol dará pie a la reflexión sobre las políticas que desarrolla cada una de estas instancias en su trabajo en el sector.

El rol de las instituciones es brindar un marco regulador a toda relación entre artesanos y diseñadores.

Se constata que en los países latinoamericanos los organismos competentes en artesanías pertenecen a diversos ministerios, los que se propone actúen en conjunto, considerando en todos los casos el valor patrimonial de la artesanía.

En cuanto al rol del Estado, la mesa propuso:

- > Diagnosticar las condiciones de los conglomerados artesanales, para establecer el tipo de intervención con el diseño y el entorno.
- > Estimular la articulación comercial (asociatividad, cooperativismo), promocionar el desarrollo de empresas artesanales, oxigenar la oferta artesanal para promover su mayor comercialización.
- > Establecer parámetros de medición de la calidad acordes con la realidad del sector, identificar los segmentos del mercado, propiciar el consumo de productos artesanales con identidad y promover la certificación.
- > Estimular la transversalidad de la acción del Estado.

En cuanto al rol de las universidades la mesa propuso:

- > Promover la investigación y el rescate de las identidades, y buscar nuevos campos de implementación del diseño.

En cuanto al rol de las ONGs, la mesa propuso:

- > Dado su vínculo privilegiado y directo con las comunidades, se propone que garanticen, monitoreen, acompañen las políticas públicas y contribuyan en la construcción de nuevas políticas para el sector.

En cuanto a los organismos internacionales, la mesa propuso:

- > Cumplen un rol importante en habilitar los espacios de reflexión para hacer avanzar al sector y poner en valor las distintas experiencias;
- > Ofrecer el apoyo técnico especializado;
- > Poner a disposición mecanismos de valoración y protección patrimonial; promover la aplicación de los marcos Jurídicos internacionales tales como las Convenciones;
- > Estimular la utilización de los instrumentos previstos para la protección patrimonial y de los mecanismos diseñados para la promoción de los productos artesanales.

5 LINEAMIENTOS ESTRATÉGICOS

Lineamientos estratégicos para el desarrollo de planes y acciones de cooperación entre los sectores del diseño y la artesanía, ampliando la participación de las comunidades.

Las convenciones internacionales para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial, aprobada en 2003, y la de Protección y Promoción de la Diversidad de las Expresiones Culturales, aprobada en 2005, reconocen el valor de patrimonio inmaterial de las artesanías y su protección específica, la riqueza inmaterial y material del aporte de conocimientos de los pueblos, y el destacado rol desempeñado por las comunidades en las industrias creativas y el desarrollo sustentable.

A partir de 2001, la UNESCO ha puesto a disposición una serie de instrumentos y mecanismos de implementación para la valoración y obtención de reconocimiento internacional de las artesanías.

Entre los mecanismos disponibles se destaca el **Reconocimiento Internacional de Excelencia a las Artesanías**, tendiente a mejorar la calidad y el diseño de los productos artesanales con alto valor cultural, asegurar su permanencia y sostenibilidad en el mundo contemporáneo, favorecer la accesibilidad a segmentos de mercados especiales, generar competencias para la comercialización, estimular la creación, la innovación, y proteger los derechos de propiedad intelectual.

El sustento de los lineamientos estratégicos está estructurado entonces, sobre grandes pilares, tales como la contribución del ámbito de la cultura al desarrollo, la protección del patrimonio cultural inmaterial y la promoción de la diversidad de las expresiones culturales. El fortalecimiento de las alianzas entre A+D contribuye ofreciendo nuevas oportunidades de crecimiento del tejido social del sector y al desarrollo de las industrias creativas nacionales.

Modalidad de construcción de los lineamientos estratégicos

Los lineamientos estratégicos fueron elaborados tomando en cuenta las muy diversas realidades de orígenes y contextos culturales de los más de cincuenta artesanos, diseñadores, especialistas y decisores de políticas que han participado en el **Taller Artesanía y Diseño, Encuentro en Santiago de Chile**.

Estos lineamientos complementan el importante trabajo de elaboración de directrices establecidas para la intervención del diseño en las artesanías presentadas en la **Guía Práctica Encuentros de Diseñadores con Artesanos**, publicada por la UNESCO.

Los lineamientos son grandes senderos que podrán ser recorridos desde las especificidades de las prácticas particulares, y se han nutrido de las propuestas y recomendaciones para fortalecer los esfuerzos conjuntos y los vínculos A+D, sugeridos en el Encuentro de Santiago.

Su contenido toma en cuenta la variedad y riqueza de las reflexiones aportadas por los asistentes al Taller durante las sesiones de exposición de las intervenciones y programas de diseño y artesanía aplicados en los diferentes países, las mesas temáticas de trabajo con sus propuestas, y los intercambios generados en instancias de plenarios. Han sido incluidos los posteriores aportes e ideas que los organizadores solicitaran a los participantes para enriquecer el documento de base sobre Recomendaciones y Lineamientos Estratégicos surgidos del Encuentro.

Los mismos contribuirán a orientar la cooperación y diseñar estrategias de fortalecimiento de los vínculos A+D sostenidos en la ética de los acuerdos mutuos de interés común, estimulando a los artesanos, especialistas y profesionales del diseño y gestores públicos a revisar y responder en cada caso a preguntas sensibles relativas a los temas de patrimonio, identidad, redes productivas, mercados, innovación, tecnologías, calidad, etc.

Contribuciones del Encuentro A+D a los lineamientos estratégicos de cooperación y desarrollo

1. Estimular la generación de conocimientos de A+D, tendientes a hacer visible la contribución específica del sector de artesanías a la economía y a la sociedad en su conjunto. Promover los diagnósticos de los conglomerados, registros e inventarios de técnicas artesanales, la documentación y sistematización de prácticas que aporten a una mayor acumulación de conocimientos de la artesanía y del diseño, y a la protección del patrimonio cultural.
2. Promover el patrimonio inmaterial mediante el vínculo de diseñadores y artesanos con sus comunidades, fortaleciendo las diversas expresiones colectivas y salvaguardando la creatividad.
3. Contribuir con el desarrollo de capacidades de las comunidades, para proporcionar así la información pertinente de sus productos artesanales, con el objetivo de crear una relación más estrecha entre los consumidores y los artesanos.
4. Promover mecanismos adecuados de información a los compradores de artesanías con diseño, acerca del propósito, mensaje y contenido del producto que permita elevar el valor percibido.
5. Ofrecer apoyo técnico a los esfuerzos de los Estados en la promoción de emprendimientos del sector de las artesanías, con el valor agregado de una construcción conjunta entre artesanos, diseñadores y comunidades²⁰.
6. Sostener nuevas formas de diálogo entre culturas a partir de sus diversas expresiones, sean éstas de carácter tradicional o contemporáneo, rural o urbano, o fruto de fusiones y mixturas culturales que desarrollen y reconozcan la riqueza de esta heterogeneidad plasmada en las intervenciones del sector de la artesanía y el diseño, favoreciendo la creación de nuevos lazos entre las comunidades.
7. Estimular, impulsar y difundir las experiencias de alianzas A+D que promuevan productos artesanales con identidad cultural e innovación, aplicando nuevas estrategias de comercialización que garanticen la continuidad, mejoren los medios de vida de los artesanos, y aseguren la sostenibilidad del sector.
8. Difundir modelos innovadores de la relación artesanos y diseñadores, para lograr el desarrollo del sector vinculado a los aspectos de mejora en la calidad de los productos, así como mecanismos de certificación y acreditación de origen de los productos de excelencia con valor patrimonial.
9. Promover planes y acciones en el marco de las experiencias interinstitucionales de cooperación, permitiendo avanzar en la búsqueda de soluciones a los nuevos problemas planteados relativos a la protección patrimonial de las artesanías y a la comercialización de los productos.
10. Difundir las buenas experiencias de comercialización que valoren y propicien el consumo de productos artesanales con identidad cultural e incorporación de diseño, y promuevan la búsqueda de nuevas oportunidades en los mercados locales, regionales e internacionales.
11. Incorporar la perspectiva del trabajo conjunto A+D a los ámbitos académicos y de formación en Diseño, lo que permitirá educar a los futuros diseñadores en la inserción en las culturas locales y en el reconocimiento de las identidades como fuente de inspiración de la actividad creativa en colaboración estrecha con los artesanos.
12. Promover y difundir procesos conjuntos de articulación interinstitucional y en redes de A+D con amplia participación comunitaria.
13. Facilitar instancias de reflexión con los actores e instituciones responsables de la elaboración de las políticas para el sector, e instar a la aplicación de los mecanismos internacionales disponibles y de los instrumentos establecidos a partir de las Convenciones.
14. Sostener emprendimientos en A+D de valorización del patrimonio cultural inmaterial provenientes de organizaciones de la sociedad civil, así como las iniciativas que promuevan y garanticen las diversas expresiones culturales de las comunidades.
15. Estimular la cooperación Sur-Sur y Norte-Sur para iniciativas y proyectos conjuntos que favorezcan las asociaciones público-privadas entre los sectores de empresas de productores artesanos, comercializadoras, diseñadores, academia, organizaciones de la sociedad civil y organismos públicos competentes, tendiente al fortalecimiento de las industrias creativas.

20 "Son imprescindibles políticas públicas en todos los niveles que creen condiciones favorables para el desarrollo de las industrias creativas en sus diferentes ámbitos: la industria audiovisual, la industria editorial, las artes en general." Palabras del Señor Koichiro Matsuura, anterior Director General de la UNESCO, en ocasión del discurso inaugural del Foro CREATE de las Industrias Creativas del MERCOSUR "De la diversidad cultural a la diversidad creativa", Asunción, marzo de 2007.

6 DIRECTRICES

Se reproduce aquí parte del texto del capítulo “Directrices”, aparecido en el libro “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos: Guía Práctica”, editado por Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A. y la UNESCO en 2005¹.

Dicha publicación sirvió de marco general al Taller A+D y el citado acápite en particular, representa una poderosa herramienta de orientación para el trabajo colaborativo entre artesanos y diseñadores.

¹ El texto completo en español, puede consultarse en <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001471/1471325.pdf>

6.1 Crear el marco para la interacción: unas directrices

El diseño no es sólo la manifestación de un producto, es un ejercicio impulsado por un proceso relacionado con resolver problemas y con mejorar la calidad de vida. El diseño implica tomar decisiones e innovar. Es un ejercicio completo que contempla las cosas desde una perspectiva nueva. La intervención del diseño no sólo involucra al diseñador y al artesano, sino también a muchas otras personas y procesos, incluidos materiales, tecnologías, vendedores, compradores de artesanía y mercados. La artesanía consta de una serie de procesos, por ello cuando contemplamos una artesanía, debemos tener en cuenta todos sus procesos. La intervención del diseño puede producirse en uno o más momentos, en un proceso o varios procesos. La intervención podría implicar diseñar nuevos productos, rediseñar productos existentes con cambios de forma, tamaño, color, adorno exterior, función y utilidad; explorar nuevos mercados y recuperar mercados desaparecidos, aplicar técnicas tradicionales para encontrar nuevas oportunidades y retos, e introducir nuevos materiales, nuevos procesos, nuevas herramientas y tecnologías. La intervención en el diseño en una interfase entre la tradición y la modernidad que demanda armonizar la producción de la artesanía con las necesidades de la vida moderna. Puede desempeñar un rol en el desarrollo de actividades de capacitación de derechos civiles.

“¿Es la intervención en el diseño de artesanías diferente de la de un proyecto de diseño típico del sector organizado?”

A menudo hay algunas diferencias claves que requieren que se trate a los artesanos de forma diferente. Estas diferencias vienen definidas por temas relacionados con la escala de operaciones, el acceso al capital, las oportunidades y la inteligencia del mercado, los canales de comercialización y distribución, y contabilidad y prácticas comerciales. Estos factores —que son críticos para dirigir y desarrollar las oportunidades empresariales y para relacionar las actividades empresariales con la línea central del comercio, a menudo son inexistentes en el caso de los artesanos.

6.1.1 Determinar las razones de la intervención

Es crítico determinar las razones para la intervención en el diseño porque las mismas influenciarán directamente en los métodos y estrategias utilizadas, los procesos adoptados, el campo de aplicación, el margen de tiempo y los resultados esperados del ejercicio. El diseñador identifica el problema haciendo preguntas sobre las necesidades de la artesanía, el artesano y el mercado. Entre las diversas razones para la intervención se encuentran:

Intervención para conservar un patrimonio, una artesanía en desaparición y una forma de vida

¿Se pretende preservar los valores culturales y las artesanías como símbolo cultural?

De ser así, se necesita una actitud sabia centrada en la investigación y el estudio, acompañada de auténtica preocupación y pasión. Cada vez son más los artesanos especializados que abandonan las profesiones de sus familias y las cambian por otros trabajos. También muchas tradiciones artesanales son tradiciones orales. Si hay ausencia de documentación, las tradiciones orales, una vez perdidas, pocas veces se pueden recuperar. Estas artesanías tradicionales necesitan ser protegidas y recuperadas porque son un potencial del mañana que puede que no lo tengan hoy. Entre las muchas artesanías que necesitan recuperarse se encuentra el *rumal* de Chamba. (Ver estudio de caso en la Sección III, del libro “Encuentro...”, Op Cit.) La importancia de todas las prácticas artesanales a punto de desaparecer, necesita articularse por su significado cultural e histórico.

Intervención para crear una base de datos para apoyar la intervención pro activa

El papel del diseñador aquí es ayudar a la investigación, analizar, clasificar y documentar la tradición artesana con el fin de que este conocimiento sea protegido y accesible. También puede implicar preservar una forma de vida y actitudes además de una serie de técnicas transmitidas de generación en generación. Documentar/proteger el patrimonio cultural relacionado con una artesanía está relacionado directamente con la conservación de la ‘tradición’ y de la sabiduría tradicional. Tales esfuerzos han sido llevados a cabo por varias organizaciones y personas

individuales. (Ver la documentación de *The Craft Revival Trust* de la artesanía en desaparición del tejido del *khes* de Panipat (India) y de la cerámica azul de Delhi (India) en la Sección III del libro “Encuentro...”, Op Cit.)

La documentación también puede servir como una base más de interacción proactiva y el salto a la esfera de la regeneración/revitalización. Así pues, la documentación como forma de intervención no es meramente un ejercicio académico donde se estudia y registra la historia oral de las tradiciones de artesanía. Más bien, es crítica a la hora de prevenir la pérdida irreparable que tiene lugar cuando una tradición oral o los practicantes de esa tradición desaparecen.

La documentación como forma de intervención es crítica a la hora de proteger, tanto la propiedad intelectual de las comunidades y regiones, como los derechos de la propiedad intelectual (copyright).

Las autoridades necesitan una base para construir esquemas que apoyen al sector de las artesanías. Las características que definen el proceso, por ejemplo de cada artesanía, pueden ser bastante diferentes. Teniendo en cuenta el hecho de que el producto se hace a mano y de que sigue un cierto proceso, la documentación puede crear la base necesaria de una ‘marca de artesanía’ en esta época de mercado libre. Por ejemplo, en la actualidad, se pueden encontrar tejidos tradicionales y de bloque impresos a máquina. El término de telares manuales se utiliza para describir los tejidos manuales. Para asegurarse que sólo un proceso en concreto pueda denominarse con el término ‘marca de artesanía’ y que los productos que no se hayan hecho siguiendo este proceso no puedan reivindicarlo, es necesaria la documentación.

Intervención para crear medios de vida y desarrollo sostenibles

Crear medios de vida sostenibles a través de unas artesanías concretas para las comunidades artesanas: ¿Interviene el diseñador por razones económicas para mejorar la calidad de vida de una comunidad en concreto? Si es así, entonces el diseñador tiene que ver los tipos de técnicas existentes en el grupo/comunidad que han sido identificados o elegidos para la intervención, un proyecto cuyos resultados /consecuencias, alguien, en algún lugar, necesitará/encontrará útil y por los que pagará. Al mismo tiempo, hay muchos

artesanos que continúan produciendo pequeñas cantidades de productos de artesanía y artefactos en todo el cinturón rural de la India. La mayoría dependen de pequeñas ventas y de ingresos marginales. Mercados locales en disminución, conductos limitados para sus productos en los mercados urbanos/globales, acceso limitado a fondos y al capital de trabajo y falta de la capacidad indispensable, han convertido a estas artesanías en poco viables para poder sobrevivir. Para obtener sus objetivos, las intervenciones dirigidas a medios de vida sostenibles necesitan un cuidadoso análisis socio económico y apoyo, así como fortaleza y tiempo. (Ver estudio de caso: Sección III, 8.1, NID y IIM (A) Un proyecto de Jawaja, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Para la rehabilitación de la comunidad: trabajar como un catalizador en favor de la comunidad o trabajar en una comunidad para ayudar a la gente a tratar los temas con los que se enfrentan. (Ver estudio de caso en la Sección III: el trabajo de Dastkari Haath Samitis en Aruvacode, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Para la calificación de las mujeres y la igualdad de género: ver la intervención entre las trabajadoras bordadoras de *chikan* de Lucknow, Uttar Pradesh (India), llevada a cabo por SEWA (*Self-Employed Women's Association*), una ONG. Varios de estos esfuerzos se hicieron en el campo de las artesanías de ‘las mujeres’, como bordados. (Ver estudio de caso en la Sección III: 4.1 Dastkar: interacción del diseño en el bordado *chikan*, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Intervención para que se conozca una artesanía en concreto o un grupo de artesanos y para la preservación de tradiciones culturales y patrimonio

Un ejemplo pertinente de esto es la *thewa*, de joyería artesanal en la que hojas de oro en filigrana se fusionan con placas de cristal. Un puñado de artesanos hereditarios de la pequeña ciudad amurallada de Pratapgarh en el distrito de Chittorgarh, en el sur de Rajasthan (India) y Rampura en Madhya Pradesh (India), están especializados en *thewa*. Un diseñador urbano llevó el arte de *thewa* a un primer plano, anunciando las joyas en revistas y periódicos y mostrándolas en exposiciones y en tiendas de lujo, creando de esta manera, no sólo una concientización de la artesanía, sino también una demanda del

producto. Este es un ejemplo de la ‘inteligencia’ comercial esencial para la recuperación del sector de la artesanía.

Intervención para la solución de problemas

Reduciendo la dependencia externa o convirtiendo la artesanía en autosostenible: un ejemplo pertinente de esto se ve en el trabajo del catedrático M. P. Ranjan, *National Institute of Design* (NID) (Ahmedabad, India), quien trabajó con artículos lacados de madera en Chennapatna. Se necesitaban productos sencillos con valor añadido que utilizaran una infraestructura de capital bajo y sistemas que evitaran la explotación por parte de los comerciantes. Ranjan visitó Chennapatna, Karnataka, y estudió la situación existente y la gama de productos disponibles. Decidió concentrarse en ‘juguetes como elementos con las que se juega’ en lugar de simples artículos de decoración. Diseñó una gama de juguetes de madera sencillos que no llevaran ni adhesivos (menos dependencia), ni puntas (seguridad).

Cambio en el proceso de producción: un ejemplo es la intervención de Amit Gehlot del *Indian Institute of Crafts and Design* (IICD) (Jaipur, India) en azulejos de Jaipur. Identificó problemas en el proceso de producción, tales como moldes mal elaborados, proporciones incorrectas de hierro en el polvo de cuarzo, condiciones de trabajo no ergonómicas y empaquetado ineficiente. Gehlot trabajó para eliminar el problema del contenido de hierro en el polvo de cuarzo, el ingrediente básico de la receta de la arcilla para la cerámica azul. La presencia de partículas de hierro en el polvo de cuarzo produce un efecto moteado en la superficie de la pieza después de la cocción, por lo que muchas piezas se estropean. Con el fin de solucionar este problema, Gehlot desarrolló un aparato sencillo y económico que podían producirlo herreros locales y que los artesanos pueden comprar. Este invento elimina el máximo contenido de hierro del polvo de cuarzo. Después de un pequeño refinamiento puede producir incluso mejores resultados. (Ver estudio de caso en la Sección III, 7.4, *Productos Utilitarios de cerámica azul*, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Introducir alternativas y tecnologías apropiadas o mejorar la tecnología para reducir las tareas desgastantes: por ejemplo, el proyecto de ayuda en desastres de NIFT-CARE-FICCI en Kutch (ver la Sección III, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

condujo a la introducción de hornos para los ceramistas que usaban hornos abiertos para la cocción; no es sólo un ahorro de combustible, sino que también reduce el tiempo de cocción considerablemente, por lo que ofrece a los artesanos la posibilidad de cocer todos los días.

Fuentes de materias primas/materiales alternativos: se necesita emplear materiales locales y eliminar o reducir el uso de materiales y procesos peligrosos. El diseñador debería informar a los artesanos sobre los peligros de materiales concretos e introducir tecnología ecológica o tomar medidas preventivas para evitar riesgos. Las artesanías que utilizan materiales como el plomo han provocado problemas de salud a artesanos y compradores. En Afganistán hay alfareros de México que están ayudando a artesanos para producir cerámica sin plomo destinada a mercados internacionales.

Intervención para crear nuevas líneas de productos, proporcionar conocimiento del mercado y establecer nuevos vínculos comerciales

Las contribuciones de mercados y vínculos comerciales a menudo son necesarios donde el producto tiene potencial, allí donde los artesanos necesitan exponerse al mercado y tener contactos. Hay que tener en cuenta el acabado del producto, su empaque, suministro, precio y calidad para las oportunidades de valor agregado. (Ver estudio de caso en las Secciones III y V, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Diseñar nuevas líneas de productos o mejorar los productos existentes, también crea acceso a nuevos mercados. La mayoría de los aportes de estudiantes a corto plazo forma parte de esta categoría. (Ver estudios de caso en la Sección III: 7.1 y 7.3, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Intervención para mejorar la técnica de los artesanos para cubrir estas necesidades

Esto implica intervención para mejorar las técnicas artesanales, para asegurar un mejor acceso y responder a la demanda del mercado. Puede tomar diferentes formas: introducir nuevas técnicas como la fundición deslizada en terracota (ver la intervención en la cerámica de Kutch por parte de NIFT-CARE-FICCI, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.); mejorar la tecnología existente; introducir conceptos de calidad, precisión y terminado; y asegurar la exposición en

diferentes mercados y gamas de productos a los que el artesano puede acceder con sus técnicas actuales o mejorándolas. (Ver estudio de caso en la Sección III; NID y IIM(A) proyecto de Jawaja, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Intervención para una rápida evolución

Al hablar sobre el Proyecto de Bambú–NID, una extensa documentación del noreste de la India y sus tradiciones artesanales llevadas a cabo por la NID (Ahmedabad, India), con la intención de intervenir, Nilam Iyer² cita un ejemplo de la utilidad de la intervención en el diseño en el campo del desarrollo. Hay una falta de concientización, información y exposición. La intervención puede ayudar a crear conciencia entre los artesanos y para darse a conocer, lo que les ayudará a desarrollar su propia artesanía.

Las razones de una intervención pueden ser una combinación de varias de las razones mencionadas y otras. Sin embargo, es importante definir y dar prioridad a las mismas. Es necesario tener una serie tangible de objetivos para determinar el alcance de la intervención y de las estrategias que hay que usar para encontrar soluciones que pueden ser que necesiten llegar de diferentes frentes —materiales, tecnología, comercialización y nuevos productos. Para que una intervención tenga éxito, el trabajo del equipo interdisciplinario es un requisito previo porque las soluciones no se encuentran sólo en manos de los artesanos y diseñadores.

Es también esencial reconocer que un artesano gana con la intervención. Lo que estimula la sostenibilidad es este conocimiento.

- > Medios de vida sostenibles
- > Nuevos mercados
- > Valor agregado para los productos
- > Darse a conocer/publicidad
- > Rehabilitación de la comunidad
- > Igualdad de género
- > Potenciación técnica
- > Confianza y creencia en sí mismo

6.1.2 Seleccionar la artesanía, los artesanos y la zona geográfica

Como parte de su responsabilidad en el desarrollo, el gobierno y las agencias de desarrollo han reconocido la importante contribución del diseño en los esfuerzos encaminados a revitalizar y mantener la artesanía. Como resultado, una gran parte de la financiación e iniciativas del diseño provienen de estas agencias. La mayoría de las iniciativas de diseño involucran a diseñadores profesionales, instituciones y estudiantes de diseño. Entre los muchos temas tratados, a los diseñadores profesionales se les confía la financiación, el desarrollo de los productos y la formación de los artesanos.

Normalmente, un cliente (podría ser el gobierno, una agencia de desarrollo, una ONG, o incluso un grupo de artesanos), hace un encargo a los diseñadores profesionales señalándoles unas directrices concretas. Aunque este funcionario patrocinador puede que tenga un acceso fácil a la comunidad artesana, el diseñador tiene que establecer su propia relación con los artesanos para ganarse su confianza como colega y compañeros de aprendizaje.

El enfoque utilizado o el producto propuesto tiene que estar respaldado con datos, observaciones, percepciones y conclusiones para ayudar a los artesanos, diseñadores y clientes a que tomen las decisiones apropiadas. Por ejemplo, como parte de las operaciones de ayuda en casos de desastres, CARE se puso en contacto con NIFT (Nueva Delhi, India), para desarrollar un paquete completo de medios de vida para los artesanos en las zonas afectadas por el terremoto, utilizando las técnicas y la experiencia artesanal existentes en la comunidad. Así, se identificó una zona geográfica y se convirtió en el centro de la intervención; este es el ‘ENFOQUE DE GRUPO’ según el cual varias artesanías dentro de la zona seleccionada, o una sola artesanía, que cubre una zona geográfica más amplia, se convierte en el centro de la intervención. (Pormenores en la Sección III: NIFTCARE–FICCI Proyecto de ayuda para casos de desastres en Kutch, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

En las situaciones en las que la comunidad artesanal es el centro de atención, el contexto —político, social, económico, cultural, de desarrollo— en que la comunidad y su artesanía están ubicadas, tiene que incorporarse a la estrategia de intervención. El entendimiento de la base antropológica y sociológica de la comunidad y de la región se hace extremadamente crítica. (En Chirala, Andhra Pradesh (India), los estudiantes del NID intervinieron para aliviar la difícil situación de los tejedores pobres y desarrollar una línea de productos que se pudiera comercializar fácilmente.)

Si una artesanía es el centro de atención, se debe hacer un análisis sobre las premisas fundamentales de ésta. ¿Es una artesanía ritual relacionada únicamente con una serie concreta de rituales, ceremonias religiosas y tradiciones? ¿Es una artesanía utilitaria que se puede adaptar a circunstancias y tradiciones cambiantes, incluso si su contenido ritual es eliminado? ¿Es una mezcla de elementos utilitarios y rituales que pueden ser adaptados? ¿El objetivo es documentar y poner a disposición de la comunidad este conocimiento? ¿Qué valores sostienen la tradición y cómo pueden protegerse? Estas son sólo algunas de las preguntas importantes que hay que plantearse.

6.1.3 Definir un alcance realista de la intervención

Las razones para la intervención y los resultados esperados definirán el alcance del ejercicio, las estrategias y papeles adoptados y los compromisos realizados. Estas decisiones se harán basándose en:

- > tiempo
- > dinero
- > recursos
- > experiencia y conocimientos técnicos

La documentación de fuentes existentes de la artesanía y sus practicantes y la zona geográfica de procedencia son una gran referencia. Como alternativas, si no se encuentran referencias, se puede llevar a cabo un estudio de campo previo a la intervención. (Ver capítulo sobre documentación y preparación de trabajo de campo en la Sección VI, 6.2 y 6.3, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

2 Nilam Iyer es un diseñador especializado de NID, Ahmadabad, India.

Una primera visita/reconocimiento es extremadamente útil

Entender el contexto local, el contexto socioeconómico y los cambios de la forma de vida. Por ejemplo, como la costumbre de llevar turbante en Gujarat y Rajasthan en la India iba en descenso, cambiaron los modelos de tejido porque había poca demanda por este arte. Existía una técnica pero sin una necesidad que se correspondiera con la necesidad por el producto, por lo que era importante encontrarle usos alternativos.

Valorar las técnicas, materiales, tecnología, productos, mercados, recursos, tradiciones y, más importante todavía, los cuellos de botella, especialmente si la intervención tiene como objetivo un proyecto de creación de medios de vida. Esto significa relacionar estos factores con la identificación de nuevas oportunidades y comprender el espacio de tiempo del ciclo de desarrollo del producto.

Decidir la estrategia del diseño para relacionar las técnicas seleccionadas con los mercados identificados, con el fin de señalar los mercados para establecer el potencial y planificar la actividad técnica que se puede adelantar. Se necesita determinar la base técnica del artesano y sus potencialidades porque la técnica es la fuerza que posee el artesano. Basándose en ello, se pueden determinar otros insumos —tecnología disponible, información sobre mercados y contexto cultural.

Identificar los cuellos de botella en el funcionamiento de la artesanía como una actividad económica viable; en la competencia con la que se enfrentan los canales comerciales; en la calidad y gama de los productos; en los procesos de la producción.

Factores que puedan determinar el alcance de la intervención deben ser tomados en cuenta, incluyendo la documentación preliminar o reconocimiento.

Estos son:

- > Factores socioculturales: normas sociales, valores, organizaciones sociales, tradiciones, religión, estatus de la de la mujer y acuerdos institucionales.

- > Factores económicos: nivel de ingresos obtenidos requeridos, inflación, infraestructura, distribución de ingresos, organización económica.
- > Factores ambientales: calidad y disponibilidad de materias primas, incluidos tierra, agua y combustible.
- > Factores políticos: poder, temas de igualdad, relaciones, influencia del gobierno, sistema legal, organización de la comunidad.
- > Factores demográficos: migración, esperanza de vida, mortalidad.
- > Servicios: gobierno, educación, atención sanitaria, financiación.
- > Factores legales: derechos de propiedad, franquicia, herencia.
- > Factores geográficos: tierra, suelo, terreno, clima.
- > Factores de infraestructura: agua, transporte, electricidad, comunicaciones.

6.1.4 Selección del formato para la intervención

A nivel institucional, a los estudiantes de diseño se les inicia en el estudio de las artesanías tradicionales a través de los estudios de campo para llevar a cabo la documentación de la realidad sociocultural y económica más amplia posible, a menudo seguido de un curso de desarrollo del diseño interactivo o un proyecto de diseño basado en la artesanía con artesanos practicantes. A menudo, el mismo instituto de diseño se involucra en un proyecto de diseño y entonces docentes y estudiantes trabajan juntos en un proyecto.

Dependiendo de la persona que inicie la intervención y las contribuciones definidas para el proceso de diseño, el formato para la intervención podría tomar varias formas:

- > Cuando el proyecto se realiza por una escuela de diseño, donde toman parte estudiantes y profesorado, durante un período de tiempo concreto, que es necesariamente paralelo al año académico. En este caso, no es necesario que el mismo grupo de estudiantes se relacione con los artesanos. Más bien, la continuidad del apoyo institucional al proyecto y al ejercicio de diseño se mantiene como resultado de que la facultad actúe en tándem con los estudiantes. Las escuelas de diseño, cada vez más, son de la

opinión de que para que la intervención tenga sentido hay que desarrollarlo durante un largo período de tiempo y requiere una interacción regular y por ello, están optando por este tipo de intervención. Por ejemplo, un seminario de cinco días de la *Srishti School of Design* para los ceramistas de Bangalore (India) se está concibiendo como un programa que se repetirá cada tres o cuatro meses. (Ver estudios de caso en la Sección III: 6.1, 6.2 y 6.3. en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

- > La escuela de diseño podría también llevar a cabo el proyecto junto con otros Socios Institucionales, tales como departamentos del gobierno y ONGs que trabajen en el sector y/o en las áreas seleccionadas. Si hay más de una agencia involucrada, entonces los papeles y las expectativas de cada socio individual necesita ser delineada y definida con mucho cuidado. La selección cuidadosa de socios —ONGs locales, organizaciones del pueblo, líderes locales, departamentos del gobierno, etc.— minimiza la duplicación de esfuerzos y permite la creación de una sinergia que desemboca en un impacto de mayor efectividad y productividad. Normalmente, este tipo de proyectos de diseño debería ser parte de una agenda más amplia de desarrollo o medios de vida; en este caso, la intervención en la artesanía es sólo un aspecto del desarrollo socioeconómico general. (Ver estudios de caso en la Sección III, especialmente el Proyecto *Jawaja NID-IIM* y el Proyecto de *Kutch de ayuda en desastres de NIFTCARE-FICCI*, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Las contribuciones del diseño pueden suministrar la(s) persona(s) que trabajen en proyectos emprendidos por departamentos gubernamentales u ONGs en una zona concreta. (Ver estudios de casos en la Sección III y V, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

Las ONGs y otras organizaciones a menudo, tienen a Estudiantes de Diseño que trabajan para ellos. El enfoque de la intervención es normalmente, una mezcla de consideraciones comerciales y una preocupación por mantener los medios de vida de la gente; el enfoque también podría ser la igualdad de género. (Por ejemplo, *Kunjan Singh* que trabaja como consejero de diseño, proporcionó contribuciones especializadas. Ver estudio de

caso UMBVS: Kunjan Singh en la Sección III, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

La ONG UMBVS, contrató a estudiantes internos del NID (Ahmedabad, India), que adaptaron la gama de productos tejidos en algodón. Los diseños pattu se hacían en su origen, en lana, pero esto ocasionaba un problema porque la lana sólo es de venta estacional. Esta intervención dio como resultado ventas durante todo el año, así como ventas en aquellas zonas del país donde no hay invierno.

En el Modelo de Empresa Privada de Diseñador–Empresario, el artesano/a tiene poco que aportar en términos de diseño y sólo utiliza su técnica. Las intervenciones en el diseño de diseñadores profesionales, con el objetivo de crear una línea de productos se centran esencialmente, en cubrir una necesidad u oportunidad de mercado. En este formato, las intervenciones de diseño tienen lugar en el sector privado donde los propietarios de las tiendas o boutiques podrían ser diseñadores o podrían contratar a diseñadores que saldrían y diseñarían una gama de productos que sería vendida al detalle en sus tiendas. Esto crea diferentes productos de precios altos que no tienen necesariamente, un gran mercado. Estas intervenciones son, en su mayoría orientadas por consideraciones de mercado, tanto de los mercados de exportación como de segmento alto.

> A veces, el ARTESANO es el iniciador del ejercicio de diseño. Trabajar con artesanos concretos a nivel individual: estas son intervenciones en el ‘diseño’ y ejercicios de documentación que llevan a cabo estudiantes de escuelas de diseño para cubrir los requisitos académicos que, normalmente, tienen unos programas de alcance restringido.

Por ejemplo, Pankaj Kumar Sahu, un artesano de Orissa (India) especializado en joyería de filigrana, habla sobre una sociedad que los artesanos habían formado llamada Paramparik que contrata a diseñadores para desarrollar nuevos productos. Según Sahu, la sociedad se ha beneficiado de este experimento porque los productos propuestos por el diseñador se basan en las tendencias del mercado urbano, mientras que los artesanos añaden sus propias variaciones una vez que

han aprendido sobre las nuevas tendencias de diseño y demanda del mercado. Su experiencia con la interfaz del diseñador ha sido muy buena. El diseñador presenta todos los antecedentes —dibujos secuenciales de imágenes y gráficos— y los dibujos los transforman las mujeres artesanas: hacen los moldes, la composición y el trabajo refinado de coordinación.

El diseñador también introduce realidades del mercado, relacionando diseño y mercado. En este contexto, las credenciales de los diseñadores se establecen por el hecho de que sus diseños se vendan. En el trabajo de filigrana de Orissa, el diseñador entrega diseños individuales a cada artesano. La responsabilidad del artesano es sacar todo lo que pueda de la interacción. Los socios de Paramparik han aprendido con la experiencia a no competir unos con otros —no hacen los mismos diseños— porque esta rivalidad no es beneficiosa para nadie en concreto. Una vez que el diseño sale al mercado, se convierte en propiedad pública y, después, es adaptado por otros. Esta franqueza de tomar prestado y de aprender unos de otros ayuda a fortalecer la artesanía y el diseño.

6.2 Preparación antes del estudio de campo

6.2.1 Preparación y orientación

Los grupos de estudiantes son informados antes de la interacción concreta. A los estudiantes se les asignan diferentes grupos y comienzan a investigar las artesanías. Se espera que los estudiantes comuniquen a los grupos de artesanos asignados, las necesidades específicas y las expectativas que cada parte tiene de la intervención.

El estudiante diseñador debería:

- > Ser humilde, abierto, respetuoso y deseoso de aprender de los artesanos, y reconocer su conocimiento y sabiduría tradicional.
- > Ser consciente de la razón para realizar la intervención y estar familiarizado con la comunidad y la artesanía con la que trabajará

y conocer los retos socioeconómicos y otros a los que se enfrentará.

- > Estar familiarizado con los temas relevantes relacionados no sólo con la artesanía, sino también temas de otro tipo relacionados con la intervención.
- > Darse cuenta de la importancia de la observación y escrutinio del ritmo de la artesanía.
- > Estar familiarizado con sus propios puntos débiles y fuertes, esperanzas y expectativas y consciente de sus propias inclinaciones, prejuicios y opiniones.
- > Estar preparado a enfrentarse a las incomodidades del ambiente físico del artesano, incluyendo diferentes niveles de higiene, hábitos alimentarios, alojamiento, modos de transporte, etc.
- > Estar abierto y tener sensibilidad para explorar áreas y expresiones de creatividad nuevas y desconocidas.

6.2.2 Comprender la artesanía, su contexto y su ambiente

El diseñador también debería entender las tradiciones ambientales, sociales y culturales y las costumbres de la comunidad artesanal:

- > Infraestructura existente: agua, transporte y facilidades de comunicación.
- > Conocimiento del terreno geográfico, clima y estaciones (cosechas).
- > Conocimiento de los festivales, rituales, costumbres y prácticas de la comunidad del artesano.
- > Concientización de la estructura social local: castas, jerarquías, estructuras de poder.

6.2.3 Comprender el proceso existente de la artesanía: materiales, procesos, tecnologías y prácticas

Materias primas utilizadas: la extracción de piedra, por ejemplo, se está dificultando y, por ello, es importante tener en cuenta el tamaño de los productos propuestos. De la misma manera,

la lantana se consigue en grandes volúmenes, a bajo costo y se puede utilizar convenientemente, mientras que hay escasez de agua en todos los sitios. Esta orientación se apoya con presentaciones visuales y verbales y con debates intensos.

Prácticas: hablando de su trabajo en Etticopaka, un pueblo Andhra Pradesh (India), donde reside un grupo de artesanos que ha estado produciendo durante años productos lacados en madera, un diseñador dijo que fue al lugar sin ninguna idea preconcebida y que fue mejor así. Los artesanos sólo utilizan ramas, por lo que el diámetro de sus productos está limitado a 10–12 centímetros; en caso de haber desarrollado los conceptos antes de su llegada, pronto habría descubierto que eran poco viables.

Margen de tiempo: la información sobre los antecedentes y la investigación deberían incluir ciclos de productos y productividad: la duración de un ciclo, tiempo de elaboración de un producto, y estudios de tiempo y funcionamiento. Un diseñador que no está familiarizado con las condiciones locales puede llegar en una época en que los artesanos están demasiado ocupados para la interacción o están ocupados con alguna otra actividad estacional que complementa sus ingresos.

Técnicas, especialidades y contribuciones tecnológicas: las limitaciones de la producción a mano hay que definirla y protegerla. Es importante entender que cada arte tiene unos procesos bien establecidos que se han desarrollado durante generaciones; se fomenta la reutilización de materiales y se minimizan los residuos. Por ejemplo, en Shantiniketan (West Bengal, India), los saris descoloridos se llevan al impresor de bloques para que los vuelva a imprimir, lo que da como resultado un nuevo diseño creado con impresiones nuevas. (A menudo, cuando la impresión no tiene nivel, el artesano simplemente vuelve a imprimir encima). En otros sitios, con los saris hacen colchas *kantha*, bordadas con hilos que sacan de los bordes de los saris. Jolly Rohtagi³ citó el ejemplo de los *parandis* (borlas de pelo) de un seminario de Jammu (India) donde existe la tradición de tejer *parandhi*. Los diseñadores que

trabajaban con las mujeres sugirieron alargar las borlas al final. Se desperdiciaba mucho hilo; esto molestó a las artesanas que dijeron que no podían permitirse trabajar así. Otro ejemplo de prácticas establecidas que no aceptan desperdiciar es el caso de la artesanía de tornillos de pino en que utilizan los desechos finos que se cortan como cuerdas para coser los lados de las esteras.

Identificar los cuellos de botella: comprender las limitaciones de la producción a mano, en comparación con la producción a máquina. Estas limitaciones se tienen que definir y mejorar. También es necesario identificar otros cuellos de botella —en áreas de materiales, procesos, infraestructura, herramientas y técnicas.

6.2.4 Comprender al artesano

Es importante comprender la cultura del trabajo del artesano. Por ejemplo, un artesano de madera quemada de Nueva Delhi (India), hizo constar que se sentía como un prisionero porque los representantes del comprador estuvieron con él todo el día. Debido a que el artesano expresa su vida cultural a través de su arte, es imperativo comprender el sistema de valores de una persona concreta o comunidad. Un alfarero tuvo que salir de repente, cuando estaba realizando una misión, porque el marido de su hermana se puso enfermo; los lazos familiares son muy importantes para los artesanos pero los diseñadores tienden a considerar este comportamiento o conducta ‘poco profesional’.

El ritmo de las necesidades cotidianas del artesano tienen que respetarse: los artesanos pueden ser que no cumplan necesariamente la jornada laboral como la define la cultura corporativa; en lugar de un uso lineal del tiempo, se dedican a una serie de labores, trabajando en diferentes etapas y niveles del desarrollo del producto, llevando a cabo tareas que pueden parecer desconectadas para el observador del exterior. Los diseñadores necesitan observar, asociar y estudiar estos cabos dispares de actividad con el fin de establecer una asociación eficaz con los artesanos.

¿Cómo afectará el tiempo utilizado en la interacción con un diseñador en los medios de vida del artesano? ¿Se puede recompensar a los artesanos por la pérdida de su tiempo?

6.2.5 Comprender los mercados

Allí donde los diseñadores esperen vender, deberían llevarse a cabo estudios de mercado. El proceso es lento, la mayoría de los clientes no comprarán necesariamente lo que el diseñador piensa deberían comprar, por lo que la ‘concesión’ entre dar al mercado lo que aceptará y lo que el diseñador cree que le mercado aceptará, tiene que evolucionar con el tiempo, asegurando así, ingresos estables para los artesanos. Averiguar lo que los clientes quieren es el primer paso en esta dirección.

El diseñador tiene que entender la relación simbiótica entre artesano y cliente. Esta relación está cambiando con la emergencia de mercados nuevos y distantes, la competencia en aumento de sustitutos más nuevos y más baratos, como por ejemplo, la sustitución de cacharros tradicionales de arcilla por los omnipresentes de plástico.

Conocimiento de los *haats* (mercados locales) y de la red de comercialización local, tanto de dinero como de intercambio o mercados de trueque.

6.3 Documentación de la artesanía: unas directrices

Las etapas principales de una investigación/documentación son:

- > Antes: estudio y documentación preliminar
- > Durante: trabajo cotidiano de campo.
- > Después: ordenar y clasificar los datos.

Durante el desarrollo de documentación, los estudiantes tienen la sensación de que se está incomodando a la comunidad. Sin embargo,

3 Jolly Rohtagi es una activista artesana que vive en Nueva Delhi, India.

esto no tiene que ser necesariamente así. Hema, una diseñadora del NID, narra su experiencia con estudiantes visitantes a Pattamdai (Tamil Nadu, India), donde ella estaba trabajando con los tejedores de alfombrillas. Ella solía tener un tremendo sentido de obligación hacia los artesanos durante su época de estudiante y les estaba muy agradecida por pasar tiempo ayudándola en su proyecto. Sin embargo, esto sólo fue hasta que vio a los artesanos entusiasmarse; no podían creer que hubiera jóvenes que vinieran realmente a estudiarlos a ellos. Se conmovieron cuando se les explicó que los estudiantes tenían interés por ellos, por su artesanía y sus vidas y que se habían gastado su dinero para estar con ellos. A los artesanos no les importaba responder a las preguntas; los procesos están bien ensayados y establecidos y podían hablar libremente a los estudiantes y pasar tiempo con ellos mientras trabajaban.

Los métodos analíticos de recogida de información sobre artesanías, artesanos, técnicas y objetos varían según el propósito de los datos requeridos. Este procedimiento de documentación es interdisciplinario e implica aspectos de historia, sociología, diseño y tecnología, entre otros. La información puede grabarse y conservarse en documentos escritos, fotografías (especialmente de técnicas, procesos y herramientas), audiovisuales, grabación de entrevistas y muestras (de productos y materiales). Los datos recogidos son tanto cualitativos como cuantitativos.

6.3.1 Investigación preliminar y documentación

Información de fuentes existentes

Antes de comenzar hay que tener en cuenta que una cierta cantidad de datos existe ya. Los mismos deberían ser reunidos, examinados y clasificados.

- Las categorías bajo las que se puede buscar información existente incluyen: educación y cultura (escuelas de arte, formación, museos); economía y planificación estadísticas, (presupuestos, proyectos importantes); turismo (centros de artesanía, museos de artesanía donde existan y pueblos, emplazamientos); comercio e industria (las artesanías se encuentran a menudo bajo este epígrafe de estadísticas y

comercio exterior); investigación (cualitativa, etnocultural e información sociocultural, localización de técnicas). Debería recordarse que los datos cotejados deberían comprobarse, en la medida de lo posible, sobre el terreno.

- Las ONGs de algunos estados, al enfrentarse con la erosión de los elementos más frágiles de su patrimonio, han creado ya procesos de recolección de datos. Los mismos deberían de continuarse, fomentarse y utilizarse.
- Los museos y sus colecciones en depósito son bancos de datos fidedignos, especialmente los museos etnográficos y aquellos relacionados con tradiciones folklóricas.
- Libros, catálogos, revistas, ensayos, y estudios pueden encontrarse en bibliotecas, universidades, centros culturales y centros nacionales e internacionales de investigación; los informes, información, proyectos e inventarios realizados a petición, también están disponibles en los archivos de Ministerios de Cultura, Planificación, Turismo, Desarrollo Rural y organizaciones internacionales.
- Las fotos encontradas en ilustraciones de libros y revistas, así como en películas son útiles para visualizar artículos. Ayudan a saber lo que se puede esperar sobre el terreno y se pueden utilizar como punto de referencia.

Conocer el terreno

Es vital comenzar con toda la información posible sobre el ambiente geográfico y étnico con el que se va a tratar. Conocer la vegetación, suelo, clima, relieve y cursos de agua, proporciona de antemano una riqueza de información sobre los materiales vegetales, animales y minerales que se encuentran allí y que pueden utilizar los trabajadores artesanos, así como conocer tipos de vida y hábitos. Los agrupamientos étnicos determinan a menudo afinidades, inclinaciones y tabúes que es aconsejable conocer para observar las formas aceptables de conocimiento y, así, facilitar una buena recepción y diálogo.

Formalidades

Autorizaciones: autorización para viajar, para fotografiar yacimientos, monumentos, museos, cartas de introducción y recomendaciones dirigidas a funcionarios o copias de cartas que ya se les hayan enviado, pueden ayudar a asegurar una buena recepción y alojamiento, contactos y facilidades de trabajo.

6.4 Intervenciones en el diseño

La habilidad de anticipar y visualizar toda la complejidad de los temas que pueden afectar al diseño es la preocupación más crítica de la ordenación, análisis y sintetización del proceso de desarrollo de la idea y del concepto.

El beneficio de la interacción debe estar claro para el artesano desde el principio, bien como beneficio monetario, bien como intercambio mutuo conocimiento o de comercialización de un producto y desarrollo de un diseño que conduzca a futuros pedidos. A cambio del tiempo y conocimiento de los artesanos, los estudiantes de diseño necesitan clarificar que ofrecerán una dimensión urbana; valor agregado (no sólo en diseño, sino también en técnicas que ayuden al artesano en los campos de costos, acabados, nuevo desarrollo técnico, fuentes de materia prima, etc.); ayuda para fortalecer el proceso del diseño.

6.4.1 Comprender el contexto e integrarlo en el formato de la intervención planeada

El 'entorno' es el contexto del diseño. La actividad del diseño de los países no puede entenderse sin el contexto del entorno en el que se opera. Un entorno humano complejo incluye varios entornos pequeños. Los entornos humanos son producto de funciones y necesidades. Comprender el contexto en el que el tema de la intervención —artesanía, comunidad o zona— está integrado es necesario para todas las intervenciones. Con relación a la artesanía y diseño, el 'entorno' incluye realidades económicas, sociales, culturales y políticas, en forma macro y micro (región específica, artesanía específica, comunidad específica, etc.). Los contextos tienen que integrarse y comprenderse; la cultura es la que une una artesanía al artesano. Si se separa, como en el caso del diseño externo, los lazos entre el artesano y su artesanía se rompen.

Para que sea aplicable, el diseñador tiene que respetar la cultura de trabajo y las tradiciones

del artesano y de la comunidad artesanal. Todas las intervenciones, incluso aquellas de alcance limitado, deberían involucrar al artesano de una manera u otra. Para que sea aplicable, los objetivos del diseñador deberían ser:

- > Encaminarse hacia el ahorro de capital;
- > Generar empleo;
- > Usar el conocimiento y equipos científicos y tecnológicos apropiados;
- > Usar materiales locales para sacar la máxima ventaja;
- > Usar la pericia local, tal como la destreza manual y la habilidad de adaptarse y ser flexibles para tener las máximas ventajas;
- > Adaptarse a las condiciones relevantes, tales como calor y polvo excesivo, lluvia fuerte, malas carreteras, mala manipulación/manejo;
- > Beneficiarse de la riqueza de las tradiciones. Las tradiciones son tanto un beneficio como una carga para el diseñador. En las condiciones en que la modernidad y la tradición coexisten, es un reto para el diseñador explorar el pasado creativamente y adaptarlo al presente y al futuro.

Es importante entender los contextos locales; la falta de comprensión conduce a menudo a soluciones que no tienen aplicación. Mirjam Southwell⁴ cita el ejemplo de una intervención en África en la que ella era la diseñadora. Era un proyecto de medios de vida para mujeres basado en el modelo occidental en el que las mujeres hacen los bordados. Sin embargo, en este caso, eran realmente los hombres los que hacían los bordados y querían saber por qué se les dejaba fuera de todo el proyecto y por qué las intervenciones se centraban en mujeres.

6.4.2 Comprender el material y el proceso

Es necesario que los diseñadores obtengan al menos una familiaridad básica con los materiales y procesos y algunas destrezas técnicas.

El diseñador también puede hacer un estudio de tiempo–y–movimiento. Haku⁵, en el proceso de estudiar las técnicas de cerámica, contó el número de veces por minuto que el alfarero golpea el cacharro para completar un proceso. Suresh Mittal, un artesano especialista de Agra (India), habla sobre diseñadores, la mayoría de los cuales ‘trabajaban con lápiz y papel y mostraban fotos’. ‘Sólo uno o dos hacían los productos ellos mismos, como una señora que bordaba. Los artesanos estaban encantados con esto’, dijo.

Uno de los mayores obstáculos que se observan entre diseñador y artesano es el de la lengua y comunicación. La yuxtaposición de diseñadores y estudiantes de diseño educados en la urbe y de lengua inglesa y de artesanos ‘aldeanos’ que hablan su propia lengua ha supuesto proporciones mayores de lo que son en realidad. Sin embargo, para las relaciones interactivas que se proponen, la comunicación es esencial. El diseñador necesita asegurarse de que él/ella establece métodos de comunicación y diálogo; no importa si utilizan métodos no ortodoxos. Parte del sumario del diseñador consiste en crear un entendimiento con el artesano en el que el diseñador pueda ‘intuir’ aquello que el artesano, probablemente, no puede articular con demasiada claridad.

6.4.3 Establecimiento de la comunicación

No debería haber proyección de un paradigma superior–inferior basado en la división de la lengua. El artesano puede que no sea ‘alfabeto’ en el sentido formal del término, pero está lejos de ser ignorante.

Crear relaciones de igualdad, para ganarse la entrada.

- > Explicar y establecer la razón de estar allí. Intentar que la presencia sea lo más discreta posible.
- > Comprender el contexto cultural, social, religioso y ritualista; estudio de la zona (la documentación de campo anterior es extremadamente importante).

- > Crear relaciones de igualdad con los líderes de la comunidad, incluidos los jefes del pueblo, profesores, etc.
- > Crear relaciones de igualdad con los artesanos para asegurarse el proceso participativo; establecer un formato de ‘dar y tomar’ de aprendizaje mutuo.
- > Crear relaciones de igualdad con ONG: elaborar papeles y estrategias para la sostenibilidad.

6.4.4 Humanizar la interacción y respetar al artesano

El objeto es importante, pero nada hay más importante que las personas —las que los hacen, usan, se relacionan con ellos, los compran, los coleccionan y los destruyen. Los objetos se humanizan por los usos que las personas hacen de ellos. Su valor y significado radica en su uso y su contexto.

Sensibilidad: como estudiante/diseñador que trabaja dentro del entorno del artesano —bien con el propósito de documentación o diseño— la concientización tiene que ir acompañada con la sensibilidad sobre el lado humano del proceso de asociación. Esto es necesario; también es una experiencia de aprendizaje muy enriquecedora para las dos partes.

No alienar al artesano: la actitud del estudiante de diseño debe ser tal que el artesano no se sienta alienado. La actitud un cierto alcance que va desde la forma de vestir al lenguaje; se refiere a todas las acciones durante el desarrollo de la interacción.

Intuición: hacer entrevistas y comprender como hacer las preguntas correctas no es una cuestión de metodología y de llenar cuestionarios. Se necesita intuición para juzgar el momento adecuado, el permiso apropiado para fotografiar y preguntar a otros miembros de la casa, permitiendo al artesano que elija la hora, el lugar y el día conveniente para la entrevista, etc.

4 La Dra. Mirjam Southwell es consejera de artesanía y desarrollo. Ha trabajado en muchos lugares de Asia y África y ha escrito muchos artículos sobre artesanía.

5 Haku Shah es un artista erudito; es una autoridad en tradiciones folklóricas y tribales de arte de la India.

6.4.5 Tratar al artesano como un socio creativo, no como un trabajador cualificado

Cada vez se cree más que todas estas contribuciones externas pueden convertir al artesano en estéril e incluso destruir más sus capacidades. Hay dos formas de intervenir: a largo plazo, para prepararle a diseñar; y a corto plazo, para proporcionarle diseños y productos. El enfoque del diseño debería ser de colaboración, en lugar de vertical es decir, donde el artesano sea considerado como un socio igual en todo el proceso. Lo ideal sería que fuera el artesano el que decidiera el informe del diseño.

El estudiante y el artesano son 'fuentes de recursos' iguales, con la responsabilidad mutua de trabajar juntos hacia un resultado específico. Es muy importante establecer la igualdad de competencia. Así pues, los diseñadores deberían buscar establecer un diálogo y un flujo de información en dos direcciones.

Reconocer y utilizar la creatividad de los artesanos: los diseñadores no deberían tratar a los artesanos como equivalentes de trabajadores cualificados; el artesano es un socio creativo en el 'proceso de diseño' —y como tal debería ser tratado— para crear nuevos productos y líneas de productos. El diseñador debería proporcionar ideas y estímulos, creando el ambiente adecuado para que surjan diseños de productos creativos e innovadores de los artesanos. Después de todo, los artesanos han sido diseñadores durante generaciones y son los que mejor conocen sus propias tradiciones.

La ventaja que el artesano y la artesana poseen es su técnica, experiencia y conocimiento de la artesanía. Puede ser peligroso para la artesanía que un 'diseñador' simplemente entregue una serie de 'diseños' nuevos o modificados a los artesanos y que les diga cómo ejecutar los diseños, tratándoles, en realidad, como a trabajadores cualificados. Cada vez más, las contribuciones del diseño convierten a los artesanos en productores estériles. Los diseñadores deberían proporcionarles información sobre los nuevos mercados que proponen y, después, permitir que los artesanos innoven y creen. Ellos ya cuentan con aptitudes de diseño. Lo único que no tienen es el comprador.

No conocen el rostro del comprador ni tampoco cuentan con la actitud de cuestionar que poseen los diseñadores'. Las instrucciones que se dan al diseñador son comunicar las necesidades que se observen de los mercados desconocidos y no familiares para los artesanos.

Explicar la base de una contribución del diseño para permitir a los artesanos integrarlo en su sensibilidad diseñadora. Parte de la obligación del diseñador es hacer que los artesanos entiendan la función y la forma del producto que se desea. Una vez que los artesanos entienden la función y la forma del producto final, su participación es más creativa y a más largo plazo. El diseñador y el trabajador del desarrollo deben tener constantemente en mente que sus objetivos y su mayor logro es dejar de ser indispensables.

6.4.6 Crear técnicas y capacidades

El enfoque de una intervención ha sido a menudo desarrollar diversas capacidades que iniciarán una respuesta proactiva de los grupos de artesanos para comprender y apreciar los matices de los parámetros del mercado contemporáneo y aplicar este conocimiento para asegurarse la competitividad de su producto con una mejor comprensión del valor. Sin embargo, el propósito más importante de la interacción es conseguir mejores capacidades y comprensión, más intuición y posibilidades, en lugar de hacer simplemente más productos. Casi todos los artesanos que han participado en seminarios de interacción del diseño han continuado refinando, añadiendo y construyendo con las nuevas percepciones adquiridas incluso más allá de los seminarios.

El factor clave de un impacto más profundo es habilitar a los artesanos y, así, aumentar el valor de sus productos ofreciendo y reduciendo su sentimiento de alienación. Este formato de desarrollo se consigue adoptando un enfoque centrado más en el artesano y no meramente a través de un enfoque de desarrollo de los productos.

Lo que los artesanos necesitan es entender los requisitos de los mercados urbanos y distantes y la habilidad de cubrir estos retos. Para diseñar productos independientemente, los artesanos necesitan:

- > Comprender el significado de motivos, símbolos, colores y tradiciones actuales y antiguas y utilizarlas como punto de partida.
- > Comprender el significado de función, forma, color y símbolos.
- > Aprender a apreciar los diferentes estilos estéticos.
- > Darse a conocer en muchos mundos a través de fotografías, diapositivas, televisión y otros medios.
- > Comprender la razón fundamental y la teoría de los artículos desarrollados y las directrices trazadas.
- > Darse cuenta de la importancia de la coherencia, incluida la precisión en dimensiones y medias. Esto implica tener una habilidad básica para usar las herramientas de medición en forma eficiente.
- > Darse cuenta de la importancia de los cronogramas previstos y del embalaje.
- > Apreciar la importancia de la estandarización y del control de calidad en terminados y embalajes.
- > Adoptar tecnologías más modernas y eficientes, de bajo costo, como los hornos.
- > Aumentar y crear capacidades y aptitudes para alejarse, si es necesario, de los modelos familiares de producción hacia modelos de producción más amplios.

6.4.7 Reconocer la importancia del espacio y de los espacios

Mientras que es importante dar a conocer a los estudiantes de diseño las realidades de fondo relacionadas con los artesanos y su entorno amplio de trabajo, es también igualmente significativo orientar a los artesanos hacia los entornos de los diseñadores así como de sus consumidores reales.

Proporciones: el número de estudiantes de diseño que estén relacionándose con un solo artesano no debería ser más de dos o tres, puesto que un número mayor podría poner presión en el artesano.

Flexibilidad y margen de tiempo: normalmente, la artesanía se practica en marcos flexibles. Los artesanos siguen métodos y procesos de trabajo

que no están estandarizados, sino integrados en su vida y comunidad. Es una forma de vida. No necesitan aprender nada sobre flexibilidad. La viven. Los artesanos son libres de desarrollar su disciplina de trabajo según la hora que les convenga. Es una ironía que esta fortaleza se perciba como una debilidad y que se les diga que se ‘estandaricen’, ‘modernicen’ y ‘cambien’.

La flexibilidad hay que utilizarla de tal forma que sea un valor, acompañada de un programa y de un compromiso. La flexibilidad no puede ir en detrimento de la falta de confiabilidad.

Ubicación para la interacción: ¿trae al artesano a su espacio o va usted al suyo? Hay diferentes puntos de vista sobre los enfoques posibles

En el entorno de los artesanos: Teniendo en cuenta que las personas reaccionan en los espacios, es importante que el/la artesano (a) se encuentre en su propio espacio. Así pues, el diseñador que esté trabajando con los artesanos debería vivir y trabajar en la comunidad productora. El trabajo de diseño debería hacerse dentro del espacio de trabajo del productor y el diseñador tiene que ser perfectamente consciente de los parámetros que influyen la producción del artesano y a su vez, estar influenciado por ellos. Si el estudiante está en el espacio de los artesanos, debería mezclarse con los artesanos para que lo acepten —sentarse a la mesa con ellos y estar con ellos— romper el hielo y aceptar su forma de vida.

En el entorno de la institución/urbano del estudiante de diseño: otros sugieren una estructura en la que se lleva a los artesanos a las escuelas de diseño en lugar de enviar los estudiantes a los artesanos. Asumen que los artesanos les entorpecen sus tareas rutinarias y, por ello, pueden dedicar el tiempo de la familia y amigos a la oportunidad de responder con mente abierta en un entorno nuevo y estimulante. Otro factor es que el costo es menor y también se resuelven los problemas de crear comodidades a los estudiantes, en concreto los temas de alojamiento y sanidad en las zonas rurales. Este marco hace posible que los artesanos se introduzcan en los mercados urbanos y que otros artesanos produzcan para estos mercados. Puede ser importante orientar a los artesanos a entornos de los diseñadores así como también de los consumidores reales. La familiarización del artesano con el lugar del

mercado, competencia, entorno de venta a por menor, unidades de producción similares y prácticas de establecimiento de negocios urbanos es otra dimensión para crear diálogo sobre nuevas posibilidades con el estudiante de diseño. Estas experiencias también ofrecen una serie de aspiraciones que el artesano puede esforzarse por conseguir a nivel de mercados, posibilidades del producto y prácticas empresariales.

6.4.8 Necesidad del seguimiento sostenido

Si el tema es el desarrollo de la capacidad del artista para reestructurar genuinamente su capacidad en forma de competitividad y productos comercializables, entonces, los seguimientos son críticos. Los programas de formación y los seminarios que pretenden tal formación pueden ser demasiado cortos para crear un nuevo nivel de comprensión. Si los programas de diseño profesional, con los mejores estudiantes, de más talento y mejor seleccionados, requieren de tres a cuatro años de educación de tiempo completo, es difícil visualizar cambios significativos con pequeñas ráfagas de formación a artesanos, que a menudo, están separados del contexto del mercado donde necesitan entrar. Se necesitan iniciativas de seguimiento a largo plazo para consolidar y sostener las influencias positivas generadas.

Los proyectos a menudo tienen un final abrupto porque los fondos no son suficientes. Los proyectos están ligados a un tiempo, lo que significa que a veces, el trabajo no se termina en el tiempo que se estipuló en el programa. Estos temas necesitan tratarse cuando se organiza el formato y el marco de la interacción.

El tiempo que se requiere hay que dividirlo idealmente, en dos fases. La primera fase necesita ser intensiva y llevará más tiempo y la segunda fase, podría ser un viaje más corto con un seguimiento y una repetición. Todos los programas deberían, no obstante, regirse por un entendimiento claro de los objetivos y procesos esenciales para el éxito.

6.5 Preocupación por los productos

En realidad, las artesanías y grupos de artesanía que no marchan bien son las que piden intervención o ayuda del exterior. Trabajando dentro de esta realidad, cualquier producto que se desarrolle como resultado de una intervención tiene que asegurar una comercialización que sostenga la artesanía y a los artesanos. Simultáneamente, es importante que los productos tengan contenido y significado para los artesanos y que encajen en el contexto local.

6.5.1 Es necesario establecer conexiones y significados en el desarrollo de productos

Conexiones y significados: Estos se refieren a tratar con otras personas y en la forma en que las acciones individuales afectan al mundo natural. En el campo del diseño y manufactura de productos, la implicación de las decisiones individuales está a menudo, separada de los que hacen el diseño. Sin embargo, indirectamente, estas decisiones se congregan en un grupo de procesos, que frecuentemente son explotados o que pueden afectar desfavorablemente a la gente y que pueden tener consecuencias negativas para el entorno.

Los enfoques y sistemas actuales son en gran medida, disociados o separados, tanto de la gente como de los procesos naturales. A menudo hay una comprensión limitada del producto con relación a sus materiales, cómo se hizo, cómo funciona o cómo puede repararse. La estética de los productos contemporáneos es un resultado y reflejo de este sentido de disociación.

Con el fin de comenzar a crear productos sostenibles y con significado, es imperativo comenzar a desarrollar, o quizás sacar, un sentido de la conexión. Esta conexión —en el proceso de diseño, en la manera de producción y en la naturaleza de los objetos materiales— significaría que los productos no sólo cumplirán una función útil, sino que también personificarán valores humanos y nos permitirán comprenderlos, unirnos a ellos y experimentar una cohesión y afinidad empática

con ellos, como fruto del esfuerzo humano y como objetos materiales.

Este sentido de la conexión es necesario que ocurra en todas las etapas del ciclo de vida de un producto —durante la etapa del diseño, durante el proceso de fabricación, durante el período de uso e incluso, durante el proceso final de uso. Con el fin de facilitar esto, el papel del diseñador es crucial. Incumbe a los diseñadores comenzar a tratar y a explorar esta conexión en su trabajo, no diseñando productos que piensen que conectarán con los usuarios (esta será una etapa ‘eliminada’ del proceso de la creación y por ello, sería otra forma de desconexión).

La conexión tiene que ocurrir en el proceso del diseñador, en la forma de diseñar lo que él diseña. Si los diseñadores aprenden a trabajar de este modo y si se esfuerzan continuamente por practicar su destreza de esta forma, entonces los productos comenzarán a ‘conectar’ con los usuarios. Esta conexión no es un objetivo directo según el resultado del diseño; es el resultado de una forma de pensar, concebir, diseñar, hacer y usar los objetos materiales.

6.5.2 Orientar al artesano

Explicar la función del uso de un nuevo producto —uso del consumidor y mantenimiento— para ayudar a relacionar a los artesanos con él. Entonces, pueden visualizar el uso del producto. Los alfareros de Bangalore, durante un proyecto de desarrollo del diseño de la *Srishti School of Art and Design*, se quedaron con una familia un día para ver el tipo de vida urbano y el uso de los productos en su entorno más inmediato.

Existe la tendencia de poner límite a las actividades de los artesanos basándose en la percepción de su destreza y su expresión a través de la manifestación de sus productos tradicionales. Esto a menudo reduce el potencial y la capacidad de los artesanos de pensar y responder de manera diferente a las oportunidades y entornos nuevos. Los artesanos tienen tanto interés como los diseñadores en incorporar nuevas experiencias y percepciones a su trabajo. Por ejemplo, los pintores de Orissa, tradicionalmente hacían tapices de colgar con pájaros y animales pintados, tienen la misma

facilidad para interpretar con gran precisión, productos urbanos, tales como cámaras, ordenadores, hamburgueserías MacDonalD y coches. Este fue uno de los resultados recientes del proceso de colaboración entre los estudiantes de diseño de accesorios del NIFT, Nueva Delhi, y los artesanos. Si bien los estudiantes fueron los catalizadores para iniciar esta nueva aplicación de técnicas en una gama de artículos de regalo producidos para la cadena de tiendas de alimentos o corporaciones multinacionales, los artesanos fueron los que, principalmente, crearon estos impresionantes objetos en miniatura. De la misma manera, la experiencia de los estudiantes en el desarrollo de calzado, en colaboración con los fabricantes de los tradicionales mojaris de Rajasthan, demuestra que útiles y creativos pueden ser estos equipos de trabajo. (Ver Sección III: Estudio del caso mojaris, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

6.5.3 Desarrollar un producto con “USP” (Unique Selling Proposition—proposición única de venta)

El producto final debería reflejar la identidad del lugar de origen, su propia posición y su propia USP. El trabajo del artesano siempre ha tenido una identidad local distintiva, puesto que los materiales y las herramientas utilizadas y las técnicas empleadas son indígenas. Las intervenciones en el diseño tienen que hacerse teniendo en cuenta el USP de la artesanía, así como la identidad y antecedentes de la comunidad de artesanos implicada. Es necesario evitar que las artesanías se copien entre sí porque esto conduce a situaciones en que todos son perdedores.

Es muy importante mantener cada intervención separada, única y apropiada a los aspectos peculiares de la artesanía. Por ejemplo, una característica especial del bordado *phulkari* de Punjab es el uso de dos o tres tonalidades de amarillo. Así pues, las intervenciones iniciales deberían basarse en esta tradición puesto que esta es una de las características primordiales de la artesanía. La intervención o estrategia, naturalmente, no puede permanecer estática y tampoco necesita que sea así. En el caso de UMVS, el diseñador tomó la esencia de los colores y dibujos

que eran característicos de los *pattus* tradicionales y los usaron para los productos modernos de hoy en día; el diseñador también introdujo en el tejido hilo de algodón. La intervención fue un gran éxito. En un país con tantas telas tejidas, esta nueva apariencia era completamente distinta. Ahora, después de más de una década, los artesanos están reinventando productos basados en las modas del mercado. La posición inicial fue creada utilizando la firma distintiva del entretejido pattu que continúa hasta hoy.

6.5.4 Tradición y adaptación

Es importante adaptar los elementos de diseño de las nuevas artesanías sin destruir el elemento cultural que existe detrás de la tradición. El proceso de adaptación debería llevarse a cabo durante un largo período.

Comprender las paletas de color existentes, es decir ‘tradicionales’ y por qué estas se utilizan antes de introducir colores nuevos.

La intervención en el diseño también está relacionada con encontrar los usos contemporáneos del conocimiento y técnicas tradicionales. El diseño de refugios de autobús con tejas de terracota de Kerala utiliza conocimientos y técnicas tradicionales, en el contexto presente y por ello, también ayuda al sostenimiento de artesanías y medios de vida.

Comprender los dibujos y diseños existentes, es decir ‘tradicionales’ y las bases que los sustentan antes de introducir nuevos dibujos y diseños.

Intentar, cuando sea posible, crear nuevos diseños usando variaciones o adaptaciones de los diseños básicos existentes.

6.5.5 Tratar con materiales y procesos

Usar materias primas ecológicas que estén disponibles localmente o sean accesibles fácilmente porque esto hace que una artesanía sea más sostenible. También, sustituir las materias primas no disponibles por materias de las que se disponga fácilmente. Esto hay que tenerlo

en cuenta al hacer contribuciones de diseño; no tiene mucho sentido que un estudiante de diseño añada cuentas de distintos materiales, para embellecer un producto si el artesano no puede acceder a las cuentas fácilmente y a precios bajos; la contribución en este caso no es sostenible.

Eliminar las materias primas peligrosas. El diseñador también tiene que compartir la información sobre si una materia prima es peligrosa y de serlo, introducir tecnología o tomar medidas preventivas para resolver el problema. Por ejemplo, una intervención de diseño crítica en textiles ha sido la responsable de la prohibición de los tintes azos que son dañinos para la salud, con la petición de que los diseñadores y los tecnólogos piensen en tintes alternativos.

Explorar el potencial de usar materias mezcladas 'viabiles'. Los artesanos no tienen que estar limitados a usar un material en concreto. Nuestro fracaso es que hemos clasificado las artesanías y los artesanos de acuerdo con los materiales: trabajador del metal, trabajador del cuero, etc. Se deberían usar materiales mezclados si pueden hacer que el producto esté en la corriente principal. Por ejemplo, algunas de las secciones de una silla de ratán se pueden hacer de aluminio para mejorar la comercialización. Todavía hay poca infraestructura para conseguir este prototipo de 'material mezclado'.

6.5.6 Especializaciones, procesos y técnica y tecnología

Reducir el trabajo penoso. Introducir técnicas adecuadas o mecanismos para aumentar la destreza y la tecnología base. Poner a disposición de los artesanos, técnicas y tecnologías apropiadas. Asegurar que en la gama de productos que se está desarrollando, haya lugar para las aptitudes y los niveles de especialización de todos los beneficiarios potenciales, en lugar de sólo para aquellos que tienen una destreza más alta. Algunos artesanos pueden trabajar desde un boceto, otros prefieren tener juegos completos de dibujos de los componentes y a otros hay que hablarles sobre cada etapa para hacer todos los componentes de un producto.

Proporcionar contribuciones tecnológicas y formación acerca de variaciones en técnicas existentes para proporcionar nuevos acabados, aspecto y mejorar la calidad.

Tomar medidas para enfrentar y eliminar los procesos peligrosos.

6.5.7 Sostenibilidad

Las contribuciones en el diseño no se pueden separar de los temas de medios de vida. Por ejemplo, a las mujeres que hacían *kurtas*/ vestidos con un bordado mínimo para una ONG de Jaisalmer, les pagaban un precio muy bajo por cada pieza bordada. La cuestión que surgió fue: ¿Se deberían hacer las *kurtas* con un bordado tan mínimo? ¿Ganan las mujeres suficiente para su sustento?

El enfoque del diseño debería ser tal que el producto no sólo sea estéticamente atractivo, sino que la cantidad (y la naturaleza) del trabajo sea también suficiente para asegurar unos ingresos adecuados al artesano. El diseñador debería ser prudente a la hora de desarrollar un producto, buscando primero un mercado para este, por el tema de sustento que conlleva. El artesano tiene que ganarse adecuadamente la vida para que la intervención sea sostenible.

6.5.8 Comercialización, semántica y calidad de los productos

El diseñador debería tener relaciones con un mercado o con un sistema al detalle porque, de no ser así, él o ella no se sentirá responsable de sus acciones y decisiones. Bhol Nath, un tejedor de alfombras de Varanasi (Uttar Pradesh) dice que los artesanos esperan información sobre los productos comercializables como contribución de los diseñadores. Algunos artesanos a los que se entrevistó dijeron que consideraban a los diseñadores como 'ventana' para los mercados y productos comerciales. Ikhtiar Ali, fabricante de campanas de Jalesar Uttar Pradesh dijo que aunque 'todo aprendizaje es importante, la información del mercado es lo principal'. Aprender sobre la 'demanda externa' es crítica para sobrevivir.

Las cualidades externas de un producto, tales como forma, color y textura, son preocupaciones reconocidas ampliamente como la semántica de los productos. Para asegurar la comercialización, hay que hacerle saber al artesano la importancia de la calidad, acabado y empaque.

El uso y el precio del producto deberían mantenerse, para atraer al mayor número posible de consumidores y de mercados. La gama del producto debería abarcar varios nichos y escalas de precios.

Preocupaciones

- > ¿Cubre la necesidad/función exigida?
- > ¿Revitaliza?
- > ¿Afirma símbolos culturales?
- > ¿Deja espacio para la creatividad humana?
- > ¿Continúa teniendo un significado para el artesano?
- > ¿Continúa teniendo sentido para la comunidad?
- > ¿Proporciona oportunidades para transmitir técnicas y conocimiento tradicionales?

Ir por el camino equivocado: intervenciones que salieron mal.

El que las intervenciones salgan mal, no se debe necesariamente a un mal trabajo o a la imprevisión, sino a que a menudo, hay limitaciones en el seguimiento a la cadena de suministro o a otras organizaciones que forman parte del proceso, o es el resultado de una desacertada previsión. Las expectativas de un estudiante de diseño y de un diseñador profesional también necesitan ser diferenciadas en términos de resultado y madurez. Es importante que no dejemos que las historias de desastres nos impidan reconocer que el diseño y el desarrollo de los productos son esenciales.

Un ejemplo de descoordinación entre la intención y el producto final es el caso de una intervención en el bordado en la que no se dieron instrucciones a los diseñadores.

La ONG involucrada, da trabajo a los artesanos quienes venden en exposiciones y bazares pero no tienen facilidades para hacer pruebas ni para mostrar y presentar sus productos. La clientela base tiene capacidad de gastarse de 500 a 1.500 rupias por prenda. La ONG no informó a los diseñadores de estos hechos esenciales.

Los diseñadores crearon una colección en la que todas las prendas se hicieron en seda y satín; sólo los materiales costaban de 5.000 a 6.000 rupias. Llevaban muchísimos adornos, con detalles como alforzas y pliegues; los sastres no pudieron replicarlos. El contenido del bordado —el punto fuerte de la ONG— sólo costaba 25 rupias. Por un artículo de un precio de 10.000 rupias, a las artesanas se les pagaba sólo entre 25 y 75 rupias por el bordado.

Las prendas no se hicieron nunca. La ONG gastó una gran cantidad de dinero en el proyecto.

6.6 Sobre mercados

El tema clave para el diseñador —que desea trabajar en o está trabajando en el sector de la artesanía— es comprender que hacer diseños y muestras es el comienzo y no el final del proceso. El diseñador es considerado a menudo, como el enlace con el mercado; a pesar de que no siempre ofrece acceso directo al mercado, el diseñador no obstante, abre ventanas de oportunidad que proporcionan una visión del mercado y de las preferencias del consumidor. (Ver Sección II: estudios de caso, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)

6.6.1 La interfaz diseño–comercialización

Según Jatin Bhatt del NIFT, el enfoque típico y el proceso en que se forma a los estudiantes es aplicar el diseño y el desarrollo de productos basándose en el entendimiento de que las iniciativas de diseño tienen que tener sentido en el mercado y de que los productos deberían ser viables.

La viabilidad del producto —viabilidad en términos de comercialización— es pues, un elemento crítico de la intervención en el diseño. Una de las críticas frecuentes de las intervenciones de estudiantes por parte de los artesanos es que los estudiantes llegan y aprenden pero nunca regresan a ayudar con los problemas de comercialización. En este

contexto, los artesanos sienten que han sido utilizados. Puede ser que la institución no tenga control sobre los estudiantes una vez que terminan sus cursos de estudio y por ello, no siempre pueden manejar este aspecto. Sin embargo, no se pueden ignorar los temas éticos. El diseño responsable necesita diseñadores responsables.

6.6.2 Algunas contribuciones básicas

- > Dar a conocer al artesano la importancia de la calidad del acabado, empaque y exhibición en el contexto de la comercialización.
- > Estar enterados de los requerimientos del mercado, tales como necesidades del consumidor, tendencias de color y estilo, necesidades de empaque para la exposición y el transporte, etiquetado y necesidades de los clientes y prohibiciones.
- > Desarrollar productos para mercados múltiples —domésticos, urbanos, exportación— y para una gama de necesidades y de poder adquisitivo. Como Amba Sanyal⁶ dice: ‘Los productos deberían cubrir muchas gamas de posibilidades y precios’. Es importante no contar con mercados de exportación volubles. Los mercados de exportación también son muy exigentes con relación a los tiempos de producción y suministro, con el cambio de modas y preferencias y estándares de calidad.
- > Intentar desarrollar embalajes reciclados.
- > Tener en cuenta temas relacionados con sustitución de la importación y mercado justo.

6.6.3 Producir para mercados locales/urbanos

Llevar a cabo investigación de mercados para identificar puntos de vista y tendencias de los clientes.

Hay que tener en cuenta los cambios de estilos de vida. Incluso los artesanos no se ponen sus propios tejidos. Una parte de la intervención es sensibilizar

a los compradores y alentar al consumidor hacia el gusto por la artesanía. Los productos necesitan promoción y publicidad.

Si los clientes son residentes que compran para sus necesidades cotidianas, los productos tienen que ser económicamente viables, de buena calidad y hay que cambiarlos con regularidad para atraer a clientes.

Hay que desarrollar procedimientos de quejas y rechazo.

6.6.4 Producir para mercados de exportación

Es importante ser consciente de la naturaleza de los mercados de exportación:

- > Son por naturaleza pasajeros y cambian de una temporada a otra.
- > Son exigentes con relación a los tiempos de producción y suministro, puesto que tienen que responder a los cambios de la moda, desplazamiento de preferencias y niveles de calidad estrictos.
- > El alza de las exportaciones temporales a menudo conduce a que los artesanos pierdan sus propios mercados locales, dejando a muchos de ellos en una situación desesperada.

6.6.5 Comercialización

¿Por qué los productos de nuestra artesanía están en tiendas especializadas en artesanías y en los emporios gubernamentales? ¿Por qué no nos los encontramos en los escaparates de nuestras grandes cadenas de venta al detalle?

Neelam Chibber dice que la mayor parte del desarrollo de la artesanía, excepto el que piden los compradores de exportación, se hace sin pensar en el producto artesano, que es en realidad, una mercancía que tiene que competir con muchos otros productos. Las artesanías no pueden ser económicamente viables si se reducen al

6 Amba Sanyal es diseñadora y autora que ha trabajado con comunidades rurales en el desarrollo de la artesanía e intervención en el diseño.

expatriado o coleccionista o a los compradores ‘conscientes de la artesanía’, aquellos que miran los productos por su valor ‘artesano’. *Para la mayoría de los consumidores —a los que en realidad se ignora— el aspecto ‘artesanal’ puede ser, sin lugar a dudas, el valor agregado, pero no el único valor.*

Las personas del campo de la artesanía tienen que estar profundamente convencidas del valor de lo que están haciendo para preparar las estrategias correctas y conseguir sus objetivos. Chibber cree que es necesario un ‘modelo comercial–empresarial’ para promocionar las ventas, crear empleo y preservar una forma de vida. Según él: “Esto no debería confundirse con los valores culturales de la artesanía que hay en nuestras mentes. El valor cultural de la artesanía es demasiado obvio. Si nosotros, en cuanto planificadores, nos concentramos demasiado en esto, no seremos a menudo capaces de traer el cambio que es la llave para el crecimiento. El valor cultural de la artesanía debería utilizarse sólo como herramienta de comercialización.”

6.7 Cambios tecnológicos y de materiales

Si se modifican materiales tradicionales o la tecnología, se está alterando algo fundamental de la artesanía, por lo que hay que tener cuidado (Ravindran⁷).

¿Cuál es el impacto en los medios de vida de los artesanos y de los que practican artesanías afines?

La tecnología tiene que introducirse con precaución y hay que pensar en sus efectos cuidadosamente. Haji Muzzafar Tajmiyan, de Pillakhwa, Uttar Pradesh, fabricante de estampación con plantillas, describe cómo la estampación con plantillas se convirtió hace 10–15 años en estampación en screen con el uso de la tecnología. Esto ha tenido un resultado adverso en la fabricación de estampación con plantillas y la mayoría de los artesanos que lo

hacían dejaron de hacerlo y se pasaron a otras profesiones. De los miles de personas que se dedicaban a la estampación con plantillas, sólo una docena más o menos continúa haciéndolo. Esto también ha afectado negativamente a los fabricantes de la estampación con plantillas en Pillakhwa y en otros lugares.

Neelam Chibber de *Industree* subraya el hecho de que, antes de la industrialización, la artesanía era una actividad de producción corriente, la única forma de actividad productiva. Después de haber existido durante miles de años, fue atacada de repente por la industrialización. Hoy ha sido relegada totalmente a la trastienda. Se ha recuperado en cierto modo pero sólo cuando se le ha ayudado con la tecnología, buena comercialización, contribuciones de capital y mercados fiables.

6.7.1 Algunas inquietudes relacionadas con los materiales: el conocimiento de los materiales es esencial para tomar decisiones

* * *

Jolly Rohatgi habla sobre dos artesanos de laca a los que ella entrevistó. Los dos realizaron intervenciones en el diseño; se crearon diseños preciosos para el mercado alemán. Las muestras de los artículos laqueados se transportaron por avión y se hicieron pedidos. Sin embargo, cuando los productos se fabricaron y el envío se realizó por mar, el lacado se deshizo en el tránsito debido al calor y a la humedad. Todos los productos fueron rechazados y el mercado se terminó.

* * *

El diseñador debería fomentar el uso de materiales locales para asegurar un suministro fácil y con menos dependencia de factores externos.

El diseñador tiene que compartir información sobre si un material en particular es peligroso e introducir tecnología no peligrosa o medidas preventivas donde sea posible.

6.7.2 Algunas inquietudes sobre la introducción del cambio tecnológico

- > ¿Hay materiales o procesos en el sistema actual que son peligrosos para el artesano y/o para el medio ambiente? ¿Pueden reemplazarse con aportes tecnológicos alternativos y sostenibles?
- > ¿Cuál será el impacto de la intervención tecnológica en los que la realizan? ¿Cambiará la introducción de la tecnología la división existente de trabajo entre hombres y mujeres?
- > En estos aspectos específicos ¿los cambios beneficiarán el oficio o le causará daños irreversibles?
- > La introducción de materiales y tecnologías nuevas cambia la composición de los productos y por ello, cambia la gama de productos, por ejemplo, la cerámica azul de Jaipur. (Ver estudio de caso, en Sección III, en el libro “Encuentro...”, Op Cit.)
- > ¿Conseguiré la introducción de la tecnología apropiada hacer el trabajo menos arduo?
- > ¿Puede la tecnología reducir las condiciones penosas de trabajo y asegurar más tiempo y valor a las habilidades manuales?

6.7.3 Usar las tecnologías apropiadas

La tecnología apropiada es cualquier tecnología que es adecuada al contexto de una determinada comunidad, zona, región o país. Es una amalgama de habilidades, métodos, técnicas, dispositivos y equipos que pueden contribuir a resolver los problemas básicos socioeconómicos de la comunidad en concreto (Das, 1981: p. 11). Las tecnologías apropiadas no conllevan una división entre ‘tecnología moderna’ —supuestamente, la de los países desarrollados— y las ‘tecnologías

7 Ravindran es profesor de la Srishti School of Art, Design and Technology, Bangalore, Karnataka.

tradicionales' —supuestamente 'primitiva' y 'desfasada'. Las tecnologías apropiadas son simplemente, aquellas que son las que mejor se aplican al contexto en concreto.

En el caso del hardware para la tecnología apropiada, es bien el resultado de mejorar las tecnologías tradicionales o de rebajar las tecnologías sofisticadas modernas o de innovaciones.

Preguntas que hay que hacerse para determinar si una tecnología que se va a introducir es 'apropiada':

- > ¿Es viable económicamente?
- > ¿Se puede adaptar fácilmente y es sostenible? ¿Se puede reemplazar sin alterar la calidad del producto?
- > ¿Es técnicamente factible? ¿Facilita el traslado a otros materiales?
- > ¿Se adapta a la estructura socioeconómica y a los patrones de las comunidades locales?
- > ¿Es capaz de adaptarse y de desarrollarse más en las condiciones locales?
- > ¿Se puede llevar a cabo, bien mejorando la tecnología tradicional o rebajando la tecnología moderna?
- > ¿Se puede introducir como resultado de innovaciones recientes o invenciones?
- > ¿Será capaz de crear un sentido de participación y decisión a nivel local?
- > ¿Es susceptible de ser usada en fuentes de energía no convencionales, tales como biogás, energía solar y eólica?
- > ¿Es segura?

Utilidad de usar o introducir tecnologías apropiadas⁸

Pueden ayudar a proporcionar empleo a un gran número de personas en zonas rurales.

Con la introducción de herramientas mejoradas de artesanía y de máquinas sencillas, los artesanos de los pueblos pueden mejorar, en gran medida,

su rendimiento y sus productos finales pueden competir bien en el mercado.

Requieren aportes mínimos de formación. Las máquinas y los equipos, si no se manejan bien y no las utilizan operadores con experiencia, no pueden fabricar productos de calidad. Para manejarlas es necesaria la técnica y el conocimiento para lo que se requiere formación intensiva. Las tecnologías apropiadas por otra parte, son normalmente de clase muy sencilla y son, comparativamente, baratas. Operadores locales con poca formación pueden instalarlas y manejarlas. El mantenimiento y la reparación no ofrecen ninguna dificultad especial. En el contexto rural, donde las facilidades de transporte y de comunicación no están bien desarrolladas, es muy importante mantener el alza de los costos debido a las distancias de los centros industriales y la compra de las piezas de recambio de los centros urbanos cercanos plantea diversas dificultades.

6.7.4 Explorar la tecnología de género

Una de las razones por las que las mujeres son consideradas como poco expertas en tecnologías es porque las habilidades no siempre se miran como técnica. También se ven desde la perspectiva de las tareas domésticas, lo que significa que se reducen a 'trabajo de mujeres' y no son valoradas. Es necesario prestar atención especial a la nueva definición de los sistemas culturales con relación a las mujeres. La tecnología, al estar en general controlada por los hombres, refuerza los tabúes culturales enraizados en lugar de negarlos. Así pues, la tecnología continúa quitándole derechos a las mujeres. La creencia de que las mujeres son ineptas, tecnológicamente hablando, está tan enraizada que es invisible e ignorada. El diseño necesita tratar seriamente las preocupaciones de género de tal naturaleza.

Las siguientes preguntas pueden ayudar a evaluar la situación en este contexto:

- > ¿Tienen los hombres y las mujeres el mismo acceso a los recursos requeridos para el uso de la tecnología?
- > ¿Tienen los hombres y las mujeres el mismo acceso a la técnica y a la formación necesaria para el uso de la tecnología?
- > ¿Se pueden cambiar los actuales patrones de control?
- > ¿Poseen tierras las mujeres? ¿Afecta este factor al éxito del proyecto?
- > ¿Tienen las mujeres acceso al crédito? ¿Qué implicaciones tiene este factor para el éxito del proyecto?
- > ¿Quiénes toman las decisiones en el pueblo? ¿Afectará este factor a la puesta en práctica de las actividades del proyecto?
- > ¿Cómo se ha compartido la información del proyecto en la comunidad? ¿Los hombres y las mujeres son conscientes de la intervención y actividades propuestas? ¿Cuáles son las actitudes frente al proyecto?
- > ¿La contribución de las mujeres se mide en términos de costo/precio? ¿Participan las mujeres de las ganancias?

6.7.5 Hacer el cambio tecnológico participativo y con capacidad de adaptación

* * *

Cambiar proyectos existentes, cursos de formación o actividades similares para permitir a los participantes incluir nuevas perspectivas. Muchos cursos de formación están diseñados de forma vertical o ignorando las técnicas que los participantes pueden añadir a tales programas. Puede que sean capaces de identificar modificaciones que mejorarán la sensibilidad de la formación o de otras actividades del proyecto.

* * *

8 Proviene de los éxitos prácticos de las industrias de los pueblos y cottage (industria casera) de la India en donde más de 500 artículos se han reservado para ser fabricados en las industrias de los pueblos, en las industrias cottage y de pequeña escala, sin competir con las industrias de gran escala.

El diseño se puede realizar de forma participativa, haciendo de puente, una vez más, entre la gente y la tecnología, permitiendo ejercer el control, en lugar desempeñan un papel importante en la utilización de la tecnología en el desarrollo. Las sociedades del Tercer Mundo, en lugar de tomar y moldear la tecnología según sus valores, están siendo moldeadas por la tecnología, especialmente por aquellas que el Primer Mundo se digna permitirles. Aquí es donde la intervención en el diseño puede resultar crítica. Sin embargo, el cambio tecnológico, como parte de la intervención en el diseño, debe ser orgánico y con capacidad de adaptación —un proceso en el que el artesano está involucrado integralmente— para que el cambio tecnológico o la adaptación sea beneficioso y productivo y no perjudicial en términos de calidad, sostenibilidad y medios de vida a largo plazo.

Identificar las capacidades técnicas y las contribuciones entre los artesanos: Es importante comprender lo que significa tecnología y capacidad entre los artesanos. La tecnología se considera, a menudo, como la maquinaria u objetos de alta tecnología. Sin embargo, en un sentido más amplio, la tecnología es algo que nos ayuda a producir cosas. En realidad, incluye herramientas y equipos, pero con el fin de producir algo, también necesitamos las habilidades y el conocimiento para usar las herramientas y los equipos para desarrollar un producto. Es importante capacitar a los artesanos para que reconozcan el valor de las capacidades necesarias para hacer cosas diferentes y comenzar a identificar estas capacidades como tecnología. La visión según la cual la tecnología es sólo herramientas, maquinaria y equipos —es decir *hardware*— debe ser cuestionada. El valor asignado a ciertas capacidades también debería cuestionarse, por ejemplo, ¿es la herrería menos difícil y tiene más valor que la costura? (*Ver Estudio de casos en Sección III: NIFT–CARE–FICCI Ayuda en el desastre de Kutch, en el libro “Encuentro...”*, Op Cit.)

La organización como capacidad técnica: el proceso de producción requiere organización. Las diferentes tareas se tienen que realizar en un orden concreto (plantar antes de desherbar, molienda antes de la extracción del aceite) y el trabajo y otras condiciones necesarias para llevar a cabo las tareas deben estar organizadas. Cuando las gentes tienen muchas cosas diferentes que hacer en un día (en concreto las mujeres), las actividades

organizativas de un proceso de producción puede que requieran una capacitación considerable. La organización es parte de la producción y una parte de la tecnología.

La tecnología como contribución infraestructural:

El hecho de que la tecnología pueda resolver problemas, no tiene nada que ver con el proceso artesanal, sino más bien con la infraestructura necesaria para ejecutar el proceso.

Algunos temas claves de la intervención en el diseño

Primero, identificar quién tiene acceso y control sobre los siguientes recursos y quién se beneficia de ellos: tierra, capital, trabajo, técnica, tecnología, educación, ahorros de crédito, información y poder político. Recordar que el acceso a los recursos no implica necesariamente, tener control sobre ellos.

Considerar dónde y cuándo tienen lugar las actividades, cuánto tiempo llevan, por qué las mujeres realizan algunas tareas y los hombres otras, cuántos roles y responsabilidades están organizados teniendo en cuenta la edad y grupos sociales, y cuántos roles y responsabilidades han cambiado con el paso del tiempo.

* * *

¿Qué tecnologías se están utilizando para qué actividades? ¿Qué actividades toma mucho tiempo realizarlas y son de trabajo intensivo? ¿Quién las hace? ¿Puede la introducción de la tecnología ahorrar tiempo, reducir los trabajos penosos, mejorar la salud y aumentar la seguridad? ¿Qué implicaciones tendrá esto en el trabajo?

¿Cuál será el impacto de la intervención tecnológica en mujeres y hombres?

¿Con la introducción de la tecnología, cambiará la división existente del trabajo?

¿Quién tiene el control de la tecnología? ¿Puede esta promover una igualdad más amplia? ¿O, puede conducir a que dejen de tener control?

¿Afectará el proyecto los servicios básicos y necesidades, tales como agua, carburante y transporte? ¿Cuál será el impacto de estos factores en la vida de hombres y mujeres?

¿Qué implicaciones tiene esta información para diseñar los programas de formación y otras actividades del proyecto?

* * *

El diseño del proyecto tiene que tener en cuenta que el acceso de hombres y mujeres les conduzca al control de los recursos y al flujo de los beneficios de las actividades del proyecto.

6.8 Laboratorio de diseño: instrumentos de trabajo–artesanías de Colombia

6.8.1 Planeación

La planeación es un instrumento que permite la administración de los recursos físicos, técnicos y económicos para la realización de acciones específicas.

El Laboratorio de Diseño programa y organiza sus actividades con base en un plan operativo de diseño de presentación anual, de éste se genera un informe de diseño de presentación mensual y anual, estos se ordenan y presentan en un cuadro genérico establecido por región, departamento, y municipio. Cada asesor por contratación directa o convenio, registra mes a mes en el formato la información pertinente a los proyectos bajo su responsabilidad, con miras a lograr continuidad en el trabajo desarrollado con cada grupo artesanal, marcando las pautas para las acciones a tomar, mensual y anualmente.

6.8.2 Investigación

Actividad enfocada al análisis, evaluación y ponderación de los componentes que hacen parte de la actividad artesanal, como son: investigaciones para el mejoramiento de materias primas, nuevas tecnologías, referentes culturales e identidad, nuevos mercados, demanda del producto, sostenibilidad de los recursos, análisis de oferta, y demanda, nuevas tendencias, comportamiento del producto en los diferentes mercados, sistemas de promoción y divulgación en ferias y eventos.

Igualmente se pretende mediante este instrumento, aportar conocimientos sobre el sector artesanal en aspectos técnicos, sociales, de identidad, componentes estéticos, simbólicos, prácticos, de producción, y comercialización entre otros.

6.8.3 Experimentación

Conjunto de prácticas realizadas sobre temas específicos del quehacer artesanal, en las que se busca programar y ejecutar una serie de ensayos, ya sea directamente en los talleres artesanales, talleres piloto, y/o laboratorios, para evaluar materiales, procesos, combinaciones, aleaciones, y diferentes posibilidades de transformación física o química de los componentes que intervienen en el desarrollo del producto. El propósito de estas prácticas es generar planteamientos y propuestas, para alcanzar la productividad, el mejoramiento de la calidad y la innovación en los productos nuevos o tradicionales.

6.8.4 Desarrollo de productos

Está encaminado a la generación de piezas o productos artesanales que satisfagan mejor las necesidades, planteando el mejoramiento de la calidad, cambios o implementación de elementos tecnológicos en los procesos y/o modificaciones en la cultura organizacional; con el propósito de posicionar los productos artesanales y consolidar la empresa artesanal en el mercado.

A) Definición de líneas de productos, sistemas y familias

Estrategia mediante la cual se define un conjunto de productos que se relacionan entre sí, ya sea por su forma y/o función, respondiendo a la demanda y tendencias del mercado y consolidando la empresa artesanal como organismo productor.

B) Desarrollo de imagen, empaque y presentación final de productos artesanales

Mecanismo que pretende incrementar el valor agregado del producto a través de la imagen, de su empaque, sus variables de protección y el

modo como llega al consumidor final. Igualmente propone una variable importante para competir con otros productos similares en el mercado.

Identidad gráfica para el producto artesanal

La artesanía compite en los mercados con otros productos hechos a mano, por esto es necesario dotarla con elementos de comunicación visual que permitan la transmisión de atributos y/o valores a la mente del consumidor y así competir en igualdad de condiciones con cualquier otro producto.

Con este propósito el laboratorio de diseño aplica un modelo de identidad gráfica el cual se desarrolla a través de talleres y asesorías con un profesional de diseño gráfico:

1. Taller teórico sobre la identidad gráfica en el producto y en la industria artesanal.
2. Taller práctico de evaluación de los elementos de identidad gráfica que posee el grupo, la empresa o taller artesanal.
3. Asesoría en identidad gráfica.
4. Implementación.

* * *

1. **Taller teórico:** es un evento colectivo y a él asiste el grupo sujeto del trabajo más interesado en el tema. Tiene una duración aproximada de cuatro horas, en el se aplica una metodología de seminario y el material de apoyo es: diapositivas, afiches con conceptos y ejemplos que ilustran el tema en la artesanía.

En este taller se trabaja el concepto de comunicación e identidad gráfica, su objeto de aplicación en la producción artesanal, elementos gráficos y sus características, sistemas de identidad gráfica, identificadores institucionales y desarrollo en aplicaciones gráficas, lineamientos de rotulación y su normatividad.

2. **Taller práctico:** se desarrolla en la empresa o taller del artesano, allí, a la luz de los contenidos del taller teórico se evalúan las aplicaciones que posee el artesano: papelería, avisos publicitarios del negocio, plegables catálogo y otros.

La evaluación es un diálogo entre asesor y artesano que concluye con una lista de chequeo o cuestionario sobre los elementos que requieren rediseño y/o los que requieren diseño y sus porqués. En este punto el artesano decide su compromiso con la fase siguiente, si el artesano opta por la asesoría esta se inicia en este mismo momento en el taller o empresa.

3. **Asesoría en identidad gráfica:** se inicia trabajando en dos temas: lo que identifica el producto y lo que desea que se proyecte. Esta primera fase es interactiva y de producción conjunta; en ella se sientan las bases y se definen los primeros bocetos de la propuesta de identidad gráfica. Es fundamental la aceptación de la propuesta gráfica por parte del artesano.

Luego el asesor aplica la propuesta gráfica seleccionada en la papelería: sobres, papel, tarjetas, etiquetas y avisos de fachada. Para los grupos se aplica el trabajo a plegables y/o catálogos.

Los resultados de la asesoría se condensan en un informe impreso y en cd que se remite al artesano asesorado para su implementación, este documento final contiene además recomendaciones sobre materiales a utilizar, carta de color y tipografías.

4. **Aplicación:** la aplicación es opcional para el artesano y puede desarrollarla por fases de acuerdo a su presupuesto.

Los artesanos, grupos o empresas artesanales aplican la identidad gráfica para la presentación de su producto al proceso de selección, a los eventos feriales organizados por Artesanías de Colombia, ya que entre sus requisitos está la identidad gráfica.

Diseño y desarrollo de empaque y embalaje para el sector artesanal

El propósito de esta asesoría es sensibilizar al artesano y pequeño productor sobre la importancia que tiene el empaque para un producto y el papel que este juega en el momento de la decisión de compra, al igual que lo que representa en cuanto a protección y presentación final.

La asesoría se desarrolla inicialmente con un seminario taller donde se conceptualiza el tema empaques y embalajes en lo relacionado con funciones y clasificación de los empaques, conocimiento pleno del producto, del mercado, de normas técnicas y materiales, distribución física, logística y proveedores, posteriormente se desarrolla un taller de creatividad donde el artesano, quien más conoce el producto, se acerca a los materiales, las dimensiones y la estructura y con ella genera propuestas, que son evaluadas conjuntamente con el asesor, quien a lo largo de diferentes jornadas de trabajo individual coordina los ajustes y pruebas necesarias, para determinar la viabilidad de la propuesta.

Montaje y exhibición comercial para el sector artesanal

El principal objetivo de la asesoría es la sensibilización del artesano en el uso de esta herramienta para generar atracción, interés y estimulación del cliente hacia la compra del producto expuesto a través del buen uso de la exhibición, tanto en estantería como en vitrina, pues el productor y comercializador que quiere aumentar sus ventas además de atender amablemente a sus clientes debe emplear su creatividad y buen gusto para atraer nuevos compradores.

Para que resulten atractivos a la vista del posible comprador, la exhibición debe tener equilibrio y buen gusto, y esto se logra con un proceso de diseño que incluye:

- > Definición del concepto del punto de venta.
- > Identificación y definición del cliente potencial
- > Identificación de líneas de producto
- > Elaboración de presupuesto y definición de recursos.
- > Construcción del concepto de la exhibición
- > Diseño de la propuesta
- > Costeo
- > Ejecución de la propuesta
- > Plan de cuidado y mantenimiento

La asesoría en montaje y exhibición se realiza a unidades productivas artesanales, que ven en este concepto oportunidades para mejorar su

negocio, la mayoría de los artesanos asesorados por Artesanías de Colombia y que según su criterio cuentan con un nivel óptimo de desarrollo, tiene la oportunidad de participar en los eventos programados como ferias, ruedas de negocios, ruedas de presa y otros. Un asesor con especialidad en el tema, realiza un trabajo conjunto con el artesano cuyo resultado es una propuesta de exhibición acorde a los requerimientos del evento y las posibilidades del productor.

La metodología utilizada consistente en talleres teórico prácticos de carácter individual y/o colectivo, donde se elabora una estructura básica, sobre la cual el asesor en su oficina desarrolla la propuesta estructural y formal que socializa con el grupo, a partir de allí se toman las decisiones en cuanto a costos, manejo de materiales, producción y montaje.

Los contenidos desarrollados durante la asesoría son los siguientes:

- > El espacio, el plano, la circulación, y el centro de interés o sub-espacio
- > Las tipologías de las formas (rectilíneas, curvas), la organización o ritmo de las piezas (por repetición, por simetría, por radiación, por variación, por contraste)
- > Componentes de la exhibición (el color, armonía, contraste, luz)
- > Materiales necesarios en el momento del montaje de una exhibición.

6.8.5 Pruebas de mercado

Conjunto de actividades dirigidas a evaluar el comportamiento comercial de los productos desarrollados por el laboratorio de diseño y los diferentes grupos artesanales a partir de los gustos y preferencias del consumidor.

Su objetivo es establecer por medio de la investigación de mercados las directrices sobre los productos que deben ser desarrollados en las diferentes comunidades y generar diferentes espacios de exhibición y promoción comercial permanentes e itinerantes que permitan realizar intercambio de información entre diseñador y comprador-consumidor, sobre el diseño, la calidad y el precio de los productos ofertados.

TALLER A+D

Encuentro en Santiago de Chile

DOSSIER n°2

UNESCO

Oficina Regional de Ciencia para
América Latina y el Caribe

Sector Cultura
Representación de la UNESCO
frente al MERCOSUR

Jorge Grandi

Director Oficina Regional de Ciencia de la
UNESCO para América Latina y el Caribe
Representante de la UNESCO ante el
MERCOSUR

Representante de la UNESCO ante
los gobiernos de Argentina, Paraguay
y Uruguay

Frédéric Vacheron

Especialista de Programa Cultura.
UNESCO-Montevideo,
Oficina Multipais para Argentina,
Paraguay y Uruguay

Publicación

EDITORIA	Elena Alfaro Programa de Artesanía Escuela de Diseño Pontificia Universidad Católica de Chile
COORDINADORA	M. Celina Rodríguez Directora Programa Artesanía Pontificia Universidad Católica de Chile
CONSULTOR	Rafael del Campo Centro de Ergonomía y Estudios del Trabajo
COLABORADORA	Silvia Vetrare Especialista en Cultura Consultora UNESCO
DISEÑO	Zet
IMPRESIÓN	Imprenta Caupolicán

Participantes del Taller

Argentina	Pablo Bonaparte Silvina Martínez Fernando Iphar Paola Pavanello
Australia	Kevin Murray
Brasil	José A. Nemer
Chile	Elena Alfaro Héctor Bascuñán Claudia Betancourt Paulina Brugnoli Rodolfo Castro Patricio Cerda Rafael del Campo Nicolás Egaña Pilar Galilea Alberto González Patricia Günther Soledad Hoces de la Guardia Gladys Huanca Paola Moreno Juanita Muñoz Leslye Palacios Macarena Peña Pamela Pino Horacio Rivera María Celina Rodríguez Andrés Villegas Gerardo Wijnant Margarita Zaldivar
Colombia	Cecilia Duque Emer Montalvo Elsa Victoria Duarte
Ecuador	Genoveva Malo Gladys Espinoza
España	Elena Álvarez
Paraguay	Celso Benítez Editrudis Noguera Osvaldo Codas
Perú	Úrsula Álvarez Hilda Cachi Juan Carlos Prada
Uruguay	Alberto de Betolaza Diego Flores Frédéric Vacheron Silvia Vetrare Julio Bonilla Clara Vidal Andrea Schunk





El Taller A+D, realizado en Santiago de Chile en noviembre de 2009, surge como una forma de contribuir con el sector artesanal y las experiencias de colaboración con diseño, inspirándose, dando continuidad y actualización a los temas planteados en la publicación “Encuentro entre Diseñadores y Artesanos: Guía Práctica”, editada por Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A. y UNESCO en 2005.



Organización
de las Naciones Unidas
para la Educación,
la Ciencia y la Cultura

Oficina Regional de Ciencia
para América Latina y el Caribe

Sector Cultura

Representación de la
UNESCO ante el MERCOSUR