



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL Y MODAS

**Relaciones Diseño - Artesanía,
metodologías de trabajo en el campo
textil**

AUTORA

Ma. Belén Cuenca Argudo

DIRECTORA:

Dis. Rosana Corral M, Mdi.

Cuenca - Ecuador 2017



Dedicatorias

A mis padres, hermanos, abuelitos y seres queridos que me han apoyado y de alguna manera han intervenido en el desarrollo de toda mi carrera y de este proyecto, han sido el motor y el aliento que siempre necesité y nunca me faltó.





Agradecimiento

Agradezco a Dios por todo lo que he conseguido hasta aquí, y por permitirme coincidir con personas maravillosas.

A mi tutora Rosana, por haberme sabido guiar, a Genoveva y Silvana de la misma manera.

Al Centro de Bordados Cuenca por su apoyo y a todos los profesores de la escuela, muchas gracias por confiar en mí.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

01

Referentes Teóricos p.19

- 1.1 Metodología ciencias sociales y ciencias humanas. p.21
 - 1.1.1 Métodos cuantitativos. p.21
 - 1.1.2 Métodos cualitativos. p.22
 - 1.1.2.1 Métodos cualitativos existentes. p.23
 - 1.1.2.2 Formas de validez de métodos cualitativos. p.25

02

Contexto: Artesanía y Diseño p.27

- 2.1 A quién se le considera un artesano p.29
- 2.2 Qué se comprende por artesanía p.30
- 2.3 La artesanía como patrimonio cultural inmaterial p.32
- 2.4 Antecedentes históricos del bordado textil. p.34
- 2.5 Metodología en la artesanía p.37
 - 2.5.1 Artesanía contemporánea p.37
 - 2.5.2 Neo-Artesanía p.39
- 2.6 Relación diseñador-artesano p.41
- 2.7 Breve historia del diseño p.43
- 2.8 Pensamiento abductivo p.44
 - 2.8.1 "Design thinking" la nueva metodología del diseño p.47

03

Métodos de diseño p.49

- 3.1 Introducción p.50
- 3.2 El diseño en la actualidad p.51
- 3.3 "Metodología proyectual" Bruno Munari p.53
- 3.4 "Diseño Participativo" Jorge Montana p.57

04

Design Craftec

p.59

4.1 Deductivo	p.61
4.2 Inductivo	p.66
4.3 Abductivo	p.70
4.4 Design craftec	p.74
4.4.1 Proceso de diseño	p.76
4.4.2 Materiales y tecnología	p.80
4.4.2.1 Fichas de registro	p.80
4.4.2.1.1 Simbología de puntadas	p.82
4.4.2.1.2 Técnicas de bordado	p.84
4.4.2.1.3 Métodos del bordado	p.85
4.4.2.1.4 Cromática	p.88
4.4.3 Experimentación y acabados	p.90

05

Aplicación y resultados

p.93

5.1 Aplicación de la propuesta	p.94
5.2 Sílabo	p.98
5.3 Resultados obtenidos	p.99
5.4 Muestrario	p.100
5.5 Conclusiones	p.104
5.6 Recomendaciones	p.105
Bibliografía	p.106
Anexos	p.108
Entrevistas	p.109
Memoria Fotográfica de la aplicación design craftec	p.118



ÍNDICE DE IMAGENES

Imagen 1: Artesanía paja toquilla. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/kGfNb7>

Imagen 2: Bordado. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/0E9ZAg>

Imagen 3: Artesanía de Perú. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/NoPYm5>

Imagen 4: Propuesta Neocraft. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/RYcyg0>

Imagen 5: Arquitectura corporal, neocraft. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/LINxF6>

Imagen 6: Aplicación de artesanía contemporánea. [Imagen]. Recuperado de: Unanime

Imagen 7: Ikat, tejido de cintura. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 8: Plan design thinking. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/yKd580>

Imagen 9: Bruno Munari. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/SL5gvP>

Imagen 10: El modelo de diseño que se aprende. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/T7JFKh>

Imagen 11: Diseño participativo. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/1Kc2qF>

Imagen 12: Bocetos Herodita1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 13: Bocetos Herodita2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 14: Ficha técnica saco. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 15: Ficha técnica blusa. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 16: Moodboard herodita. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 17: Bocetos embroidery. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 18: Gráfico tela. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 19: Ubicación gráfico papel. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 20: Moodboard design craftec. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 21: Cromática 1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 22: Cromática 2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 23: Cromática 3. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 24: Cromática 4. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 25: Moodboard trends. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 26: Moodboard inspiración1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 27: Moodboard inspiración2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 28: Moodboard inspiración3. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 29: Muestra organza1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 30: Muestra organza2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 31: Muestra tul1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 32: Muestra tul2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 33: Muestra Carolina Herrera1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 34: Muestra Carolina Herrera2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 35: Muestra chiffón1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 36: Muestra chiffón2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 37: Artesana Aida Maita. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 38: Antropólogo Claudio Malo. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/QjTHjJ>

Imagen 39: Dis. Genoveva Malo. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/JTUvYq>

Imagen 40: Dis. Silvia Zeas. [Imagen]. Recuperado de: <https://goo.gl/kMSj6N>

Imagen 41: Evidencia fotográfica capacitación1. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 42: Evidencia fotográfica capacitación2. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 43: Evidencia fotográfica capacitación3. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 44: Evidencia fotográfica capacitación4. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 45: Evidencia fotográfica capacitación5. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 46: Evidencia fotográfica capacitación6. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 47: Evidencia fotográfica capacitación7. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 48: Evidencia fotográfica capacitación8. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 49: Evidencia fotográfica capacitación9. [Imagen]. Autoría propia.

Imagen 50: Evidencia fotográfica capacitación10. [Imagen]. Autoría propia.



Resumen

La falta de reciprocidad, valoración y respeto que existe en la relación diseño-artesanía cada vez marcan más los esquemas jerárquicos innecesarios dentro de la sociedad; @designcraftec toma como caso de estudio los bordados para entablar una comunicación profesional diseñador-artesano empleando fichas técnicas de propuestas bajo los factores de diseño, artesanía y tecnología; tomando el método proyectual de diseño de Bruno Munari entrecruzado con la visión de artesanía contemporánea de Eduardo Barroso y que finalmente se entreteje bajo las propuestas del design thinking. Lo que dio como resultado una metodología completa y multidisciplinaria que sirva de alternativa para potenciar tanto a la artesanía como al diseño.

PALABRAS CLAVE

Design craftec, diseño-artesanía-tecnología, design thinking, método abductivo, bordados.





Abstract

Abstract

Design-Craft relationship, working methodology in the textile field

The lack of reciprocity, appraisal and respect towards the relationship between design and craftsmanship mark, very frequently, the unnecessary hierarchical schemes within society. @designcraft takes embroidery as a case study to establish a professional communication between designer and craftsman by using technical sheets by means of the design, craft and technology factors. The study takes into consideration the project design method of Bruno Munari combined with the vision of contemporary craftsmanship of Eduardo Barroso to finally interweave the proposals of design thinking. This resulted in a complete multidisciplinary methodology that served as an alternative to enhance both craft and design.



María Belén Coenca Argudo
Student



Rossana Corral M., M.D I., designer
Thesis Director


Dpto. Idiomas
Translated by,
Magali Artega



Introducción

La relación entre diseñadores y artesanos ha sido y es motivo de estudio e intervención, el presente proyecto busca aportar al desarrollo del diseño y la artesanía a través del trabajo conjunto, mediante un acercamiento con artesanas y profesionales como diseñadoras y un antropólogo, lo que permitirá detectar problemas y descubrir alternativas de solución para involucrarlas en la propuesta final. La misma que tiene un sustento sólido en teorías como: el "diseño proyectual" Bruno Munari, la participación multidisciplinaria que propone Jorge Montana, los límites de intervención de Eduardo Barroso y se establecerá generalidades desde la visión deductiva, inductiva y abductiva que corresponde a la propuesta contemporánea del design thinking.

Pretendiendo sentar este estudio o estas propuestas en la artesanía textil de bordado a mano, artesanía que sale del gran trabajo y creatividad de manos artesanas cuencanas y que forman parte del patrimonio de nuestra ciudad.





Objetivo general

Aportar al desarrollo del diseño y la artesanía a partir de la propuesta de una metodología de trabajo conjunto.

Objetivos específicos

- Analizar las implicaciones de la relación diseño - artesanía en el mundo contemporáneo; realizar un estudio del estado actual de los artesanos, en el campo de los bordados, a través del análisis de sus necesidades, que permita encontrar las diferentes problemáticas.
- Buscar homólogos e identificar una metodología que resuelva las necesidades detectadas para llevar a cabo un método adecuado.
- Aplicar la metodología propuesta, a través de la capacitación, con un grupo de trabajadores artesanales para validar y justificar el planteamiento.



Capitula



01

Referentes teóricos.

Introducción conceptual

Al saber que el método es la manera en la que se lleva a cabo una acción, en especial las que se relacionan con procesos sistemáticos, la metodología es a su vez, un conjunto de métodos y una forma particular que se establece para alcanzar un objetivo.



Metodología ciencias sociales y humanas

Las disciplinas que conforman las Ciencias Humanas están relacionadas principalmente con el hombre y en general se encargan del estudio de la interrelación del mismo con su entorno, cultura, conducta, medio ambiente, etc. Al tener un carácter subjetivo las ciencias humanas en algunos de los casos se les considera menos confiables.

Se debe conocer que las ciencias humanas están pasando por una crisis frente a la globalización y a la velocidad tecnológica y económica que se vive en la actualidad ya que se piensa más, en cuanto a la enseñanza académica, que las ciencias exactas deben estar sobre las ciencias humanas, que son las que permiten un desarrollo más libre y personal, y se puede pensar que en el futuro las personas van a ser consideradas máquinas o la humanidad va a estar dominada por ellas y se dejará de lado la capacidad de reflexión, criterio y conciencia que nos identifica y diferencia de otros seres vivos.

Las ciencias sociales por su lado son consideradas confiables y científicas ya que pueden ser comprobables, se encargan del estudio del hombre dentro de una sociedad y del origen y evolución de la misma.

Es complejo establecer una diferencia entre estas dos ciencias, se puede decir que se dedican al estudio del comportamiento, las ciencias sociales con un enfoque hacia la naturaleza y las ciencias humanas hacia el ser humano.

Jesús Huerta plantea una diferencia bastante interesante al decir que las ciencias sociales tienen como objeto de estudio cosas tangibles como materiales, sustancias todo lo que es perceptible al tacto, al contrario de las ciencias humanas cuyo objeto de estudio son pensamientos, en general son las ideas que las personas tienen para cumplir un objetivo y la forma en la que se puede lograr el mismo, es decir, lo intangible. Huerta (2012).

Estas ciencias y las disciplinas involucradas, utilizan la investigación científica, la misma que propone dos enfoques o métodos: cuantitativo y cualitativo.

Cuando se sintió la necesidad de justificar, comprobar y analizar datos dentro de las investigaciones surge el método cuantitativo, dando paso también a la realidad de la subjetividad al saber que lo que está definido necesita una crítica personal y un planteamiento que dependa del punto de vista de las personas, y es ahí donde nace el método cualitativo.

Método cuantitativo

El método cuantitativo como su nombre lo indica tiene que ver con cuantificación, es una técnica de recolección de datos que en base a números y a criterios estadísticos comprueba suposiciones que se proponen y que deben ser verificadas para su justificación.

Aplica la lógica deductiva y va de lo general a lo particular; es usado por las ciencias exactas como la física, química, biología, etc.

Método cualitativo

Definición de método cualitativo:

El método cualitativo es aquel que recoge datos y desde una visión subjetiva los interpreta; no tiene un planteamiento determinada sino se torna flexible al momento de su desarrollo.

Deja a libertad y valora todo tipo de criterio al hablar que la realidad es distinta para cada persona y es válido conocer desde las experiencias personales o modelos de vida para luego sistematizar datos en base a lo recolectado.

Este método aplica la lógica inductiva que va de lo particular a lo general; es usado con frecuencia por las ciencias humanas como la antropología, psicología, etnografía, etc.

Las técnicas que se usan para este tipo de investigación son las que dan como resultado de una información que nace espontáneamente del objeto de estudio; el investigador debe hacerse parte del grupo de estudio para poder entender y recoger información más confiable, una buena estrategia de vinculación con el mismo puede determinar el éxito del proceso; dentro de este enfoque se aplican las técnicas que no tienen que ver con las leyes ni con reglas severas, es un proceso más flexible y subjetivo, tampoco confundir el ser libre, porque siempre se deberá tener precaución de salirse del tema base, es por eso necesario delimitar bien antes de acudir a la recolección de datos.

Métodos cualitativos existentes:

Dentro de una recolección de datos con enfoque cualitativo se tienen a usar varios métodos y su elección depende de qué y cómo se quiere investigar.

Los principales métodos a usarse son: la etnografía, la fenomenología y la teoría fundamentada. Mayan (2001).

La etnografía: Fue desarrollada por los antropólogos para mejorar la forma de investigación de las distintas culturas o pueblos ya que el etnógrafo es aquél que se introduce en un determinado grupo de personas para estudiar su comportamiento y conocer su identidad.

Dentro de las técnicas de los etnógrafos para recoger datos están: observación participante, entrevistas y notas de campo.

Fenomenología: El objetivo de la fenomenología es aprender de las experiencias vividas para poder detallar la realidad de pensamiento y

comportamiento del objeto de estudio.

Las técnicas que usa la fenomenología son: entrevistas, diarios y también interviene al arte.

Teoría fundamentada: El objetivo de la teoría fundamentada es obtener información o hacer un estudio desde datos ya existentes, es muy útil cuando se aplica una observación participante porque se tiene un registro completo del proceso de estudio. Los teóricos fundamentados no intentan proponer una teoría y comprobarla, como sucede con los métodos cuantitativos, sino a partir de la recolección de datos ir obteniendo dicha teoría. La teoría fundamentada usa las técnicas de: observación y entrevistas.

■ ■ Empezar con inmiscuirse y comprender el contexto del artesano y mantener la ética al momento de trabajar en conjunto". (Silvia Zeas, 2017)

Técnicas o estrategias de recolección de datos:

Observación:

Dentro de la observación existe la participante y la no participante, para una recolección de datos cualitativos se usa la observación participante y es de la que se tratará en la presente investigación.

Observación participante: Es aquella en la que el investigador se hace parte del grupo de estudio por un determinado tiempo para analizarlo profundamente e ir identificando formas de comportamiento y tener una visión completa de la cultura en la que se involucra.

Es una estrategia para recolectar información que de otra forma sería imposible obtener, el éxito de la observación participante para el investigador, es lograr ser considerado parte del grupo de estudio para poder entender y estudiar la naturaleza del mismo.

La idea es recolectar toda la información posible, ya que puede parecer tarea fácil pero el reto está en saber escoger que información guardar, y cuál no; por eso se debe tener siempre en mente la pregunta por la que surgió la investigación y guardar la información recolectada en notas de campo.

La observación no participante a su vez, es un método en el que el investigador evita relacionarse con el grupo de estudio y no tiene mucha intervención en él, por su parte, es útil cuando se hace un estudio de reuniones y eventos en los que un observador no tiene gran incidencia sino simplemente está presente, es claramente lo contrario de la observación participante ya que el observador nunca intenta ser miembro del grupo.

Notas de campo:

Son todos los relatos que el investigador escribe al momento de hacer una observación participante, o también se consideran notas de campo a aquella información recolectada mediante la aplicación de una estrategia de investigación; en dichas notas se tiene como un respaldo detallado de ideas, sentimientos, dudas, aclaraciones, criterios, reacciones y todo aquello que se torna interesante el momento de estar dentro de un contexto de investigación.

Al dar por hecho que van a ser una considerada cantidad de notas de campo, se debe organizar de la mejor manera para que facilite la sistematización de información que vendrá pos-

teriormente, para ello se debe numerar páginas, apuntar el nombre del observador, el lugar, la fecha, el grupo observado o participantes, si se quiere delimitar más se puede registrar el momento de investigación, los instrumentos, y en el resto se registrarán los detalles, comentarios, palabras clave, problemas que se presenten, etc.

Entrevistas:

Dentro de una investigación cualitativa interviene la entrevista interactiva como estrategia de recolección de datos dando un aporte desde los puntos de vista y criterios de los involucrados desde visiones propias, se utiliza la entrevista semi-estructurada y no estructurada.

La entrevista estructurada se usa con fines rígidos y bastante limitados, es aplicada cuando se quiere obtener resultados exactos con criterios objetivos.

La entrevista no estructurada es aquella en la que se tiene únicamente fijado el tema de investigación y el entrevistador recoge información de lo que obtiene con preguntas abiertas demostrando que no tiene bases conocidas ni criterio aún establecido acerca del tema a tratar. Se obtienen pensamientos e ideas desde las experiencias ajenas.

La entrevista semi-estructurada consta de preguntas abiertas con un determinado orden, se necesita de más de dos personas para cumplir con ella y la idea es llenarse de información rica que pueda venir de varios de los participantes e ir aceptando o rechazando de acuerdo a distintos criterios.

Al tener un poco más de conocimiento sobre lo que se va a investigar, se deben formular detenidamente las preguntas porque a pesar de que son abiertas, deben abarcar todas las ideas fundamentales de las que se necesita o se busca información, sin salirse del tema ni obviar información, se debe cuidar la forma en la que se intervendrá ya que no se puede interrumpir ni perder información por incoherencias por parte del investigador.

Es importante tener a más de un respaldo escrito (notas de campo), una evidencia más vivencial como es una grabación de la observación o de la entrevista ya sea gráfica o de voz.

Formas de validez de métodos cualitativos.

La validez de una investigación será directamente proporcional a la realidad que reflejan sus resultados, si se piensa en un tema y la investigación realizada denota en cada instancia la misma idea sin confundir ni mal direccionar al lector o remitente, es "válida".

Cada forma de adquirir conocimiento tiene sus propias formas de validez, ya se ha señalado que las ciencias sociales se rigen a la objetividad y comprobación de resultados cuantificables, y las ciencias humanas en cambio, se relaciona con la capacidad de autosuficiencia de las personas, es algo subjetivo y aporta con la manera de superación de dificultades y desarrollo de la persona como tal y como miembro de una cultura o grupo social.

Existen dos tipos de validez:

Validez Interna:

El módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales, valida internamente los planteamientos cualitativos según la certeza y precisión con la que se describen los datos recolectados, la pregunta debe ser ¿Se consiguió la historia correcta? Mayan (2001). Se debe tener sumo cuidado al momento de recoger información debido a que la realidad puede ser concebida de distinta forma por los participantes y pueden existir instantes en los que la idea de estudio se distorsione, es por esto, que se debe cotejar la información con más personas (escogiendo correctamente), y se puede hacer en distintos tiem-

pos dentro del desarrollo del proceso para que la justificación tenga mayor valoración.

El objetivo de la validez interna es que transmita seguridad para que las conclusiones que se consigan puedan ser consideradas teorías o datos confiables.

Validez Externa:

De la misma forma el módulo señala que para la validez externa se hace la pregunta ¿Cómo se puede establecer el grado en el cual los descubrimientos de una investigación específica tienen incidencia en unos contextos o en otros? Mayan (2001), señala que se puede caracterizar como un proceso de ajuste; la finalidad de la validez externa es encontrar la manera de trasladar la información o los hallazgos obtenidos en una investigación de determinado espacio, a otro. Sabiendo que los contextos en cuestión son bastante distintos, el reto está en acoplar las ideas para el segundo espacio.

Es importante tomar en cuenta que no siempre se puede trasladar lo que se descubrió en un contexto y aplicarlo en otro porque se pueden presentar incompatibilidades en su desarrollo; es indispensable también hacer una buena elección del segundo contexto.

Capitula



02

*Contexto: Artesanía
y Diseño*



En base al análisis en cuanto a la metodología de las ciencias sociales y humanas y sus enfoques y técnicas de recolección de datos que se aplican según el objetivo que se pretende alcanzar, considero que la artesanía, uno de los temas centrales de este capítulo, se ubica dentro de lo cualitativo, ya que al ser un trabajo manual y que sólo al mencionarlo se identifica con cultura e identidad, está entre el diseño (sistematización) y el arte (expresión individual) lo que le da un carácter subjetivo y más que nada lo ubica en las ciencias humanas, porque a mí criterio fue la manera en la que las personas empezaron a dedicarse a unos y otros oficios y trabajar por el desarrollo de sus comunidades y su esencia está en lo intangible, es decir a la capacidad del ser humano para conseguir una forma de comercio desde la ideación para conseguir en este caso bases textiles y elegir herramientas y materias primas propias de su entorno.

Las ciencias humanas, dicho anteriormente, está pasando por una crisis en la que puede considerarse a la artesanía como una estrategia que se debe potenciar dentro de un contexto cultural, ya que pone en cuestión que a más de estar en un mundo de velocidad tecnológica, consumista e industrializada, el trabajo artesanal, se sigue manteniendo; justamente uno de los más graves enemigos para esta crisis es la falta de importancia sobre lo que le sucede al prójimo y las capacidades que tiene éste para sobresalir, y los artesanos y su labor es el más claro ejemplo de idear una forma de vida para sobrevivir, recalando que eso es lo que se debe valorar.

Ahora bien,

2.1 ¿A quién se le considera un artesano?

El artesano a través del tiempo ha creado su propia historia que refleja la continuidad de la misma, a medida que pasa el tiempo transmite el conocimiento a sus generaciones para mantener la técnica y la artesanía que ha fundado él mismo. Paz (1988) señala que

El artesano no se define ni por su nacionalidad ni por su religión. No es leal a una idea ni a una imagen, sino a una práctica: su oficio. (...) Entre su pasado y su presente no hay ruptura, sino continuidad. El artista moderno está lanzado a la conquista de la eternidad y el diseñador a la del futuro; el artesano se deja conquistar por el tiempo. (Como se cita en Barroso, 2014). Si nos ubicamos en la historia, al principio de los tiempos se sabe que la persona quién realizaba objetos de primera necesidad como son: extracción de pieles

arte". Por ende, como resultado en esta evolución, emerge el artesano y potencia su creatividad interviniendo directamente a modificar la materia prima con sus propias manos, obteniendo, en el caso de los textiles, herramientas y fibras textiles que su entorno le propiciaban, empieza a crear objetos que satisfacen necesidades de los compradores, son piezas que se pueden producir al por mayor pero son difícilmente idénticas unas con otras, de este arduo trabajo se han establecido técnicas que hoy en día son consideradas herencia patrimonial.

Aquí, me gustaría señalar que las técnicas artesanales en el ámbito textil, son realmente impresionantes, pensar que a una persona por la necesidad de satisfacer una necesidad vital, idealice todo el proceso de obtención de un textil, partiendo desde la materia prima que se le hacía posible obtener según el contexto en el que se desarrolle, es una creatividad poten-

para poderse cubrir, manipulación de piedras, tierra o madera para hacer objetos o herramientas para obtener alimentos, cocinar, dormir y hasta objetos para jugar y mejorar la comodidad en las distintas actividades del ser humano, era considerado "hábil" o lo llamaban maestro, como se nomina hasta ahora a algunas personas que realizan trabajos a mano, y el mismo enseñaba y aprendía según pasaba el tiempo ya que las necesidades y actividades diarias eran cada vez mayores, y se iba adecuando a este desarrollo porque necesitaban sobrevivir.

Con el paso del tiempo surge justamente por la intención de expresarse libre y originalmente, el artista, quien por inspiración enuncia sus ideas descubriendo técnicas y materiales que lo identifican a más de su particularidad e intrepidez; crea objetos irrepetibles considerados "obras de

El ser humano tiene una dimensión estética, así como se dice que el ser humano es el que razona, también se dice que es el único capaz de descubrir belleza en la realidad en la que vive, además de crear belleza con su imaginación, entonces si hablamos del vestuario, el bordado tiene prácticamente como único propósito el embellecimiento" (Claudio Malo, 2017)

ciada al máximo nivel y apoyo a la idea de las ciencias humanas al pensar en una crisis, ya que ahora por la industrialización en la que se vive, se está perdiendo esta capacidad de crear porque simplemente nacemos con la

idea de que las industrias se deben dedicar a producir y producir sin pensar en la calidad ni en el proceso sustentable, sino nada más que para satisfacer a un mercado consumista.

Luego de este análisis, se puede llegar a concluir, que se considera artesano a aquella persona que modifica directamente la materia prima sin ayuda de artefactos mecanizados, sino usando su ingenio crea herramientas según el conocimiento de los materiales que la naturaleza le ofrece, produce objetos para satisfacer necesidades primarias; en la actualidad el artesano promueve la intención por rescatar de algún modo sus técnicas e impulsar su producción hacia establecer una competitividad en el mercado.

2.2 ¿Qué se comprende por artesanía?

Se entiende por artesanía a la elaboración de un objeto o producto a mano que refleja las tradiciones de una sociedad o cultura a la cual pertenece, es lo que le diferencia a la artesanía, que cada objeto transmite un significado, es como una manera de contar una historia a través de las piezas creadas.

Las técnicas que son utilizadas para adquirir dichos productos, son ideadas y llevadas a cabo por un artesano quien ha transmitido y dejado de herencia de generación en generación, es considerada una forma de vida. La artesanía se preocupa mucho por la calidad de sus objetos es por eso que se tienen reliquias que se han conservado de hace muchos años atrás, ya que al ser elaborados totalmente a mano, no pueden hacerse para que desaparezcan pronto, la riqueza cultural que cada técnica artesanal conserva debe ser aprovechada, no podemos dejar que se extingan frente a la amenaza de la globalización. Al respecto, Octavio Paz (1988), menciona que:

El objeto artesanal guarda impresas, real o metafóricamente, las huellas digitales de quien lo hizo. Esas huellas no son la firma del artista no son un nombre; tampoco son una marca. Son más bien una señal: la cicatriz casi borrada que conmemora la fraternidad original de los hombres. Hecho por las manos, el objeto artesanal está hecho para las manos: no sólo lo podemos ver, sino que lo podemos palpar. A la obra de arte la vemos pero no la tocamos (Como se cita en Barroso, 2014).

Se consideran artesanías a todos los trabajos realizados a mano o en los que casi su totalidad son obtenidos por una labor manual, entre ellas están: las realizadas en cerámica, la ebanistería, alfarería, textiles, orfebrería y marroquinería. Este trabajo de investigación tiene un enfoque hacia las artesanías textiles, dentro de ellos están: a los tejidos en telar, sombreros de paja toquilla, hilandería, artículos de indumentaria obteni-

dos con cuero, tejidos con mullos, bordados, entre otros.

La artesanía nació para resolver una necesidad, no es una casualidad, es un proceso que demuestra la capacidad de descubrir, de trabajar en equipo y es también una manera de minimizar la explotación de los recursos naturales ya que dentro de su producción no existen intervenciones negativas en el medio ambiente. Paz (1988) afirma que la artesanía surgió mucho antes de que exista una ruptura entre lo útil y lo hermoso ya que los objetos artesanales eran considerados hermosos por su utilidad.

Las debilidades que tienen las artesanías son muy notorias en la actualidad, ya que frente a las condiciones de la industrialización, su proceso de fabricación es demorado y su precio se torna elevado por lo que no encaja o no es conveniente dentro de la velocidad del consumo que se vive ahora, es por eso que las artesanías no se sienten en competencia con el mercado

global, sino se enfocan en pequeños segmentos de mercado lo que limita su producción y disminuye sus ventas; por otro lado también está en consideración la manera de llegar a los consumidores ya que al realizarse en zonas alejadas de la ciudad o pequeños talleres de trabajo, se les dificulta a los productores competir en visual merchandising o posicionamiento de marca.

Es difícil definir a la artesanía bajo criterios o conceptos rigurosos, más que nada por todas las contradicciones que se han dado en la actualidad por pensamientos distintos pero se puede apreciar que en Ecuador se está intentando salir de las teorías planteadas y buscar formas de mantener el trabajo artesanal y estrechar relaciones también entre diseñadores y artesanos como una de las maneras de esta intervención. Es importante saber que la artesanía cuencana es muy valorada por algunas personas, lo raro es que casi la mayoría son extranjeras; la colombiana Cecilia Duque (2015) quien considera a Cuenca como: "el centro del pensamiento y de la reflexión de las artesanías de América" (p. 29), quien ha estado a cargo de altos puestos dentro de algunas organizaciones o entidades que se dedican a apoyar el trabajo artesanal, le parece mucho más interesante el trabajo de un artesano, que el de algunos diseñadores.

El cidap fue creado con el objetivo de valorizar la artesanía en la que se pone de manifiesto el alto grado, la identidad de las regiones en las cuales se da, de manera que la artesanía y la industria han tenido conflictos, muchos creían que la artesanía estaba condenada a desaparecer, pero a pesar de que ha pasado muchos años no lo ha hecho". (Claudio Malo, 2017)



Imagen 1: Artesanía paja toquilla.

2.3 La artesanía como patrimonio cultural inmaterial

El INPC (2015) valora al patrimonio cultural como fuente de diversidad, identidad, creatividad y, a su vez como práctica y conocimiento de quienes lo portan; y de esa manera se compone como un espacio en el que se suman los bienes culturales y referentes simbólicos ya sean tangibles o intangibles que son más significativos para una colectividad donde se desarrollan.

El patrimonio cultural nace gracias a que la esencia del pasado de los objetos o técnicas, se mantiene en el presente, es por eso que no puede ser inventado, se necesita ese régimen de tiempo de vida para saber que cierta actividad u objeto tiene algún nivel de arraigamiento y respeto. No todo objeto antiguo se va a posicionar como patrimonio cultural, para que se considere como tal deben ser piezas que se aprecian por niveles de calidad y exclusividad que reflejen un sentimiento de identidad. De esa forma se introduce el patrimonio cultural "inmaterial" para el caso de las técnicas artesanales tradicionales y otras artes o eventos festivos o toda aquella consideración que sea intangible.

En este caso los bordados o las técnicas artesanales tienen su importante aporte en la historia de la formación de sociedades, ya que demuestran que a pesar de estar en un mundo de constante evolución y transformación conservan sus técnicas y mantienen las condiciones bajo las cuales se concibe su producción y eso conlleva a fusionar temas culturales y sociales dentro de la historia.

El cuidado o la apropiación que se debe respetar en el presente caso de aplicación de diseño en la artesanía, se ubica en el tercer peldaño de la pirámide de Eduardo Barroso como veremos a detalle más adelante en este capítulo, y es la que considera que se puede intervenir total o parcialmente, pero en esta aco-



Hago innovación partiendo de lo que los artesanos ya conocen". (Silvia Zeas, 2017)

tación se demuestra que al ser un patrimonio cultural inmaterial se debe respetar de alguna forma un margen, el de intangibilidad, que es lo que le hace tan valiosa a esta artesanía, de manera especial a los bordados, que el caso que nos compete en esta investigación, en otras palabras la técnica, herramientas y espacios culturales que le permiten desarrollarse.



Imagen 2: Bordado.

2.4 Antecedentes históricos del bordado textil

El estudio de caso de mi proyecto de graduación se enfoca en los bordados naturales y florales que se realizan como actividad artesanal desde hace muchos años en la ciudad de Cuenca, se ha elegido dentro de lo textil a este trabajo manual que frecuentemente se aplica en los acabados de una prenda o accesorio textil, siempre se ha considerado como una manera de adornar un textil, generando según las técnicas texturas y relieves con la cromática deseada o escogida por el cliente.

El bordado siempre ha sido valorado por la calidad y delicadez que refleja su laborioso resultado, es muy importante el bordado dentro de los textiles, ya que es la expresión máxima del hilo, si bien es cierto, cuando se crea una base textil o una tela, los hilos se entrelazan para ser una estructura tejida y mostrarse mientras más densos, más resistentes pero siempre se va a apreciar como tela, mas no como un conjunto de hilos y para mi consideración el hilo y la aguja son los factores primordiales no sólo de las decoraciones en tejidos, sino de la industria textil en general, y la manera de demostrar ese valor es mediante la admiración de un bordado.

Los bordados están llenos de cultura porque reflejan el trabajo y habilidad de los antepasados para idealizar una actividad que pueda servirles de sustento para su vida, es así como se ha ido formando la historia, por todos los profundos hallazgos y las reliquias que se tienen para poder entender las tradiciones y vivencias de épocas pasadas.

Se ha dicho que la historia también puede leerse en los textiles y bordados de un pueblo; los diversos motivos, colores y

texturas (...), así como escenas de la vida cotidiana dibujadas con hilos sobre el tejido, dan cuenta de la vida casi de la misma manera que un texto escrito" (Malo, 2008, p. 193)

Para ubicarnos en la historia, la técnica del bordado se utilizaba para demostrar poder o riqueza, era un distintivo social en el que se reflejaban los símbolos y signos de acuerdo a la cultura, ubicación geográfica, tradiciones, religión, etc.

En épocas antiguas, se conoce que se mantenían este tipo de embellecimiento de los tejidos, se utiliza particularmente en la vestimenta como: traje de reyes y en general los tejidos usados en las iglesias que eran bordados con hilos brillantes y también se empezó a aplicar piezas de decoración entre las finas hebras de oro y plata.

Luego se empezó a aplicar en tapicería y cortinas, al pasar el tiempo según los que relata la historia, los bordados pasaron a ser usados en la vestimenta de los religiosos más que de las personas de la vida cotidiana.

En el Ecuador se conoce que los cañaris en la época preincaica ya practicaban el hilado de algodón y eso demuestra el uso del hilo para tejer, coser y bordar. Las mujeres que de fondo trabajaban en confección de prendas y artículos textiles se apropiaron del bordado y así esta actividad se fue instituyendo como obligatoria para las mujeres, que hasta en los primeros años de escuela se enseñaba como una materia o taller, es así como el bordado se ha ido inculcando de generación en generación como parte cultural en el país.

Creo que el bordado es prácticamente artesanal, un bordado industrial no existe o si existe sería como un aplique, pero el bordado supone ser e strictamente una labor manual artesanal". (Claudio Malo, 2017)

Imagen 3: Artesanía de Perú.



Esta técnica artesanal es en el Ecuador, como en todos los países, parte fundamental de la identidad cultural que se ha construido al pasar del tiempo a pesar de la aculturación y la globalización que ataca a algunos rasgos o técnicas ancestrales artesanales.

El bordado es un rasgo que está presente en la mayoría de trajes típicos que existen en el multicultural Ecuador, considero que en casi todos los casos si se obviara el bordado, el traje perdería completamente su esencia.

Es importante conocer, al tener un enfoque hacia los bordados naturales-florales, que en definitiva pueden ser los de la chola cuencana los más identificados, ya que existe una explosión de colores desde hace un siglo aproximadamente que se aplican en ese traje tanto en la blusa como en la pollera, y en algunos casos también en la macana.

La cromática contrastante y multicolor que se usa en la pollera de la chola cuencana actual, demuestra todo el trasfondo por el que paso, empezando desde unos bordados delicados

y casi ausentes, en los que solo se tenía la intención de decorar de manera delicada sin exagerar ni en la cromática; el traje de la chola cuencana tiene una influencia española porque en esa época, en la que surgió, Cuenca se puede decir que era el reflejo de Europa.

Para conocer cómo el bordado se instaura en Cuenca-Ecuador, Rosana Corral (2017) cuenta la historia que ha podido detectar mediante la experiencia con los trabajadores artesanales y sus conocimientos, al identificar que los bordados nacieron para ser un embellecimiento del tejido y de la indumentaria más específicamente de la Chola Cuencana, ya que el bordado le introduce a la pollera y a la blusa del traje, a esa relación de ornamentos coloniales al notar que los artesanos cambiaron los motivos que eran puramente simbólicos como el sol, la luna, los castillos de los tejidos planos y se modifi-

caron para pasar a ser flores que se pueden encontrar en las mantillas españolas, ya que estos eran unos paños con bordados florales elegantes y bellos, "el manto de manila" es el manto tradicional de las sevillanas.

Manila es la capital de Filipinas, y ahí se conecta más la historia ya que las que bordaban los mantos originales son de ese lugar, entonces cuando España coloniza Filipinas, los españoles fueron con sus esposas, el manto que ellas tenían eran vacías, o de color entero y al llegar, les hicieron bordar sus mantos a las bordadoras en Filipinas.

Los españoles vienen después a América y sus esposas ya tenían su estilo tradicional sevillano que involucraba su manto de manila, y ahí es como se empezó a hacer bordados y como en el sector no existía el material seda, que era el material de los mantos de manila, las mujeres que aprendieron, aplicaron los bordados a las polleras y las blusas del traje de la Chola Cuencana.

A principios del siglo XX, llegaron unos diplomáticos a la provincia del Azuay más específicamente a Cuenca y Gualaceo que vinieron a apoyar y generar proyectos culturales y vinieron con sus esposas quienes venían con sus empleadas o las mujeres que les servían, les vestían o les hacían sus trajes, ellas estuvieron en contacto con las bordadoras y las personas del Azuay provocando el intercambio de las técnicas como los anudados del Ikat y los bordados.

En la actualidad los bordados denotan ser productos de la Revolución Industrial porque se realizan por lo general en máquinas de pedal o en máquinas bordadoras y se mantiene la simbología de flores y aves, sin delimitar a las flores porque existe una cantidad infinita de símbolos de la flora desde pétalos hasta ramas o enredaderas.

Las artesanas que siguen practicando bordados a mano desconocen la procedencia o el significado de los motivos que bordan, pero aseguran que existen símbolos que son para algunas comunidades difíciles de reemplazar, están establecidos o arraigados en su mente y ahí es donde se demuestra el significado que tiene inconscientemente todo trabajo artesanal, es como un súper poder que hace que una persona tenga reconocimiento o identificación con algún producto final artesanal.

La técnica empieza con un dibujo en papel o en la tela, generalmente tienen patrones en papel de seda que traspasan a la tela, de esta manera se delinea la silueta y se empieza con el relleno de la forma, de acuerdo al diseño se realizan mezclas de color o texturas potenciando la habilidad de la artesana y se finaliza con un contorneado como un pespunte grueso que se denomina acordonado y aporta en una mejor resolución de los motivos.

2.5 Metodologías en la artesanía

Luego de tener una ubicación conceptual y contextual al tema de la artesanía, la metodología en la misma será analizada desde aplicaciones en la contemporaneidad.

2.5.1 Artesanía Contemporánea.

Muchos países ya han tenido la iniciativa y se han arriesgado por una artesanía contemporánea que no sólo involucra el aplicar la técnica y conseguir nuevos objetos para ampliar el mercado de la artesanía; la artesanía contemporánea va más allá y plantea propuestas mucho más interesantes, la idea está en aplicar conceptos con una visión tanto desde el diseño como desde la artesanía pero con un enfoque contemporáneo; éste enfoque se refiere a que “el conocimiento no es producto de un sujeto radicalmente separado de la naturaleza sino el resultado de la interacción global del hombre con el mundo al que pertenece” (Najmanovich, 2001)

El pensamiento complejo para muchos autores, entre ellos Baudrillard, nace fundamentalmente del hecho que un lápiz en la modernidad sólo debía servir para escribir, en cambio en la contemporaneidad, ese mismo lápiz adquiere un significado y a más de servir para escribir, debe responder a temas ambientales, culturales o religiosos, es decir, pensar en ¿Qué se va a hacer luego con ese lápiz? ¿Quién lo creó? ¿Bajo qué circunstancias fue hecho?, ¿Por qué tiene ese tamaño y grosor? entre otros aspectos objetivos o subjetivos dependiendo de la crítica personal. Pero, esto es lo que pasa con las arte-

sanías, más aún las que son consideradas patrimonio cultural porque en su esencia está toda la historia, laboriosidad, cultura, identidad, etc. que se refleja en cada hilvanado de los hilos en el caso de los bordados, o en cada entretejido en el caso de los telares de cintura o en muchos tipos de artesanías de los que el Ecuador está formado.

Las aplicaciones que hemos hecho con diseñadores, no nos han dejado ningún beneficio, es por eso que se pierde el interés de parte nuestra”. (Artesana Aida Maita, 2017)

En una postura moderna, se conoce la única relación de sujeto y objeto, en la que el sujeto se apodera del objeto como creador pero sin un sentido de pertenencia sino más bien, de una forma muy funcional en la que se cumplen leyes establecidas y objetivas totalmente, mientras que en la contemporaneidad se busca intervenir desde un pensamiento crítico en un objeto diseñado, creado y a futuro utilizado por un sujeto que tiene un posicionamiento que lo respalda

con teorías, ideologías, y puntos de vista con lo que responde las exigencias del contexto o ambiente en el que se desarrolla.

La nueva idea de aprendizaje que propone el pensamiento complejo en la contemporaneidad es detectar estas redes o vínculos en el que cada intersección emerge un nuevo significado, sin alterar el inicial, sino en relación con el mismo,



Imagen 4: Propuesta Neocraft.



como resultados de los emergentes y en las interconexiones de ellos, se consiguen ideas y nuevas visiones interesantes que se conectan en algún momento, dando paso a nuevos paradigmas y eliminando los límites de creatividad o posibilidad, es así como se puede conseguir una manera de adquirir conocimiento transformando, organizando, desordenando y descubriendo redes e información.

Lo conveniente en las reproducciones artesanales no es reflejar una pieza del pasado, sino partir ya sea de la técnica, materiales, forma, etc. y conectarlos con lo que en el presente se necesita y lo que el futuro exige. Se puede partir desde la idea de respaldar con contenido histórico diseños contemporáneos. Colombia tiene ciertas organizaciones que apoyan a la artesanía contemporánea mediante ferias, talleres, exposiciones, etc.; Artesanías en Colombia define a la artesanía contemporánea como:

Es la producción de objetos útiles y estéticos desde el marco de los oficios, en cuyos procesos se sincretizan elementos técnicos y formales procedentes de otros contextos socioculturales y otros niveles tecnoeconómicos, tiene una característica de transición hacia la tecnología moderna y/o la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos y tiende a destacar la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo. (Artesanías de Colombia, 2017)

En España se considera a la artesanía contemporánea como “el futuro del nuevo lujo”, para crear ese tipo de valoración se necesita la suficiente iniciativa de parte de los consumidores ya que la artesanía contemporánea es altamente demandada por los jóvenes que busca ese tipo de propuestas vanguardistas que lo incentivan a crear criterio reflexivo. Al respecto Villalba La artesanía contemporánea mezcla la tradición con la tecnología, lo local con lo global. Requiere de un nivel de cualificación altísimo. Con ella surgen los design-makers, diseñadores que se hacen artesanos o artesanos con un alto nivel de diseño. Y proliferan pequeñas editoras de diseño que articulan la colaboración entre artesanos y diseñadores. “La artesanía contemporánea se define como un proceso creativo basado en el diálogo entre las tendencias socioculturales y las sensaciones emocionales aportadas por los materiales y alimentadas por las referencias culturales que impregnan nuestras raíces identitarias”, cuenta Santos”. (Villalba, 2015)

La artesanía contemporánea está ligada a la neo artesanía, en la presente investigación difieren por la manera de intervenir tomando a la neo artesanía como una aplicación misma y a la artesanía contemporánea como la razón del contexto contemporáneo para involucrarse desde el diseño a la artesanía.

2.5.2 Neo Artesanía



Imagen 5: Arquitectura corporal, neocraft.

Existen varias publicaciones a cerca de la neo artesanía, este apartado se refiere al mexicano Ismael Rodríguez, quien desde un pensamiento proyectual, saliendo de la visión simplemente funcional, aplica la neo artesanía en su proyecto NEOCRAFT, es muy interesante el punto de vista que él tiene, ya que considera a la artesanía como testimonio de las costumbres y tradiciones de la sociedad pasada, y propone que se debería tener ese conocimiento para crear objetos en la actualidad con el objetivo de que serán portavoces en las próximas generaciones; Ismael Rodríguez es un Arquitecto, Diseñador y Neoartesano que plantea su metodología desde la idea de construir un cuerpo desde la arquitectura considerándolo como una sumatoria de distintos elementos que forman uno, considera a la artesanía como una representante de aquel nicho de población que está presente pero que se siente rezagado por razones políticas o consumistas. Rodríguez, (2015).

La Neoartesanía a su vez ataca esa idea e intenta manifestar lo que ocurre a nivel sociedad, cultura, economía y tecnología para conectar mediante criterios actuales la esencia de la artesanía. Es un método de innovación que no busca dejar en el olvido a las técnicas artesanales sino más bien potenciarlas mediante la reinterpretación.

La metodología neocraft deja a libertad y se consigue mediante la experimentación, una conceptos de arquitectura corporal, técnicas de artesanía (dar identidad), y diseño contemporáneo (investigación, experimentación, nuevos

paradigmas) y busca conseguir una fusión sin que se muestre forzada entre el objeto, el pensamiento y los materiales. Se debe considerar desde ésta visión a la artesanía contemporánea como una manera de expresar que existe una necesidad, empezando por el estudio de las sociedades involucradas, para proponer aplicaciones reales y útiles que conecten estas dos realidades. Los elementos u objetos creados deben reflejar un proceso dinámico de transición y evolución.

Al momento de querer intervenir desde el diseño en las artesanías desde un pensamiento contemporáneo, se debe recordar la capacidad innata que tiene una artesanía, el poder transmitir sentimientos y contar historias sin necesidad de esfuerzo, lo que un producto tecnológico no podrá hacer. Al hacer este análisis se puede pensar en otorgarle identidad de manera inmediata a una pieza artesanal en el proceso de experimentación y producción.

Es una manera de innovación de la artesanía intervenida desde el diseño, tiene esa capacidad de transmitir algo, como lo hacen las obras de arte, pero además tiene funcionalidad a favor del usuario; considero la neoartesanía como una metodología bastante conveniente, si bien, la artesanía es una tradición y a su vez" se considera a la tradición como una sucesión de rupturas" (Rodríguez, 2015), la idea es deshacerse de los esquemas y crear un dinamismo en el que aporte tanto el diseño como la artesanía sin intención de jerarquizar ninguno



2.6 Relación diseñador-artesano

La relación entre un diseñador y un artesano, nunca ha sido buena, y es notorio que se sigue desgastado, como ya se ha señalado en párrafos anteriores, pero a su vez se ve necesaria esa idea que ya es una realidad en algunas sociedades, que involucra el trabajo de ambos lados, esa realidad que si es bien manejada por un equipo, se apoya al potencial tanto del diseñador, como del artesano.

Los conflictos metodológicos apuntan a que el método del artesano se centra en la costumbre de realizar desde su experiencia empírica sus labores que le otorgan ganancias y se puede decir que son conformistas; en cambio un diseñador aplica distintos métodos o simplemente no se establece ninguno pero cumple lo que aprendió en una carrera universitaria de una u otra forma más métodos o parámetros que le generan mayores ganancias.

Se debe entender que a más de crear piezas materiales y objetos como tal, la idea es empezar desde lo subjetivo, desde entender el valor que puede tener un objeto como la artesanía, de transmitir significados o de significar algo tan solo con verlo. El posicionamiento de un diseñador y un artesano siempre estará marcado por sus ideologías, experiencias, sensaciones, conocimientos, etc. y a su vez al crear un objeto debe responder a aspectos propios de un contexto, no sólo de un usuario o comprador sino del espacio en el que se desarrolla.

“Es necesario formar a los diseñadores que participarán de

ese cambio basándose en la experiencia recogida por otros y alentando un código ético cimentado en los más simples valores humanos, pues es allí, en lo inmaterial, donde se funda la relación que da vida al trabajo colaborativo.” (Rodríguez, s.f.). Fusionar el trabajo de los dos es algo que se ha propuesto en varios países desde hace mucho tiempo, pero en la problemática

detectada en la presente investigación, según el CIDAP, los proyectos que se han hecho no han resultado tan óptimos ya que no existe un buen reconocimiento de las dos partes o simplemente no hay la iniciativa para poder emprender con un trabajo en conjunto pero se debe entender desde la teoría lo necesaria y beneficiosa que puede ser esta fusión. Es así como el diseño y la artesanía se empiezan a vincular considerándolos como mundos creativos dentro de un contexto de transformación, la artesanía por su lado respondien-

do a temas de cultura, tradición, identidad, hecho a mano, lo irreplicable, excelente calidad pero muchas veces considerado imperfecto, y se conecta al diseño a través de ello sabiendo que por su parte, involucra a temas como la tecnología, consumo, marketing, industrialización, profesionalidad, y a su favor es calificado como perfecto.

Para aplicar una metodología que involucre un trabajo conjunto entre diseñadores y artesanos es necesario conocer los límites de intervención que Eduardo Barroso propone muy ordenadamente:

Estoy convencida que el futuro de las dos áreas tanto del diseño y de la artesanía está en su vinculación”

(Genoveva Malo, 2017)

INTERVENCIÓN NULA O INSIGNIFICANTE: La cúspide está dirigida a un segmento de mercado pequeño de nivel socioeconómico alto, se enfatiza la exclusividad con productos únicos y originales y los de fabricación limitada, es decir los realizados por "artistas". La manera de colaborar es en la promoción o publicidad del artesano y el producto.

INTERVENCIÓN CUIDADOSA Y RESPETUOSA: Se tratan de productos tradicionales, que reflejan la destreza y habilidad de los artesanos, llenos de cultura e identidad heredada por generaciones, se fabrican comúnmente pocas piezas. Se puede agregar estrategias de marketing siempre y cuando el artesano o productor esté de acuerdo, pero es mejor mantener a manera de respeto a estos productos.

INTERVENCIÓN PARCIAL O TOTAL: En la mitad se encuentra la artesanía contemporánea y aquí es donde se ubica la presente investigación, y se dirige a personas que aprecian tanto el avance tecnológico como el trabajo artesanal. Se pueden hacer cambios en materia prima, diseño, manera de producir, etc. con el fin de potenciar la calidad y la

demanda del producto final.

INTERVENCIÓN ESTRATÉGICA MKT: Productos como: licores, dulces, frutas, flores, plantas medicinales, esencias, etc. La mejor forma de aportar es desde el marketing y proponer nuevas formas de publicidad y promoción de los productos como creación y posicionamiento de marca, visual merchandising, packaging, etc. y tener una actualización tecnológica frecuente para mejorar la producción y potenciar la valorización de los productos.

INTERVENCIÓN DISEÑO-MKT: En el quinto nivel se encuentra la artesanía de producción en masa, que también es llamada "artesanía estereotipada" ya que en ella se encuentran los recuerdos y artículos de venta más generalizados que tienen bajo costo y representan su cultura. Se pueden proponer técnicas o estrategias de marketing para mejorar ventas y relaciones con el mercado y a su vez intervenir en el diseño e innovación de los productos para ajustarse más a las necesidades del mercado. (Barroso, 1999)

Las piezas deben tener un etiquetado en el que se evidencie el trabajo 100% manual, ya que el bordado es una técnica que ha prevalecido a pesar de la intervención tecnológica de la actualidad". (Silvia Zeas, 2017)



Imagen 7: Ikat, tejido de cintura.

2.7 Breve historia del diseño

La referencia histórica que puede alimentar y conducir hacia ¿cómo surgió el diseño?, es el movimiento arts and crafts o movimiento de las artes y los oficios que se dio en Inglaterra en 1861, entre los principales actores de este movimiento estuvo el arquitecto y diseñador William Morris, quien intentaba revitalizar a la artesanía en ese tiempo en el que la industrialización iniciaba una voraz producción en serie; para Morris existía esa necesidad por priorizar y valorar la artesanía y todo lo hecho a mano ya que eran las bases del arte.

Este movimiento tuvo un poco de desvío en algún momento de su evolución, ya que si bien es cierto comenzó con la idea de ser concebido como un “arte hecho por y para el pueblo” (Shiner, 2001, p.326), llegó a convertirse en un arte que sólo podían adquirirlo las personas de altos recursos económicos y nada accesibles para las clases populares debido a su alto valor de originalidad y perfección. La lucidez en cuanto a técnica y calidad de los productos era un principio fundamental del arts and crafts, y el reconocimiento y contacto que existía entre el artesano y su obra era impecable ya que esas eran unas de las formas en las que se demostraba ese desacuerdo o rechazo por lo realizado a máquina.

Esta idea de fusionar arte y diseño más tecnología, fue reconsiderada más tarde por Walter Gropius quien funda en 1919 la escuela de arquitectura, artes y oficios de la Bauhaus, la misma que supone dividir el descuadre que había entre el artesano y el artista, es decir, eliminar la superioridad y la idea de creación fantástica del artista, y la creencia de ser sólo mano de obra o servicio funcional del artesano.

Así se fue forjando la Bauhaus con dos espacios de aprendizaje, en el primero se aprendía la forma como tal, donde se instruía sobre el diseño, y en el segundo la experimentación, donde se llevaba a la práctica para conocer a cerca de técnicas o pericias

con los materiales. Gropius (1965) señala que la idea “no era volver a la artesanía sino aglutinar arte, oficio y técnica en la formación de los diseñadores y arquitectos. Después de unos pocos años, cada taller tenía un solo artista-diseñador como profesor, normalmente graduados de la Bauhaus que habían asumido el ideal del artista-artesano-diseñador” (Citado en Shiner, 2001, p.350)

Manejar la funcionalidad en sentido de satisfacer las necesidades de las personas se manejó muy bien dentro de la escuela, es por eso que tuvo un éxito gigante al considerarse en 1928, año en el que Gropius renuncia a la dirección, el principal centro

para el diseño moderno. Hannes Meyer fue el sucesor de Gropius, él entró con una visión extremadamente funcional y tecnológica demasiado comunista que podía dejar de lado la importancia del diseño y el arte.

Hecho por lo que fue destituido por Ludwig Mies van der Rohe, quien dio un giro a la modalidad de la Bauhaus y eliminó los procesos manuales y artesanales enfocándose puramente en el diseño, él mantenía una estética más delicada y ligera. Y así,

la idea de unir el arts and crafts con lo estético manteniendo el valor funcional se encontraba en desequilibrio.

Mientras tanto, se daba el inicio de la marcha de los nazis liderados por Hitler, que querían manifestar el resentimiento y la depresión de la derrota; cabe mencionar que Hitler odiaba el arte moderno y junto con los suyos se propuso cerrar la escuela, una de sus invasiones políticas fue adueñarse de Dessau en 1931, y Mies Van der Rohe la traslada a Berlín como escuela privada, pero al ganar terreno Hitler estableció reglas demasiado estrictas que obviamente se orientaban hacia el nacionalismo y así se clausuró la Bauhaus en 1933.

El diseño que se aprende ha ido dejando las labores puramente artesanales y se conecta claramente con la tecnología, pero está viva la vinculación con la artesanía”
(Genoveva Malo, 2017)

2.8 Pensamiento abductivo

El pensamiento abductivo fue planteado a partir de los postulados del científico norteamericano Charles Peirce quien señala que la abducción es “un método para formar una predicción general sin certeza positiva de que tendrá éxito en un caso particular o en general; su justificación consiste en que es la única esperanza de pautar racionalmente nuestra conducta futura” (Citado en Sexe, 2009, p.178). Se le debe reconocer como una manera de desarrollar el conocimiento como el pensamiento deductivo y el inductivo, a diferencia de que si partimos de una hipótesis, “la abducción requiere de una hipótesis, y la deducción extrae de ella consecuencias que la inducción pone a prueba” (Sexe, 2009, p. 178).

Lo que propone la abducción es partir desde un concepto del que se obtendrán emergentes, los mismos que son resultantes de una búsqueda de significados, ya que no podrá en ningún momento desconectarse del concepto o hipótesis guía.

El pensamiento abductivo propone un conocimiento multidisciplinario y se maneja con la idea de adquirir conocimiento en conjunto, ya que al valerse del significado de las cosas, permite que la persona que aplique el método se involucre con otros profesionales, con otras áreas de estudio como la antropología, la gestión, la ingeniería, el ambiente y busca soluciones desde varios procesos entre lo industrial y manual para desarrollar nuevas formas de conocimiento y acción para detectar y proponer alternativas de solución a los proyectos.

2.8.1 “Design Thinking” la nueva metodología para el diseño.

El design thinking o pensamiento de diseño, es una técnica que usa la publicidad un poco más ligada hacia el diseño y el marketing que aplica el pensamiento abductivo, por el cual se consigue que las personas a cargo de la toma de decisiones no se estanquen en pensamientos exactos ni lógicos, sino exploten su creatividad; a mi parecer es lo que propone el pensamiento complejo, establecer una organización de la problemática en la que emerjan múltiples factores y relacionarlos entre sí, y de esa forma generar o dar paso a nuevas realidades, partiendo de probabilidades que se plantean sin descuidarse que el día a día es una constante evolución.

Se le involucra al sujeto en su contexto que abarca mucha más información es decir, ya no es sólo un usuario, sino es el mercado, el ambiente, la cultura, las alternativas en la producción etc. Como plantea Toa Tripaldi en su proyecto de investigación consideramos al diseñador como el sujeto que planteará soluciones o propondrá ideas bajo su posicionamiento o “historial” en el que se encuentra su ideología, sus puntos de vista, sus teorías, etc. Al comprender estas complejidades dentro de la relación sujeto-objeto-contexto-posicionamiento sin ningún orden establecido, es cuando se empieza a descubrir nuevos paradigmas y se modifica la posición modernista.

El design thinking al intervenir desde el pensamiento abductivo, deja a criterio propio la creación de hipótesis que si bien, algunas pueden ser erróneas o disparatadas, pero promueve esa capacidad de imaginar y plantear suposiciones que obvia-

mente serán comprobadas en su momento, pero lo ideal es poder arriesgarse a tener esos impulsos para salirse de los estereotipos y de las leyes “thinking outside the box” y así proponer nuevos pensamientos, conocimientos y razonamientos.

Una de las características del design thinking que es necesario señalar, es el trabajo en equipo y la interacción entre personas o disciplinas que fusiona pensamientos distintos ya que se obtienen aportes desde la singularidad de los conocimientos. Valora la diversidad de los grupos de trabajo porque de esa manera se multiplican los conocimientos partiendo desde las experiencias de cada uno, y de las ideas al potenciar la creatividad e imaginación del grupo.

La actitud es otra condición especial de este proceso, a más de que los diseñadores no deben desconectarse de su capacidad de ser curiosos, creativos y observadores en todo momento ya que existen pequeños detalles llenos de información que no se deben descuidar en ningún aspecto, pero la esencia de conservar la actitud radica específicamente en la reciprocidad y el compartir conocimientos, considerando a los errores como oportunidades y perdiendo el miedo a la equivocación una buena manera es repetirse “nothing is wrong” o nada está mal.



Imagen 8: Plan design thinking.



ANALYSIS

AND

PLAN

PROCESS

Time

& Focus on Quality

COMMUNITY

TEAMWORK

Capitula



03

Métodos del diseño.

3.1 Introducción

El diseño es tan o más difícil de conectarle con una metodología que con la artesanía, ya que el mismo tiene incidencia desde la metodología de las ciencias humanas debido a que su razón de ser responde a un proceso de evolución a lo largo del tiempo, hablando de un maestro-artista-artesano-diseñador se le otorga un carácter subjetivo porque se relaciona con la personalidad o la forma de comportarse y reaccionar a cualquier estímulo de las personas; y también se ubica en las ciencias sociales al considerarse un proceso sistemático en el que de uno u otro modo se potencia la creatividad de la persona pero se sigue cierto esquema o proceso "establecido", lo que le diferencia de la artesanía. Así es como el diseño logra involucrarse en espacios tangibles e intangibles manteniendo un enfoque cualitativo en su mayoría, sin dejar de lado que la intervención cuantitativa también puede ser parte del mismo ya que en algún momento del proceso del diseño se consideraría necesaria la intervención de la lógica deductiva y racional.

Para aclarar y entender la metodología que usa el diseño en la actualidad, que no parte simplemente del problema para satisfacer una necesidad, que fue la razón para que se le considere una disciplina; en la contemporaneidad se considera al diseño dentro de una complejidad en la que intervienen factores como la globalización, las ideologías, la conciencia ambiental, el contexto cultural, etc. Es decir, ya no es sólo la función la tecnología y la forma, ya no encaja en un proceso deductivo ni inductivo, es por eso que no se le puede considerar totalmente como ciencia social o como humanidad, más bien la tendencia actual es analizar los procesos de diseño como parte de lo que muchos estudiosos como Bruno Munari, Jorge Montaña, Eduardo Barroso desde una visión de intervención en la artesanía desde el diseño, lo plantean como un proceso que encaja en el pensamiento abductivo y que a partir de ellos nace lo que hoy se conoce como Design Thinking.

3.2 El diseño en la actualidad

El diseño siempre ha estado ligado con lo industrial, al principio se estableció esa diferencia pasando a considerarse a la artesanía como una manualidad frente al diseño, pero se ha tratado de valorar el diseño industrial y que sea concebido como un conjunto de varios factores que aportan para su desarrollo, es decir poder otorgarle un significado porque generalmente lo hecho a máquina en serie, es como un objeto vacío. El diseñador argentino y teórico del diseño, Tomás Maldonado aporta con su definición aceptada por el ICSID (International Council of Societies of Industrial Design).

El diseño industrial es una actividad proyectual que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente. Estas propiedades formales no son sólo las características exteriores, sino sobre todo, las relaciones funcionales y estructurales que hacen de un objeto una unidad coherente, desde el punto de vista del producto y del usuario. Las propiedades formales son siempre el resultado de la integración de factores distintos: funcionales, culturales, tecnológicos y económicos. (Maldonado, 1961)

A mi consideración una concepción completa del diseño es la manejada en Design Zentrum de Berlín, que demuestra que el diseño está intervenido por muchos factores que se muestran indispensables al momento de su desarrollo.

El buen diseño no debe identificarse con la técnica del aspecto exterior. La particularidad del producto debe ponerse de manifiesto mediante un diseño oportuno. La función del producto y su manejo deben ser visibles para ofrecer una clara lectura al usuario. El buen diseño debe mostrar los adelantos del desarrollo de la técnica, no se debe limitar al producto en sí sino que también debe tener en cuenta cuestiones como la protección del medio ambiente, el ahorro energético, la posibilidad de reciclaje, la durabilidad, y la ergonomía. El buen diseño debe tomar como punto de partida la relación entre el hombre y el

objeto, considerado sobre todo aspectos como la seguridad y la medicina laboral. (Design Zentrum, 1979)

Por su parte el diseñador Norberto Chaves define al diseño como "un hecho de la historia social aparece en un determinado lugar, en un determinado momento del desarrollo de las fuerzas productivas, es decir, es un subproducto del desarrollo productivo." (Chaves, 2009). Además este autor habla sobre la poca presencia e importancia que tiene la teoría en el diseño considerando que el diseñador debe ser un comunicador de mensajes y para eso debe tener un alto dominio de las teorías

o información que aborden el tema central que desea expresar a través de los objetos creados.

Se ha hablado últimamente del "diseño artesanal", el mismo que pretende involucrarse con el trabajo artesanal desde el diseño Ettore Sottsass en USA ha creado este fenómeno en el que se realizan artículos con producciones limitadas y perso-

nalizadas que se enfocan en el interiorismo y en los objetos en general usando materiales tradicionales.

Son empresas pequeñas que desde su iniciativa realizan objetos sin necesidad de que alguien les encargue hacer determinada colección, lo interesante es el proceso creativo que radica en una inspiración personal, que sea artesanal no quiere decir que se desprenda de la tecnología, sino es la capacidad del artesano para aprovechar las herramientas del entorno y encontrar soluciones desde ahí.

Al tener los artesanos una conexión adicional con la naturaleza y las sociedades debido a que sus productos les son favorables, "consideramos que los artesanos son los que realmente están más cerca o que tienen posibles vínculos con los diseñadores industriales, debido al origen de los productos que elaboran, que en su mayoría son productos utilitarios que están en relación directa con el hombre" (Bochinska, 1998)

Lo que la máquina nos limita, es lo que la artesanía puede producir"
(Genoveva Malo, 2017)

El diseño artesanal es una herramienta con gran aceptación a nivel mundial, es un trabajo multidisciplinario que al conectar esas dos realidades surge una relación profesional que aporta gradualmente a crear nuevas visiones y sensibilidades en los diseñadores y artesanos favoreciendo a su vez a las sociedades en general.



3.3 Metodología proyectual: Bruno Munari



Imagen 9: Bruno Munari.

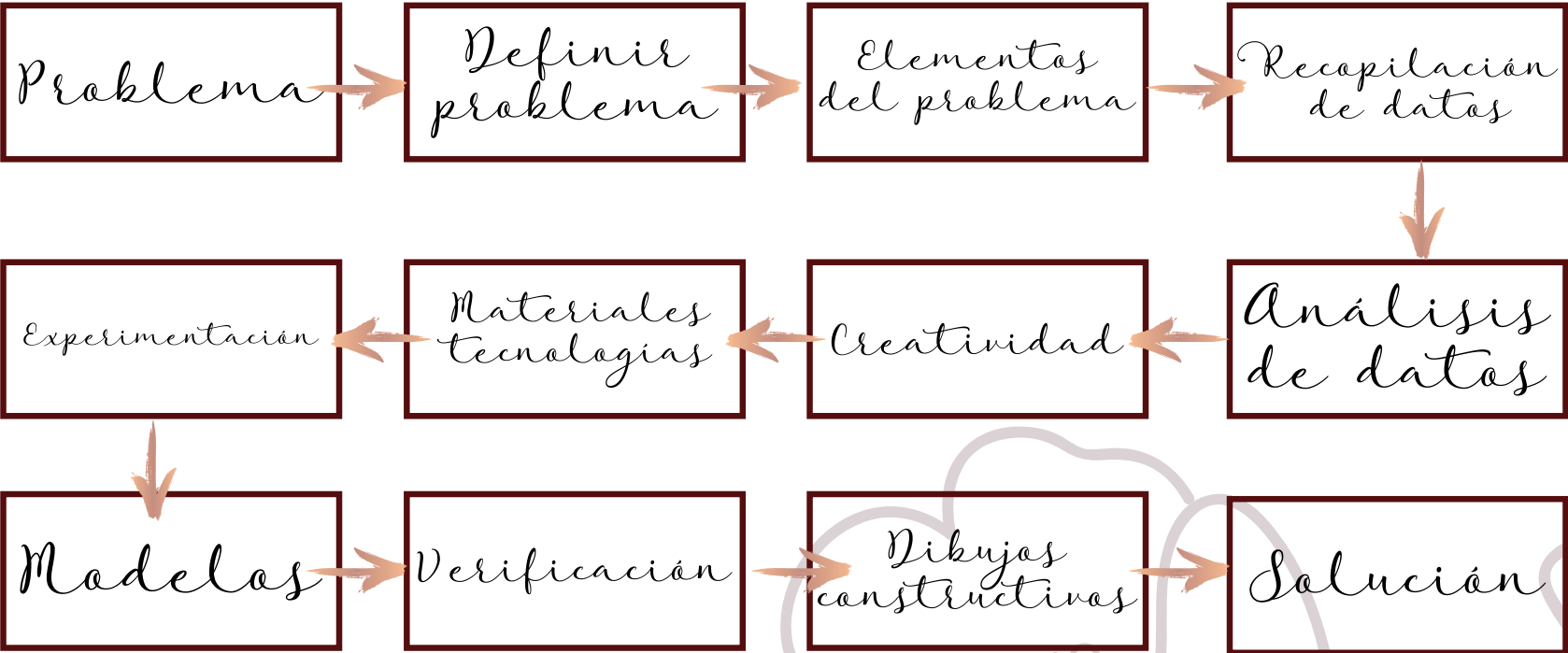
Existen varias metodologías de trabajo dentro del diseño, Munari es un autor que propone su “método proyectual” que desde mi punto de vista, es la más acertada y usada dentro del proceso de diseño, no es tan específico pero abarca todo lo esencial. El objetivo de la metodología proyectual es aplicar y recolectar desde la experiencia toda la información necesaria desde una visión lógica.

Los proyectistas que aplican este método usan su creatividad para resolver problemas, sin tener nada establecido ni seguir

ninguna receta, es un proceso flexible en el que se van validando y contrastando hipótesis.

No se puede considerar a la creatividad como una especie de ideas improvisadas que no tienen limitación y prácticamente libres e independientes, sino se debe intentar darle la máxima precisión y seguridad posible.

Bruno Munari representa su metodología en el siguiente esquema.



1. PROBLEMA:

Al tener la problemática, se le debe conocer en su totalidad para poder utilizar sus factores y aprovecharlos al momento de plantear la solución. El problema es detectado por el diseñador y el mercado.

2. DEFINIR EL PROBLEMA:

El problema debe ser delimitado para que el diseñador sepa su campo de acción ya que el cliente no lo precisa por completo, en esta etapa se debe desarrollar el brief, el concepto y el objetivo del producto.

3. ELEMENTOS DEL PROBLEMA:

Es necesario descomponer el problema para descubrir la información de sus elementos y así encontrar los problemas paralelos al mismo, la solución final del problema dependerá de la organización creativa para solucionar los problemas paralelos.

4. RECOPIACIÓN DE DATOS:

Se realiza una investigación minuciosa de lo que se tiene, un análisis de homólogos, estudio del contexto, segmentación de mercado y perfil del consumidor.

5. ANÁLISIS DE DATOS:

En este proceso se empieza a criticar y evaluar la información para buscar nuevos caminos o continuar con los mismos.

6. CREATIVIDAD:

Es la parte creativa y de propuesta, se realizan renders, bocetos, prototipos, etc. hay que tener cuidado en que las propuestas ilustradas se salgan de los límites de concreción y sean muy difíciles o imposibles de realizar.

Lo importante es que el diseño sea aceptado por el cliente, no es cuestión nuestra si hay rechazo del cliente, eso es cosa del diseño"

(Artesana Aida Maita, 2017)

7. MATERIALES TECNOLÓGICAS:

Búsqueda de materiales y tecnologías disponibles según la ubicación para considerar las alternativas y las posibilidades que existen.

8. EXPERIMENTACIÓN:

Se experimentan a través de muestras para probar materiales y tecnologías descubriendo el comportamiento y usos de los mismos.

9. MODELOS:

Esta fase es indispensable a mi consideración porque se pueden descubrir y elegir formas de resolver los detalles constructivos haciendo prototipos a escala, aquí se usan las muestras hechas anteriormente.

10. VERIFICACIÓN:

Se puede hacer una exposición del producto a posibles compradores para aplicar algún tipo de modificación o arreglo.

11. DIBUJOS CONSTRUCTIVOS:

Se realizan geométrales o representaciones gráficas que comunican toda la información de detalles constructivos, materiales, insumos, aplicación de técnicas y tecnología, vistas, cortes y cualquier esquema que almacene y describa la información del proceso realizado.

12. SOLUCIÓN:

Se presenta el producto definitivo que cumpla con características funcionales y estéticas.
(Munari, 1995)

El modelo que aprendemos..



Imagen 10: El modelo de diseño que se aprende.

3.4. “Diseño Participativo”

Jorge Montana

El Diseño Participativo propuesto por Jorge Montana en el 2012, es una herramienta o propuesta fundamental que propone tanto a los diseñadores como a los artesanos escapar de las jerarquías sociales en las que generalmente se encuentran encerrados. Contextualizando la situación real, se debe considerar que para resolver un diseño de la mejor manera es importante contar con el adecuado equipo de trabajo y avanzar en conjunto, así se puede mantener un ambiente creativo en el que todos visualicen el mismo final cumpliendo con tareas equilibradas sin necesidad de considerarse en una posición superior ni inferior que los demás.

No es específicamente una metodología que tenga un proceso establecido, sino es una propuesta multidisciplinaria que involucra un trabajo en equipo en el que se eliminan las jerarquías porque estamos frente a una realidad en la que al diseñador se le atribuye todo el crédito en una fabricación de un producto y

la idea es quitar todos esos mitos y romper los esquemas para conseguir mejores resultados.

Montana (2012) considera que el diseñador es visto como un “Diosdador” y que los artesanos o las personas que intervienen dentro del proceso, son nada más que receptores de sabiduría y no tienen ninguna apropiación con el producto.

Aplicar este método de trabajo es muy beneficioso ya que se aprovechan criterios de los demás, se pueden justificar respuestas mientras se aclaran las preguntas, se genera un espacio para compartir, no existe sentimiento de superioridad entre los participantes, se desarrolla la capacidad de aceptar y reconocer errores y se pueden plantear hipótesis a medida que se van aprobando o desechando suposiciones.



Imagen 11: Diseño participativo.

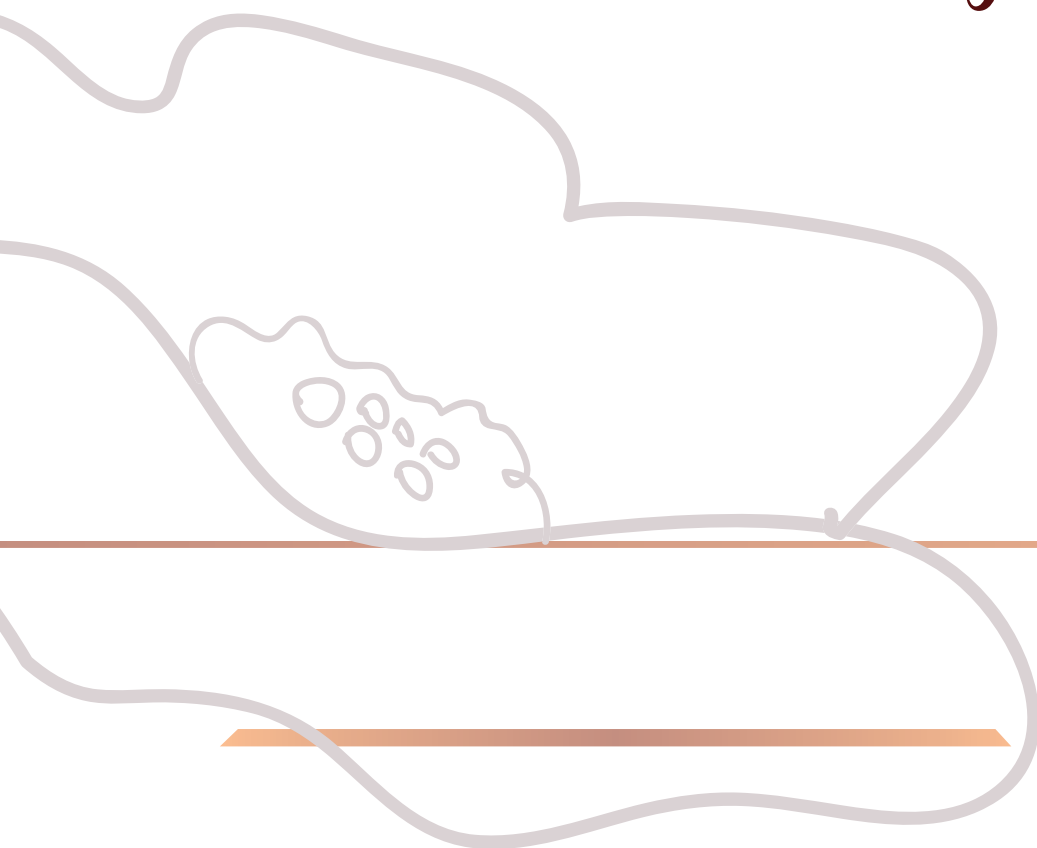
Diseño dentro del aprendizaje mutuo.

Capitula



04

Design craftec



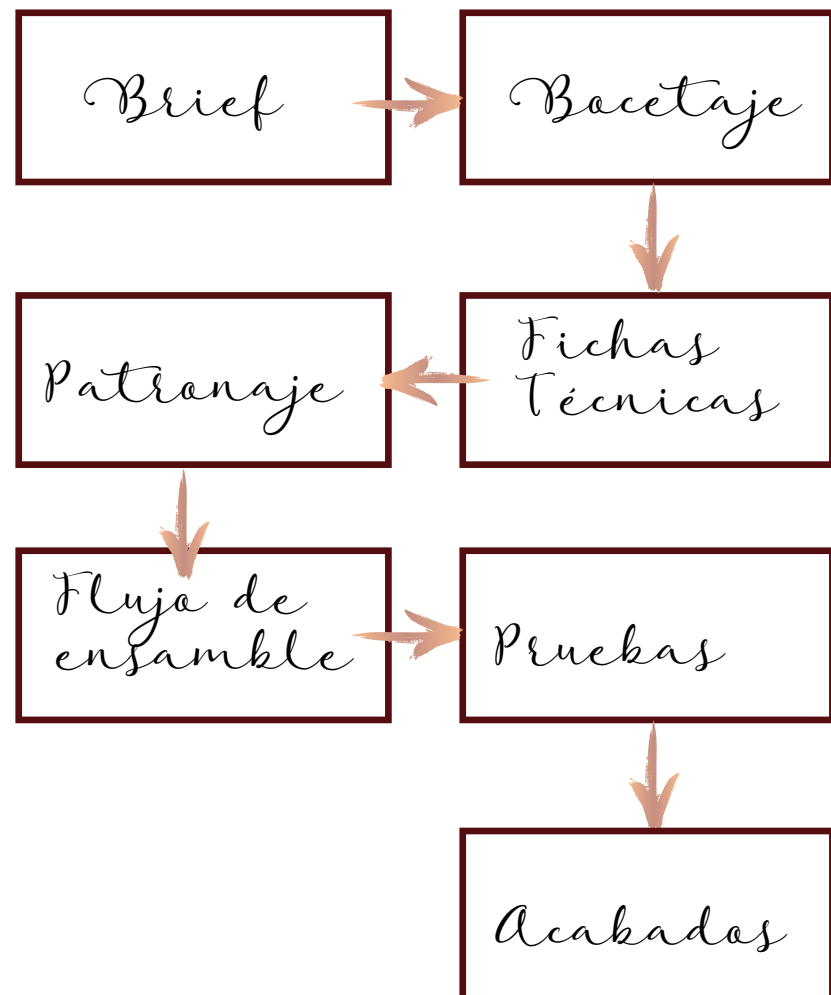
Manuales o aplicaciones metodológicas del diseño de modas.

Dentro de las aplicaciones que en la experiencia práctica de la carrera he realizado, se representan tales procesos en tres distintos métodos de trabajo, el inductivo, el deductivo y el abductivo.



4.1 deductivo

El método deductivo siempre ha estado vinculado con las ciencias exactas y con procesos lógicos o técnicos, refleja su forma de trabajo con el diseño de modas mediante el siguiente esquema:



1. Brief:

Es la programación del diseño, es una fase que contiene varios procesos de investigación y teoría.

-Target: Es lo principal, se debe definir un perfil de consumidor y segmentar el mercado. (Ocasión de uso, género, rango de edad, ubicación geográfica, personalidad, aspecto físico, comportamiento, ocupación, generación X, Y o Z, nivel socio económico).

-Objetivo: En este ítem se especifica el ¿Qué? ¿Cómo? y ¿Para qué?, es importante delimitar para no proponer cosas fuera de lugar.

-Concepto: Se establece una palabra o un párrafo que guíe todo el proceso, las palabras claves que se manejen deberán ser reflejadas en las propuestas.

-Constantes: Se definen los detalles que se tendrán presentes tipológicamente en la colección.

-Variables: Según la tipología misma se definen las variables con las que contarán las piezas.

-Cronograma y presupuesto: Es importante dentro de la programación de un producto puntualizar los tiempos y clasificar los costos. Demostrará organización y seguridad al momento de exponer el producto, a más de que facilitará partes del proceso.

2. Bocetaje

Los bocetos pueden ser expresados de distintas formas ilustrativas, el diseñador elegirá la más conveniente ya que será su carta de presentación al cliente, se deben realizar varias propuestas evitando cosas que se sabe que no se puedan realizar porque dificultará los siguientes procesos.



Imagen 12: Bocetos Herodita1.



Imagen 13: Bocetos Herodita2.

3. Fichas técnicas:

Al ser escogida una propuesta por el cliente o por el mismo diseñador, se realizan fichas técnicas que son una representación geométrica de todas las piezas que conformen un outfit, es indispensable mantener proporciones y mostrar detalles constructivos, se suelen hacer acercamientos de los mismos para facilitar la lectura gráfica al remitente.



Imagen 14: Ficha técnica saco.



Imagen 15: Ficha técnica blusa.

4. Patronaje:

En este proceso se deben aplicar las proporciones y medidas antes establecidas, en la generación de patrones de cada prenda se deben considerar costuras y hacer moldes de cada pieza, corte, o transformación que se requiera. Es una fase que toma tiempo y de la que depende la ergonomía, seguridad y confort del atuendo final.

5. Flujo de ensamble:

En esta fase se encuentran los procesos desde el corte de la tela y toda la confección que la prenda requiera.

6. Pruebas:

También llamado fitting, se deben realizar pruebas para validar y criticar lo obtenido, puesto que se deberá arreglar o cambiar si es necesario.



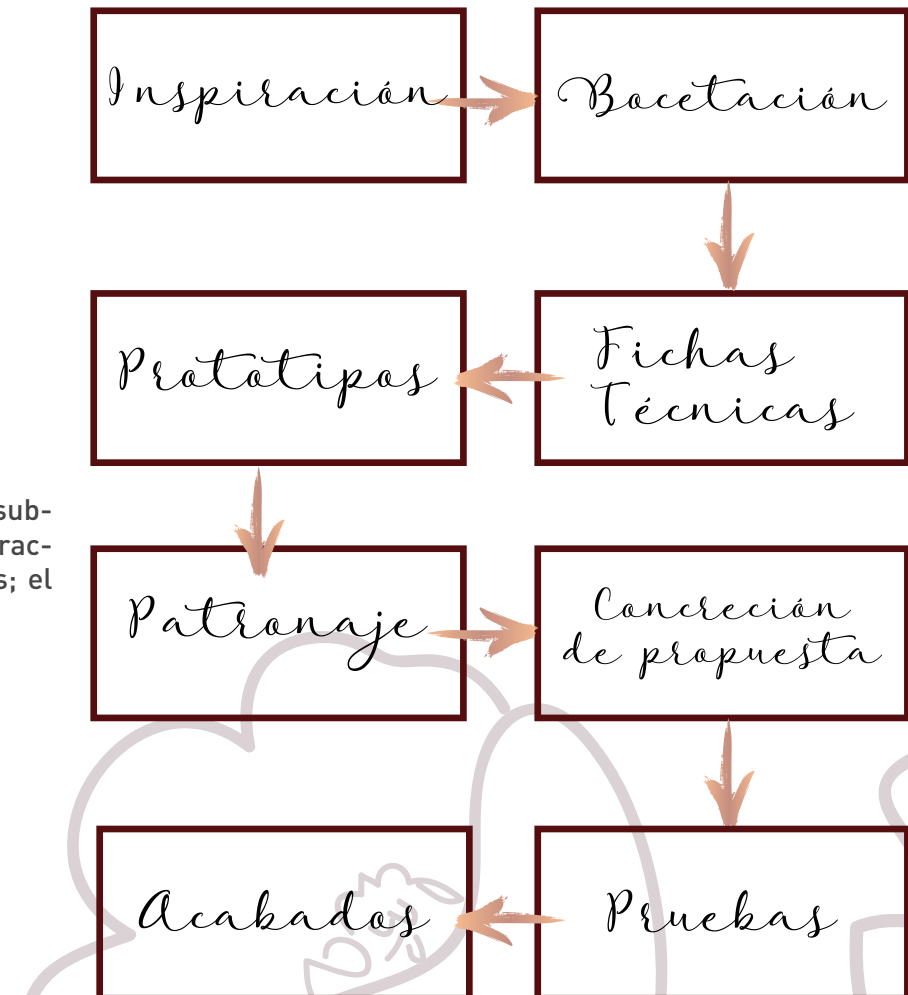
7. Acabados:

Al tener prácticamente aprobada la prenda, se realizan acabados de calidad como corregir cualquier error detectado en las pruebas si es el caso, colocar insumos y planchar interior y exteriormente.

La ventaja del método deductivo es que al conservar un orden dentro del proceso técnico y creativo, se tiene más certeza del resultado final, pero se puede considerar una desventaja que al ser un método bastante formal o riguroso, impide la intervención del diseñador para ir más allá; limita de alguna manera la forma de idear y resolver una propuesta, puede ser utilizado y da muy buenos resultados al aplicarlo en casos específicos, es decir, cuando se tiene conocimiento claro y preciso de lo que se quiere conseguir. (Ropa práctica y funcional como uniformes).

4.2 Inductivo

El método inductivo se ha caracterizado por su carácter subjetivo, al aplicarlo en el diseño se han aprovechado sus características creativas y de algún modo libres y espontáneas; el proceso se representa en el siguiente esquema:



1. Inspiración:

Al aplicar este método que lo he definido como más espontáneo o que deja a criterio personal, se inicia con la inspiración que dependerá del diseñador en su totalidad, él escogerá una imagen, una canción, una pintura, un color, una forma, un objeto, un sentimiento, un lugar, un movimiento artístico, un animal, algo de la naturaleza, etc. en definitiva puede ser cualquier cosa que le motive al diseñador a apropiarse y encontrar o reflejar su estilo, y trabajar en una colección o en conseguir una línea de moda inspirada en ello.

2. Bocetación:

A diferencia del método anterior la bocetación es en este caso totalmente libre y es más apreciada mientras más creatividad el diseñador explote en cada uno, se mantiene la idea de que es recomendable optar por hacer un número considerable de bocetos para elegir, se pueden aplicar técnicas de ilustración como también se pueden ocupar materiales nuevos o inusuales y el resultado en la mayoría de los casos superan las expectativas del diseñador y del usuario.

3. Fichas técnicas:

Al ser escogida una propuesta por el cliente o por el mismo diseñador, se realizan fichas técnicas que son una representación geométrica de todas las piezas que conformen un outfit, es indispensable mantener proporciones y mostrar detalles constructivos, se suelen hacer acercamientos de los mismos para facilitar la lectura gráfica al remitente.

4. Prototipos:

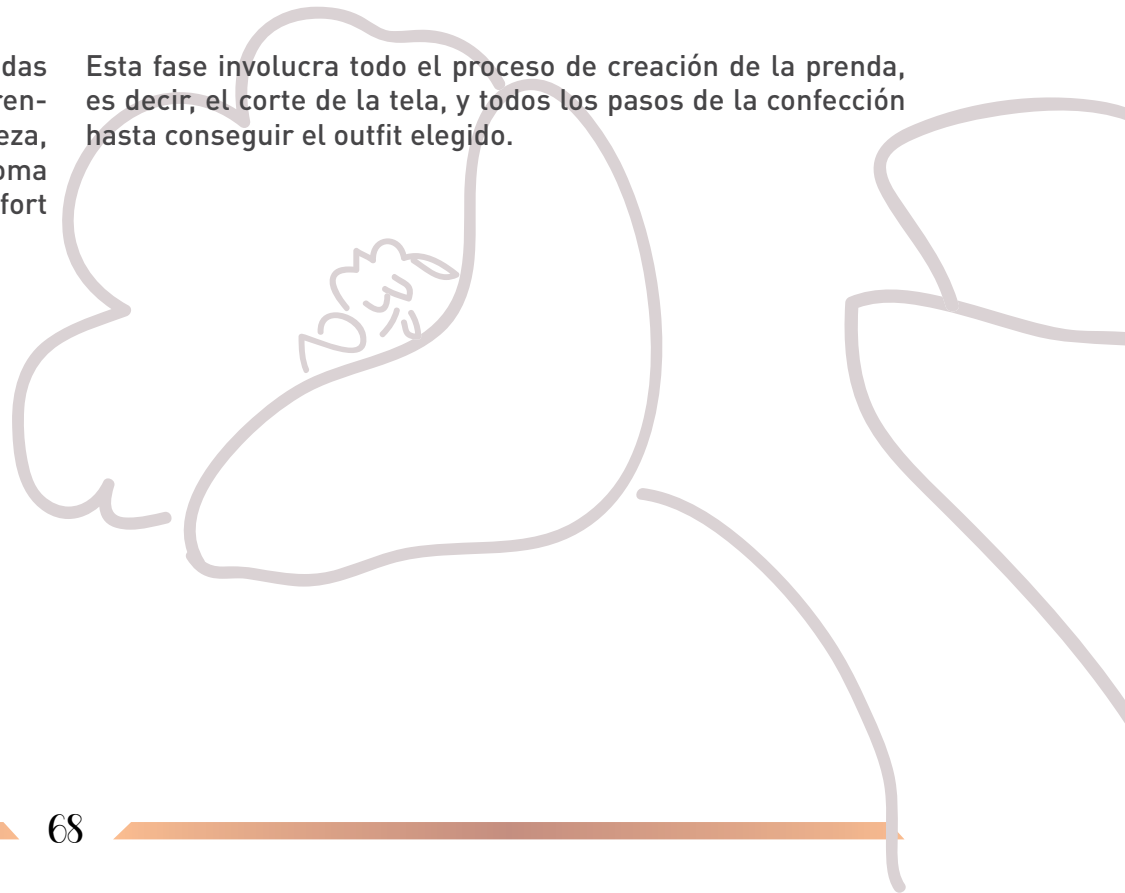
Esta fase es totalmente experimental, es muy interesante porque por lo general se obtienen nuevas ideas y nuevas formas de resolver los problemas que involucran la confección y el armado de una prenda. Basado en el boceto, el diseñador generará a escala el producto final.

5. Patronaje:

En este proceso se deben aplicar las proporciones y medidas antes establecidas, en la generación de patrones de cada prenda se deben considerar costuras y hacer moldes de cada pieza, corte, o transformación que se requiera. Es una fase que toma tiempo y de la que depende la ergonomía, seguridad y confort del atuendo final.

6. Concreción de propuesta:

Esta fase involucra todo el proceso de creación de la prenda, es decir, el corte de la tela, y todos los pasos de la confección hasta conseguir el outfit elegido.



7. Pruebas:

También llamado fitting, se deben realizar pruebas para validar y criticar lo obtenido, puesto que se deberá arreglar o cambiar si es necesario.

8. Acabados:

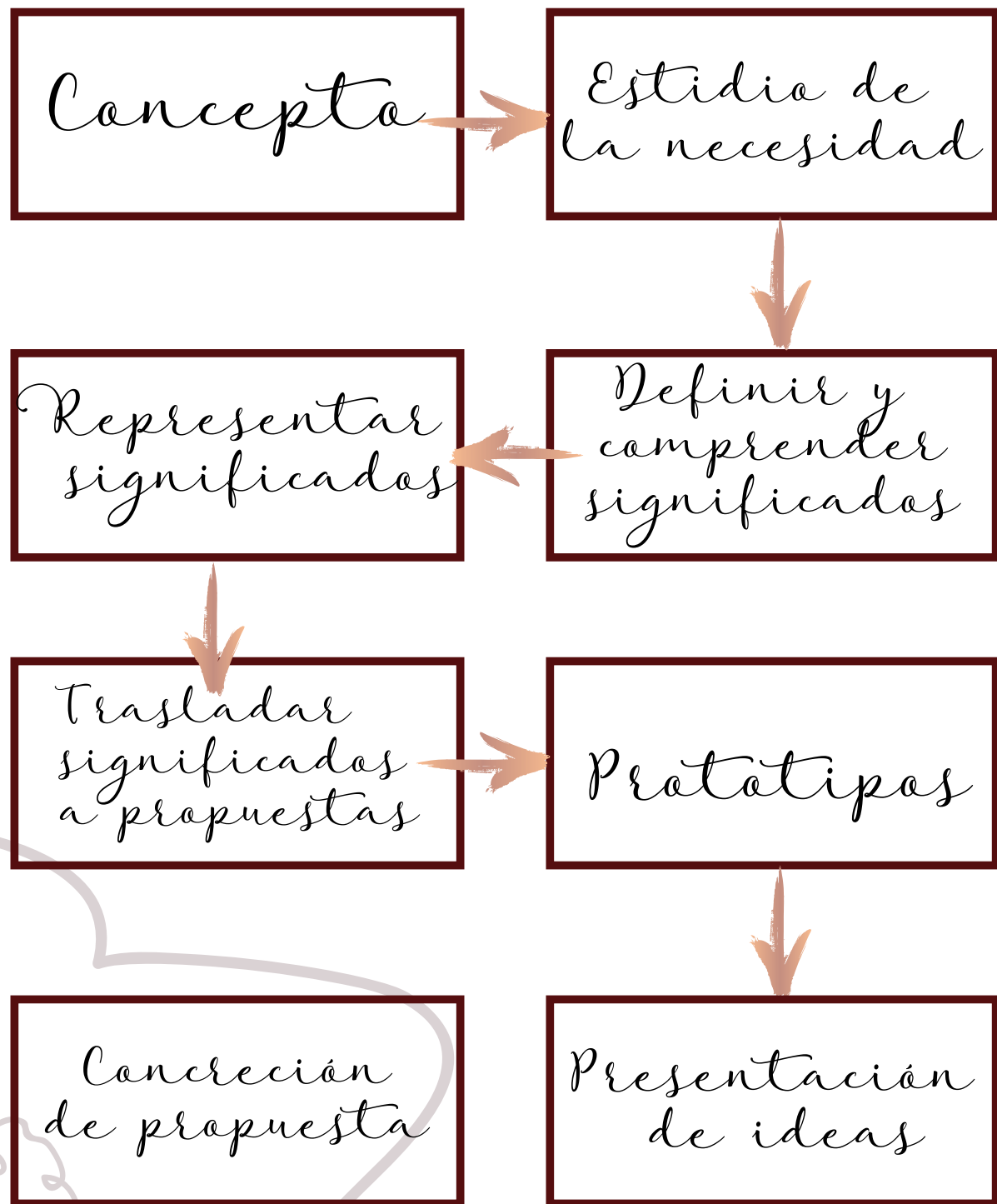
Al tener prácticamente aprobada la prenda, se realizan acabados de calidad como corregir cualquier error detectado en las pruebas si es el caso, colocar insumos y planchar interior y exteriormente.

La aplicación del método inductivo beneficia el proceso creativo muy notoriamente ya que no tiene limitaciones ni reglas que seguir, sino la idea es que el diseñador se deje llevar por su imaginación y exprese su estilo y personalidad en toda la colección que genere mediante la inducción.

4.3 Abductivo

El método abductivo es el recomendado para los diseñadores contemporáneos que buscan potenciar la creatividad para crear una colección o crear una pieza desde un concepto guía. Al aplicar el método abductivo en el diseño se consigue un proceso bastante flexible en el que el diseñador puede escoger el orden de las etapas o puede obviar alguna, es totalmente su decisión.





1. Concepto:

Partir de un concepto base considerado como un pilar que encamine la investigación, en diseños más conceptuales se requiere un estudio más amplio de significados para comprender histórica y semióticamente el concepto o la información primordial.

En esta etapa se establecen unas líneas teóricas que contengan palabras clave y toda la esencia de la inspiración, significados, se puede incluir también materiales, cromática, detalles constantes, etc. lo que se considere necesario para armar un concepto que después se refleje en cada línea de la colección que se consiga.

2. Estudio de la necesidad:

Se empieza por entender las necesidades tanto del cliente como las del contexto en la que él se desenvuelve, la idea es apropiarse de las situaciones que se analicen para proponer soluciones consecuentes con la realidad investigada.

3. Definir y comprender significados:

En esta fase se delimita la información para quedarnos con lo que realmente se necesita, se debe escoger información que aporte valor y calidad, que permita generar nuevas ideas y que en el proceso emerjan innovaciones positivas sin crear confusiones ni obstaculizar el proceso.

4. Representar significados:

Una vez que se comprendan los significados, se pueden realizar moodboards o collages que transmitan palabras o ideas sin necesidad de estar escritas

5. Trasladar significados a propuestas:

Esta es la fase de ideación de las propuestas, en las que se debe generar múltiples opciones para al final escoger la o las más convenientes o representativas; no se debe limitar la creatividad por prejuicios sin comprobar, existen casos en los que dejar a la imaginación sin salirse de la idea base, pero dejando de lado las siluetas típicas o estereotipos limitantes y hasta probar con nuevas técnicas de expresión, da mejores resultados y permite obtener mejores experimentaciones aprendiendo de errores mientras se validan las hipótesis.

6. Prototipos:

En ésta fase las ideas se materializan o "cobran vida", se realizan modelos a escala en los que se pueda escoger o determinar detalles constructivos o alternativas de solución con distintos materiales o técnicas que faciliten los procesos para la producción del producto final.

7. Presentación de ideas:

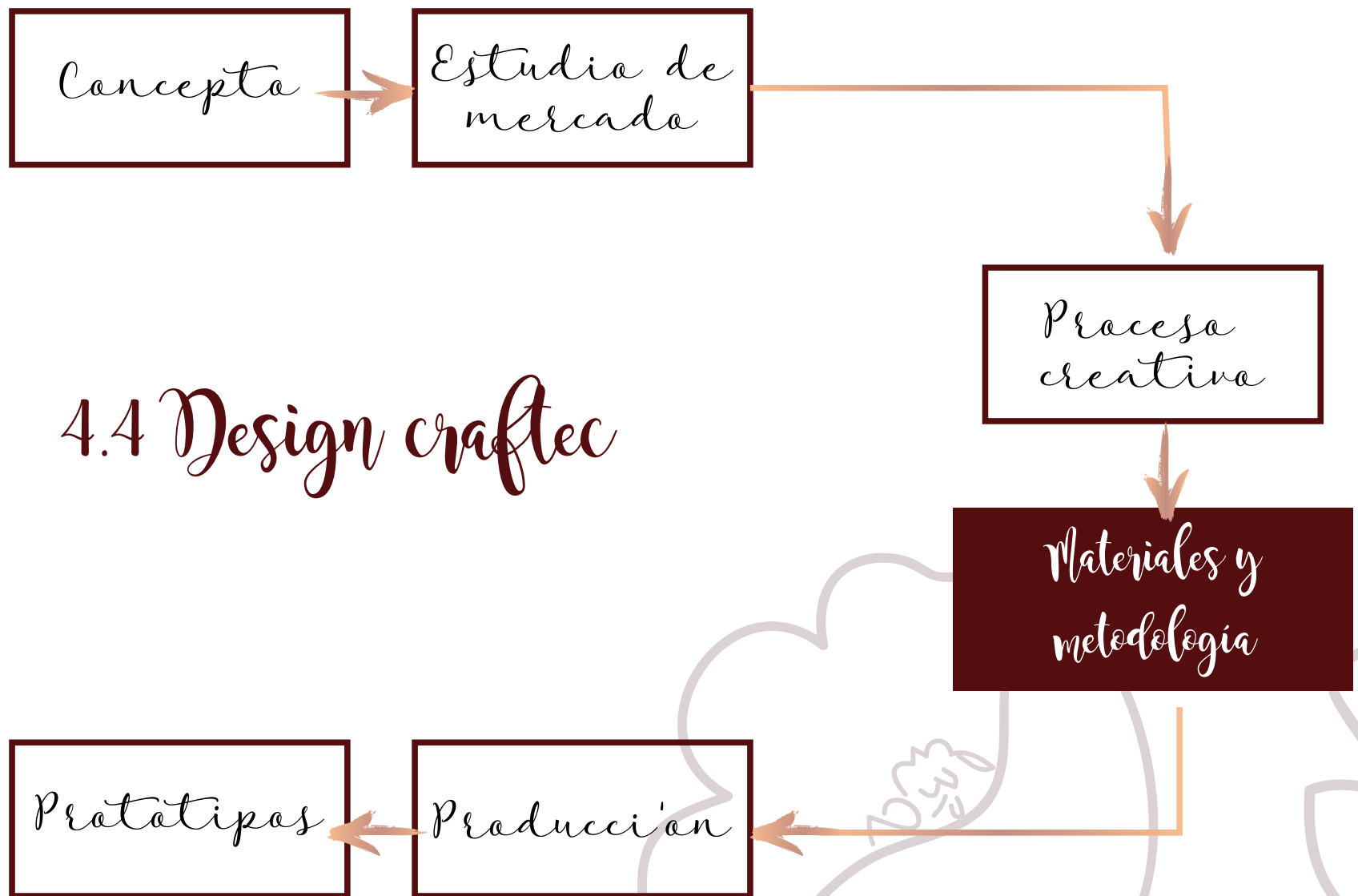
Se presentan los resultados con los posibles consumidores y se definen últimas correcciones hasta conseguir un producto que satisfaga las necesidades del mercado.

8. Concreción de propuestas:

Es la última etapa que concretamente se realizan las modificaciones o se le dan acabados al producto que pasará ya a ser vendido o entregado.

La aplicación del método abductivo en el diseño ha dado increíbles resultados, el diseñador y el usuario consiguen cumplir su objetivo e incluso supera las expectativas de los mismos.

4.4 Design craftec



Al haber conocido homólogos relacionados a las metodologías que se aplican en el proceso de diseño y en el de la artesanía, la metodología que se propone, que es el objetivo del presente proyecto de investigación, surge de las interrelaciones que pueden encontrarse entre los métodos dichos anteriormente ya que pretende ser un nuevo paradigma que regule o de alguna manera modifique la relación que existe entre el diseño y la artesanía, la metodología Design craftec se centra en una aplicación en el campo de los bordados específicamente, a breves rasgos, empieza con plantear un concepto que será el eje vital, luego se definen objetivos para puntualizar constantes que no permitirán el desvío del proceso.

Una vez delimitado el tema se introduce al proceso creativo que potencia criterios e ideas innovadoras para dar soluciones o presentar propuestas que se consideren, vayan a tener éxito en el mercado, seguido de este paso, se establece la comunicación con el artesano mediante una ficha técnica que defina simbólicamente o representativamente procesos, técnicas, puntadas y hasta materiales que tendrán que responder a cada propuesta de diseño que requiera de bordado, el artesano a su vez hará lectura y comprensión de la ficha para proceder a la producción.

En este proceso se puede evidenciar la relación laboral entre un diseñador y un artesano, tratando de obviar totalmente la forma en la que se maneja en la actualidad o los errores de las aplicaciones en general que se ha tenido como producto en esta relación, que es considerar al artesano como mano de obra y el diseñador ser el dueño y único encargado del resultado de la colección, la idea no es hacer que los artesanos sean dise-

ñadores, ni que los diseñadores hagan el trabajo artesanal; la propuesta integral y ética es lograr un surgimiento u obtener resultados que potencien tanto al artesano como al diseñador mediante un trabajo en equipo.

Para evidenciar y que se tenga constancia del valor y el protagonismo que tiene el bordado artesanal dentro de la colección de moda que se presentará, cada prenda contará con una etiqueta que le otorga autoría y pertenencia tanto a la persona que realiza el bordado o cooperativa como al nombre de la marca o colección de moda evidenciando el trabajo en equipo; a su vez se emplearán estrategias dentro de la producción que se detallan en el desglose de procesos.

¿Qué significa design craftec?

Design craftec, es una propuesta metodológica que surge de la problemática detectada en el entorno local que es la distante relación entre un diseñador y un artesano en el campo textil, con un estudio de caso y de aplicación en los bordados; ¿Qué significa?, craftec viene del inglés craft que significa artesanía y tec que viene del español tecnología.

Los productos o apliques que se consigan con design craftec serán hechos a mano, en algunos casos no en su totalidad. Pero los detalles logrados con un bordado a mano protagonizarán el embellecimiento de la superficie textil en el que se encuentren.

4.4.1 Proceso de diseño

Concepto

En primera instancia se establece el concepto, se debe estar sumamente claro con lo que se elija ya que esto depende subjetivamente del diseñador o de algún acuerdo con el cliente para llevar a cabo una colección, el concepto son unas líneas teóricas en las que se detalla lo más importante de la colección, en él se deben evidenciar las palabras clave, la inspiración, significados, y si es necesario se puede hablar de tecnologías, materiales, etc.

Inspiración: En cuanto a la inspiración o imaginario, es una decisión personal que define o le da dependencia al concepto, la inspiración puede estar definida como un estímulo repentino que tiene una persona que le ayuda a usar su creatividad para buscar soluciones o tener ideas innovadoras al momento de llevar a cabo un proyecto.

Palabras clave: Las palabras clave o "keywords" son manejadas en muchos medios para relacionar conceptos con resultados o requerimientos, en el diseño se utilizan palabras clave,

que estarán presentes en el concepto, para darle forma al proceso, es decir, las palabras clave ayudan a delimitar y a tener opciones que siempre se conecten con el concepto o idea base, siempre responderán a la historia, detalles, relaciones y hasta sinónimos acertados del concepto.

Los significados son muy importantes y se deben plantear en esta etapa de construcción del concepto ya que el diseñador y todo el equipo que formará parte del proceso deberá estar relacionado con los significados de los motivos o de las palabras que rijan la colección porque en los próximos procesos de producción cualquier modificación o solución que se deba tomar debe estar en base a este primer espacio; se deben evitar las palabras de doble significado que pueden crear confusiones al momento de la puesta en escena.

Estudio del mercado

En esta segunda instancia se realiza la segmentación de mercados que no es más que detallar los requerimientos del cliente y delimitar si no se tienen clientes fijos, para saber ¿Qué?, ¿Para quién?, ¿Por qué? etc. dependiendo del resultado que se busca alcanzar. Se define un target segmentado de manera psicográfica, demográfica, geográfica y conductual.

Generación: X, Y, Z.

Clase social: o nivel económico alto, medio alto, medio bajo, bajo.

Personalidad: Actitudes y carácter ante las distintas situaciones.

Estilo de vida: Ocupaciones y acciones.

Ocasión de compra: Casual, sport, formal, coctel, etc.

Ubicación: País, ciudad.

Tipo de clima: Frío, calor, templado, etc.

Idioma: puede considerarse "sin restricción"

Edad: Rango de edad, se sugiere que el intervalo no sea muy grande.

Sexo: Masculino, femenino, homosexual.

Estudios: Primer, segundo, tercer, cuarto o quinto nivel.

Ingresos: Propios o dependen de sus padres o representantes.

Religión: puede considerarse "sin restricción"

Raza: puede considerarse "sin restricción"

Nivel de usuario: si es usuario por primera vez o cliente fijo, etc.

TENDENCIAS O COMP SHOP

Se hace un análisis investigativo de los homólogos, es decir de los productos relacionados que existen dentro del mercado, es como hacer un estudio de la competencia, se pueden definir colores, bases textiles, técnicas, tecnologías, etc. Hacer el estudio de las tendencias es de vital importancia dentro de todo el proceso ya que se evidencia la necesidad del producto en el mercado y se empiezan a definir varias constantes y variables que van a ser parte de la colección.

Proceso creativo

Aquí arranca la parte de idealización y creación, ya se tienen establecidos los parámetros y significados que se verán reflejados en la colección y es momento de decir "manos a la obra"



Moodboard

Es una técnica libre que da muy buenos resultados, se puede realizar el número de moodboards que el diseñador guste, se trata de formar un collage con todos los gráficos, imágenes, recortes, dibujos, materiales, etc. que comuniquen sin que existan letras, la "palabra clave" que el moodboard quiere reflejar. Estas láminas serán de gran ayuda para que el diseñador tenga como un resumen gráfico de toda la información recolectada en los pasos anteriores



Imagen 16: Moodboard herodita.

Bocetos

El proceso de bocetación está íntimamente relacionado con el o los moodboards, es más, cuando se realizan las láminas de collage se puede empezar a bocetar ideas que surjan ese instante, los bocetos van a plasmar la colección en ilustraciones, no hay un número ni técnica establecida, eso dependerá del diseñador; los bocetos deben responder a todos los requerimientos teóricos que se determinaron en los procesos anteriores.



Imagen 17: Bocetos embroidery.

4.4.2 Materiales y tecnología

En este proceso se cierne la información que se pudo obtener en el comp shop, es decir, se eligen bases textiles, técnicas y tecnologías que se usan en la presente temporada, se deben hacer muestras o pruebas de algunas texturas, experimentaciones o ideas que se den en el proceso creativo.

Lo ideal en este proceso es decidir y seleccionar de acuerdo a los resultados con las experimentaciones a pequeña escala, las bases textiles es decir: tejidos, colores, insumos, combinaciones, etc.

En cuanto a tecnología se debe escoger el método de aplicación de bordado a mano que se detalla posteriormente en la ficha.

4.4.2.1 Fichas de registro

Las fichas que se diagramarán en este apartado, son la evidencia de un trabajo en conjunto entre el diseñador y el artesano, sin intención de que el uno supere al otro sino mantener la valorización y respeto por ambos labores.

Las fichas están formadas por un conjunto de signos que representan las distintas variables que se pueden tener en las aplicaciones; existe una ficha diagramada base en la que se detallarán los procesos, puntadas, técnicas, métodos y cromática con la idea de que el artesano se instruya en una lectura más técnica del bordado.

Cabe recalcar que las técnicas se han escogido mediante argumentos que favorecen la idea de que el bordado a mano pueda ser rentable, de algún modo abaratar costos por el material, la cantidad y la tecnología, y al momento de hacer esta fusión de técnicas con el bordado manual se verá maneras estratégicas de que el resultado final refleje la intención de protagonismo de la artesanía.

NOMBRE DE LA COLECCIÓN / PRENDA.

Nº FICHA

CROMÁTICA.

CÓDIGO DEL COLOR DE HILO.

MÉTODO

Gráfico tela.

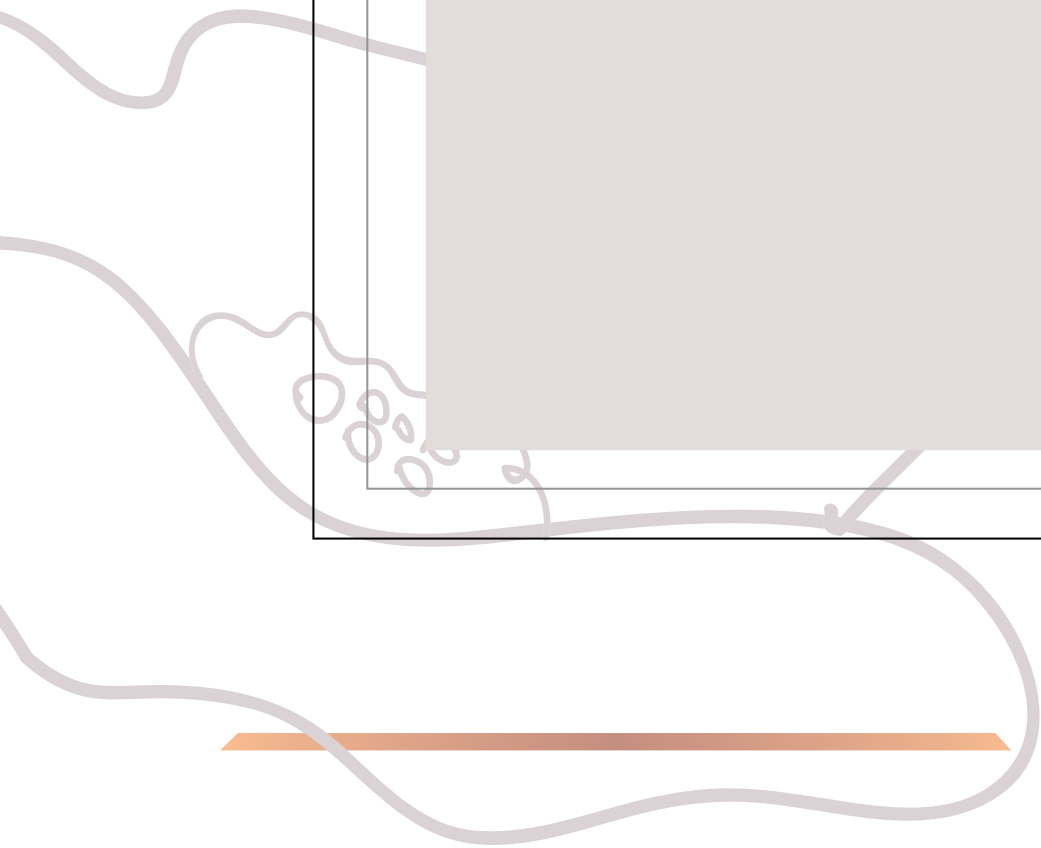
Gráfico papel.

Patrones.

Aplique.

TÉCNICA

OBSERVACIONES

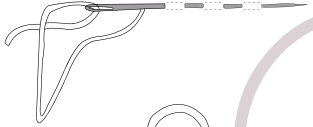
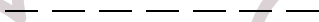
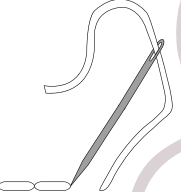


4.4.2.1.1 Simbología de puntadas

Puntada: es la más básica se trata de lo que llamamos "hil-ván". Se representa con una línea entrecortada.

Pespunte: es una manera de contornear una figura con resultados de calidad, se lleva la puntada hacia adelante desde adentro y se regresa al punto de inicio para completar y luego salir de nuevo a dos puntadas de distancia y así sucesivamente. Se representa con una línea continua.

Puntada de Split: es al igual que la anterior una manera de hacer contornos, se trata de salir por la mitad de las hebras que componen el hilo de bordar para dar la apariencia de cadenas ajustadas. Se representa con una línea continua evidentemente más gruesa que la anterior.

NOMBRE	PUNTADA	REPRESENTACIÓN
Puntada		
Pespunte		
Puntada de split		

Puntada satén: es también llamada y reconocida como relleno, ésta puntada es la más utilizada para “pintar con hilos” un espacio determinado, tiene la misma presentación al derecho y al revés. Se representa llenando de líneas horizontales la figura.

Puntada cadena: es también llamada cadeneta, se utiliza generalmente para contornos o para hacer líneas. Se representa con una línea ondulada.

Nudo francés: es una puntada que da como resultado un punto orgánico del tamaño que se requiera según el material. Se representa con un círculo.

Margarita: es una puntada un tanto específica para realizar la conocida flor margarita, pero no es la única forma de obtenerla, se trata de formar pétalo por pétalo. Se representa con una línea al final del pétalo graficado que tenga la misma inclinación del mismo.

Cuando se trate de un bordado artesanal que involucre pedrerías, lentejuelas, mullos, chaquiras, canutillos, etc. se debe especificar el nombre del material en las observaciones y en el gráfico utilizar la simbología (*) un asterisco indicará en el dibujo qué figura es una pedrería, al ser complejo representar si se trata de un relleno de lentejuelas o del orden entre lentejuela y canutillo, por ejemplo, es obligación del diseñador detallar información como esta en las observaciones.

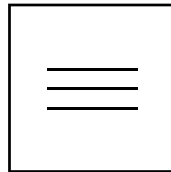
Dentro de la simbología cabe recalcar que todo aquello que vaya a ser pintura manual o sublimado, va a ir relleno con líneas horizontales, cuando se requiera utilizar cinta se detallará en las observaciones o se puede especificar con flechas y finalmente cuando se trata de un bordado industrial se pintará toda el área en la que vaya a intervenir esa técnica.

Dentro de las técnicas, para la aplicación de este método se han delimitado tres modos:

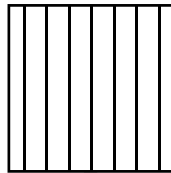
NOMBRE	PUNTADA	REPRESENTACIÓN	NOMBRE	PUNTADA	REPRESENTACIÓN
Puntada satén			Puntada cadena		
Margarita			Nudo francés		
			Pedrería.		

4.4.2.1.2 Técnicas de bordado

■ Bordado artesanal con cintas.



■ Bordado artesanal + pintura manual.



■ Bordado artesanal + bordado industrial.



4.4.2.1.3 Métodos del bordado

Existen algunos métodos del bordado, aquí se detallarán los más conocidos, la elección previa de la base textil a ocupar es imprescindible para este proceso, ya que de eso depende el método a ocupar.

Gráfico tela:

Éste es el método más conocido, se necesita un dibujo en papel de seda de preferencia, papel calco, un lápiz 2B, 4B o 6B y tela. Se ubica en una superficie desde abajo hacia arriba la tela, el papel calco y el papel de seda con el dibujo, posteriormente se repasa el dibujo hecho en el papel de seda con el lápiz las veces que sea necesario, cuando notemos que el dibujo ya ha traspasado a la base textil y se le puede apreciar con todos los detalles se acabará el proceso, y finalmente se procede a realizar el bordado

Gráfico papel:

Éste método se usa cuando las bases textiles son de muy baja densidad o tienen espacios muy amplios entre trama y urdimbre, se realiza el bordado adhiriendo el papel de seda a la tela de modo que se borda en la tela y el papel a la vez, al finalizar el bordado se extraen los restos del papel sin ningún problema manteniendo la calidad y la estética del bordado.

Imagen 18: Gráfico tela.



Imagen 19: Ubicación gráfico papel.

Patrones:

Este proceso se realiza en tejidos que se suponen difíciles para calcar un dibujo sobre él, se utiliza generalmente en la paja toquilla, se necesita: fómix, un molde del dibujo que puede ser en papel de seda y un "lápiz borrable".

Se procede a cortar en el molde de fómix el dibujo de papel de seda, utilizándolo como patrón, y con el mismo se da forma sobre la tela bordeándolo con el "lápiz borrable", así se obtiene la figura completa para finalmente bordar.

Aplique:

El aplique es como una estrategia dentro de los métodos, quiere decir que se realiza el bordado en un tejido de estructura normal y práctica para que cuando se tenga finalizado el bordado se le ensambla o cose en la tela definitiva.

La desventaja de utilizar este método es que no se tiene la visión del revés de la base textil pero asegura buenos acabados.





Imagen 20: Moodboard design craftec.

4.4.2.1.4 Cromática

El color de una tela, un aplique, un detalle, un dibujo, etc. es realmente el alma de cada uno, empezando desde un contraste en blanco y negro hasta un multicolor étnico o ilusorio, entre millones de otras posibilidades que se pueden obtener desde el color, se considera dentro de la ficha de bordado a la cromática que determinara el color que se necesite según los códigos de los hilos con los que se manejan las artesanas.

La idea es exponer dos propuestas de color en la ficha, y al momento de que las artesanas lean la ficha, complementarán con los tonos de colores de hilos que dispongan para que se traslade a producción.



Imagen 21: Cromática 1.



Imagen 22: Cromática 2.



Imagen 23: Cromática 3.

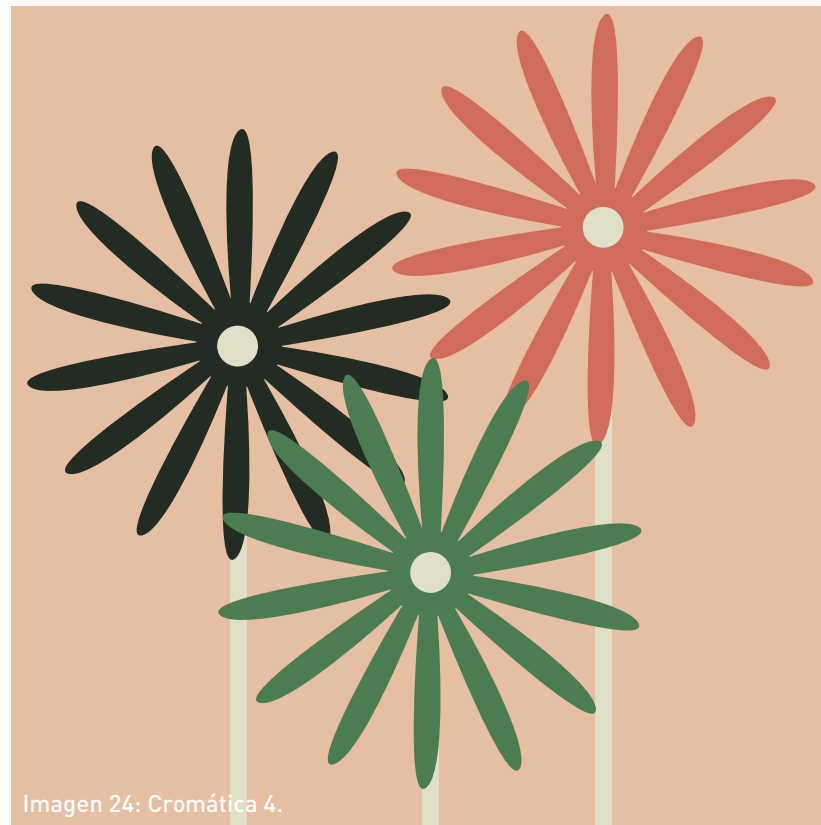


Imagen 24: Cromática 4.

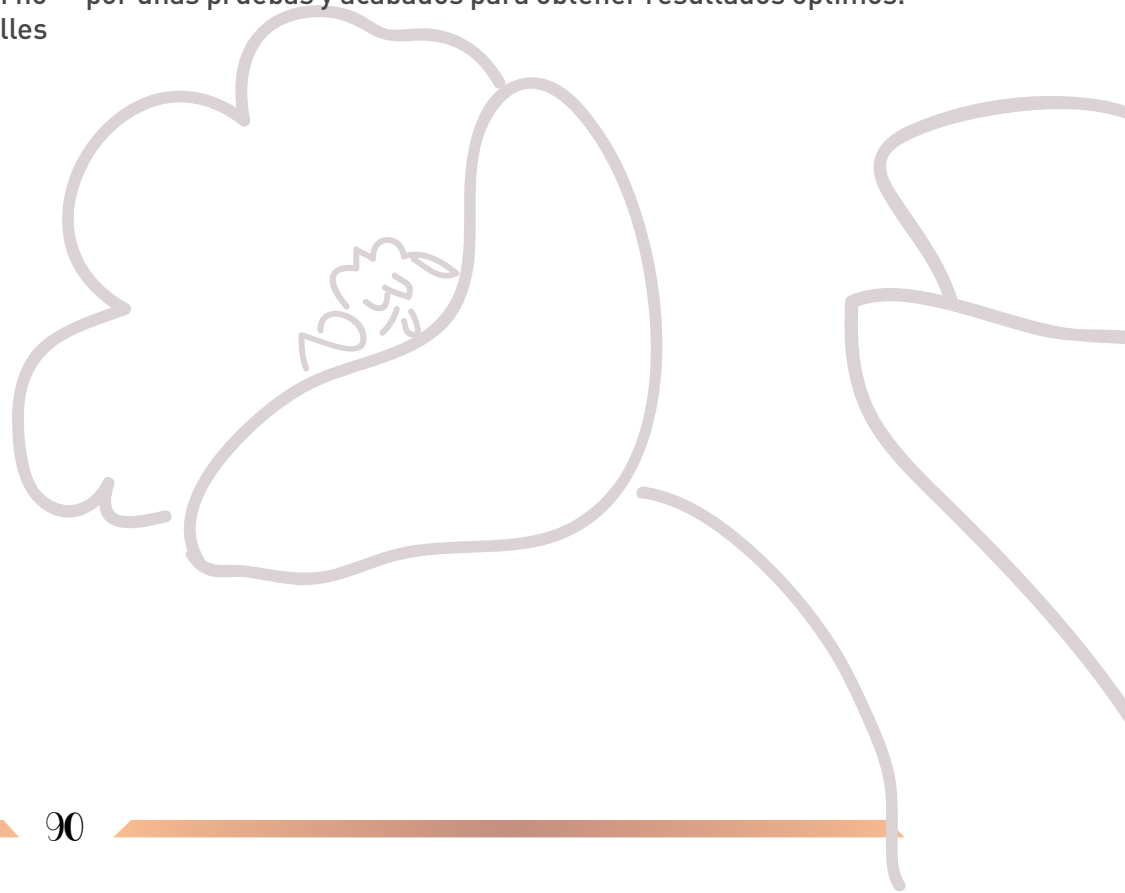
4.4.3 Experimentación y acabados.

PROTOTIPOS

En este proceso se realizan, ya con las telas, colores, técnicas y métodos definidos, unos prototipos a escala, se pueden usar remanentes y cosas que se tengan en el hogar porque el fin no es malgastar más, sino buscar soluciones técnicas en detalles constructivos que se tengan.

PRODUCCIÓN DE COLECCIÓN

El último proceso abarca espacios y tiempos de patronaje, corte y confección de las piezas que componen la colección, pasando por unas pruebas y acabados para obtener resultados óptimos.





Capitula



05

Aplicación y resultados

5.1 Aplicación de la propuesta

Concepto

La herencia cultural y la creatividad se fusionan para reflejar y representar el lujo en detalles de esta colección.

Al centrar la atención en el bordado se puede notar la capacidad que tiene esta técnica de demostrar que su potencial no ha decaído a pesar del paso del tiempo y que siempre será mejor reconocida si es una artesanía, es decir si interviene el trabajo manual en una aplicación de moda.

El bordado, dentro de la artesanía, no es más que el embellecimiento de un tejido, pasar de algo ordinario a algo extraordinario, el enfoque con el que nació el bordado se acoge a la opulencia y al lujo, con el fin de conseguir ornamentación a través del hilo y la aguja; el bordado se ha instaurado como tendencia primordial en las temporadas del 2017.

La colección SIRAHÍ tiene como inspiración los ornamentos florales, la intención de intervenir desde la historia en la contemporaneidad, se evidenciará en los resultados que emergen entre la tecnología y la artesanía, además de la delicada fusión entre motivos naturales que están presentes en la decoración y tapices de hace un siglo atrás en la casa de Remigio Crespo Toral que tenían la intención de decorar y embellecer los espacios arquitectónicos elegantemente, los mismos que han sido restaurados para la reapertura de la Casa Museo.

Inspiración:

Para la inspiración que guiará al concepto a tener una identidad más cultural, se toma de manera totalmente gráfica, sin entrar a significados, los tapices de los espacios de la casa museo Remigio Crespo Toral; los motivos que inspiran a la colección son naturales y florales con su esencia antigua elegante y ostentosa al estilo barroco.

Los tapices tienen más de un siglo de antigüedad, y para este año 2017 se han restaurado se puede decir que en su totalidad para la reapertura de la casa museo, la forma, posición y algunos colores de estos motivos ilustrados en los tapices completarán la innovación en cada una de las piezas de la colección.

Keywords: Herencia cultural, artesanía, tecnología, lujo,

Estudio de mercado

TARGET

Generación Y:

Generación Y (generación del milenio): tienen confianza en sí mismos, valoran su tiempo personal, reparten ese tiempo entre las áreas de su vida, en actividades que le interesan: estudio, trabajo, deporte con amigos.

Tienen diversos intereses y quieren cubrirlos todos, poseen grandes expectativas; no piden, se sienten con derecho; son amantes de la tecnología. Desean la autonomía y aceptan la diversidad.

Clase social:

Es una colección que se dirige a la clase media y media alta.

Personalidad:

El consumidor al que se dirige, es aquel que tiene interés por la artesanía, le interesa el DIY como una de las formas de cumplir sus objetivos; tiene un gran apego hacia la tecnología, es extrovertida, independiente y su originalidad al vestir puede estar reflejada en algo hecho a mano. La innovación es lo suyo y pretende sobresalir sin la intención de opacar a nadie. Le encanta viajar o sueña con hacerlo para cumplir sus metas.

Estilo de vida:

Se centra en el estudio o trabajo, comparte su vida social en redes sociales con sus amigos; es muy apegada a sus padres pero no necesariamente ellos tienen la razón en todo, considera que debe conocer muchas personas y relacionarse con ellas.

Ocasión de compra:

Piezas casuales-elegantes, otorga formalidad en el atuendo.

Ubicación:

Al ser una colección dirigida a turistas y a personas amantes del bordado y tendencias, no hay restricción por su procedencia.

Tipo de clima:

Templado a frío con precipitaciones constantes.

Idioma:

La etiqueta estará en español, pero en cuanto a consumidor no hay restricción en su lenguaje.

Edad:

20-35.

Sexo:

Femenino.

Estudios:

Secundarios y tercer nivel o cursando.

Ingresos:

Dependen de sus padres e independencia económica.

Religión:

Sin restricción.

Raza:

Sin restricción.

Nivel de usuario:

Al no tener este tipo de prendas en el mercado al menos local, es un usuario por primera vez.

Tendencias o comp shop



Imagen 25: Moodboard trends.

Proceso creativo

Imagen 26: Moodboard inspiración1.



Imagen 27: Moodboard inspiración2.



Imagen 28: Moodboard inspiración3.

5.2 Sílabo

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO
ESCUELA DE DISEÑO DE TEXTIL Y MODAS
PROYECTO DE GRADUACIÓN

Datos generales

Nombre: Ma. Belén Cuenca Argudo.

Correo electrónico: belen.cuenca.1996@gmail.com

Tipo de proyecto: Proyecto de integración.

Título del proyecto: Relaciones Diseño-Artesanía, metodologías de trabajo en el campo textil.

Caso de estudio y aplicación: Centro de bordados Cuenca.

Objetivo

Desarrollar una propuesta metodológica desde la relación artesanía-diseño en el ámbito textil, aplicar la ficha obtenida mediante una capacitación con las artesanas del bordado, la misma que demuestra la importante intervención del artesano en el proceso del diseño; la finalidad de este sílabo es programar y organizar este trabajo conjunto.

Validar y justificar el planteamiento de la metodología que aporta a la relación del diseño y la artesanía en el campo textil que ha sido propuesta para un proyecto de graduación.

Resultados esperados

Aportar al desarrollo del diseño y la artesanía a partir de la propuesta de una metodología de trabajo conjunto.

Contribuir a que el artesano logre una comprensión y reflexión

partiendo desde la comunicación al manejar las representaciones simbólicas de las que consta la ficha propuesta y el traspaso de lo bidimensional a la aplicación textil tridimensional mediante bordados.

Contenidos

- Simbología de técnicas de bordado.
- Nominación de métodos del bordado.
- Simbología de puntadas.
- Exposición de ficha de bordado.
- Aplicación de conocimientos.

Materiales

Folleto didáctico

Presentación para exposición.

Materiales para bordar (hilo, agujas, cintas, telas)

Tambor de bordar.

Tiempo estimado: 6 horas.



5.3 Resultados obtenidos:

Para fundamentar la capacitación, se aplicó el método pedagógico “aprender haciendo” las artesanas del Centro de Bordados Cuenca que asistieron fueron: Isabel Alvarado (fundadora de la cooperativa), Raquel Lema (responsable de producción), Ángela Viñansaca (administradora), Aida Maita (representante legal); el taller, que puede llamarse así, tuvo una visión estratégica que es la metodología del aprender haciendo antes mencionada para conocer un poco más sobre los instantes en los que puede intervenir un diseñador y también el artesano.

Con esto me refiero a que un diseñador al estar más relacionado con la industria, no considera el tiempo que le toma a un artesano conseguir un producto, a pesar de que tenga un tipo de acercamiento es una de las consideraciones que debe fijarse con el artesano porque un diseñador por sí sólo no puede calcularlo, frente a esto la ficha propuesta es el fiel vínculo de respeto que existió en esta aplicación; en la ficha tanto el artesano como el diseñador, encuentran las incógnitas que se pueden presentar en producción ya que en realidad al haber concluido con la capacitación, pienso que no se le debe modificar porque el folleto didáctico presentado tiene gran aporte práctico y gráfico para las bordadoras ya que se adicionan unas páginas de propuestas de combinaciones de color que es bastante motivador y necesario para el conocimiento de ellas.

La ficha técnica también permite, además de vincular de mejor manera un trabajo interdisciplinario, que el artesano y el diseñador realicen su parte en el espacio u zona de confort deseado, se pudo notar que el diseñador puede intervenir hasta cierto punto que en este caso sería la entrega de la ficha y si es necesario detallar alguna explicación, es válido; pero es preciso el significado de ésta hoja técnica como que habla por sí

sola y que permite a ambos, tener el respaldo del pedido entre otras cosas.

Se dictó la capacitación de la manera más ágil y práctica, aportando a un aprendizaje más significativo, se comenzó exponiendo simbologías y propuestas de combinaciones de color en la que se exponen cromáticas más demandadas para que de una u otra forma, en sus aplicaciones, las bordadoras puedan ser parte de la competencia; la teoría y la práctica se unen al momento de que la ficha está claramente entendida por las participantes, y se puede decir que en este proceso de “aprender haciendo” la clave está en involucrar a las personas para que se entienda la idea, y es así como se consiguieron los resultados.

Cabe recalcar que la propuesta metodológica, producto de la tesis, tuvo total acogida por las artesanas asistentes, “esto nos sirve de base para siempre”, “estos tonos de color si saben venderse bien”, “está fácil de entender”, entre otros comentarios positivos frente a “design craftec”.

Al salirnos de la idea en la que siempre se vive que es empezar de la teoría e ir a la práctica y optar por el descubrimiento que otorga la aplicación de algo al momento de aprender, cumplió con las expectativas que se tenían de la capacitación.

5.4 Muestrario

Al ser un trabajo multidisciplinario, a lo largo del cumplimiento de la metodología se evidencia la fuerte intervención del artesano como consiguiente del proceso creativo llevado a cabo por un diseñador, para la muestra piloto realizada se aplicó la técnica de bordado artesanal + pintura manual, es decir se prepararon las bases textiles días antes de llevar a cabo el taller con un pintado manual en distintos tejidos y no tejidos como:

Organza:

tejido plano, no resistente, delicado, caída alta, densidad baja, transparente.

Se aplica el método gráfico papel, a pesar de ser una tela que no se estira, es complejo bordar sobre una base textil con densidad muy baja como ésta.



Imagen 29: Muestra organza1.



Imagen 30: Muestra organza2.

Tul stretch

tejido malla, 70% de elongación, caída media alta, color vino.

Por la densidad o transparencia notoria y la elasticidad de la tela, es muy complicado bordar sobre ella, se borda sobre el dibujo a mano y se intenta agrandar las puntadas y evitar que se estire la tela en el tambor.



Imagen 31: Muestra tul1.



Imagen 32: Muestra tul2.

Carolina Herrera

tejido plano, caída media, densidad alta, color beige.

Se aplica el método gráfico tela, el bordado en esta base textil no se muestra complicado debido a la estructura densa y resistente.

Imagen 33: Muestra Carolina Herrera1.



Imagen 34: Muestra Carolina Herrera2.



Chiffón:

tejido plano, densidad media, caída media, no stretch, color negro.

Se aplica el método gráfico papel, el bordado en este caso se tornó complejo por el hilo de bordar "de oro" que es demasiado fino y delicado.



Imagen 35: Muestra chiffón1.



Imagen 36: Muestra chiffón2.

5.5 Conclusiones

Para las artesanas, design craftec es un método muy interesante que al tener su primera aplicación fue muy productivo, tanto por el proceso como por los motivos y la cromática que se manejó en las muestras de aplicación.

La única parte en la que se puede decir, no se cumplió totalmente, es en el bordado de las muestras ya que al necesitar muestras de 50x50 (para que se coloque en el tambor sin problema) se agrandaron los gráficos a bordar a escalas mayores que requerían de bastante tiempo de trabajo artesanal y para conocer el resultado de que las artesanas se involucraron e hicieron una lectura correcta de las fichas se tienen las muestras realizadas con un bordado artesanal de 5\$ cada una.

Luego de validar el planteamiento metodológico, design craftec demuestra el trabajo multidisciplinario, sin la idea de intentar que un artesano se convierta en diseñador ni visceversa, porque se compone de procedimientos que mantienen márgenes dejando libres los espacios de trabajo tanto del diseñador como del artesano, demostrando la vital importancia de cada aporte.

La visión de design craftec intenta mantener una relación profesional en el ámbito laboral de estas dos áreas vitales para el desarrollo del diseño de textil y de indumentaria, y su aplicación no demuestra otra cosa sino la correcta aceptación por parte de estas.



Recomendaciones

La metodología planteada en el presente proyecto de investigación, tuvo gran acogida en su caso de estudio y aplicación, los bordados, además de potenciar su desarrollo crea una conciencia valorativa para el trabajo artesanal que se evidencia a lo largo de esta tesis, recomiendo que las alumnas o futuras alumnas próximas a graduarse de diseño de textil y moda arranquen con toda esta investigación y resultados para intervenir en demás áreas artesanales desde una visión "design craftec".



Bibliografía

Artesanías de Colombia. (23 de febrero de 2017). Artesanías de Colombia. Obtenido de http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea-o-neoartesania_48

Barrera., M. (Diciembre de 2008). GIZ. Obtenido de Artesanías textiles: <http://www.resultados1.com/caja-ue/images/stories/fichas/el-salvador/sv-artesantias-de-textil.pdf>

Barroso, E. (1999). Artesanías Namaste. Obtenido de DISEÑO Y ARTESANÍA: LÍMITES DE INTERVENCIÓN: <http://artesaniasnamaste.blogspot.com/2016/03/disen-y-artesania-limites-de.html>

Barroso, E. (7 de octubre de 2014). Blog Eduardo Barroso Um olhar de designer sobre e sociedade. Obtenido de <https://eduardobarroso.blogspot.com/2014/10/artesania-por-octavio-paz.html?m=1>

Bochinska, B. (1998). El nuevo diseño artesanal en el mundo. Obtenido de <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6825/15CAPITULO9.pdf;jsessionid=6EA3C43CBE84E7999373BC6959AC6A0E?sequence=15>

Castillo, J. (2015). La crisis de las ciencias humanas en la actualidad. España. Obtenido de http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/136445/TFG_2015_CastilloGarciaJavier.pdf?sequence=1

CIDAP. Claudio Malo, D. A. (2009). Cuenca ciudad artesanal. Cuenca, Ecuador: Centro Iberoamericano de artesanías y artes populares.

Corral, R. (5 de abril de 2017). Historia del bordado. (B. Cuenca, Entrevistador)

Duque, C. D. (2008). Documentación CIDAP. Obtenido de Innovación, tradición y diseño. Colombia: <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/bitstream/cidap/1085/1/Dise%C3%B1o%20e%20innovaci%C3%B3n%20en%20la%20artesania%20colombiana-Cecila%20Duque.pdf>

Guzñay, P. (2015). Las ciencias humanas, nos hacen más humanos. Iberoaméricadivulga, Santo Domingo-Ecuador. Obtenido de <http://www.oei.es/historico/divulgacioncientifica/?Las-ciencias-humanas-nos-hacen-mas>

Huerta, J. (2012). Dos diferencias fundamentales entre las ciencias naturales y las ciencias sociales (Traductor Josep Purroy). Obtenido de <http://www.enemigosdelestado.com/dos-diferencias-fundamentales-entre-las-ciencias-naturales-y-las-ciencias-sociales/>

INPC. (2015). Paños o macanas de gualaceo con la técnica del ikat. Cuenca: Elena Noboa.

López N. y Sandoval I. (s.f.). Métodos y técnicas de investigación cuantitativa y cualitativa. Documento de trabajo, Universidad de Guadalajara. Obtenido de http://www.pics.uson.mx/wp-content/uploads/2013/10/1_Metodos_y_tecnicas_cuantitativa_y_cualitativa.pdf

Martínez, M. (2006). Validez y confiabilidad en la metodología cualitativa. Universidad Simón Bolívar, Caracas-Venezuela. Obtenido de http://www.scielo.org.ve/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1011-22512006000200002

Mayan, M. (2011). Una introducción a los métodos cualitativos: Módulo de entrenamiento para estudiantes y profesionales. (Traductor Cisneros, C). Obtenido de <https://sites.ualberta.ca/~iiqm/pdfs/introduccion.pdf>

Montana, J. (10 de febrero de 2013). Jorge Montana. Obtenido de Diseño Participativo. Gestión de la creatividad, diseño, concreción, y reflexiones académicas.: <http://jorgemontana.blogspot.com/?view=magazine>

Rocío García, A. W. (25 de octubre de 2014). Design Thinking en español. Obtenido de <http://designthinking.es/info/terminos.php>

Rodríguez, I. (7 de abril de 2015). Ismael Rodríguez [NEOCR-XFT]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=z1-2hbgCQAY>

Sexe, N. (marzo de 2009). Actas de diseño. La comunicación del diseño: sus estrategias. Obtenido de http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=15&id_articulo=5805

Najmanovich, D. (2001). Pensar la subjetividad. Complejidad, vínculos y emergencia. En U. d. CAECE, Notas y debates de actualidad (págs. 106-111). Argentina.

Neira, J. P. (s.f.). Artesanía y globalización. En CIDAP, Revista Artesanía de America. (págs. 59-67). Cuenca-Ecuador.

Rodríguez, I. (7 de abril de 2015). Ismael Rodríguez [NEOCR-XFT]. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=z1-2hb-gCQAY>

Rojas, E. (2011). Metodología de la investigación. Obtenido de <http://metodologiaeconomia2011.blogspot.com/2011/05/investigacion-etnografica.html>

Shiner, L. (2001). La invención del arte. (Traductor Eduardo Hyde y Elisenda Julibert) Chicago: Paidós Ibérica, S.A.

Tripaldi, T. (2008-2009). Repositorio educación superior. Obtenido de Entre el enseñar y el aprender: <http://repositorio.educacionsuperior.gob.ec/bitstream/28000/825/1/T-SENES-CYT-0368.pdf>

Villalba, M. (08 de enero de 2015). Vanitatis. Obtenido de La artesanía española contemporánea, futuro del nuevo lujo: http://www.vanitatis.elconfidencial.com/estilo/moda/2015-01-08/la-artesania-espanola-contemporanea-es-el-futuro-del-nuevo-lujo_615835/

Villar, M. (diciembre de 2008). ACADEMIA. Obtenido de Los límites del razonamiento: el pensamiento abductivo. Universidad de Buenos Aires: https://www.academia.edu/600156/Los_l%C3%ADmites_del razonamiento_el_pensamiento_abductivo

Anexos



Entrevistas



Aida Maita



Imagen 37: Artesana Aida Maita.

Área de ocupación: Representante legal de la cooperativa de producción artesanal centro de bordados cuenca.

Años de experiencia 28 años trabajando en la cooperativa.

-¿Cómo considera la relación entre diseñadores y artesanos en cuanto al bordado artesanal?

De la experiencia que tenemos, hablo de las chicas de la UDA, en realidad ellas aprenden más que nosotros quedarnos con conocimientos o con colecciones, ellas se llevan experiencia y aprenden a coger una aguja o un crochet porque también hacemos tejidos, tenemos esa experiencia pero la cooperativa no ha tenido beneficio lamentablemente sino al contrario las estudiantes aprenden técnicas.

-¿Ha trabajado en conjunto con algún diseñador? ¿Con quién? Con las chicas de la UDA como pasantes, pero no tanto experiencias con "diseñador diseñador", y en lo poco que se ha hecho se nota que para nosotros no queda nada, antes la cooperativa si se manejaba con dos diseñadoras y de ellas son las colecciones que se ven, pero solo una vez se hizo un trabajo práctico con una diseñadora que se graduó de la UDA ya un trabajo muy profesional, que la cooperativa le pagó por una colección de tarjetas. Pero buenas experiencias no tenemos para decir que existe un producto estrella que se ha conseguido con alguien ¡no!, porque no nos quedamos con nada a la final. Por eso nos restringimos un poco en aceptar pasantes, pueda que existan chicas que busquen el bien de la cooperativa pero ya no podemos arriesgarnos porque todo toma su tiempo y eso es dinero.

Con las diseñadoras profesionales que se tenían a cargo de la parte de diseño puedo decir que se tuvieron buenos resultados porque ahora la que está a cargo del departamento de diseño soy yo, la practica me ha dado todo lo necesario para cumplir con mi cargo sin las teorías sino mediante la autogestión que es un traslado de las responsabilidades que eran desempeñados por una diseñadora, un ing. Comercial, un ing. industrial y se fue trasladando a las socias por que empezó siendo un proyecto y desde allí nos hemos complementado muy bien, tenemos un reconocimiento UNESCO y gracias al trabajo en equipo hemos conseguido buenos logros y reconocimientos. La competencia afecta directamente con la India, Colombia, Perú en regalos y tarjetería.

-¿Le interesaría aplicar una metodología que involucre el trabajo interdisciplinario entre diseñadores y artesanos?

Claro que me gustaría, sí, siempre para la innovación es necesaria, estamos abiertos a los cambios, que una chica de la UDA

venga con ideas para tarjetería, pero lo importante es que el diseño sea aceptado por el cliente, ya no es cuestión ni nuestra, si hay rechazo del cliente es cosa del diseño.

El segmento de mercado que tenemos delimitado es el turismo, ya que ahí es donde más se aprecia y se vende.

-¿Cuál es el proceso que sigue para crear un bordado artesanal?

Se mantiene un acercamiento o comunicación online con el cliente

1. Llega el pedido por internet y ahí el cliente especifica sus requerimientos, tamaño, técnica, color.

2. La compañera de mercadeo imprime el pedido y le envía al departamento de diseño, en diseño se enmarca al dibujo y se realiza un primer prototipo para saber cuánta materia prima y que materia prima, tiempo del bordado y hasta el precio y se toma una foto y se envía al cliente.

3. El cliente acepta o pide cambios. Se modifican los cambios y se envían fotos hasta que el cliente acepte y pida el número o cantidad de tarjetas que requiere.

4. Envío de hoja técnica a producción, ahí se ve si hay la materia prima necesaria como hilos, cromática, cantidades, etc. comunicación con las comunidades de mano de obra vía transporte terrestre y se empiezan a producir los trabajos.

5. Ubican dibujo, materia prima, y todo lo necesario y se envía a la comunidad, llegan las tarjetas y en producción se dan los acabados que son etiquetado, enmarcado, planchado.

6. Enviar por exportafacil al cliente en Australia, Houston y Florida generalmente. Se realiza un seguimiento al paquete para mejor experiencia del cliente.

-¿Cómo crean nuevos diseños en el bordado?

Los diseños ya están preestablecidos, se tienen líneas flora, fauna, cultura, navideñas, etc.

Existen diseños que el cliente pide y otros que son sugeridos.

-¿Existe alguna tela en la que no se pueda realizar un bordado a mano?

Por el trabajo se busca cómo adaptarse a cualquier tela, es difícil con telas muy gruesas o con telas "ralas" (de muy baja densidad). Se ha bordado en paja toquilla, cuero, y telas que se necesita más esfuerzo y se realiza siempre y cuando el cliente esté de acuerdo porque es más demorado y por ende costoso.

Claudio Malo



-Desde la significación de los motivos ¿Cuál es la relación histórica antropológica que tienen los bordados artesanales?

El ser humano, siempre busca satisfacer las necesidades, pueden ser necesidades de diversa índole, y eso le lleva a intervenir y modificar lo que está fuera de él para satisfacer necesidades, hay necesidades primarias o inmediatas como vestirse para protegerse del frío con cualquier cosa, pero el ser humano tiene una dimensión estética, así como se dice que el ser humano es el que razona, también se dice que es el único capaz de descubrir belleza en la realidad en la que vive, además de crear belleza con su imaginación, entonces si hablamos del vestuario a parte de la necesidad básica de cubrirse o depende de lo cultural y hay también en el vestido el componente belleza, es decir no solamente le doy el aspecto práctico sino además le puedo tomar como un elemento más para embellecer la totalidad de la imagen del que se viste, lo cual se puede hacer de muchas maneras y el bordado tiene prácticamente como único propósito el embellecimiento si está en el caso del vestido, entonces esa es la relación del bordado del área de la creatividad estética con la evolución del vestido y con El diseño, porque una de las funciones del diseño, aparte de la práctica es embellecer el entorno en el que se trabaja, se decía que lo único que importa es lo práctico, que lo bello es secundario pero investigadores dicen que lo feo no se vende entonces lo bello contribuye a darle un sentido utilitario.

-¿Cómo considera que se debería manejar una intervención desde el diseño en el bordado artesanal?

Creo que el bordado es prácticamente artesanal, un bordado industrial no existe o si existe sería como un aplique, pero el bordado supone la utilización de diferentes colores para lograr alguna forma figurativa abstracta o concreta aplicada a una tela, de manera que creo que el bordado es algo artesanal que con los avances hay una serie de técnicas y objetos artesanales que han desaparecido, pero en el caso del bordado no! Sigue manteniéndose con un propósito estético y solamente se puede dar en términos estrictos manualmente.

Si consideramos que la artesanía se da por el predominio de la mano o del ser humano sobre la máquina, puedo bordar en una máquina de coser, pero lo que funciona es el cerebro y la imaginación más que la misma máquina.

-¿Conoce alguna aplicación de trabajo entre diseñadores y artesanos que se han manejado en el CIDAP?

El cidap fue creado con el objetivo de valorar la artesanía en

la que se pone de manifiesto el alto grado, la identidad de las regiones en las cuales se da, de manera que la artesanía y la industria han tenido conflictos, muchos creían que la artesanía estaba condenada a desaparecer, pero a pesar de que ha pasado muchos años no lo ha hecho, partiendo de algo, la artesanía no se lleva a cabo para competir con la industria, si se trata de eso perdería. La artesanía funciona como una alternativa a la industria para responder a apetencias y ciertos componentes que el ser humano requiere en su vida.

Al ser humano le agrada añadir belleza a aquello que simplemente satisface una necesidad básica y a veces prefiere la belleza a lo funcional a veces sacrificando la comodidad.

-¿Puede citar algunas ventajas y desventajas que se han obtenido de estas aplicaciones?

El CIDAP realizaba cursos de diseño artesanal con maestros de altísima calidad por ejemplo dos mexicanos Alfonso Soto y Omar Arroyo, eminencias, entonces ellos dictaban cursos de diseño artesanal y ahí se vio la necesidad de crear una carrera de diseño considerando que Cuenca es una ciudad que tiene mucha importancia y desarrollo la artesanía, eso lleva a un primer planteamiento, el artesano es un diseñador nato aunque no haya estudiado y no sepa ni leer ni escribir, él diseña.

Al nacer la carrera de diseño, se empezó con diseño de objetos cualquier tipo de objetos pero dándole importancia a la artesanía con doble dimensión, el diseño puede ayudar al artesano, como también se hicieron cursos de diseño artesanal para diseñadores, arquitectos y artistas porque hay una dimensión de ida y vuelta entre la artesanía y el diseño espontáneo y entre la creatividad artesanal académica y el diseño, no quiere decir que el diseño creativo académico va a mejorar necesariamente al artesanal, al contrario el diseño creativo académico se enriquece de la artesanía.

El diseñador contribuye con conocimientos al artesano, pero lo que el artesano enseña, es mucho ya que es una expresión de belleza espontánea que no me puede enseñar en la clase de la universidad sino aprendo de un contacto en directo con ellos y ahí se da esta doble dimensión y que siempre tendrá importancia el diseño artesanal académico con el diseño artesanal espontáneo mientras el hombre todavía busque incorporar belleza a los elementos de su vida cotidiana y ahí hay un mutuo enriquecimiento

Genoveva Malo



Imagen 39: Dis. Genoveva Malo.

Ocupación: Diseñadora de modas (experiencia: 20 años)
Cargo administrativo y gestión docente

-A su consideración ¿cuán importante o necesario es un trabajo conjunto entre diseñadores y artesanos, en el campo de los bordados?

Siempre he sido defensora y apasionada por la artesanía y el diseño alguna vez dije "estoy convencida que el futuro de las dos áreas tanto del diseño y de la artesanía está en su vinculación" creo que el fortalecimiento del diseño en el contexto local se va a dar por la capacidad de vincularse en la artesanía.

El futuro de un buen diseño o de un diseño posesionado para darle un aspecto diferenciador fuertemente en la región es un diseño que se vincula en la artesanía, por otro lado una artesanía sin diseño corre el riesgo de estancarse, de morirse o sea necesita revitalizarse, la idea es mantener un justo equilibrio entre innovación y tradición. Concretamente en el campo de los bordados como conocemos la tecnología del mismo ha evolucionado y existe el que requiere hilo, aguja y manos hasta el sofisticado en el que no interviene el ser humano, hay espacio para todo y es encontrar la justa medida, en que momentos el diseño tendrá que intervenir más fuertemente en un tema artesanal y valerse de técnicas y métodos artesanales y en qué momento el diseño para otro contexto y otro mercado podrá simplemente ir por el tema del bordado y tecnología y en lo que te compete a ti que es el bordado artesanal me parece que es un valor importante y no digo valor agregado porque la tendencia en marketing es tomarle al diseño como valor agregado, yo creo que el diseño es el valor.

Creo firmemente que la intervención de una pieza textil a través del bordado le realza le da un carácter una belleza especial que es irremplazable y más aún si tiene la huella de la mano de un artesano.

-¿Qué aspectos cree que deben ser considerados para aportar desde el diseño en este trabajo artesanal?

Hay que comprender un poco la expresión, se tiene que diseñar considerando que efecto o que huella voy a conseguir con el bordado artesanal, primero eliminando la idea de perfección, los valores que yo le agregaría creo que justamente la capacidad de que cada elemento bordado tenga un rasgo especial sin querer decir que no se llegue a un nivel de mucha calidad, pero es otro tipo de calidad, es una calidad donde se valora apenas

pequeños signos de imperfección y ciertas irregularidades que es lo que le da el valor.

Lo que la máquina nos limita, es lo que la artesanía puede producir, tener diferentes soportes diferentes texturas, materiales, bases textiles la mezcla o la experimentación con ellos es lo que puede permitirnos justamente en el bordado artesanal cuando la máquina nos dice solo esto se puede hacer; entonces el probar y experimentar con texturas, materiales, colores, posiciones y mezclas y por otro lado la huella de lo personal.

-Como decana de la facultad de diseño, ¿La facultad ha propuesto una aplicación de trabajo conjunto entre bordado artesanal y diseño?

La historia de la facultad nace justamente de la vinculación con la artesanía, se fundó en 1984 en un claro vínculo con el sector artesanal, se veía esa prolifera producción artesanal y creatividad de artesanos que había que darles una visión profesional y los primeros diseñadores siempre tuvimos un vínculo súper cercano a la artesanía y los métodos productivos estuvieron siempre vinculados a los que la región tenía como potencial y ahí nace la propuesta de diseño, un diseño que poco a poco va dejando las labores puramente artesanales y tratando de encontrar claros vínculos entre tecnología y diseño pero es latente y está viva esa relación con el CIDAP sobre todo en el sector textil pero estoy consciente que ha perdido tal vez el impulso original y se necesita hacer más por esto.

Silvia Zeas



Ocupación: Diseñadora de textil y moda (11 años) y Docente en la Universidad del Azuay (5 años)

-¿Cómo es su intervención desde el diseño en un trabajo con artesanos?

Cómo limita

Yo he trabajado con diferentes líneas de la artesanía y lo que intento es preservar lo que conocen y partir de lo que ya saben hacer innovación, siempre identifico fases del producto para poder innovar por ejemplo en el tejido de punto innovación desde la fibra, en otras técnicas he experimentado con otros hilos, otros materiales, otros tintes y en general busco fases para intervenir que no afecte lo que ellos ya saben hacer y casi siempre se mantiene la técnica, varía materiales, aplicaciones o acabados.

-Desde su experiencia, ¿cuán importante considera un trabajo conjunto entre diseñadores y artesanos, en el campo de los bordados?

Es una de las ramas más relevantes que hay como manifestaciones de nuestra zona y de nuestro país, su importancia va desde la técnica que ha prevalecido a través de los años y ahora con la tecnología se ha perdido el tema de la técnica manual pero sin embargo se sigue apreciando el bordado como tal, hay pocas personas que diferencian cuál es un bordado hecho a mano, a máquina de pedal o máquina industrial pero es importante la difusión de que si es hecho a mano se evidencie eso por ejemplo en una etiqueta contando que es 100% hecho a mano porque eso le da el valor agregado y como país tenemos estas técnicas y conocimientos empíricos que prevalecen y que en muchos países ya se ha perdido entonces la idea sería destacar esto como un tema de identidad y sentido de pertenencia que es algo nuestro y no se debería perder.

-¿Utiliza alguna metodología de trabajo que fusione procesos de diseño y artesanía?

Bueno no he aplicado un método siguiendo pasos establecidos pero hay ciertas pautas o pasos que hago cuando trabajo con ellos; primero siempre es un acercamiento al contexto y conocer el lugar en el que se desarrollan para entender porque llevamos vidas muy distintas, ya que se desarrollan en entornos generalmente lejanos y ahí es cuando la realidad cambia, es por eso importante hacer este acercamiento en su contexto, luego es como una inmersión con ellos como aprender a compartir y ser casi parte de ellos porque ahí se entienden mu-

chas cosas y se gana la confianza de ellos, cuando se tiene este acercamiento con los artesanos se obtienen muchísimas más cosas para que desde ese momento se cree un comercio justo que evidencie lo que ellos hacen, que se evidencie mi proceso y que al final no sean explotados, sino valorados; no sobrevenir algo ya finalizado en un mercado internacional subiendo el precio cinco veces sino haciéndoles parte de un producto mío, tener un trabajo artesanal (reata) como valor agregado en un artículo mío (poncho); así es como les hago parte de mi proceso, parte de mi diseño.

Para mí tiene que ver mucho la ética y es por eso que he podido trabajar con ellos durante todos estos años porque ellos saben cuánto les pago, en cuanto vendo, y es una manera de que no se sientan explotados ni usados ya que han existido tantos proyectos que no les beneficia de ningún modo a un artesano y ellos pierden la credibilidad.

Memoria fotográfica de la aplicación design craftec



Imagen 41: Evidencia fotográfica capacitación1.



Imagen 42: Evidencia fotográfica capacitación2.



Imagen 43: Evidencia fotográfica capacitación3.



Imagen 44: Evidencia fotográfica capacitación4.



Imagen 45: Evidencia fotográfica capacitación5.



Imagen 46: Evidencia fotográfica capacitación6.



Imagen 47: Evidencia fotográfica capacitación7.

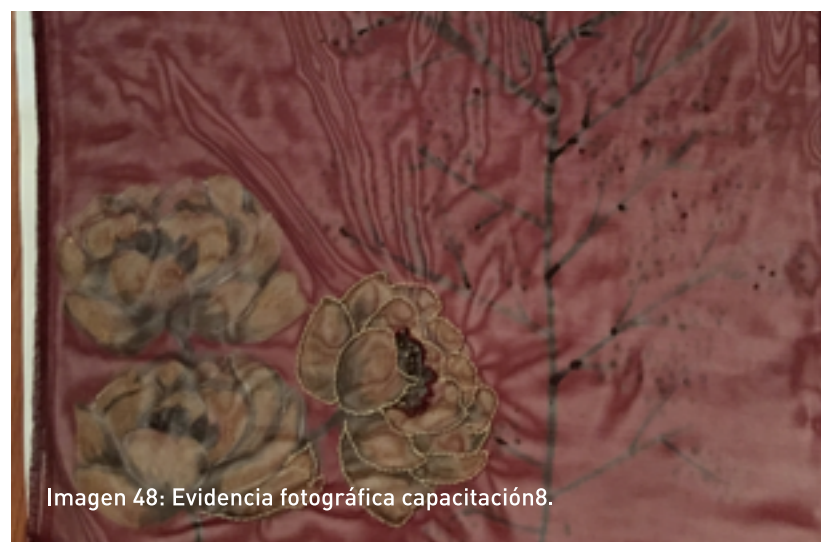


Imagen 48: Evidencia fotográfica capacitación8.



Imagen 49: Evidencia fotográfica capacitación9.



Imagen 50: Evidencia fotográfica capacitación10.



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**