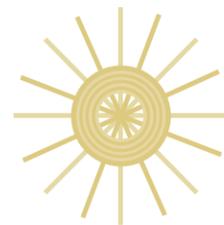


A close-up photograph of a person's hands weaving a basket. The basket is made of thin, light-colored fibers, possibly bamboo or reed, with some sections dyed in shades of green and blue. The hands are positioned on the left side of the frame, with fingers spread across the woven structure. The background is dark and out of focus, showing more of the weaving process.

# Creación en com(unidad)

Herramienta de investigación para la creación colaborativa  
aplicada a la Comunidad Artesanal de Tenza

*Memoria de proyecto*



## **Creación en Com(unidad)**

Herramienta de investigación creación para la creación colaborativa  
aplicada a la Comunidad Artesanal de Tenza

*Memoria de proyecto*

**Maestría en Diseño para Industrias Creativas y Culturales**

Paula Alejandra Pérez Enríquez  
*Tutora: MA/Arq. Claudia Gómez Mejía*  
*Asesora: Catalina López B.*

**2023**

## *agradecimientos*

A Claudia y a Catalina, por ser guías este recorrido.

A Marina, por el conocimiento y la inspiración.

A Fabián, por confiar.

A mi familia, por el apoyo, siempre.

Gracias, en esencia, a la niña que fui y que soy, por la pasión y el impulso para tejer sueños cumplidos.

“Y como dijo el  
armadillo,

al pie de una mat’e  
guamo,

somos todo lo que  
hacemos,

y también lo que  
pensamos,

pero especialmente  
somos,

todo lo que  
recordamos”.

*- Jorge Velosa -*



## *tabla de contenido*

Capítulo uno: *(alistar) las bases del proyecto*

Motivación personal

Resumen

Contexto

Problema

Capítulo dos: *(preparar) los armantes del proyecto*

Justificación

Marco teórico

Capítulo tres: *(canastear) la metodología de trabajo*

Entendimiento de actores

Referentes

Propuesta conceptual

Capítulo cuarto: *(rematar) los armantes del proyecto*

Insights y retos de diseño

Modelo de servicio

Estructuración

Prototipado y comprobaciones

Partes interesadas

Conclusiones

Bibliografía



## capítulo uno:

### *(alistar) las bases del proyecto*

#### *motivación personal*

*Agentes de cambio, agentes de transformación social*

Ese era el Proyecto Educativo Institucional del colegio en el que estudié por 12 años. De ahí, que mi interés por el trabajo con comunidades creciera y me impulsara a labrar ese camino para enfocarme en mi misión a partir de mi carrera. El interés por la diversidad de mi país y por su cultura material empezó a crecer en el momento en que me decidí por el Diseño Industrial como carrera profesional, para reconocer e impulsar todo el valor cultural que hay alrededor del sector artesanal que, desde su hacer cotidiano y ancestral, ha terminado desempeñándose como una labor creativa que puede potenciarse desde el punto de vista del diseño.

Desde hace seis años he logrado trabajar en lo que me gusta. Recorrer Colombia conociendo culturas y trabajando en torno a las artesanías es para mi un privilegio. Y aunque no siempre todo es felicidad, mi crecimiento personal y profesional se lo debo a los artesanos y su oficio, y a mi interés por intercambiar nuestros conocimientos.

Es por esto que este proyecto de grado lo quise dirigir al sector artesanal y a su visibilización, no sólo hacia quienes tienen un interés particular en él, sino para nutrir con sus valores tanto a nacionales como a internacionales. Mi interés es que muchas más personas puedan apreciar, valorar y sorprenderse, así sea un poquito, por todo lo que este sector tiene por ofrecer.



Creación en Com(unidad), proyecto de Investigación - Creación, es una herramienta de comunicación que optimiza y fortalece el vínculo entre las comunidades artesanales y los diferentes actores creativos (diseñadores, arquitectos, artistas, entre otros) durante su proceso de creación en colaboración, de acuerdo a un objetivo común.

Es en sí misma, una herramienta pedagógica en doble vía, en la cual el conocimiento y experticia aportada por cada actor se encuentran en el mismo nivel.

Este proyecto, se enfoca en un caso de estudio probado entre la comunidad de cesteros de Tenza, Boyacá y la marca colombiana de diseño artesanal Tomsa, y se proyecta como registro de una memoria patrimonial, en donde se documentan los procesos y técnicas para la conservación del oficio en los lugares en los cuales sea implementado y de una memoria de trabajo a dos manos, en donde se documentan las especificaciones e iteraciones de diseño para futuros trabajos, generando vínculos de común unidad entre los diversos actores.



El intercambio de conocimiento que se produce en torno a la artesanía y al diseño es infinito, tanto al interior de cada oficio como entre disciplinas, pues el universo que se construye alrededor de cada uno es único y está dispuesto a mutar, transformarse y fusionarse según el contexto social, ambiental y cultural dentro del cual se enmarcan. Cada aporte, sea técnico, simbólico, cultural o académico, responde a una transmisión de conocimientos y formas de ver y comprender cada disciplina desde la experiencia propia.

El trabajo artesanal ha estado presente durante toda la evolución de la humanidad pues es una respuesta material a las necesidades prácticas del día a día. Representa la forma en que las comunidades entienden las tareas diarias y por la forma en que está conformado puede llevar a la identificación y reconocimiento de estas gracias a su cultura material. Y esta cultura material es la que nos trae acá, pues como Richard Sennett (2008) dijo “la gente puede aprender de sí misma a través de las cosas que produce”. Primero, la construcción de los elementos indispensables para vivir, ya sea una estructura que resguarde al hogar, los instrumentos para poder cosechar, cultivar y comer, juguetes para entretener a los más pequeños o las prendas para vestir, proteger y adornar sus cuerpos. Luego, encontrar los materiales, crear herramientas para poder trabajarlos y convertir sus habilidades en acciones repetitivas que más adelante se convertirán en técnicas tradicionales, para finalmente, comprender que estos elementos que fabrican pueden entrar en las dinámicas de intercambio comercial y obtener así una retribución monetaria o establecer el canje que corresponda a la labor realizada.

La labor artesanal, es un oficio que se desarrolla en comunidad y se conserva en el tiempo gracias a la común unión que se teje entre los integrantes de los talleres y sus dinámicas diarias horizontales de las cuales todos son parte y aportan lo necesario para que seguir creciendo. El territorio, las costumbres, las ideologías y creencias, el lenguaje y la comunicación, son elementos importantes en las culturas y es aquí donde todos estos conceptos están atravesados por un intercambio de saberes y de haceres, de pensamientos, de dudas y de respuestas, de oficios tradicionales y de nuevas propuestas. Es precisamente ésta la más importante definición de artesanía: su destinación al intercambio en diferentes modalidades como el trueque, los títulos de valor o la moneda digital (Herrera, 2003, p. 80), pero más allá de estos intercambios, está el más valioso y podría decirse el más gratificante: el conocimiento, pues es con su buen uso, con buenas prácticas y con una buena gestión que se pueden optimizar los procesos a futuro. Gracias a éste es posible portenciar la inteligencia colectiva, desarrollar nuevas oportunidades de crecimiento tanto personal como cultural y de reconocimiento no sólo al interior de los talleres sino también a nivel nacional. La tramisión de saberes ancestrales y artesanales, no sólo mediante la oralidad, sino también mediante el registro físico de la memoria colectiva, es conocimiento vivo que puede llegar a diferentes espacios, dentro del mismo territorio y entre diversas generaciones, además de pervivir y ser testigo de la evolución de las culturas. Si se combinan y complementan los diferentes conocimientos de cada uno de los integrantes de los talleres, se pueden economizar esfuerzos, energía y hasta dinero, al generar modelos de trabajo que lleven al oficio artesanal a un nivel más especializado.

La transmisión del conocimiento artesanal, de los gestos y el saber hacer, se transmite naturalmente, de abuelos a nietos o de padres a

hijos, en ocasiones entre vecinos o compadres.

Primero sólo es observación, sentarse horas a ver cómo la abuela repite la misma acción hasta dar forma a un objeto útil. Es ver y encontrar sentido a la forma, a los movimientos, al oficio mismo. Se trata de ir a dormir y al despertar, encontrar a la mamá en el mismo lugar, pero ahora con un arrume de canastos listos. Es aprender una tarea recurriendo a la memoria y a lo que se ha visto hacer. Luego vienen las tareas menores, preparar la materia prima, las herramientas, los tintes. Empezar a untarse, a sentir el material y sus posibilidades, introducirse al oficio desde un conocimiento básico, acercarse con respeto pero con confianza, para desarrollar tal familiaridad, no sólo para replicar sino, para atreverse a crear nuevas formas y responder a otras utilidades.

Según el *Panorama Artesanal Ilustrado* (2019), reporte estadístico sobre el sector artesanal, de los 33.291 artesanos y artesanas encuestados, un 11,3% tiene menos de 30 años de edad; 61,3%, entre 30 y 60 años; y 27,3% son mayores de 70 años, de los cuales, respecto al aprendizaje de los oficios, al 45,4% le enseñó un familiar; 23,5% es autodidacta; 13,4% aprendió con otros artesanos; 10,4% aprendió en una institución; y 5,4% aprendió en otro taller.

Sumado a esto, se encuentra *La Política para el Fortalecimiento de los Oficios del Sector Cultura* publicada en 2018 por el Ministerio de Cultura, en la cual ponen en evidencia algunos problemas generales del aprendizaje y la práctica de los oficios en Colombia: “Los conocimientos tradicionales cuentan con una baja valoración social, por lo que en general los jóvenes no se sienten motivados para aprenderlos, aunque en algunos casos también pasa que algunos maestros no quieren transmitirlos” (Ministerio de Cultura, 2018),

perjudicando los modelos de formación, el aprendizaje y práctica de los oficios, pues responden a esquemas sociales antiguos que perpetúan estereotipos y prejuicios en torno a los oficios y al interior de las comunidades:

- *La formación en oficios se considera una actividad de personas en situación de pobreza, lo que genera una resistencia social.*

- *La sociedad tiene documentación y conocimientos deficientes sobre los oficios, situación que favorece los estereotipos.*

- *La sociedad subvalora los oficios de los territorios y su importancia en la generación de sentido de pertenencia, lo que genera en los jóvenes y adultos falta de interés por conocer, transmitir y trabajar en el fortalecimiento de sus raíces.*

*Ministerio de Cultura, 2018*

“La artesanía no sólo permite tejer la pieza como tal, teje comunidad, teje pensamientos, familias, caminos, procesos... y de ello depende la pervivencia de los pueblos, la existencia misma.

Mediante la artesanía se aprenden muchos valores culturales como lengua materna, tradiciones, ceremonias, pensamiento y saber. Mediante la iconografía propia se lee y conoce nuestra historia, mitos, leyendas, se sana incluso...

Si el oficio no se enseña y no se da el relevo generacional, se da la ruptura cultural, espiritual, de sabiduría y demás.”

Esto lo dice Yudy Jamioy (2022) artesana de la étnia Kamëntsá de Sibundoy Putumayo, al preguntarle sobre la transmisión de saberes, argumento que es testimonio sobre el valor del hacer a mano, la trascendencia patrimonial y el potencial pedagógico que hay al interior de las comunidades.

La transmisión de saberes debe sembrarse desde el valor que reside en el proceso, en donde es importante cambiar la percepción del oficio artesanal como forma de subsistencia para comprenderlo como una herramienta para la vida. Conocer a los artesanos de primera mano,

compartir en sus casas, acercarme a sus talleres, sentir los materiales y herramientas, dirigir la mirada a las manos que elaboraron los objetos que vemos en la cotidianidad y hablar con las comunidades, fue el primer paso para descubrir cómo el diseño ha incidido en las formas de trabajar y de concebir los productos que ellos mismos elaboran. Pasar de elaborar piezas para su uso cotidiano, a productos que puedan posicionarse en mercados externos y que además logran ser del agrado de los visitantes a estos espacios en los cuales se sella el deseo con el intercambio monetario. Pasar a resignificar los procesos, hacerlos sostenibles, amigables con el ambiente, aprovechar (ojalá en tu totalidad en su totalidad) la materia prima y desarrollar piezas que respondan a procesos de pensamiento y entendimiento como paletas de color, familias de productos. Evolucionar el desarrollo de los procesos artesanales intuitivos en procesos premeditados puede ser uno de los grandes cambios que ha tenido el oficio artesanal, sus tiempos y movimientos, como experiencia inmersiva, en su integración con el mundo del diseño.

Por un lado, la artesanía expresa tradición, por el otro, el diseño responde a la innovación.

Por un lado, la artesanía se basa en el conocimiento empírico, por el otro, el diseño se fundamenta en el conocimiento académico.

Por un lado, la artesanía es la manifestación de una memoria colectiva plantada en el presente, el diseño la valora como una memoria heredada adaptada al contexto del momento.

Sin embargo, ambas, artesanía y diseño reflejan la cultura y evidencian unas disciplinas constructoras de capital y patrimonio cultural.

Ambas, artesanía y diseño son identidad y pertenencia, son tendencia y estilos de vida.

Cada disciplina y oficio tiene sus dinámicas y ellas responden a una serie de sucesos y factores que día a día varían y afectan de una u otra forma a cada actor dentro de su actividad. Es preciso evaluar y entender cuál es el lenguaje propio de cada una, cómo aprenden, cómo enseñan, cómo cuidan lo que hacen y cómo son autocríticos y se cuestionan los resultados finales, pues como dice Sennett (2009), “sólo podemos lograr una vida material más humana si comprendemos mejor la producción de las cosas”.

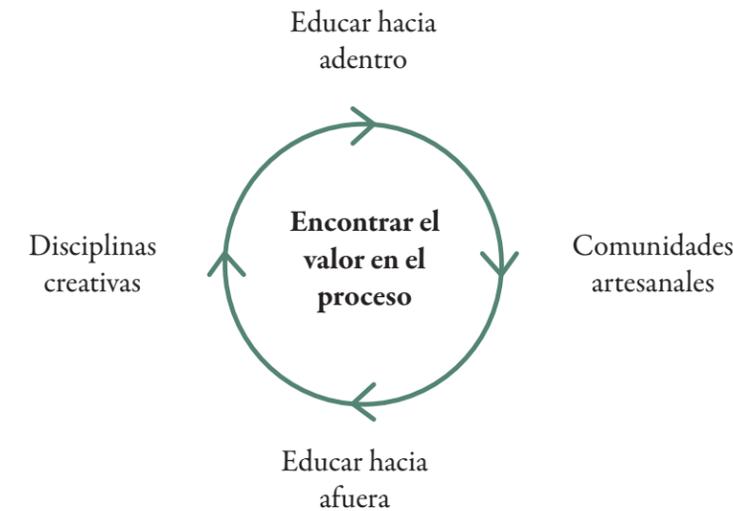
Escenarios de creación hay muchos: pueden ser la escuela, la casa, puede ser la cocina mientras se prepara un almuerzo, o un paradero mientras se espera el bus. Siempre y cuando haya un flujo de pensamientos, la creación está ahí, está viva. Cada espacio en el cual tiene lugar la actuación del ser humano es un espacio creativo en potencia, un escenario de creación.

Ahora, ¿Es posible hacer de estos escenarios de creación espacios conscientes que se transformen en procesos circulares en donde exista un reconocimiento propio y cultural y se entienda la artesanía como un instrumento para la construcción social y económica a futuro y a largo plazo? ¿Es posible que el diseñador logre extraer esos conocimientos tan arraigados a su forma de ejercer la profesión y los comparta y transmita a las comunidades, propiciando un intercambio en doble vía, donde ambos actores den un poco de lo que saben? o ¿Que los artesanos logren explorar y expresar la materialidad de su hacer en un lenguaje que pueda ser entendido por actores externos? María Acaso (2015), investigadora en educación, en su texto *Educación la Institución* pregunta “¿qué debería aprender un edificio para convertirse en una institución cultural?” Para este caso particular centrado en la artesanía colombiana, me pregunto ¿qué debería aprender un canasto, por ejemplo, para convertirse en una

herramienta que dignifique la vida?

Se aprende haciendo, pero también se aprende enseñando. Por esto propongo una pedagogía en dos vías, pues no basta sólo con que las comunidades encuentren el valor en el proceso mismo del oficio, también deben absorber todas las posibilidades de aprendizaje que se presentan, y así, los actores que se encuentran involucrados en las disciplinas creativas, también encuentran el valor en el servicio que puede ofrecer una artesanía y en dejar algo de ellos mismos para aportar a la comunidad. Se necesita una educación hacia adentro para educar a los mismos artesanos y una educación hacia afuera para educar a los ámbitos creativos y culturales en el valor más allá de lo estético.

**Figura 1.**  
*Propuesta de pedagogía en doble vía. Creación propia.*



## *problema*

El diseño y la artesanía llevan varios años caminando de la mano, muchas veces con buenas prácticas, otras no tanto. Ambas disciplinas cuentan con dinámicas propias que tratan de exteriorizar para lograr una buena interacción entre ellas. Sin embargo, es en el proceso de creación en donde existen unos quiebres que ralentizan los resultados y pueden generar frustraciones en los actores, vacíos que pueden llenarse con entendimiento, empatía y comprensión por parte de ambos actores y hacia ambas disciplinas.

Como parte del diagnóstico inicial, se identificaron algunos esfuerzos históricos por conjugar el diseño y la artesanía buscando incluir a esta última dentro de los sectores económicos, gracias a su importancia dentro del desarrollo del país, pues como menciona Navarro (2008) no sólo ayudan a transmitir y conservar las raíces e identidad cultural, sino que también contribuyen con el crecimiento económico al generar empleo e ingresos. El inicio de la relación entre el diseño y la artesanía surge en 1964 con la creación de Artesanías de Colombia y posteriormente en 1971 con la creación de un Centro de Diseño e Investigación Artesanal como parte del proyecto del Programa de Desarrollo de las Naciones Unidas en donde se buscaba adaptar los productos artesanales para que éstos pudieran entrar en los mercados regionales y nacionales, sin embargo, Barrera (2006) identifica una ruptura en las dinámicas propias de las comunidades, en las formas de pensar y hacer, pues los procesos espontáneos de creación por parte de los artesanos pasarían a estar mediados por diseñadores y sus metodologías académicas de creación, además de la necesidad de trasladarlos de

sus propias casa taller a un centro artesanal en el casco urbano de los municipios artesanales. Años después, en 1973 se fundó la Escuela Taller de Diseño de Artesanías de Colombia, la cual se consideró como una herramienta de trabajo para fomentar y desarrollar el sector con cursos de diseño y aprendizaje de oficios dirigidos a los artesanos. En el marco de esta Escuela Taller, en 1988 se desarrolló el documento *Instructivo de Diseño* en donde se planteaban unas definiciones como base del trabajo a desarrollar. En ellas se aclaraban los objetivos de la labor del diseñador, se hacía un levantamiento y diagnóstico de la problemática a intervenir, ya sea en rescate, conservación, mejoramiento, diversificación o desarrollo de nuevo producto, para finalmente, elaborar una metodología de trabajo donde se establece el tipo de asesoría para solucionar la problemática identificada, que terminarían únicamente en el repositorio de Artesanías de Colombia, en una plataforma de libre acceso pero de difícil navegación.

Posteriormente, en 1993, se realizarían encuentros internacionales, como el Proyecto Incontro, en donde diseñadores italianos y alemanes llegaron con propuestas de producto para ser elaboradas en los diferentes oficios artesanales colombianos y para ser vendidos en el mercado europeo. A partir de estos encuentros las comunidades empezaron a desarrollar nuevos acabados y formas, dejándose influenciar por una percepción e interpretación externa de la cultura propia, sin mucho trabajo de campo que explorara a fondo los factores sociales, culturales y económicos de las comunidades, generando propuestas sin una base sólida en el entendimiento de la cultura artesanal.

A partir del 2003, se crearon los Laboratorios Colombianos de Diseño para la Artesanía, también de Artesanías de Colombia, hoy

Laboratorios de Innovación y Diseño, mediante los cuales se empezó a encontrar el valor en llegar hasta las comunidades y entender de primera mano el funcionamiento de los oficios y de las dinámicas propias de unas rutinas establecidas por los artesanos. En estas asesorías, buscan indagar en todos los factores que influyen en una comunidad, no sólo el desarrollo técnico del oficio o la materia prima, sino en la optimización y organización de los talleres, así como un componente social para fortalecer el desarrollo humano.

Como parte de mi ejercicio profesional desde hace seis años en el sector artesanal, trabajando desde el área comercial en la participación en ferias y el diseño desarrollado de la mano de los artesanos, viajando a las comunidades y hablando directamente con ellas, he podido entender las dinámicas que hay alrededor de cada uno de los oficios y las percepciones que cada artesano tiene respecto a la aproximación que han tenido al diseño desde entidades públicas y desde empresas privadas que se han acercado a trabajar con ellos. Si bien, la relación entre artesanía y diseño ha evolucionado, comprendiendo a las comunidades artesanales desde un ámbito más humano que productivo, siguen siendo notorias las relaciones sociales de jerarquía en donde los diseñadores se atribuyen posiciones de superioridad aplicadas desde una perspectiva externa sobre los procesos elaborados y perfeccionados por los mismos artesanos por años.

Desde la filosofía de trabajo que he ido construyendo con los años, parte de la responsabilidad que los diseñadores o creativos tenemos al trabajar con comunidades artesanales en Colombia, reside en ser consientes que el trabajo a realizar va a ser desarrollado con un grupo de personas que cuentan con dinámicas completamente diferentes a las propias, que viven contextos sociales, tecnológicos y ambientales

que responden a la diversidad cultural que nos identifica como país, y que, aunque se va a cumplir un trabajo que sigue las dinámicas del intercambio monetario a cambio de una labor realizada (independiente del objetivo, ya sea directo con los artesanos para desarrollar productos o mediada por alguna empresa para realizar charlas o talleres), siempre va a existir una reciprocidad en los saberes compartidos.

Como creativos, o profesionales que vemos el diseño como mediador para entablar conversaciones alrededor de la artesanía, lo principal debe ser comprender el sector en el que se van a insertar estos diálogos y a partir de su entendimiento, propiciar dinámicas que, como propone Friedrich von Borries (2016), lleven a proyectar nuevas posibilidades de mundo que imaginen formas de convivencia, pues “el diseño proyectante interviene en la realidad, con tal de hacer que la posibilidad devenga realidad por un momento en el aquí y ahora” (p. 72). El diseño, como acto político que interviene en la transformación social del mundo, puede ofrecer alternativas en las relaciones entre artesanía y diseño, en donde las decisiones tomadas día tras día sean el reflejo de buenas prácticas que influyan de forma positiva en todos los actores, que exalten la importancia de cultivar relaciones horizontales en las cuales se intercambien fortalezas y en donde la cooperación potencie los objetivos comunes de difusión, comercialización y transmisión del conocimiento, por ejemplo.

Si bien, la intervención del diseño al interior de los talleres es apropiada pues potencia los conocimientos y los puede llevar a nuevas exploraciones y mayor crecimiento, el diseñador en su oficio, más que enseñar, debe orientar desde adentro, pues así las comunidades tienen la posibilidad de reforzar sus cimientos, de recordar el por qué de ciertos procesos. Cuando al interior de los

talleres artesanales se lleva tanto tiempo desarrollando el mismo trabajo, se normalizan ciertas actividades y pueden llegar a pasar por alto el valor que tienen los procesos, tanto para la labor generadora de capital económico como de patrimonio cultural. A veces es necesario reactivar conocimientos antiguos, reconocer los generadores de identidad y establecer los valores que hay alrededor de la creación cultural y colectiva, pues si esto es orientado desde adentro es posible proyectarlo hacia afuera y así, nuevamente, orientar a su comprensión desde el exterior, llegando a hallar el valor en el proceso desde todos los frentes de interacción.

En ese sentido, el desarrollo de un modelo de comunicación para la comprensión y aplicación en áreas creativas de los oficios artesanales, mejorará el reconocimiento de los diferentes procesos y tiempos de los saberes, al tiempo que fomentará el desarrollo de oportunidades económicas para quienes los ejercen, y favorecerá la percepción social que la sociedad tiene de ellos, valorando en ambas vías el proceso como eje creador de la cultura material y patrimonial de la sociedad colombiana.

Del recorrido que realicé para entender las estrategias llevadas a cabo desde el diseño con las comunidades artesanales, sumado a mi experiencia en el trabajo artesanía + diseño, he podido detectar algunos vacíos que se encuentran en diferentes capas y que pueden llegar a afectar en diferente medida los resultados de esta relación. Cada uno de estos vacíos responde a problemáticas que pueden ser intervenidas desde diferentes disciplinas y profesiones afines con el resultado que se busca, ya desde la sociología, desde la pedagogía, desde la ecología, o desde donde nos compete en este trabajo de grado, desde el diseño.

**Figura 2.**  
*Problemas identificados al interior y exterior de las comunidades artesanales. Creación propia.*



Para este proyecto, encontré en el lenguaje, propio de cada oficio, en los lenguajes creados para el entendimiento entre ellos, en las expresiones particulares de cada región, en sus manifestaciones y en el alcance que puede tener, la manera más oportuna para que artesanía y diseño dialoguen como viejos conocidos.

El lenguaje, los tipos de comunicación, las expresiones propias y todo lo que hay en torno a ella, es uno de los factores más influyentes en retrasos y reprocesos al momento de realizar proyectos interdisciplinarios, pues la experiencia y la subjetividad dan lugar a diversas interpretaciones que pueden resultar en información cruzada que requiere la repetición de un producto finalizado. Las formas de aproximación entre los diferentes actores y las formas de interacción, cómo logran identificar términos similares, cómo logran encontrarse en momentos comunes en sus intenciones, es todo un proceso que se logra con los años.

La artesanía es un lenguaje en sí mismo, que habla de la cultura material y patrimonial que se transforma y evoluciona con el tiempo en los territorios, que refleja esa memoria colectiva aprendida y que como menciona Herrera (2008) se mantiene viva durante todo el ciclo de vida activa de la persona que la realiza, que expresa el pensamiento y describe objetualmente el andar de la historia. Llegar a hablar ese lenguaje es un proceso que debe estudiarse, así como cuando se visita un país de habla extranjera, requiere de bases, sensibilidad, curiosidad y la mayor información posible disponible para el viajero y de esta manera, poder ser comprendido de mejor forma. Y así como en otros idiomas hay diversos tipos de comunicación, en la relación entre la artesanía y el diseño también los hay, que podrían traducirse a los espacios e intenciones del trabajo, o como lo diría Elizabeth Sanders, *Escenarios de Creación*, que varían según el nivel de interacción y las motivaciones que se desarrollen en cada uno.

Cada vez que un creativo se acerca a una comunidad artesanal para llevar a cabo algún proyecto, y al contar con el desarrollo material y proyectual de diferentes oficios y disciplinas, se enmarca en un

trabajo colaborativo, en donde cada uno de los actores aporta desde su experiencia para llegar a un producto común, producto entendido como resultado final. La falta de comprensión de los modos de trabajo, no entender que cada uno cuenta con procesos y dinámicas diferentes que responden a las intenciones finales y que necesitan ciertos requerimientos específicos, no tener presentes todas las variables que pueden afectar el desarrollo de un proyecto con una comunidad artesanal puede llegar a sabotear todos los procesos y llegar a generar malas experiencias, sentimientos de frustración y resultados muy alejados de lo esperado. La comprensión del lenguaje no sólo es un problema para las áreas creativas que buscan desarrollar colaboraciones con las comunidades artesanales, también lo es al interior de las comunidades en la transmisión de saberes. Si bien estas técnicas y oficios son transmitidas al interior del hogar mediante el desarrollo de las tareas menores y como apoyo en los tiempos libres, la transmisión empírica del oficio no garantiza su conservación, pues aunque se compartan los conocimientos y se intercambien saberes y formas de hacer las piezas, esta transmisión se hace de forma oral y mediante la práctica directa con la materia prima.

Para el caso específico de este proyecto que tomará como caso de estudio el municipio de Tenza y el oficio de la cestería, es muy poca la información consolidada que se puede encontrar acerca de este, más allá de la recopilada por entidades como Artesanías de Colombia y Corpochivor. Este proyecto parte de la necesidad de encontrar herramientas que tengan un rol de traducción cultural, una herramienta pedagógica que desdibuje las brechas sociales en donde el extractivismo cultural ha sido el protagonista y empiece a ser un intercambio de conocimiento en doble vía y sea, a la vez, un registro patrimonial sobre el oficio artesanal de la cestería tanto como insumo de diseño como mecanismo de conservación y preservación.



## capítulo dos:

### *(preparar) los armantes del proyecto*

## *justificación*

### *¿Cuál es mi propósito? - Objetivo general*

Desarrollar una herramienta colaborativa, enmarcada en el oficio de la cestería en chin, guadua y bambú, que facilite la comunicación entre artesanos y creativos durante el proceso de desarrollo de producto.

### *¿Cómo lo voy a lograr? - Objetivos específicos*

- Identificar los lenguajes propios de los diferentes actores creativos (diseño y cestería) en el desarrollo de su actividad .
- Determinar los elementos clave para que cada disciplina pueda ser comprendida por actores externos.
- Desarrollar una herramienta colaborativa que funcione como un “traductor cultural” entre los mundos creativos del diseño y de la artesanía.

### *¿Cuál es la pertinencia de este proyecto?*

Este proyecto de investigación-creación, busca descifrar desde adentro los oficios artesanales y poder proyectar hacia afuera unos valores de trabajo colaborativo, igualdad y relaciones horizontales para dar importancia al proceso de creación en com(unidad), en donde el aporte desde ambas disciplinas de lugar a nuevas posibilidades de diálogo, imaginación y creación.

**Figura 3.**

*Nube de palabras que tejen este proyecto de Investigación - Creación y que responden a las intenciones esperadas en el resultado final, y que aparecerán con frecuencia en la evolución de este documento. Creación propia.*



**Figura 4.**

*Esquema de relaciones entre conceptos del marco teórico. Creación propia.*

*marco teórico*



“Sólo podemos lograr una vida material más humana si comprendemos mejor la producción de las cosas” dice Richard Sennett (2008) refiriéndose al trabajo del artesano como el deseo de realizar bien una tarea en donde hay una estrecha relación entre la habilidad, el compromiso y el pensamiento, en la conexión entre la mano, la cabeza (p. 12) y también el corazón.

Las relaciones e interacciones que nacen a partir del intercambio de saberes entre la artesanía y las disciplinas creativas pueden ser infinitas, pues la relación que existe entre ellas, alrededor de la creación ofrece múltiples posibilidades. Sin embargo, no es una tarea fácil, pues la artesanía es una construcción cultural que se va fortaleciendo y va evolucionando con los años y con los cambios sociales e históricos. No siempre ha sido la misma, y el diseño al ser una profesión con una visión sistémica sobre las variables que influyen en el ciclo de vida un producto, debe contemplar también los cambios y evoluciones del contexto cultural en el que insertará sus propuestas. Entender la artesanía como un oficio vivo, que responde y reacciona al contexto en el que tiene lugar, que está mediada por personas que son curiosas por naturaleza, que exploran las técnicas, las herramientas, los materiales, haciendo de la labor un constante aprendizaje y un oficio en movimiento. Saber que es una expresión cultural que cuenta con gran variedad de significaciones que pueden ser empleadas como el centro de la narración conceptual del producto, pero que hay que tratarlas con respeto pues al salir de la comunidad e insertarse dentro de las lógicas económicas de los modelos de mercado de las sociedades, cambia su significado.

El trabajo con comunidades es una quehacer colaborativo en sí mismo, pues involucra una propuesta, una interpretación y un resultado material producto de una experiencia previa. Como

cualquier trabajo multidisciplinar se requieren una serie de valores y características para fortalecer y sacar el mejor provecho de esta metodología de trabajo, como lo explica Gloria Barrera, en su libro *Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia*, quien propone a los diseñadores como animadores del diseño artesanal, entendiendo la animación como una actitud la cual debe propiciar la participación activa de los actores, en busca de la transformación social.

Según Barrera (2003), el diseño participativo debe contar con las siguientes características:

- *Interdisciplinariedad*: Involucrar artesanos, con otras profesiones, relacionándose con diferentes entidades tanto públicas como privadas.

- *Participación*: Compromiso de todas las partes involucradas con esquemas de poder horizontales. Toma de decisiones y responsabilidades compartidas de acciones, omisiones y efectos.

- *Armonía*: Los procesos se deben llevar de forma tranquila, sin cambios que generen violencia ni rupturas forzadas.

- *Equidad*: Reconocer los méritos y la repartición adecuada de ganancias. Justicia en la toma de decisiones.

- *Anonimidad*: El diseño tradicional artesanal es para todos y por tanto, anónimo por definición. Se debe dejar a un lado la tendencia al culto personal.

- *Conocimiento*: Reconocer la historia, los actores, los oficios, las características objetuales y todos aquellos factores que puedan tener gran influencia al momento de realizar cualquier tipo de intervención.

- *Respeto*: En varias dimensiones: Hacia las personas, las tradiciones, las ideologías, los conocimientos, las propuestas formuladas...

- *Reciprocidad*: El proceso debe continuar aún tras haber culminado el proyecto. Debe existir un seguimiento para generar continuidad y apropiación.

- *Evolución*: Posibilidad de mutar, aún con el riesgo de equivocarse. Ser conscientes de los efectos de los cambios y de las permanencias, así como la apertura de otras posibilidades de hacer el diseño.

- *Integridad*: Comprender todas las dinámicas en el marco de un taller artesanal, desde una importancia integral, donde se puede visualizar toda la vida misma.

En el diseño participativo y colaborativo es vital entender que se

trabaja con personas y que cada una desde sus saberes y desde su experiencia pueden aportar en igual medida, de eso trata la co-creación, como menciona Steen, de generar procesos de colaboración creativa, propiciando espacios de innovación abierta en donde personas de diferentes ámbitos comparten y conjugan ideas y conocimiento (2012). La innovación abierta, como indican García-Peñalvo y Ramirez, promueve un espectro de posibilidades en la producción de recursos y uso en ámbitos sociales y culturales para la creación colectiva y, con ello, la posibilidad de trabajar con saberes compartidos, en las cuales el contexto, el espacio en donde se desarrolla (junto con todas sus variables), son elementos clave para aumentar las posibilidades de innovar, y dejar que los objetivos, los sentidos y los aportes sean el corazón y centro de la colaboración (2017).

Ahora, vinculando estos conceptos de trabajo al interior del estudio de diseño, es importante definir también las intenciones y motivaciones que nacen en ese primer impulso de querer trabajar con comunidades artesanales. El trabajo colaborativo requiere de una metodología y debe tener unos niveles de interacción específicos. Según Elizabeth Sanders, investigadora y desarrolladora de metodologías para la co-creación, hay diferentes niveles, unos más profundos que otros, en los que las personas expresan creatividad en su día a día, según las motivaciones personales y las habilidades propias, y aunque estas metodologías son empleadas principalmente por empresas como estrategia para evaluar la experiencia de los usuarios y recibir retroalimentación, pueden ser adaptadas y reinterpretadas en el trabajo colaborativo con comunidades artesanales, y con ellas llegar a definir y enmarcar nuevas metodologías y herramientas de trabajo según el tipo de intervención de diseño que se quiera lograr.

Sanders describe los cuatro niveles en los que las personas pueden expresar su creatividad en el día a día: Hacer, Adaptar, Construir y Crear (2005).

Dice Morales, el acto creativo colaborativo se opone a la construcción individual y busca desarrollar su propios patrones de creación, según sus necesidades y motivaciones. La participación social verdadera se da dentro de un acto creativo colectivo, donde diferentes personas con diferentes antecedentes se juntan hacia un objetivo común, sin importar sus diferencias, avanzando hacia un objetivo que beneficia a la comunidad (sf).

Segun Sanders (2005):

El nivel más superficial es el **HACER**, *completar una acción*. La motivación detrás de este nivel es lograr algo a través de una actividad productiva. El hacer requiere un interés mínimo y las habilidades con las que se debe contar pueden ser muy básicas.

El siguiente nivel, ya es más avanzado, es el **ADAPTAR**, *apropiarse de algo*. La motivación detrás de este nivel es hacer algo propio, cambiándolo de alguna manera. El interés y las habilidades pueden ser un poco más altas que en el Hacer, y con un poco más de confianza se pueden conseguir propuestas más allá de la zona de confort.

El siguiente nivel es el **CONSTRUIR**, *hacer algo con las manos*. La motivación detrás de este nivel es usar las propias manos y mente para hacer o construir algo que antes no existía. Puede haber algún elemento que sirva de guía sobre cómo usar las herramientas o las posibilidades de los materiales. Es importante que haya un genuino interés y dominio de la habilidad.

El último nivel de creatividad es el **CREAR**, *expresar creatividad*. La motivación detrás de este nivel es la expresión o la innovación. Se basa en el uso de materias primas y se caracteriza por la ausencia de patrones de acción predeterminados.

Recorrer el camino desde el hacer, pasando por la adaptación, el constuir y finalmente terminar en la creación, puede dar pistas para la creación a largo plazo y a través de la experiencia. En todos los niveles existe la co-creación, y se puede habitar en más de un nivel a la vez, todo depende de las motivaciones reales y del uso correcto de las herramientas necesarias que potencien las habilidades y las pasiones para realizar los proyectos. Parte del uso correcto de las herramientas reside en el lenguaje y en las formas de expresión propias de cada persona y de cada disciplina a la que se dedique, a la educación metodológica y de trabajo que ha recibido a lo largo de los años para poder desarrollar los proyectos. Es así como las herramientas que se usen en los diferentes niveles de creación deben tener en cuenta al destinatario para facilitarle la interpretación, como bien dice Walter Benjamin (1923) en su texto *La tarea del traductor*:

La traducción sirve pues para poner de relieve la íntima relación que guardan los idiomas entre sí. No puede revelar ni crear por sí misma esta relación íntima, pero sí puede representarla, realizándola en una forma embrionaria e intensiva. (...) Pero este vínculo imaginado e íntimo de las lenguas es el que trae consigo una convergencia particular. Se funda en el hecho de que las lenguas no son extrañas entre sí, sino a priori, y prescindiendo de todas las relaciones históricas, mantienen cierta semejanza en la forma de decir lo que se proponen.

Lo ideal y necesario para que una traducción pueda ser aceptada y apropiada es su carácter distintivo. Necesita encontrar en la lengua a la que se traduce un gesto que despierte en ella algo del idioma original. Para este caso, en el que se necesita una traducción cultural, ésta debe despertar las mismas emociones y sensaciones que activaría

su lengua original. Requiere de una materialidad especial, que sea familiar y que a su vez se relacione con las habilidades de cada interlocutor. Toda traducción debe ir acompañada de una narración y continuando con Benjamin “la experiencia que se transmite de boca en boca es la fuente de la que se han servido todos los narradores” (1923) la cual debe orientar hacia lo práctico, debe aportar una utilidad ya sea como enseñanza, consejo, morajela... Dice Benjamin que quien narra tiene consejos para el que escucha, y es así como la memoria cumple un papel muy importante pues existe un interés por parte del oyente por conservar lo narrado, en el cual “el punto cardinal para el oyente sin prejuicios es garantizar la posibilidad de la reproducción” (1936), para así conseguir apropiarse de la historia, poder aseguir sus experiencias y así llegar a una propuesta y resultados propios que partan de sus pensamientos.

Con estas palabras, alma, ojo y mano son introducidos en el mismo contexto. Su interacción determina una práctica. Pero dicha práctica ya no nos es habitual. El rol de la mano en la producción se ha hecho más modesto, y el lugar que ocupaba en el narrar está desierto. (Y es que, en lo que respecta a su aspecto sensible, el narrar no es de ninguna manera obra exclusiva de la voz. En el auténtico narrar, la mano, con sus gestos aprendidos en el trabajo, influye mucho más, apoyando de múltiples formas lo pronunciado.) Esa vieja coordinación de alma, ojo y mano que emerge de las palabras de Valéry, es la coordinación artesanal con que nos topamos siempre que el arte de narrar está en su elemento.

Tanto Sennett como Benjamin, priorizan los sentidos, el pensar con las manos, *pensar mientras se va haciendo*, mantener unidas estas dos prácticas para comprender lo que se está haciendo, tener la conciencia plena de los movimientos, pequeños y repetitivos, de los que se compone la práctica y experiencia de un oficio.

*Lo que pasa por las manos se queda en el corazón*, y es con esta conciencia de cada movimiento y cada decisión que se entiende la razón de ser de cada tejido o cada remate, que se comprende el oficio y con ella la materialidad de lo que se quiere hacer.

Las herramientas digitales son muy importantes y han ayudado en muchos casos a desarrollar muchas de las ideas que día a día surgen, sin embargo, el gran problema que presentan la actualidad es la desconexión que se genera entre la cabeza y la mano, todo lo que se pierde mentalmente cuando el dibujo físico es reemplazado por dibujos digitales. En palabras de Sennett “Lo táctil, lo relacional y lo incompleto, son experiencias físicas que tienen lugar en el acto de dibujar” (2006) o al menos en el acto de realizar el oficio. Nada como una aproximación al material, a las formas de construcción o a los procesos productivos para realmente entender, como diseñadores, los oficios artesanales con lo que se quiere trabajar. Y no significa que los artesanos, por estar más cercanos a las prácticas y oficios manuales, tengan alguna preferencia por el dibujo, es más, muchos de ellos no realizan bocetos de sus productos, van directo a la materialidad, se trata de las habilidades que cada uno desarrolla y cómo son las aproximaciones a los otros oficios, para los cuales no todos están familiarizados.

**Figura 5.**

*Relación directa entre los Niveles de Práctica y los Niveles de Creatividad. Creación propia.*



¿Cómo debería acercarse un diseñador a un no diseñador? ¿o un artesano a un no artesano? ¿Cómo se debería aprender (o enseñar) aquello que puede ser básico para unos pero no para otros? Si trasladamos los conceptos que componen la práctica (habilidad - mano - ojo - alma) a un esquema que dialogue con los niveles de creatividad (hacer - adaptar - construir - crear) surgen de repente unos vínculos entre sí, más allá de lo técnico o de lo operativo, que tienen mayor relación con las motivaciones que llevan a cada actor a desarrollar su saber hacer desde lo más fundamental que son sus deseos y aspiraciones. Es aquí donde se encuentran las disciplinas, en este espacio pueden conversar largo y tendido para encontrar esos puntos en común que los hace

reconocerse y entenderse como oficios creativos que exploran el mismo camino hacia el reconocimiento cultural y patrimonial.

El lenguaje es la clave. Poder identificar un idioma global que hable en su lengua pero que pueda ser entendido también, un lenguaje que se pueda compartir y que pueda ser comprendido por todos.

Vivimos en un mundo lleno de imágenes, rodeados constantemente por el lenguaje visual que nos bombardea con figuras, íconos, mensajes. A través del lenguaje visual se aprende, se transmite conocimiento, la imagen es políglota, es un vehículo que usa alguien para transmitir algo, es el lenguaje visual, como dice Acaso, el que nos ha proporcionado cierto conocimiento que posteriormente será usado en actividades específicas (2006). Existen dos componentes clave en la construcción de una representación visual: la representación y la interpretación. En el campo de la semiología una depende del emisor y otra del receptor donde ambos aportan algo de su experiencia. Ninguna representación es igual entre personas y ninguna interpretación es objetiva, pues ambas están atravesadas por la experiencia, la memoria y la imaginación.

Todas las representaciones e interpretaciones están mediadas por un discurso, por un mensaje con el cual se quiere transmitir una idea que María Acaso menciona como un elemento clave dentro del discurso del lenguaje visual, el PUNCTUM, un “elemento dentro del producto que ‘punza’ al espectador, funcionando como un detonante que lo extrae de la corporeidad de la imagen y lo conecta con sus propias experiencias y sensaciones como individuo” (2006). Es así como el *punctum* llena de significados la imagen visual, la proyecta y le aporta algo en un nivel más profundo en la conciencia.

Y es a través de los niveles de la conciencia que es posible llegar a

comprender las imágenes. Explica María Acaso, que en una imagen puede haber más de un *punctum*, los cuales pueden llevar al receptor de un nivel a otro:

- *Punctum principal*: Elemento de la imagen que hace que el espectador pase del discurso denotativo al connotativo.

- *Punctum secundario*: El o los elementos que acompañan al punctum principal.

- *Contrapunctum*: Elemento que funciona como contrapeso del punctum.

Para descubrir lo que una imagen quiere transmitirnos en un nivel profundo, hay que saber diferenciar el discurso denotativo del connotativo, y hay que saber buscar el punctum principal, los punctum secundarios y - si los hubiera - el contrapunctum principal, ya que a través de todos estos elementos pasamos de ver la imagen a comprenderla

La imagen como sistema de representación donde un elemento real es sustituido por un elemento representado e interpretado, se da en un espacio y en un tiempo determinado. No está relacionado sólo con los conocimientos, experiencias o imaginación del receptor, sino también con el contexto en donde va a ser puesta la imagen. Pensar y analizar el espacio en donde va a ser consumido el producto visual puede transmitir unos significados que van a ser relevantes en la forma en la que será interpretado. Y este sistema de mensajes que van dirigidos a un público con unas intenciones, que será interpretado en un contexto especial y que puede variar según quién lo vea, debe ser compartido y expresado en ciertas materialidades y formas para asegurar de alguna manera la intención del mensaje.

Continuando con el estudio que realizó María Acaso (2006), ella identifica unos tipos de representaciones visuales según una serie de características e intenciones:

- *Características físicas del soporte*: Éstas pueden ser bidimensionales (imágenes fijas) o tridimensionales (imágenes con movimiento).

- *Según su función*: Para lo que pueden servirle al espectador, pueden ser epistémicas (representan la realidad de la forma más verosímil posible) o didácticos (transmitir determinada información para que el receptor aprenda conceptos).

Son todas estas características las que dictan el éxito en la recepción de un mensaje, pero sobre todo es la proyección que se tiene frente al interlocutor la que puede permitir lenguajes, materialidades y medios para que el mensaje sea recibido lo más fiel posible a la realidad.

En este orden de ideas, propongo la creación de un modelo de trabajo colaborativo, que contemple al creativo como un dinamizador del diseño artesanal gracias al entendimiento global del oficio en todas sus dimensiones (artesano, producto artesanal y oficio artesanal).

Una herramienta, que pueda ser mediadora entre las relaciones artesano - creativo en los diferentes niveles de creatividad de acuerdo a las intenciones del producto final y que tome en cuenta las materialidades de la artesanía, sus formas de expresión y representación, para que así el creativo pueda hablar el lenguaje artesano y de igual forma enseñar el propio.



## capítulo tres:

### *(canastear) las metodologías de trabajo*

#### *entendimiento de los actores*

Para este proyecto particular, entendiendo que existen más de 20 oficios artesanales, caracterizados por Artesanías de Colombia en el 2022, y que cada uno cuenta con sus propias dinámicas y especificidades, tomaré como caso de estudio el oficio de la cestería en chin y guadua, elaborado en Tenza, Boyacá y será Marina Niño la artesana que me guiará en este viaje entre armantes, cañas y soles para comprender el oficio.

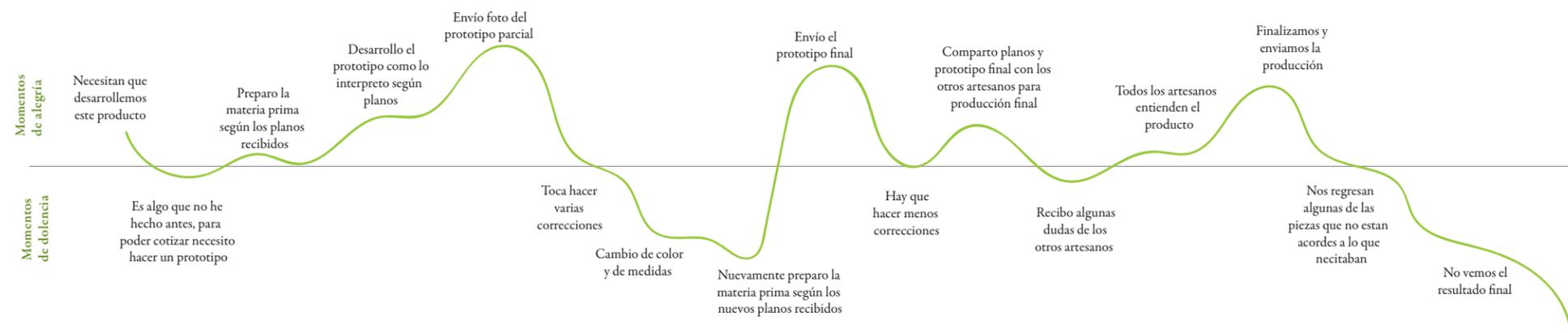
Adicionalmente contaré con el apoyo de Fabián Parra, diseñador gráfico de la marca bogotana Tomsa, quien aportará desde su experiencia en el trabajo con comunidades artesanales haciendo uso de las herramientas generadas como propuesta para el desarrollo de producto enmarcado en los niveles de creatividad y el lenguaje visual.

Mi rol, estará fundamentado en la creación y desarrollo de las herramientas y en la mediación entendiendo ambos mundos e identificando la mejor forma en que pueden dialogar para una creación común.

Conversar, explorar, preguntar, tratar de entender y comprender. Cada personaje ha ido construyendo formas, métodos, estilos de trabajo a lo largo de los años, según cómo aprendieron lo que conocen y cómo descubrieron aspectos clave para el buen desarrollo de su trabajo.

Este es un recorrido por sus formas de trabajo:

**Figura 6.**  
*Journey Map de Marina Niño. Creación propia.*



1. Recibo la llamada de un diseñador, muchas veces me dice de dónde obtuvo mi número telefónico, para preguntar disponibilidad de tiempo e interés en trabajar juntos.

2. Después de un tiempo recibo un mensaje de WhatsApp, con un archivo y un dibujo con medidas de lo que el diseñador esta esperando que realicemos.

3. Si tengo alguna duda se la hago saber y mientras tanto voy calculando la cantidad de materia prima que requiero para el trabajo.

4. Dedico un día entero a la preparación de la materia prima y luego a teñir según los colores que interpreto en los planos.

5. Realizo el prototipo y si me surgen dudas le envío foto al diseñador para aclararlas, a veces hay cosas que no entiendo y las interpreto a mi manera. Los diseñadores a veces las aceptan y otras no, por lo que me toca desbaratar y volver a hacerlo (cuando la materia prima deja), otras

veces me toca volver a preparar la materi aprima y volver a hacer el producto.

6. Le envío al diseñador foto del producto final y le envío el producto a su casa. En ese momento le doy precios y el diseñador me paga el prototipo.

7. Después de un tiempo recibo la producción final y le comparto a los demás artesanos las fotos del prototipo para repartir la producción.

8. Recibo la producción de las artesanas, no todos los productos quedan igual, sin embargo los envío porque es algo normal en el trabajo artesanal.

9. Recibo el pago final y en algunos casos después de un tiempo vuelven a llamarme para volver a realizar la misma producción.

- Marina Niño, artesana de Tenza -

1. Selección de categoría de producto: lo primero en mi proceso de diseño es revisar la categoría de producto que voy a diseñar. Si es un producto de decoración, mesa o moda, por ejemplo.

2. Definición del producto o familia de productos: acá defino cual va a ser el producto o familia de productos que voy a diseñar de acuerdo a la categoría seleccionada previamente

3. Definición de técnica artesanal: muchas veces encuentro algún artesano o técnica que me inspira mucho y trato de enfocar mi diseño al trabajo del artesano específico. Trato de hacer la familia de productos con la misma técnica y artesano porque esto garantiza unidad en el proceso (mismos acabados, colores, etc)

4. Diseño de producto en 2D y primer acercamiento con el artesano: a la vez que arranco el proceso de diseño de producto, contacto al artesano o comunidad para conocer su disponibilidad y evalúo opciones de artesanos.

5. Socialización del diseño al artesano: comparto el diseño a través de whatsapp y realizo una llamada donde aclaramos dudas y recibo retroalimentación.

6. Seguimiento: realizo un proceso de seguimiento al proceso del artesano a través de imágenes y videos. A partir de éstos, comparto opiniones y dudas sobre el proceso.

7. Evaluación del prototipo: con el prototipo se evalúa el costo del producto, la capacidad de producción de los artesanos y los tiempos de entrega. Allí se evalúa la viabilidad del producto teniendo en cuenta los aspectos mencionados.

8. Recepción del prototipo: luego de recibir el prototipo realizo una evaluación y corrección final para determinar los ajustes finales

- Fabian Parra, diseñador gráfico -

**Figura 7.**  
*Journey Map de Fabián Parra. Creación propia.*



En estos Journey Maps, se pueden identificar los momentos de contacto entre los actores, los momentos de interpretación y los momentos de aclaración. Se evidencia una intención en cada uno por interpretar y entender de la mejor manera ese otro mundo, para tener los mejores resultados en el menor tiempo posible, con la menor cantidad de correcciones. Recurren a las experiencias pasadas, a la memoria y a la experimentación. Se evidencia también el uso de los recursos con los que se sienten más familiarizados y herramientas que han explorado al momento de desarrollar sus trabajos.

También es importante resaltar que ambos actores se limitan a la realización material y muy poco se pregunta o se explica sobre el contexto, si bien, Fabián Parra sabe que cada proceso es diferente y que cada materia prima cuenta con características especiales no es sino hasta que se realiza el prototipo que se empieza a indagar y a entender un poco más este aspecto. Al Igual que Marina Niño, quien simplemente desarrolla el prototipo sin indagar mucho en la finalidad que tendrán las piezas.

Dentro de la indagación para poder conocer un poco más a fondo a Fabián Parra y a Marina Niño, les realicé unas entrevistas semiestructuradas cuyo objetivo era identificar las motivaciones y los modos de trabajo de cada uno y conceptos básicos sobre ambas disciplinas. A continuación transcribiré fragmentos de las respuestas que fueron la base para el desarrollo conceptual de la propuesta de este proyecto de investigación-creación.

#### *Entrevista a Fabián Parra:*

*P.P: ¿Cuáles considera que son las palabras clave para entender la profesión del diseño?*

F.P: Escucha, resolución de problemas, pensamiento pragmático, estética.

*P.P: ¿Cómo es su acercamiento a una comunidad artesanal para desarrollar un producto?*

F.P: Antes de llegar a trabajar los diseños con los artesanos yo ya los conocía como personas, y eso en el tema de la artesanía genera mucha empatía. Yo ya había desarrollado marcas o logos para sus talleres dentro de mi ejercicio laboral y ellos sabían quién era yo, entonces entraba en una relación de confianza, y luego con los que conocía y veía que eran más juiciosos con esos empecé a trabajar.

*P.P: En una escala de 1 a 5, ¿cuál es el nivel de participación del artesano dentro de las etapas de diseño?*

F.P: Yo diría que un 5, siendo lo más alto. Es un proceso de co-creación, no es un trabajo mío al 80-20 o 60-40, para mí es un proceso 50-50 y las ideas o sugerencias de los artesanos para mí son muy importantes. Esto parte del respeto mutuo, en este campo uno debe llegar con mucha humildad porque ellos son los que saben. Nos estamos metiendo a un campo donde hay personas que llevan años tejiendo durante toda su vida, lo han hecho sus padres, sus abuelos y llegar y decirles como diseñador “hágalo así, porque a mi se me ocurrió y porque tengo la verdad sobre el diseño” no está bien, creo que hay un poco de error. (...) Yo no sé hacer renders, pero trato de ser lo más esquemático posible desde la propuesta, hago las sugerencias de los acabados y medidas que quisiera pero no es una imposición, y así, siento que dejo que ocurra lo lindo de la artesanía que es la magia.

*P.P: ¿Cómo logró conjugar el lenguaje técnico de los oficios a su lenguaje para ponerlos a dialogar en sus propuestas de diseño?*

F.P: Lo más importante es entender la técnica, saber sus cualidades, cómo es su construcción y así se pueden generar imágenes o referentes visuales, que así sean en 2D pueden ser viables a nivel técnico y realizables por el artesano.

*P.P: Cuando envía los planos de sus propuestas ¿Qué tanto levantan la mano los artesanos para aclarar dudas?*

F.P: Hay de todo la verdad, hay artesanos que quieren todo muy explicado desde el principio, hay artesanos que en la marcha a través de fotos van enviando el proceso, o hay artesanos que simplemente hacen la muestra y me la envían. Esto lo importante de la muestra que puede ser un proceso más demorado, pero toma en cuenta la forma de trabajar del artesano. El artesano es de hacer, es manual, es de intentar las cosas desde su praxis, y no se va a poner conmigo a hacer el boceto del boceto, él hace desde su práctica y ahí vamos definiendo.

*P.P: ¿Cuáles cree que son las palabras clave para entender la artesanía?*

F.P: Objeto de deseo, lujo, y otras un poco más cliché pero que no dejan de ser ciertas como tradición, origen... Hay un concepto de Nestor García Canclini que habla de la cultura popular y dice que nuestras culturas son cocoliche, una mezcla. La artesanía es una colcha de retazos de muchas cosas que están ahí metidas de la cultura.

*P.P: ¿Cómo ha logrado entender las dinámicas de los artesanos para poder fusionarlas con las suyas y que se vea reflejado en ese trabajo colaborativo?*

F.P: A través del diálogo, honesto, sincero, en donde se habla desde

lo técnico de la elaboración de los productos hasta lo práctico como la entrega, los tiempos, el precio... Para tener una relación armónica hay que tener todo muy claro.

*P.P: ¿Cuáles cree que deben ser las cualidades que debe tener un diseñador para trabajar con un artesano?*

F.P: Escuchar, respetar, ser humilde. Y que le guste la artesanía. Que disfrute y valore la artesanía, no todos los diseñadores tienen eso (...) La artesanía no es una tendencia pasajera, sino que es resultado de procesos más grandes, ahora estamos empezando a mirar desde adentro. Me parece buenísimo que cada vez más diseñadores se estén metiendo al campo, en donde claramente están todos los intereses del mundo pero si hay una relación de comercio justo, bienvenido sea.

**Figura 8.**

Fabián Parra. Archivo personal de Fabian Parra



**Entrevista a Marina Niño:**

*P.P: ¿Hace cuánto se dedica al oficio de la cestería en chin?*

M.N: Desde que tenía 8 años. El oficio base me lo enseñó mi abuela, pero uno ha ido mejorando la técnica en muchas partes, cursos en el SENA, con los diseñadores... Ha sido un aprendizaje de todas partes. Me gusta mucho el oficio porque me gusta ponerle cositas nuevas, porque es la esencia del municipio. En YouTube me gusta ver videos de la artesanía china porque le da muchas luces a uno de lo que se puede hacer.

*P.P: ¿A quién le ha enseñado?*

M.N: Acá en el municipio entre todas nos apoyamos y nos damos consejos para mejorar la técnica y afuera del municipio participé en un proyecto de Artesanías de Colombia para ir a seis comunidades diferentes a mejorar la técnica y con la CAR dicto unos cursos a personas con capacidades diferentes. Yo les dicto los talleres con la materia prima que ellos tienen.

*P.P: ¿Y existe algún manual o cartilla en donde este toda esa información?*

M.N: Yo lo tengo todo en mi cabeza.

*P.P: ¿Cómo es el acercamiento con los diseñadores?*

M.N: Yo he tenido la fortuna de que ellos se acerquen a mi y también he tenido el apoyo de Artesanías de Colombia y Corpochivor que tienen diseñador y viene hasta acá. La ventaja es que uno ya los conoce y puede acercarse a pedir asesorías.

*P.P: ¿Qué ha aprendido del lenguaje de los diseñadores para poder realizar las piezas que le encargan?*

M.N: Eso es un proceso muy complicado porque a veces uno interpreta una cosa y el diseñador otra. No es una mala comunicación sino una interpretación diferente. Hay algunos términos a los que los diseñadores se han acostumbrado como los tipos de tejido o los remates, pero hay otros como el diámetro, que nos ha tocado aprender a nosotros.

*P.P: ¿Cuál cree que es la dificultad más grande al momento de trabajar con diseñadores?*

M.N: Al momento de realizar el prototipo, porque muchas veces puede que el plano esté muy claro, pero la materia prima no da, a veces se pone rebelde y por más que uno intente no da. Por eso es bueno que el diseñador este aquí y hagamos el prototipo juntos, porque así uno emparea el conocimiento.

*P.P: ¿Cuál es el nivel de co-creación que han manejado los diseñadores que se han acercado a usted para trabajar?*

M.N: Uno siempre propone, porque uno es el que sabe como se puede manejar el material y uno les dice por donde sí y por donde no, y ahí se llega a un consenso con los diseñadores. Ellos tienen el conocimiento de colores o formas que uno no tiene, pero ellos no tienen el conocimiento del material que uno si tiene. Es de parte y parte.

*P.P: ¿Cuáles son esos lenguajes de apoyo que usan para poder entender los planos?*

M.N: Muchas veces me llegan los dibujos de los colores y las medidas generales, pero casi siempre es por llamadas que se explican mejor los espacios o los tamaños de las fibras. Todas las sugerencias las hago mediante productos que tengo de referencia para poder hacerme entender.

*P.P: ¿Hay algún seguimiento o contacto posterior a la entrega del producto?*

M.N: No, son ingratos. Nunca envían nada de cómo quedó el producto final. Yo a veces llamo a preguntar cómo quedó, no tan intensa, porque piensan que es por el pago jajaja pero a mi me gusta saber que las cosas se venden, que salen bien, porque es un gana - gana. Además es el orgullo uno saber que sus productos estan otro lado.

*P.P: ¿Cuál sería ese proceso de diseño ideal, con el que se sentiría cómoda trabajando?*

M.N: Que el diseñador estuviera siempre en el proceso de elaboración del prototipo, y al final viéndolo en dónde se va a vender. A veces le llega a uno una foto de los productos y uno se siente contento de cómo se ve, porque muchas veces uno ni los valora de todo lo que hace, sino hasta que lo ve afuera. Para uno no hay producto bonito, todos lo ven bonito pero uno no.

**Figura 9.**  
Marina Niño. Archivo personal



De estas entrevistas obtuve las siguientes conclusiones:

- Es necesaria una simplificación del lenguaje para facilitar la comprensión de la idea.
- Son mejores las correcciones sobre el prototipo, pues desde la materialidad se entienden mejor las ideas.
- Debe existir una pedagogía del oficio para saber cómo diseñar.
- Es importante dejar que el artesano plasme su estilo en el producto.
- Por lo general se busca apoyo en las generaciones más jóvenes para entender ciertas cosas.
- Es necesaria la traducción de términos y planos de diseño a un lenguaje familiar para poder compartirlo con el resto de los artesanos.
- No entender los planos genera frustración, además de pérdida de material y tiempo.

Como ejercicio de cierre para las entrevistas, y uniendo con el marco teórico de la co-creación listé las palabras base de los niveles de creación según Elizabeth Sanders, para saber cuál sería su primera impresión al escucharlas y así poder empezar a definir las dinámicas y objetivos de diseño de cada nivel adaptados al trabajo con comunidades artesanales.

**Tabla 1.**  
Comparación de definiciones propias de los Niveles de Creatividad. Creación propia.

Pensar	<b>Hacer</b>	Canasto
Inspirar	<b>Adaptar</b>	Fibra
De la nada	<b>Construir</b>	Obra
Materializar	<b>Crear</b>	Artesanía

Fabián Parra

Marina Niño

Paralelo al entendimiento de los actores primarios, realicé también un análisis de referentes para saber de qué forma se están solucionando algunas de las problemáticas e identificar los factores de éxito en ellas.

*Las Manuelas*

Proyecto del IED de Madrid que conecta e invita a artistas y diseñadores en otros continentes a colaborar con tejedoras de las montañas peruanas por medio de un programa de diseño que traduce los lenguajes artísticos y los lenguajes artesanales desde la distancia. Esta plataforma *offline*, permite la reproducción de la técnica desarrollada de forma virtual por los diseñadores al momento de crear su propuesta, promoviendo el entendimiento de la misma por parte de los creativos del mundo.

Este proyecto resalta los siguientes valores:

- *Empoderamiento*: El oficio es llevado a cabo por mujeres artesanas alpaqueras que viven en tierras altoandinas del sur de Perú y han aprendido a transformar la materia prima de sus alpacas en hermosos productos.
- *Fomento de la biodiversidad*: La plataforma muestra en tiempo real el ciclo natural de la lana de alpaca sensibilizando sobre los procesos y tiempos de la crianza de estos animales.
- *Trazabilidad*: Es posible hacer el seguimiento completo de cada pieza: desde el cuidado de las alpacas, la esquila, el hilado y teñido, hasta el tejido final del producto.



- **Conexión:** La plataforma digital permite la conexión directa entre alpaqueras y artistas evitando tener que invertir en desplazamientos y se ha planteado como una herramienta de fácil uso tanto para los creativos como para las artesanas.

- **Inclusividad:** Se ofrece un sistema de co-creación en donde las artesanas pueden intervenir el diseño y aportar su sello personal.

- **Igualdad:** La metodología de co-creación elimina de las relaciones de jerarquía que existen tradicionalmente entre diseñadores y productores, pues recrea la elaboración de los productos, desde el ámbito digital hasta el físico.

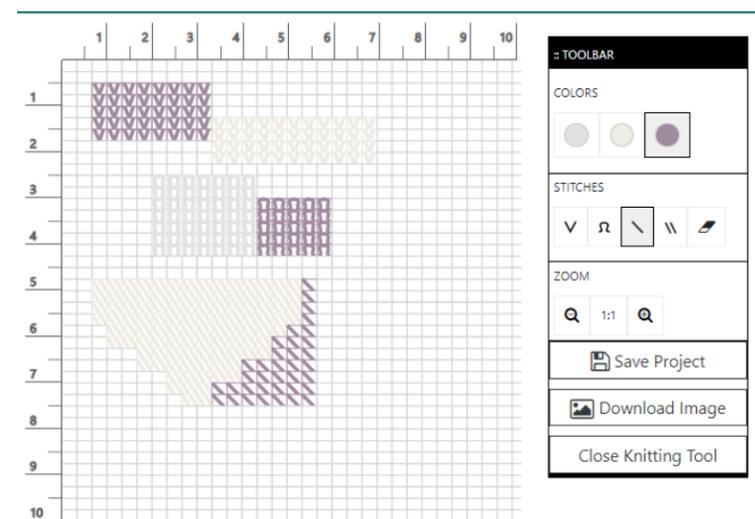
- **Economía:** Este proyecto permite mejorar la vida de las mujeres alpaqueras y ofrecerles la oportunidad de ingresar en el mercado profesional y tener acceso directo a beneficios económicos. Todas las ganancias del proyecto son reinvertidas en la mejora de las condiciones de trabajo, mantenimiento de las alpacas y ofrecer apoyo en la educación de sus hijos.

La clave del éxito de esta propuesta, además de todos los valores que exalta, está en el desarrollo de un lenguaje propio de la plataforma mediadora para que diseñadores entiendan el oficio y artesanos entiendan el diseño. La comunicación es clara y sin dudas permite el entendimiento del oficio, la cual se presenta en los medios propios de cada disciplina.

**Figura 10**  
Artesana con el trabajo en colaboración con diseñadores y producto final.  
Tomado de <https://lasmanuelasproject.com/>



**Figura 11**  
Plataforma de co-diseño, online para diseñadores y artistas y offline para artesanas.  
Tomado de <https://lasmanuelasproject.com/>



### Casa Ati

Residencia artística en donde realizan viajes a comunidades artesanales para conocer más de cerca los oficios ancestrales de las comunidades indígenas y tradicionales. Mediante retiros de una semana de inmersión en los territorios, se crean encuentros alrededor del arte, la conexión con los procesos y la creatividad colectiva. Se sigue una agenda de intercambio de saberes, mediante visitas a talleres de artesanos locales y talleres con artistas invitados, en los cuales se unen las experiencias y se comparten experiencias de creación colectiva.

Además de realizar retiros a los municipios artesanales, se fortalece la red de técnicas artesanales desde las ciudades, mediante espacios de intercambio de saberes de artesanía contemporánea para acercar a personas sensibles por los oficios, pero que no se dedican de lleno a ellos, para generar una conciencia sobre los procesos del bordado, la cerámica, la tintura vegetal, el papel artesanal orgánico, entre otros.

El factor de éxito de esta propuesta reside en la creación de comunidad y empatía entre los artesanos y los asistentes al retiro, al estar de cerca y compartir experiencias juntos, así como la creación de comunidad entre los mismos asistentes, quienes comparten el proceso de aprendizaje y buscan apoyo entre sí para conseguir aplicar el oficio en sus proyectos de la forma más limpia y correcta posible.

**Figura 12**  
Programación de los encuentros en Casa Ati.  
Tomado de [https://www.instagram.com/casa\\_ati/](https://www.instagram.com/casa_ati/)



**Figura 13**  
Registro de las actividades realizadas en Casa Ati.  
Tomado de [https://www.instagram.com/casa\\_ati/](https://www.instagram.com/casa_ati/)



**Proyecto Sabiduría Ancestral Indígena - Fundación SURA**

Es una propuesta de educación intercultural y étnica dirigida a educadores, niños y jóvenes del país. Espera aportar a la visibilización de los pueblos indígenas de Colombia y reconocer la multiculturalidad del territorio, para que haya una valoración de la ética y la estética indígena desde los primeros años como un componente fundamental para el desarrollo social y cultural. Es una guía de etnoeducación que cuenta con varios componentes aplicados en diversos medios.

A través de tres guías de aprendizaje y una guía para que los docentes entiendan cómo usar estas guías, se presenta el panorama de las culturas indígenas por medio de relatos de la tradición oral, que ilustran los saberes, prácticas y valores. *Sabiduría Ancestral Indígena* tiene un doble propósito: dar a conocer la diversidad cultural de las comunidades indígenas y promover aprendizajes mediante la lectura de relatos y otras estrategias didácticas.

Adicional a ésta propuesta pedagógica, que puede ser incluida en la malla curricular de los colegios y escuelas, se cuenta con cuatro aplicaciones digitales gratuitas disponibles en las tiendas virtuales de los diferentes sistemas operativos que pueden ser descargadas por el público general y sin importar la edad, pueden aprender de la cultura material propia de cuatro culturas indígenas, mientras se hace un recorrido por Colombia jugando desde el celular o tablet.

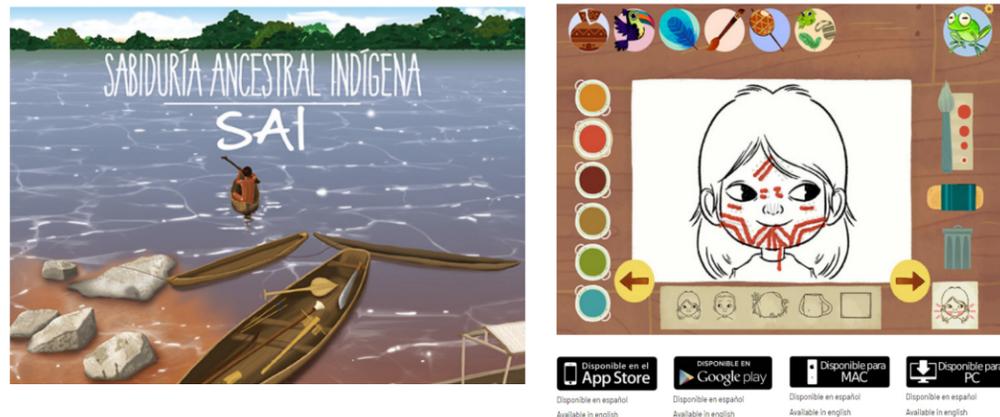
Si bien en este referente no se habla propiamente de los oficios artesanales, se narran historias alrededor de las piezas tradicionales que, como he mencionado con anterioridad, pertenecen a la cultura material elaborada con técnicas ancestrales para el uso propio al

interior de las comunidades.

El factor de éxito de esta propuesta pedagógica reside en su complementariedad al currículo educativo, si se implementa este contenido en los colegios como temática obligatoria, se puede ampliar la visibilidad y reconocimiento de los saberes indígenas como parte importante del desarrollo del país. Además de la multiplicidad de medios para visualizar los recursos:

- Aplicativos para tabletas y celulares, con juegos, narraciones y actividades sobre el mundo indígena, guiados por un personaje infantil generando empatía e identificación.
- Guías de aprendizaje *Sabiduría Ancestral Indígena* compuestas por tres módulos y 24 unidades de trabajo, más la guía del Docente, para su aplicación en el salón de clases.
- Cuentos indígenas colombianos, que recurren a la oralitura tradicional de mitología de las comunidades étnicas.

**Figura 14**  
Imágenes del proyecto Sabiduría Ancestral Indígena de SURA  
Tomado de <https://www.memoriaycreatividad.com/home/sai/acerca-de-sai/>



**Toolkit Diseño Centrado en el Usuario - IDEO**

Kit de herramientas y metodologías de trabajo de libre acceso, basada en el *Design Thinking* y centradas en los usuarios, especialmente para el trabajo con comunidades y la implementación de proyectos sociales. Estas herramientas están desarrolladas en tres etapas: *Escuchar*, *Crear* y *Entregar*, las cuales siguen un orden de desarrollo que aunque está establecido no tiene que ser realizado al tal cual lo proponen, ni siguiendo cada etapa. Plantea diferentes escenarios de creación y de acuerdo a las necesidades de cada uno propone unas herramientas de trabajo que pueden ser replicadas cuantas veces se desee.

La fase inicial *Escuchar* cuenta con lineamientos para realizar entrevistas individuales, grupales y para generar documentación por parte de la comunidad.

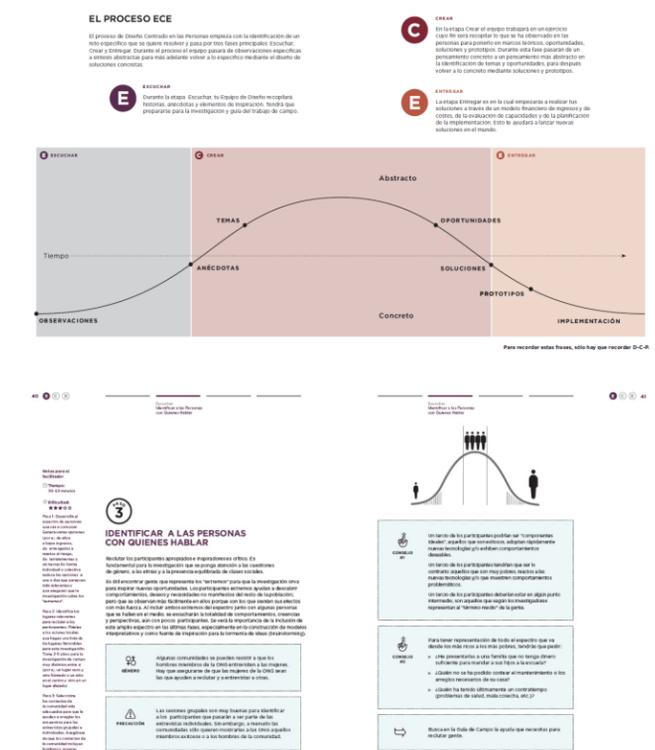
La etapa *Crear*, tiene guías para realizar sesiones de co-creación, compartir historias, realizar juegos de rol y documentar los aprendizajes.

Finalmente, la fase final *Entregar* ofrece guías para prototipar, realizar pruebas piloto, diseñar estrategias de financiamiento e indicadores de éxito.

Además de presentar esta serie de herramientas, las ejemplifica con casos de estudio, son referentes sobre cómo usar las metodologías, fuente de inspiración para el desarrollo y creación de proyectos sociales enfocados en la innovación social y en la transformación desde las mismas comunidades.

El factor de éxito de esta herramienta está en el carácter adaptativo que tiene la herramienta, puede ser aplicado en diferentes escenarios y da la libertad de poder adecuar las herramientas según sea el proyecto que se quiera implementar. Además, está el gran entendimiento de las fases de diseño y las necesidades que presenta cada una, así como la interacción de los actores que participan en el desarrollo integral de proyectos de este nivel.

**Figura 15**  
Fases de la Metodología DCP y sus actividades.  
Tomado de *Diseño Centrado En Las Personas - Kit de Herramientas de IDEO*



Todos estos referentes, tienen en común la creación de comunidad, ya sea alrededor de los oficios artesanales, de la creación colectiva o a través de compartir e intercambiar información y conocimiento.

En todas estas propuestas se encuentra:

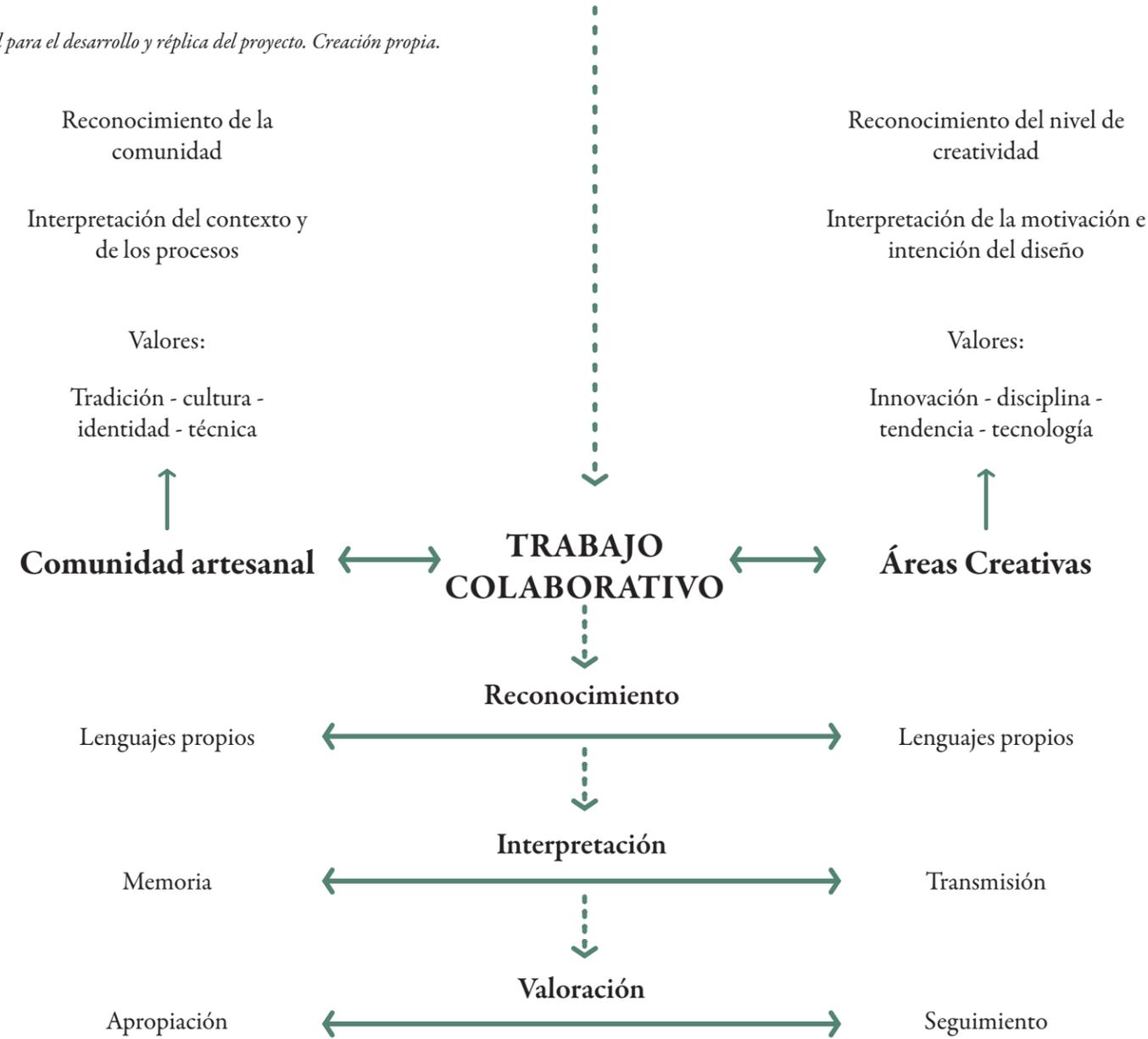
- Un lenguaje universal en donde el mundo de la artesanía y el mundo del diseño pueden dialogar en un mismo espacio.
- Son traductores culturales que vinculan el mundo artesanal y el mundo del diseño en un sistema en donde ambos se ven beneficiados.
- Crean vínculos más allá de lo laboral. Son redes de apoyo y cuando hay empatía y respeto hay más entendimiento.
- Usan varios medios, digitales y análogos, para llegar a todos los entendimientos y a todas las habilidades de quienes interactúan.

Son estas las oportunidades que mi propuesta pretende abarcar, desde varios ángulos, puntos de vista y momentos específicos en el proceso de diseño y creación colectiva.

## *propuesta conceptual*

Propongo una estructura conceptual en la que las comunidades artesanales y las áreas creativas puedan dialogar y aportar conocimientos en igual medida, donde no sólo exista un intercambio de saberes sino una apropiación de lenguajes, para configurar una herramienta que facilite la comunicación entre el mundo de la artesanía y el mundo de las áreas creativas, que permita un aprendizaje en doble vía de los aspectos más importantes de ambos mundos, lo básico para que se entiendan entre sí mediante lenguajes visuales y que además sea una herramienta para la co-creación y trabajo colaborativo.

**Figura 16**  
Propuesta conceptual para el desarrollo y réplica del proyecto. Creación propia.



### Comunidad Artesanal

El presente trabajo lo desarrollaré con la guía de la artesana Marina Niño, quien siempre ha vivido en Tenza, Boyacá y se dedica a la cestería en Chin y Guadua. Con ella indagaré sobre todo el proceso productivo y los factores que influyen en el desarrollo del oficio, además de esos términos coloquiales y tradicionales que usan para referirse a ciertos momentos del proceso de canastear.

Conocer cada paso, desde la obtención de la materia prima, su alistamiento, su tinturado, el momento preciso para empezar a tejer, son los insumos más importantes para los creativos a la hora de comprender las bases para diseñar.

Más allá del desarrollo del producto en sí, buscaré profundizar en las condiciones que son necesarias para canastear, en las condiciones de la materia prima, del clima, del estado de ánimo de las artesanas y demás factores que pueden influir en el buen desarrollo del producto.

Paralelo a esto, analizaré el lenguaje propio del municipio, cómo para los artesanos una palabra tiene un significado y para los diseñadores puede ser otra cosa, pues es con la terminología básica como empieza a fluir mucho más la comunicación. Definir las expresiones clave y los términos técnicos usados por los artesanos para hablar en el mismo idioma.

### Áreas Creativas

Para definir los términos de diseño básicos necesarios para entender el diseño, recurriré a toda la información recopilada durante mis años de trabajo con artesanos, a las charlas y talleres dictados sobre procesos de diseño, creación de paletas de color, actividades grupales para realizar con todos los integrantes de los talleres artesanales para fortalecer las relaciones entre ellos y para ampliar la oferta de productos durante la participación en ferias.

También recurriré a entrevistas, tanto a la que le realicé a Fabián Parra, como a otras colegas diseñadoras, para así tener las pistas sobre lo que normalizo tanto y poder ampliar más el vocabulario de diseño.

Para este ejercicio, al igual que con los términos de los artesanos, crearé un listado de palabras que sean testigo de los conceptos más usados en el diseño, así cuando los artesanos las escuchen puedan comprender de qué trata el diseño y cuál es la intención detrás de las propuestas.

Espero también, desarrollar herramientas prácticas que ellos puedan desarrollar y llevar a cabo al interior de las comunidades sobre estos procesos, sin ser una camisa de fuerza, en donde de forma autónoma las apliquen y además de ofrecer sus productos tradicionales puedan ampliar su catálogo de productos.

### Niveles De Creatividad

Tomando como eje central los niveles de creatividad para la co-creación propuestos por Elizabeth Sanders, se realizó una adaptación del cuadro original al trabajo colaborativo entre áreas creativas y comunidades artesanales según sus motivaciones y modalidades de trabajo. Se identificaron los problemas actuales, y cuáles son las necesidades especiales que cada modalidad requiere.

Inicialmente, para poder acercarme a una propuesta de las modalidades de trabajo con comunidades, hice un recorrido por las definiciones según la RAE:

#### Hacer

1. tr. *Producir algo, darle el primer ser.*
2. tr. *Fabricar, formar algo dándole la forma, norma y trazo que debe tener.*

*Possible escenario de creación:*

Creación desde la precisión técnica, seguimiento de planos

#### Adaptar

1. tr. *Acomodar, ajustar algo a otra cosa.*
2. tr. *Hacer que un objeto o mecanismo desempeñe funciones distintas de aquellas para las que fue construido.*

*Possible escenario de creación:*

Creación desde el ajuste de lo que ya existe, tomando productos tradicionales como referencia.

#### Construir

2. tr. *Hacer algo utilizando los elementos adecuados.*

*Possible escenario de creación:*

Creación desde la inspiración en el conocimiento base para la elaboración de una pieza nueva.

#### Crear

1. tr. *Producir algo nuevo.*
2. tr. *Producir algo de la nada.*
5. tr. *Dar lugar a algo como consecuencia de una o varias acciones.*

*Possible escenario de creación:*

Creación desde cero, tomando como inspiración un concepto generador.

Y así determiné en los cuatro niveles de co-creación la modalidad de trabajo, que puede ir desde el seguimiento muy estricto de los planos técnicos, hasta la creación directa en zona y explorando junto con los artesanos las posibilidades que vayan surgiendo de la imaginación y el acercamiento a la materia prima, con algunos niveles intermedios en donde puede existir cierta flexibilidad en cuanto al diseño final, dando cabida a la intervención libre del artesano y con un criterio propio de quien lleva años en el oficio, pero siguiendo ciertos requerimientos necesarios como parte del proceso de diseño.

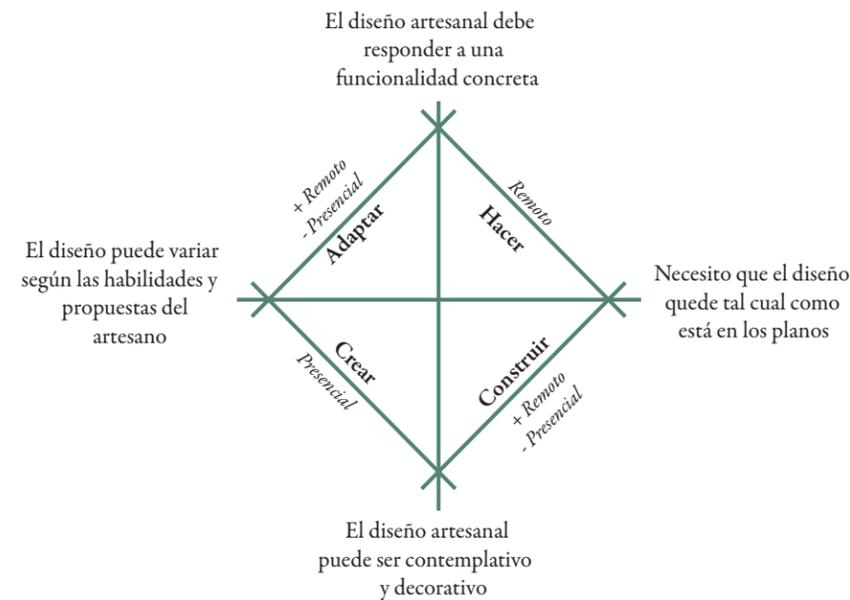
**Tabla 3.**

*Adaptación de los Niveles de Creatividad a los escenarios de co-creación entre artesanos y diseñadores. Creación propia.*

Niveles de Creatividad	Modalidad de trabajo	Motivaciones	Problemas identificados	Necesidades
<b>1. Hacer. Replicar una acción base</b>	Trabajo con clientes institucionales	-Satisfacer las necesidades del cliente. -Cumplir con los tiempos. -Desarrollar gran cantidad de piezas.	-Poco diálogo entre diseñador y artesano -Propuestas basadas en supuestos -Elementos separados, no se dimensiona el producto final.	-Entender propiedades de la materia prima y de las técnicas. -Lograr la mínima cantidad de correcciones. -Alta interpretación de planos. -Sencillez al explicar los requerimientos.
<b>2. Adaptar. Tomar un elemento como base</b>	Mejoramiento de líneas de producto	-Ampliar oferta de productos -Desarrollar piezas comercialmente viables -Desarrollar piezas utilitarias	-Surgen dudas hasta que los artesanos elaboran el prototipo -Por tiempo, a veces no se alcanza a revisar el prototipo	-Entender propiedades de la materia prima -Interpretar los productos a partir de términos conocidos y de productos tradicionales.
<b>3. Construir. Aprovechar el conocimiento y la experiencia</b>	Desarrollo de producto nuevo	-Diferenciar la oferta de productos tradicionales. -Generar innovación -Crear piezas comerciales -Crear piezas utilitarias y contemplativas	-Interpretaciones muy diferentes en ambos ámbitos -Depende de la experticia de cada taller artesanal -Interpretación diferente así sea la misma técnica	-Entender el oficio desde su hacer. -Entender el oficio desde la materia prima -Comprender las propiedades de la materia prima -Interpretación de planos desde las posibilidades del oficio
<b>4. Crear. Experimentar y divertirse</b>	Desarrollo de producto artístico	-Desarrollar de nuevas posibilidades técnicas -Desarrollar piezas contemplativas	-Productos muy diferentes a lo que los artesanos suelen hacer -Pocas imágenes de referencia	-Comprender el oficio y la materia prima -Conocer las técnicas de construcción y acabados. -Interpretación de planos desde la experiencia de la materia prima.

Para que los creativos puedan establecer el nivel de creatividad que necesitan explorar de la mano de la comunidad artesanal, caractericé cada uno de los niveles bajo unas definiciones que ayudaran a definir el escenario de trabajo. Esto lo clasifiqué, según las expectativas de la colaboración bajo una frase detonadora que resumiría la relación entre los actores, la modalidad en que se puede desarrollar (presencial o remoto) y en esta especie de plano cartesiano poder navegar e identificar en que nivel de creatividad deben colaborar:

**Figura 18.**  
Plano de identificación de los Niveles de Creatividad para la co-creación.  
Creación propia.



A continuación una explicación más detallada de cada nivel:

**1. Hacer - Replicar una acción base.**

Entendimiento y producción de los productos al pie de la letra según los planos elaborados, comprendiendo las posibilidades de la materia prima.

Trabajo con clientes institucionales que buscan productos replicables con características específicas.

**Motivaciones:**

- Satisfacer las necesidades del cliente.
- Cumplir con unos tiempos definidos previamente.
- Desarrollar gran cantidad de piezas.

**Modalidad de trabajo:**

No hay tiempo para realizar visitas a la comunidad, todo puede ser remoto.

**2. Adaptar - Tomar un elemento como base.**

Tomar aspectos esenciales del oficio artesanal y traducirlo a nuevas posibilidades de producto, respetando los significados y simbologías.

Mejoramiento de líneas de producto para alguna marca específica en donde se resalte el trabajo artesanal, pero exista un caracter comercial.

**Motivaciones:**

- Ampliar oferta de productos
- Piezas comercialmente viables
- Piezas utilitarias

**Modalidad de trabajo:**

Se pueden realizar algunas visitas iniciales para conocer de cerca el taller artesanal y quienes trabajan allí y poder realizar un primer prototipo, luego la comunicación puede ser remota.

**3. Construir - Aprovechar el conocimiento y la experiencia**

Desarrollar una idea tomando como base principal el conocimiento y los aportes desde el oficio y el artesano.

Desarrollo de nuevo producto en donde se busque complementar el vacío en el conocimiento del oficio con la experiencia y práctica del artesano.

**Motivaciones:**

- Diferenciación de la oferta de productos tradicionales.
- Innovación
- Piezas comercialmente viables
- Piezas utilitarias y contemplativas

**Modalidad de trabajo:**

Se puede realizar más de una visita a zona en donde se pueda desarrollar un prototipo junto con el artesano y en donde se desarrollen nuevas formas de realizar las piezas. Debe representar un reto para ambas partes.

**4. Crear - Experimentar y divertirse.**

Fusionar en tiempo real el conocimiento artesano - diseñador en una creación colaborativa.

Desarrollo de producto artístico, donde las ideas surgen en zona. Es

una especie de performance en el cual se tiene una idea general y se estructura de la mano de los artesanos.

**Motivaciones:**

- Desarrollo de nuevas posibilidades técnicas
- Piezas contemplativas

**Modalidad de trabajo:**

Experiencia inmersiva en donde el artista o diseñador está una temporada con el grupo artesanal mientras se desarrollan los prototipos y productos.



## capítulo cuatro:

### *(rematar) los armantes del proyecto*

### *insights y retos de diseño*

De toda la investigación del marco teórico, de los referentes, de los hallazgos de las entrevistas, de la estructura conceptual que debe tener la aproximación a lo que puede ser el desenlace de este proyecto, empiezan a vislumbrarse unos *insights* que dan pistas de los valores y características con los que éste debe contar, esos escenarios futuros que deben ser los puntos neurálgicos que pretende atender:

- El lenguaje y la comunicación, son un reto para artesanos y creativos porque es necesario conocer los conceptos y significados propios de cada disciplina, pues esto evita reprocesos y sentimientos de frustración al momento de desarrollar y evaluar los productos finales.

- La empatía y las relaciones, son un reto para artesanos y creativos porque se deben eliminar las jerarquías y las relaciones de poder entre los actores para trabajar en el mismo nivel, pues esto hace que cada uno aporte desde sus conocimientos y experiencias en igual medida.

- La co-creación y la experimentación son un reto para artesanos y creativos porque ver la materialidad como medio y resultado común de ambos actores favorece la satisfacción durante el proceso pues cada uno hizo parte de las decisiones importantes para el resultado final.

Y de estos *insights*, surgieron unos retos de diseño que serán los que den forma y color a esta propuesta para la creación colectiva.

¿Cómo podría...

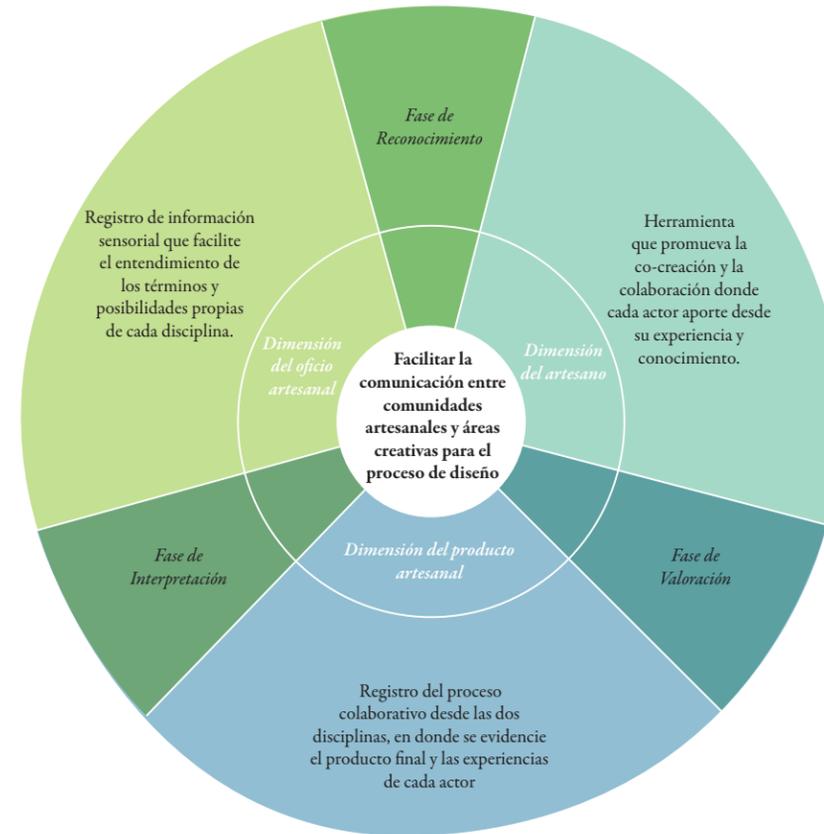
...desarrollar una fuente bibliográfica sensorial que facilite el entendimiento de los términos y posibilidades propias de cada disciplina para evitar reprocesos?

...crear una herramienta que promueva la co-creación y el trabajo colaborativo a dos manos entre artesanos y creativos donde cada uno pueda aportar desde su experiencia?

...crear una herramienta de memoria colectiva que sea registro del proceso y haga las veces de repositorio en donde se compartan las experiencias y se generen redes de apoyo?

¿Cómo podría desarrollar un modelo de trabajo colaborativo que navegue a través de las tres dimensiones de la artesanía (artesano, oficio artesanal y producto artesanal) y a la vez transite por los tres momentos del trabajo colaborativo (reconocimiento, interpretación y valoración) y pueda ser replicado y escalado no solamente al oficio de la cestería sino también a los demás oficios artesanales de Colombia?

**Figura 19.**  
Diagrama Modelo de servicio Creación en Com(unidad). Creación propia.



Este proyecto se centrará en los niveles 2. *Adaptar* y 3. *Construir*, en los cuales los viajes a la comunidades no son 100% posibles, o tal vez no se les puede dedicar gran parte del proceso de diseño, pues en los tiempos de desarrollo no están incluidas estas visitas o no se cuenta con el presupuesto necesario para realizarlas.

Las herramientas acá diseñadas serán un proceso que muestre desde ambos lados los conocimientos y terminología de cada área y promueva cierta autonomía para el desarrollo del diseño, donde la comunicación será directa entre los artesanos y los creativos, y estará mediada por objetos materiales con texturas, muestras y fotografías para acercar sensorialmente al oficio artesanal. De igual forma para el componente que va dirigido al artesano, esta herramienta cuenta con formatos metodológicos que pueden ser aplicados al interior de las comunidades, no con la intención de cambiar sus procesos de diseño artesanal, sino con la intención de que la comunidad las adapte y extraiga lo que considere realmente útil y que aporte dentro de sus procesos.

La materialidad es algo que se busca resaltar, volver al trabajo manual y priorizar el lenguaje más cercano al artesano. No se pretende dejar de lado las herramientas digitales, las cuales sin duda facilitan y agilizan muchos pasos en el proceso de diseño, sino que se busca volver a la raíz y promover la comunicación que pueda ser más familiar para las comunidades artesanales, para que sea el diseñador quien se adapte a las herramientas y lenguajes del artesano y no al revés.

La herramienta de trabajo a dos manos, la bitácora compartida, buscará ser una memoria de trabajo, buscará ser un objeto material al que se pueda acceder cuantas veces sea necesario y en donde se

puedan consignar cambios e iteraciones, de acuerdo con el intercambio de conocimiento producido en el proceso de diseño.

Esperará ser un *toolkit* en el que se propondrán unos pasos, que no tendrán que ser seguidos al pie de la letra, pero que podrán ser adaptados a las metodologías de diseño usadas por los actores creativos como sientan que pueden dar mejores resultados, según lo que los artesanos necesitan saber para poder realizar un producto tal y como lo espera el creativo. Cuenta con el lenguaje del artesano, así será más fácil la comunicación y todo quedará más claro.

Se regresará a la correspondencia, a la copia física y a los procesos manuales. Se le dará valor objetual y de registro a la actividad análoga del diseñador que lo une con el artesano y lo acerca a las características tecnológicas propias de contextos locales con otra mirada del desarrollo. El original se quedará con el artesano, la copia la tendrá el creativo. Esta bitácora física original que se quedará en el taller del artesano, será su memoria de trabajo y su forma de transmitir la información a los demás integrantes de la comunidad para poder hacer las producciones finales y poder volver a ella cuando se requiera una nueva producción.

## *modelo de servicio*

La propuesta con la que viene acompañado todo este proceso de investigación-creación, para implementar en los procesos de co-diseño en los niveles 2. *Adaptar* y 3. *Construir* de los escenarios de creación, está conformada por tres componentes, cada uno abordado desde las tres dimensiones de la artesanía. Estos hacen parte de un sistema completo, que si bien cuentan con una secuencia ideal para su implementación, cada uno puede ser explorado de forma independiente, de acuerdo con el perfil al quien le interese.



### Dimensión del oficio artesanal

#### Libro

Fuente bibliográfica sensorial que facilita el entendimiento de los términos y posibilidades propias de cada disciplina para evitar reprocesos.

Contiene información construida en compañía de los artesanos, sabedores del oficio sobre procesos, técnicas, acabados, tintura, variables sociales, ambientales y propias del oficio y de la materia prima, para conocimiento de los actores creativos y demás actores interesados en conocer a fondo los procesos artesanales. Asimismo, cuenta con información sobre metodologías y herramientas para el diseño de artesanía, como desarrollo de familia y líneas de producto, creación de paletas de color, toma de fotografías, construido con información recolectada durante años de experiencia en trabajo con comunidades para conocimiento de los artesanos.

**Tabla 3.**  
Cadena de valor de la Fase 1. Creación propia.

		Actividad	Actores involucrados
Investigación	Investigación artesanal	Revisión bibliográfica previa (info básica antes de ir a la comunidad)	Diseñador
		Visitas a comunidades para levantamiento de la info	Diseñador Fotógrafo/ Videógrafo Antropólogo visual
		Recolección de materialidad (materia prima, colores,...) y muestras de acabados	Comunidad artesanal
	Investigación metodologías de diseño	Recolección e investigación conceptos de diseño básicos	Diseñador
Producción	Desarrollo del libro	Desarrollo textos y organización de la info	Escritor Diseñador
		Diagramación	Diseñador editorial
		Impresión	Imprenta
		Encuadernación manual	Diseñador editorial
Divulgación	Exhibición y acceso al libro	Muestra a público conocedor	Editoriales especializadas Casas de la cultura Ferias artesanales
Promoción		Muestra a público general	Museos Bibliotecas Casas de la cultura Ferias artesanales
Circulación	Acceso al libro y a su contenido	Llegada a los actores interesados	Ferias artesanales Casas de la cultura Showrrom marcas de diseño
Creación de audiencias	Conexión entre actores		

### Dimensión del artesano

#### Manual Interactivo

Herramienta que promueve la co-creación y el trabajo colaborativo entre artesanos y creativos donde cada uno aporta desde su experiencia y conocimiento. Es una herramienta de interacción directa para desarrollar a dos manos, con intervenciones de ambos actores y cuenta con una guía mediada por las herramientas del *Libro* para su uso y adaptación libre, principalmente de forma física y análoga. Acá se registra el proceso de creación y el original es para el artesano, quedando dentro de su historial de trabajos realizados y el creativo se queda con una copia dentro de su historial de diseños.

**Tabla 4.**  
Cadena de valor de la Fase 2. Creación propia.

		Actividad	Actores involucrados
Investigación	Definición del marco teórico para la investigación y desarrollo de metodologías de trabajo artesanal	Recopilación bases teóricas para el desarrollo investigativo de metodologías de trabajo	Diseñador
		Recopilación y desarrollo de la metodología basado en co-creación	Diseñador
Producción	Desarrollo del libro interactivo	Desarrollo de textos y organización de la información	Escritor Diseñador
		Diagramación	Diseñador editorial
		Impresión	Imprenta
		Encuadernación manual	Diseñador editorial
Divulgación	Acceso al libro interactivo	Aplicación de las metodologías y herramientas	Universidades Colegios
Promoción		Acceso del público general	Librerías Bibliotecas
Circulación	Acceso al libro y a su contenido	Llegada a los actores interesados	Academia Bibliotecas
Creación de audiencias	Conexión entre actores		Contacto directo con el proyecto

## Dimensión del producto artesanal

### Registro de Memoria

Repositorio que sea el registro del proceso colaborativo desde las dos disciplinas, en donde se registre el producto final y las experiencias de cada actor, mediada por una plataforma que tendrá los recursos de apoyo del Libro, tendrá toda la información actualizada, entendiendo las disciplinas creativas (oficio artesanal e ICC) como disciplinas vivas que van evolucionando, mutando transformándose con el tiempo.

Así mismo será el centro de la creación de una red de conexiones, se creará una base de datos curada bajo criterios de calidad, cumplimiento y compromiso tanto de talleres artesanales como de creativos. En esta plataforma se contará con asesorías personalizadas, talleres, salidas de campo y demás actividades de forma paga para la autogestión y que puedan complementar de manera experiencial y por medio de reseñas el trabajo en com(unidad)

Tabla 5.  
Cadena de valor de la Fase 3. Creación propia.

		Actividad	Actores involucrados
Producción	Plataforma	Diseño planeación de la arquitectura de la información	Diseñador Desarrollador web
		Desarrollo UX UI	Diseñador Desarrollador web
	Base de datos artesanos	Consolidación datos de artesanos básica según experiencia previa y participación en ferias	AdeC Diseñador de producto
	Base de datos ICC	Suscripción por parte de las ICC	ICC
	Talleres - charlas	Charlas - entre artesanos y creativos	Artesanos - ICC
		Charlas - demostración de oficio artesanos	Artesanos
		Charlas - métodos de trabajo desde el diseño	ICC
	Asesorías personalizadas	Consultorías personalizadas para resolver requerimientos muy específicos que requieran apoyo puntual para el desarrollo de las propuestas	Diseñador de producto Diseñador gráfico Antropólogo
Visitas de campo	Visita a las comunidades artesanales para acompañamiento en el desarrollo de producto y para conocer más a fondo los oficios artesanales	Diseñador de producto Antropólogo Fotógrafo Artesanos	
Divulgación	Acceso a la plataforma	Difusión por redes sociales	Empresas aliadas ICC aliadas
Promoción		Voz a voz	Academia
Circulación	Movimiento de la plataforma	Llegada a los actores interesados	Empresas aliadas ICC aliadas Academia
Creación de audiencias	Conexión entre actores		

## estructuración

Cada fase, *Reconocimiento*, *Interpretación* y *Valoración*, contará con una serie de contenidos especiales para las necesidades de cada actor según sea el caso. Cada una será identificada con un color específico para diferenciarse entre ellas. A continuación la estructura general de cada una de ellas.

### RECONOCIMIENTO (Libro)

Contará con dos partes, *Lado A* para el artesano y *Lado B* y cada uno contará con información de relevancia para el actor al que va dirigido, sin ser exclusivo. Esta información será requerida para la *Fase Interpretación*.

#### Objetivo:

Manual de fácil acceso a la información adicional que se debe conocer previamente a tener el primer contacto.

#### Características:

Fácil consulta al que se puede volver cuantas veces sea necesario  
Formato virtual y (más adelante físico) para que pueda ser compartido con facilidad.

#### Lado A: Artesano

##### Capítulo 1: Áreas Creativas

- 1.1. ¿Cuáles son?
- 1.2. ¿Cómo se conecta con la artesanía?
- 1.3. ¿Cómo me beneficia colaborar con estas áreas?
- 1.4. ¿Qué son las tendencias y cómo puedo aplicarlas a mi oficio?

### Capítulo 2: Hablar en clave de diseño

- 2.1. ¿Cuáles son los términos que debo conocer para entender el diseño?
- 2.2. ¿Qué debo conocer para leer un plano?
- 2.3. ¿Cuáles son los términos para entender los acabados de diseño?
- 2.4. ¿Cómo puedo entender las paletas de color?
- 2.5. Importancia del dibujo - Bases
- 2.6. Anatomía de un diseño

### Capítulo 3: Antecedentes

- 3.1. ¿Cómo se ve una colaboración con un diseñador?
- 3.2. ¿Cómo se pueden ver mis productos en otro espacio?

### Capítulo 4: Niveles de creatividad

- 4.1. ¿Qué es la Creación en Com(unidad)?
- 4.2. ¿Cuáles son los niveles de creatividad en los que puedo trabajar?
- 4.3. Identificación y selección del Nivel de Creatividad.

### Lado B: Para el diseñador

#### Capítulo 1: Oficios artesanales

- 1.1. ¿Qué es la cestería?
- 1.2. ¿Cuál es la materia prima que se usa en este oficio y cuáles son sus propiedades?
- 1.3. ¿Cómo se obtiene la materia prima y que posibilidades ofrece?

#### Capítulo 2: Hablar en clave de artesanía

- 2.1. ¿Cuáles son los términos que debo conocer para entender el oficio?
- 2.2. ¿Cuáles son los tipos de tejidos que se pueden realizar?

- 2.3. ¿Cuáles son los tipos de terminaciones?
- 2.4. ¿Cuáles son los tipos de acabados?
- 2.5. Importancia de entender la materia prima
- 2.6. Anatomía de un producto

### Capítulo 3: Antecedentes

- 3.1. ¿Cómo ha sido la evolución?
- 3.2. ¿Qué otras colaboraciones se han realizado?

### Capítulo 4: Niveles de creatividad

- 4.1. ¿Qué es la Creación en Com(unidad)?
- 4.2. ¿Cuáles son los niveles de creatividad en los que puedo trabajar?
- 4.3. Identificación y selección del Nivel de Creatividad.

*Nota: El Capítulo 4 se replica en ambos Libros (aresano y diseñador) pues es el punto en común de ambas disciplinas, es el puente que unirá el trabajo colaborativo entre los actores.*

### INTERPRETACIÓN (Manual interactivo)

Según sea el Nivel de Creatividad elegido, contará con una serie de pasos y herramientas, que tendrán como insumo base la información recopilada en la *Fase Reconocimiento*.

#### Objetivo:

Libro de trabajo compartido con espacios para que cada actor puede completar según su conocimiento y experticia.

#### Características:

Memoria viva del proyecto que se adaptará a la modalidad que se requiera explorar. Será de fácil consulta para futuros trabajos.

### Escenario 1: Hacer. Replicar una acción base

#### Parte 1: Diseñador

##### Recursos:

- Plantilla para plasmar los planos específicos en un lenguaje cercano a los artesanos.
- Visualización del producto final para que el artesano se lleve una idea del producto que va a realizar
- Antiplano: Qué no se debe hacer
- Despiece para entender las partes

#### Parte 2: Artesano

##### Recursos:

- Parámetros comparativos para verificar que las medidas y las proporciones coincidan.
- Encuadres para tomar fotografías.

- Especificaciones técnicas de la materia prima (largo fibra, códigos de color...)

#### Parte 3: Taller artesanal

##### Recursos:

- Vistas del producto con medidas puntuales
- Antiplanos: descripción de lo que no se aceptará
- Parámetros para comparar el prototipo con la producción final
- Plan de trabajo de producción (fechas, cantidades...)

### Escenario 2: Adaptar. Tomar un elemento como base.

#### Parte 1: Diseñador

##### Recursos:

- Plantilla para plasmar las medidas generales en un lenguaje cercano a los artesanos.
- Imágenes de referencia de lo que se espera lograr
- Antiplano: Qué no se debe hacer
- Despiece para entender las partes

#### Parte 2: Artesano

##### Recursos:

- Parámetros comparativos para verificar los requerimientos generales coincidan.
- Encuadres para tomar fotografías.
- Especificaciones de la materia prima (fibra, códigos de color...)

### **Parte 3: Taller artesanal**

#### **Recursos:**

- Vistas del producto con medidas puntuales
- Antiplanos: descripción de lo que no aceptará
- Parámetros para comparar el prototipo con la producción final
- Distribución de la producción según variaciones o requerimientos
- Plan de trabajo de producción (fechas, cantidades...)

### **Escenario 3: Construir. Aprovechar el conocimiento y la experiencia.**

#### **Parte 1: Diseñador**

##### **Recursos:**

- Plantilla para plasmar la idea general con espacios para completar por el artesano.
- Imágenes de referencia de lo que se espera lograr
- Prototipo de baja fidelidad (en zona)

#### **Parte 2: Artesano**

##### **Recursos:**

- Encuadres para tomar fotografías.
- Opciones de productos con piezas ya elaboradas
- Propuestas para terminaciones, según experticia
- Despiece para entender las partes y sus acabados y colores

#### **Parte 3: Taller artesanal**

##### **Recursos:**

- Vistas del producto con medidas puntuales
- Antiplanos: descripción de lo que no aceptará

- Parámetros para comparar el prototipo con la producción final
- Distribución de la producción según variaciones o requerimientos
- Plan de trabajo de producción (fechas, cantidades...)

### **Escenario 4: Crear. Experimentar y divertirse.**

#### **Parte 1: Diseñador**

##### **Recursos:**

- Imágenes de referencia de lo que se espera lograr
- Plantilla para hacer collage con la idea que se tiene
- Prototipo virtual (con productos que esten elaborados)

#### **Parte 2: Artesano**

##### **Recursos:**

- Encuadres para tomar fotografías.
- Preparación de materia prima en el momento (tinturado, alistamiento)
- Prototipo exprés (definición de medidas, márgenes, terminaciones en el prototipo)

#### **Parte 3: Taller artesanal**

##### **Recursos:**

- Vistas del producto con medidas puntuales
- Antiplanos: descripción de lo que no aceptará
- Parámetros para comparar el prototipo con la producción final
- Distribución de la producción según variaciones o requerimientos
- Plan de trabajo de producción (fechas, cantidades...)

### **VALORACIÓN**

#### **(Registro de memoria)**

Espacio para la creación de redes. Contará con toda la información y herramientas recopiladas y desarrolladas para la *Fase Reconocimiento* y la *Fase Interpretación*. En ella se podrá acceder al contenido y se podrá alimentar con opiniones y percepciones, además de la posibilidad e convertirse en una base de datos para generar nuevos relacionamientos.

#### **Objetivo:**

Retroalimentación y evaluación en doble vía: entre los actores y de los actores hacia la herramienta.  
Repositorio para compartir experiencias y resultados finales.

#### **Características:**

Recopila percepciones sobre el trabajo conjunto y el uso de la herramienta.  
Intercambio de experiencias y opiniones para futuros trabajos.  
Almacenamiento de futuras

#### **Componentes:**

- Conocimientos: Contenido informativo sobre los datos de la *Fase Reconocimiento*, actualización constante sobre técnicas y conceptos.
- Herramientas: Metodologías usadas en la *Fase Interpretación*, actualización constante de las herramientas y formatos desgargables para imprimir.
- Repositorio: Registro colaborativo de los resultados obtenidos en la Creación en Com(unidad), como testimonios y casos de estudio para dar cuenta del trabajo realizado
- Base de datos: Resgistro de todos los colaboradores y participantes con datos de contacto para un contacto posterior.

- Acceso a servicios adicionales: Opcion de recibir asesorías personalizadas, talleres de demostración de oficio, visitas a zona y demás experiencias que puedan ser susceptibles de ser realizadas en compañía de más colegas interesados en las disciplinas.
- Retroalimentación: Encuestas a los participantes para conocer sus experiencias y opiniones.

#### **Lado A: Artesano**

##### **Herramienta:**

- ¿Cómo fue la interacción con la herramienta? (De 1 a 5)
- ¿Qué considera que es lo más valioso de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Qué considera que fue lo más complejo de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Mejoraría algo de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Eliminaría o agregaría algo? (Pregunta abierta)

##### **Experiencia:**

- ¿La herramienta logró mejorar la comunicación con los diseñadores? (De 1 a 5)
- ¿Cuál fue su primera sensación al usar la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Se sintió cómodo al usar la herramienta? (De 1 a 5)
- ¿Volvería a usarla? (Si - No - ¿Por qué?)

##### **Trabajo con diseñadores**

- ¿Le gustó desarrollar productos con diseñadores?
- ¿Qué aprendizajes le deja este tipo de trabajo?
- ¿Recomendaría este tipo de trabajo a sus colegas artesanos?

## Lado B: Diseñador

### Herramienta:

- ¿Cómo fue la interacción con la herramienta? (De 1 a 5)
- ¿Qué considera que es lo más valioso de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Qué considera que fue lo más complejo de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Mejoraría algo de la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Eliminaría o agregaría algo? (Pregunta abierta)

### Experiencia:

- ¿La herramienta logró mejorar la comunicación con los artesanos? (De 1 a 5)
- ¿Cuál fue su primera sensación al usar la herramienta? (Pregunta abierta)
- ¿Se sintió cómodo al usar la herramienta? (De 1 a 5)
- ¿Volvería a usarla? (Si - No - ¿Por qué?)

### Trabajo con artesanos

- ¿Le gustó desarrollar productos con artesanos?
- ¿Qué aprendizajes le deja este tipo de trabajo?
- ¿Recomendaría este tipo de trabajo a sus colegas diseñadores?

## *prototipado y comprobaciones*

Para poder realizar las validaciones y las comprobaciones pertinentes de los componentes del servicio seleccioné el Libro de la *Fase Reconocimiento* y el Manual Interactivo de la *Fase Interpretación*, para prototipar en baja y realizar las pruebas correspondientes con Fabián Parra y Marina Niño, para el desarrollo de un producto para Tomsa.

Figura 20.

Registro pruebas de prototipado con Fabian Parra. Archivo personal



### Plan de prototipado

#### *Momento 1*

Entendimiento del oficio - Libro (Lado A - Diseñador)

#### *Objetivo*

Definición de los elementos y términos clave para una claridad en la información e insumos para diseñar

#### *Actor*

Fabián Parra

#### *Complejidad del prototipo*

Prototipo físico en baja con información relevante

Figura 21.  
Registro pruebas de prototipado con Marina Niño. Archivo personal



Figura 22.  
Registro pruebas de prototipado con Marina Niño. Archivo personal



### Momento 2

Entendimiento del diseño - Libro (Lado B - Artesano)

#### Objetivo

Definición de los elementos y términos clave para una claridad en la información para entender el diseño

#### Actor

Marina Niño

#### Complejidad del prototipo

Prototipo físico en baja con información relevante

### Momento 3

Creación colaborativa - Manual interactivo

#### Objetivo

Desarrollar la dinámica de colaboración y las herramientas necesarias para el desarrollo del prototipo de producto

#### Actor

Fabian Parra y Marina Niño

#### Complejidad del prototipo

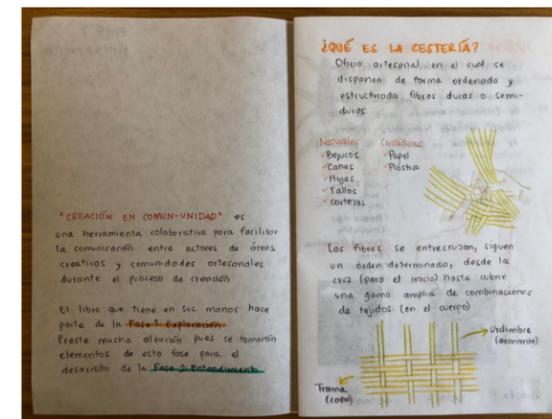
Prototipo físico en baja con información relevante

### Fase 1: Reconocimiento

Lado B: Diseñador

Librillo pedagógico para el diseñador, en donde hay información sobre el oficio, la materia prima, los tejidos y los términos, como insumo para el desarrollo de propuestas de diseño en cestería en chin. Cuenta con muestras de tejidos, colores y trozos de materia prima para acercar a la materialidad de la fibra y al entendimiento del oficio. Cuenta con elementos removibles, para ser usados en la Fase 2 y así facilitar el entendimiento entre los actores creativos y la comunidad artesanal

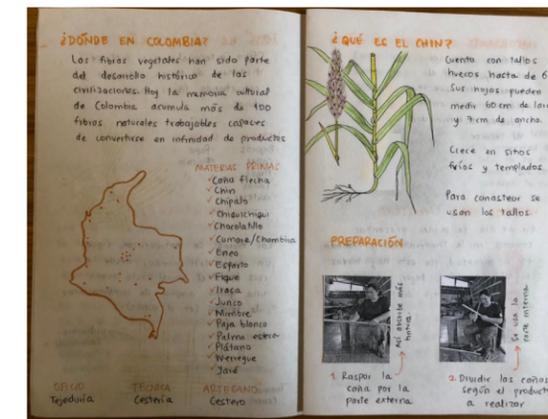
Figura 23.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Descripción del oficio.

Insights  
Mayor profundidad en la información.

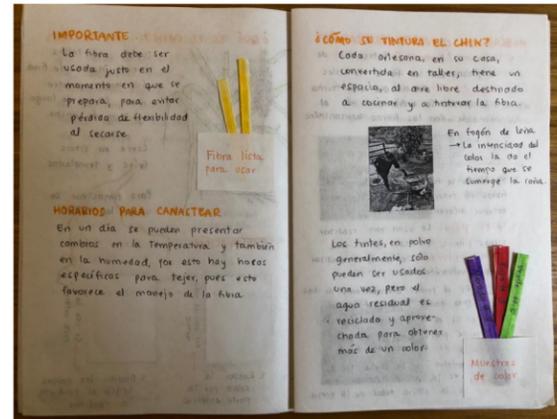
Figura 24.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Descripción del oficio.  
Descripción de la materia prima

Insights  
Posibilidad de videos para entender más  
¿Códigos QR?

Figura 25.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



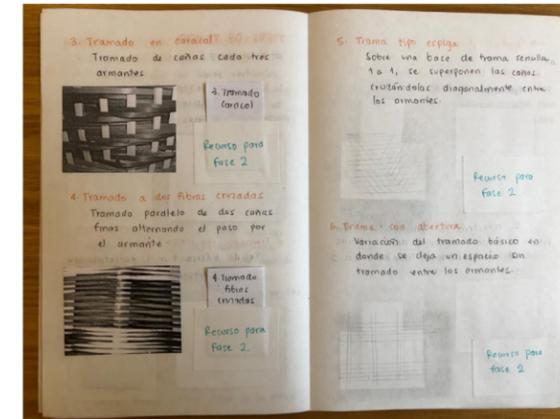
Muestras físicas de la materia prima y de los colores

Insights  
Marcas de tinturas para conocer los colores que se ofrecen

Carta de color amplia para entender cómo la fibra absorbe el tinte, %

Grosos posibles de la fibra y sus usos.

Figura 27.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal

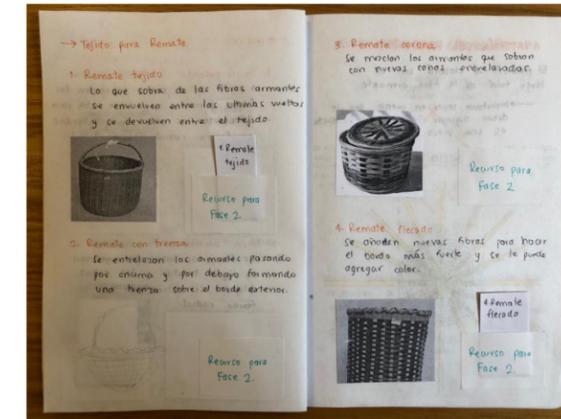


Conceptos con los términos propios de los artesanos

Imágenes fijas con la textura del tejido e imágenes removibles para ser usadas en la Fase 2.

Insights  
Ejemplos de tejidos aplicados a productos. La pieza removible sí podría ser la textura con el nombre

Figura 29.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal

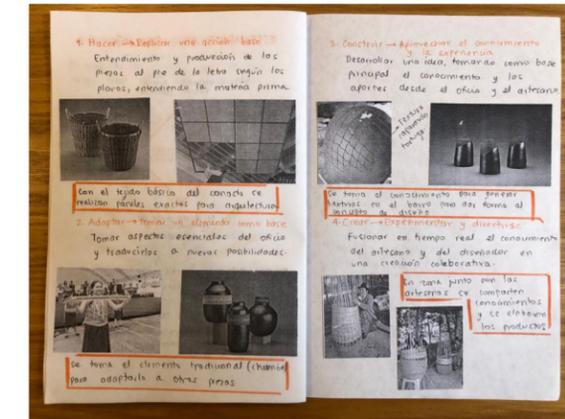


Conceptos con los términos propios de los artesanos

Imágenes fijas con la textura del tejido e imágenes removibles para ser usadas en la Fase 2.

Insights  
Ejemplos de tejidos aplicados a productos. La pieza removible sí podría ser la textura con el nombre

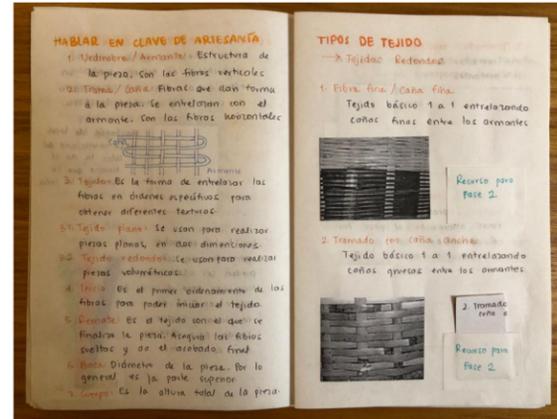
Figura 31.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Escenarios de creación: Descripción de los posibles caminos que se pueden tomar para el desarrollo de producto según los requerimientos.

Insights  
Descripción más detallada para elegir el escenario de creación necesario

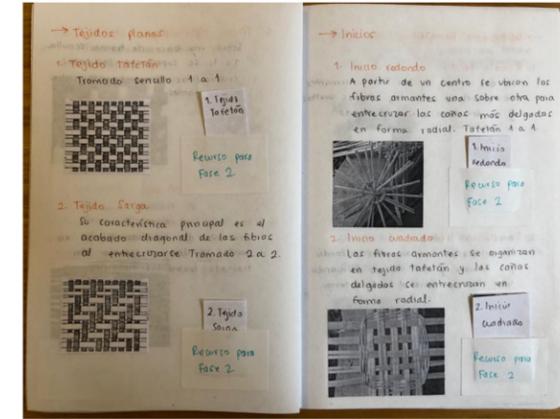
Figura 26.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Diccionario con términos clave. Conceptos con los términos propios de los artesanos

Insights  
Ejemplos de tejidos aplicados a productos. La pieza removible sí podría ser la textura con el nombre

Figura 28.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal

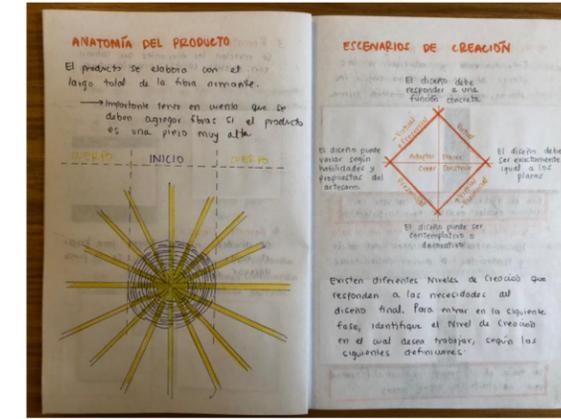


Conceptos con los términos propios de los artesanos

Imágenes fijas con la textura del tejido e imágenes removibles para ser usadas en la Fase 2.

Insights  
Ejemplos de tejidos aplicados a productos. La pieza removible sí podría ser la textura con el nombre

Figura 30.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Anatomía: explicación sobre la construcción del producto tradicional.

Escenarios de creación: Identificación del posible escenario de creación de acuerdo a los requerimientos de diseño

Insights  
Descripción más larga del proceso de producción, paso a paso.

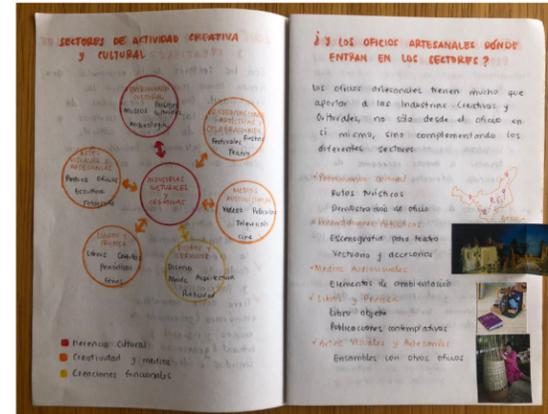
Descripción más detallada para elegir el escenario de creación necesario.

**Fase 1: Reconocimiento**

*Lado A: Artesano*

Librillo pedagógico para el artesano, en donde hay información sobre las disciplinas creativas con las que puede colaborar (arte, arquitectura, diseño...) y cómo este trabajo colaborativo le puede servir para su propio crecimiento. Así mismo cuenta con consejos sobre desarrollo de concepto, creación de paletas de color, toma de fotografías, insumos que no solo servirán para la comunicación con diseñadores y colaboradores creativos sino para el desarrollo de sus productos propios y comunicación de su marca.

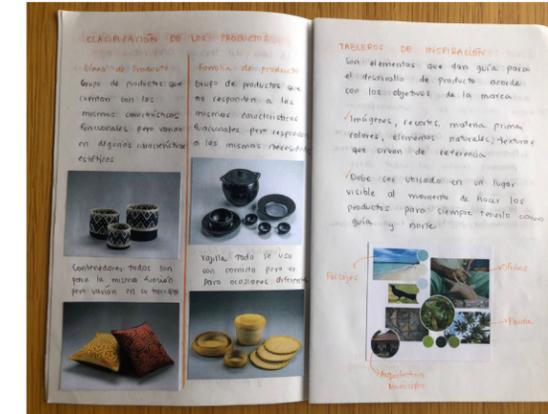
Figura 33. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Descripción del diseño y de las ICC

Insights Descripción más detallada con ejemplos visuales

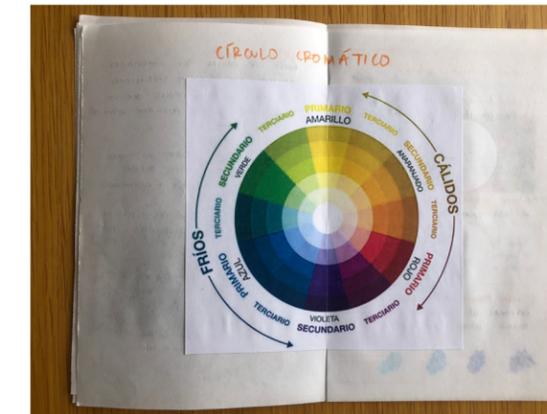
Figura 35. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Metodologías de diseño para identificación de productos Tableros de inspiración para la creación de concepto

Insights Ejemplos dirigidos al oficio artesanal

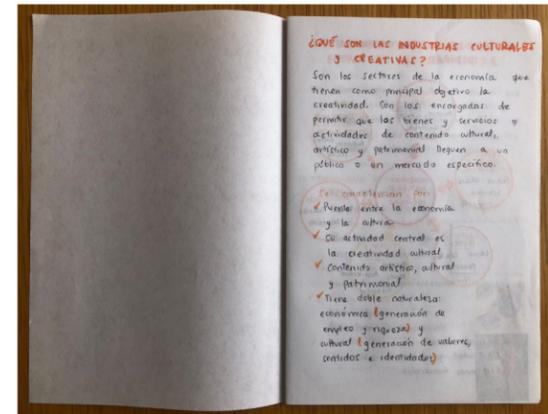
Figura 37. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Círculo cromático

Insights Mecanismos móviles que ejemplifiquen la creación de colores

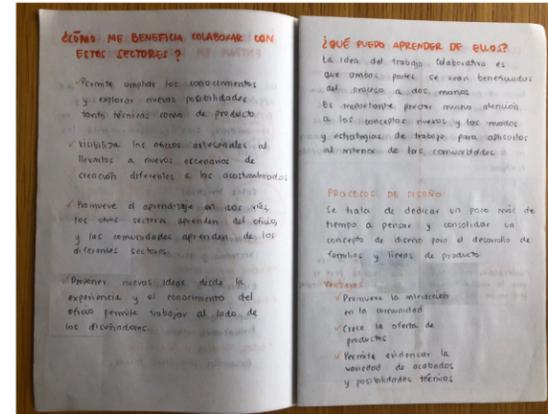
Figura 32. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Descripción del diseño y de las ICC

Insights Descripción más detallada con ejemplos visuales

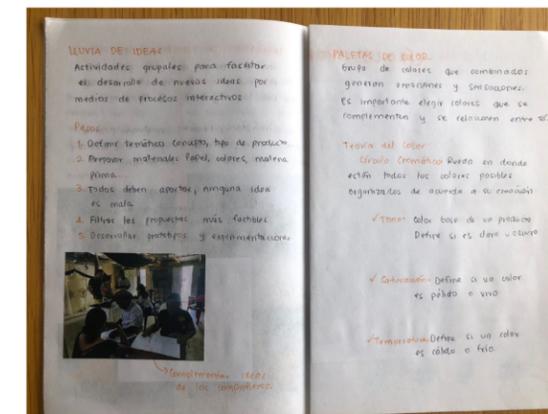
Figura 34. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Descripción de los beneficios y aportes que ofrecen las ICC al sector artesanal

Insights Descripción más detallada con ejemplos visuales

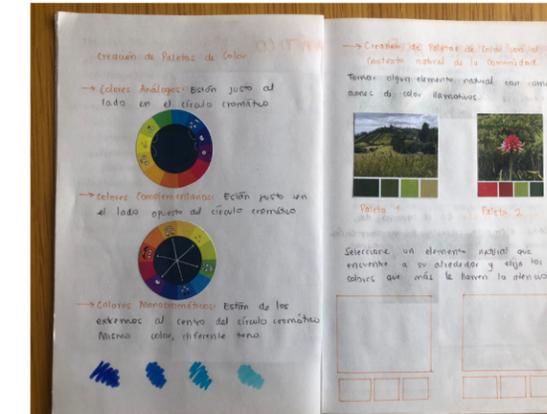
Figura 36. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Metodologías de creación Paletas de color

Insights Herramientas más visuales

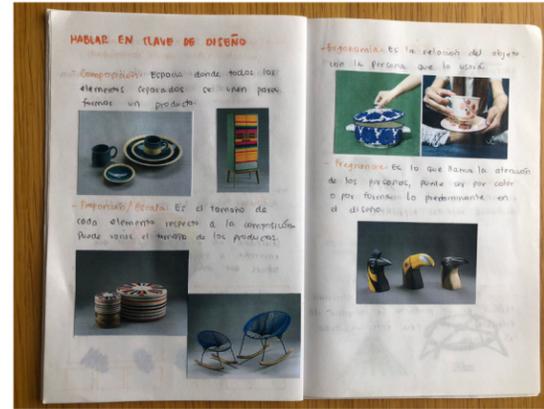
Figura 38. Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Creación de paletas de color

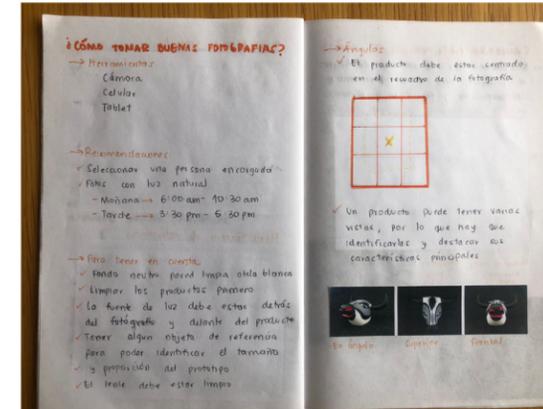
Insights Mecanismos móviles para el entendimiento y uso de herramientas

Figura 39.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Terminología de diseño

Figura 41.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Toma de fotografías para comunicación con diseñadores

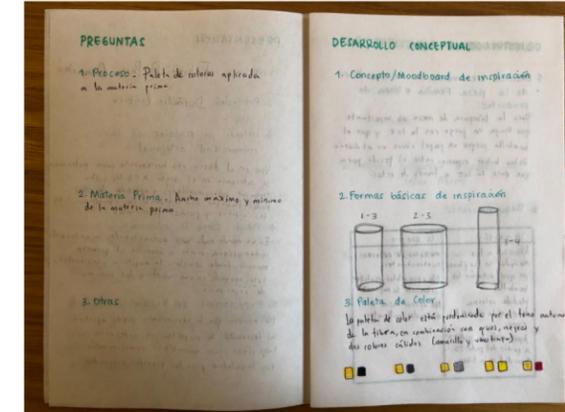
Insights  
Ejemplos con más productos

**Fase 2: Interpretación**  
Para el artesano y para el diseñador

Librillo de trabajo colaborativo para ser diligenciado a dos manos, primero para el diseñador y luego para el artesano, en donde el diseñador consigna toda la información que puede necesitar el artesano para poder desarrollar el prototipo sin retrasos ni reprocesos. Mediante códigos de color se define que sección del librillo debe ser diligenciado por cada actor.

Es una especie de correspondencia en donde se vuelve a dar importancia al trabajo manual y a la comunicación directa, mediada por un objeto de creación colectiva.

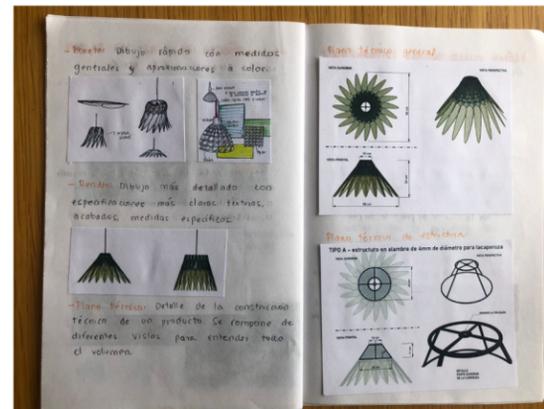
Figura 44.  
Prototipo en baja Fase 2. Archivo personal



Ruta de guía con los elementos conceptuales e insumos de diseño para el desarrollo del producto

Insights  
Descripción más detallada de cada punto a desarrollar

Figura 40.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Terminología de diseño

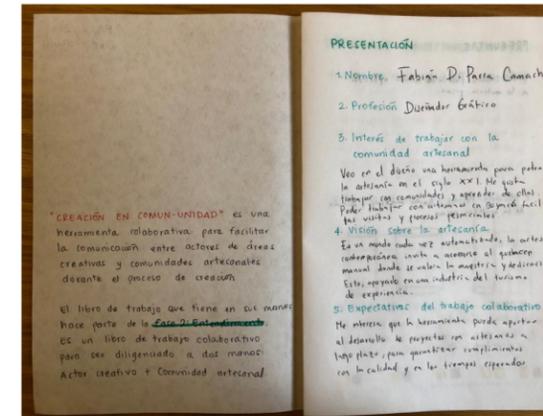
Figura 42.  
Prototipo en baja Fase 1. Archivo personal



Toma de fotografías para comunicación con diseñadores  
Ejemplos de creación de producto en colaboración

Insights  
Ejemplos con más productos

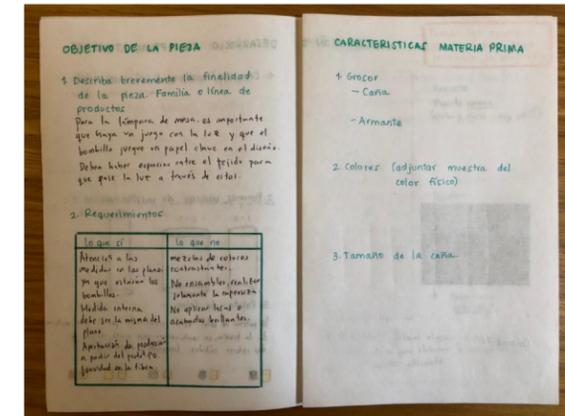
Figura 43.  
Prototipo en baja Fase 2. Archivo personal



"Carta de presentación" del diseñador al artesano para generar más empatía. Generar conciencia en el artesano de la importancia del oficio

Insights  
Descripción más detallada de cada punto a desarrollar

Figura 45.  
Prototipo en baja Fase 2. Archivo personal



Descripción puntual de las características, lo que debe y no debe tener. Explicación de la finalidad de la pieza para mayor entendimiento por parte del artesano

Insights  
Descripción más detallada de cada punto a desarrollar



## Conclusiones de las pruebas:

### *Incertidumbre de los actores*

- La transacción física puede dilatar los procesos especialmente los de los artesanos, sin embargo es importante tener en cuenta los tiempos naturales de los procesos artesanales, el uso de esta herramienta no significa mayor agilidad en los procesos sino un entendimiento más profundo del oficio para así evitar reprocesos al no comprender ciertos aspectos importantes en el ejercicio del oficio.
- Procesos colaborativos digitales. Es importante tener en cuenta las habilidades de los dos actores y las posibilidades tecnológicas con las que cuentan.
- Habilidades de las partes. Probablemente los diseñadores hacen sus propuestas en el computador, las imprimen y las pegan. Pueden aumentarse los procesos pero el registro puede ser más fiel al resultado que se espera, pues el computador lo aguanta todo, pero si este proceso es llevado a materialidad se pueden entender muchos más aspectos de los procesos.

### *Posibilidad de incluir la siguiente información:*

- Directorio de artesanos con experiencia, tipo de trabajo, capacidad productiva, desarrollo de trabajos previos, participación en ferias...
- Acuerdos de trabajo escritos en donde la palabra toma mayor importancia, todos los actores están al mismo nivel, entendiendo las necesidades desde cada escenario y desde cada posibilidad. Tiempos de trabajo, cantidad de piezas, propiedad y uso de las piezas
- Listado de tareas por hacer - para no olvidar
- Transmedia - refuerzo de información mediante videos
- Formato más grande para poder anotar en más espacios.
- Página inicial de instrucciones con todo lo que debe saberse para usar, leer y aplicar las herramientas al trabajo colaborativo.

### *Formas de interacción*

- Se necesita una completa claridad en la descripción de cada uno de los elementos de la herramienta para que quien la vaya a diligenciar pueda hacerlo de la mejor forma. Casi como una guía paso a paso de lo que se debe hacer.
- El Manual Interactivo no pretende reemplazar la comunicación entre los actores, siempre va a ser necesario el contacto mediante llamadas telefónicas o mensajes de WhatsApp.

### *Pasos a seguir*

- Inclusión de la información faltante y complementaria a los procesos propios de cada disciplina.
- Muestras físicas de cada uno de los acabados, tejidos y remates de la cestería en chín y guadua.
- Recolección de muestras físicas de materia prima y colores que pueden alcanzar con sus tinturas, como ejemplos físicos para incluir en el Libro.
- Nueva prueba de prototipado de más alta fidelidad con Marina Niño y con Fabián Parra.

## *partes interesadas en cada fase*

De acuerdo con la interacción de los actores durante las pruebas de prototipado, empiezan a vislumbrarse quienes pueden ser posibles interesados en los productos y quienes de ellos pueden convertirse en aliados estratégicos, ya sea para el desarrollo investigativo, para la realización material o para la compra y sostenimiento a largo plazo y en cada fase el proyecto.

### ***Fase 1. Reconocimiento (Libro)***

#### ***¿A quién le interesa? - Actores involucrados***

- Actores que tengan interés en conocer los oficios y sus procesos, comprender el desarrollo de una pieza artesanal desde la recolección de la materia prima hasta su finalización.
- Actores que tengan interés en conocer conceptos de diseño para el desarrollo de producto artesanal, enfocado desde la academia y procesos más metodológicos con herramientas de apoyo.
- Actores interesados en invertir en proyectos sociales y que estén relacionados con el sector artesanal, los territorios o la transmisión de conocimiento.

#### ***ICC - Patrimonio cultural (Museos, bibliotecas, casas de la cultura municipales...)***

Objetivo: Exhibición y promoción del contenido

#### ***Implementación a corto plazo:***

Exposiciones temporales Museo del Oro sobre oficios artesanales  
Casa cultural Garagoa (municipio cercano a Tenza)

*Proyección a largo plazo:*

Casa Museo de Artesanías de Chile

Encuentro entre oficios artesanales latinoamericanos

**ICC - Diseños y servicios (Interiores, producto, mobiliario, textil...)**

Objetivo: Conocimiento de la información y exhibición de los oficios como parte de la narrativa de venta

*Implementación a corto plazo:*

Empresas ICC en Colombia que desarrollen producto y cuenten con un showroom para exhibir

902 Showroom - Medellín / L'atelier - Bogotá / Surcolectivo - Pasto

*Proyección a largo plazo:*

Empresas ICC en Latam que desarrollen producto artesanal y con los que se pueda realizar colaboraciones

Puna Estudio - Perú / Lordag & Sondag - Mexico / Cinco x Cinco - Guatemala

**ICC - Libros y prensa (editoriales, ferias artesanales...)**

Objetivo: Inversión para el desarrollo material del libro

*Implementación a corto plazo:*

Villegas editores

*Proyección a largo plazo:*

Expoartesanías

Expoartesano

**Academia - Escuelas y colegios**

Objetivo: Difusión y pedagogía de los contenidos

*Implementación a corto plazo:*

En escuelas de municipios artesanales - Instituto José Gabriel Carvajal en Tenza

*Proyección a largo plazo:*

Colegios privados en principales ciudades como parte del Proyecto Educativo Insitucional. Énfasis en la cultura material colombiana.

**Empresas como proyecto de Innovación Social con actividades en zonas artesanales**

Objetivo: Inversión en el desarrollo

*Implementación a corto plazo:*

Ocensa

Fundación Sura

*Proyección a largo plazo:*

Casa Luker

Federación Nacional de Cafeteros

**Comunidades artesanales**

Objetivo: Desarrollo intelectual de los contenidos y difusión para la transmisión de conocimientos

*Implementación a corto plazo:*

Comunidades artesanal de Boyacá (Tenza, Tibaná, Somondoco, Jenesano...)

*Proyección a largo plazo:*

Comunidades artesanales a lo largo de Colombia. Desarrollo por oficio.

**Entidades públicas que tengan en sus políticas trabajo con comunidades artesanales**

Objetivo: Inversión en desarrollo

*Implementación a corto plazo:*

Artesanías de Colombia

Corpochivor

Corpoboyacá

*Proyección a largo plazo:*

Crafts Council - UK

Build a Nest - US

PNUD

**Empresas proveedoras de insumos o servicios complementarios**

*Implementación a corto plazo:*

Tinturas - Innato, Indio...

Mensajería - Servientrega, interrapidísimo...

Embalaje y empaque - cartón y papel

**Tabla 6**

*Sostenibilidad económica y flujo de caja Fase 1. Creación propia.*

	<i>Fuente de dinero</i>	<i>Modalidad</i>	<i>Destino del dinero</i>
<b>Ingresos</b>	MinEducación	Compra de libros para bibliotecas para incluir en la malla curricular colegios municipales	Pago de honorarios
	Gobernaciones	Compra de libros para las casas de la cultura	Pago de honorarios
	Empresas para innovación social	Alianza en el desarrollo del Libro Arte	Inversión en viáticos y recursos para la investigación y el desarrollo de los primeros ejemplares
	Empresas proveedoras de insumos o servicios complementarios		
<b>Egresos</b>	<i>Destino del dinero</i>		<i>Modalidad</i>
	Honorarios	Equipo humano que trabaja en el desarrollo	Pago
	Desarrollo intelectual del libro	Información de las comunidades a cambio de recibir el libro Financiación de la investigación a cambio de incluir en nombre de las Universidades como aliados investigativos	Canje
	Desarrollo material del libro	Impresiones por parte de las empresas para innovación social a cambio de aparecer como aliados en el proyecto	Canje

**Fase 2. Interpretación**

**Manual interactivo)**

**¿A quién le interesa? - Actores involucrados**

- Actores que tengan interés en desarrollar producto directamente con las comunidades artesanales y en visibilizar los oficios artesanales mediante su hacer profesional
- Actores que tengan interés en visibilizar a las comunidades artesanales frente a todas las posibilidades de trabajo colaborativo con éstas.
- Actores que tengan interés en la implementación de metodologías de trabajo como forma de optimizar el trabajo y economizar esfuerzos y dinero a futuro.

**ICC - Diseños y servicios (Interiores, producto, mobiliario, textil...)**

Objetivo: Desarrollo de producto con componentes artesanales trabajando directamente con los artesanos

*Implementación a corto plazo:*

Empresas / emprendimientos ICC en Colombia

*Proyección a largo plazo:*

Empresas / emprendimientos ICC en Latam

**ICC - Medios audiovisuales (teatro, televisión, cine)**

Objetivo: Desarrollo de piezas de escenografía con componente artesanal y a la medida

*Implementación a corto plazo:*

Productoras nacionales

*Proyección a largo plazo:*

Productoras internacionales

**Academia - Universidades con facultades de Diseño/Creación/Artes**

Objetivo: Aplicación de las metodologías y herramientas en la pedagogía del diseño como componente de diseño artesanal y trabajo con comunidades

*Implementación a corto plazo:*

Univesidad El Bosque

Pontificia Universidad Javeriana

Univerdad de los Andes

Universidad Piloto

*Proyección a largo plazo:*

Pontificia Universidad Católica de Chile

Universidad Nacional Autónoma de México

**Comunidades artesanales**

Objetivo: Aplicación de las herramientas para procesos de creación conjunto con creativos y desarrollo de producto al interior de las comunidades.

*Implementación a corto plazo:*

Comunidades de Boyacá y Colombia

*Proyección a largo plazo:*

Comunidades artesanales de Latam

**Tabla 7.**

*Sostenibilidad económica y flujo de caja Fase 2. Creación propia.*

	<i>Fuente de dinero</i>	<i>Modalidad</i>	<i>Destino del dinero</i>
<b>Ingresos</b>	Empresas ICC Aplicación de la metodología para el desarrollo al interior de la empresa / emprendimiento	Compra del libro interactivo	Pago de honorarios
	Universidades Aplicación de la metodología en clases de diseño, arte, arquitectura...	Pago como talleristas invitados	Re inversión para investigación
	Aplicación de la metodología dentro del desarrollo interno de producto	Compra del libro interactivo	Re inversión para investigación
<b>Egresos</b>	<i>Destino del dinero</i>		<i>Modalidad</i>
	Honorarios	Equipo humano que trabaja en el desarrollo	Pago
	Desarrollo intelectual del libro	Financiación de la investigación a cambio de incluir en nombre de las Universidades como aliados investigativos	Canje
	Desarrollo material del libro	Impresiones por parte de las empresas para innovación social a cambio de aparecer como aliados en el proyecto	Canje

**Fase 3. Valoración**  
**Registro de memoria**

**¿A quién le interesa? - Actores involucrados**

- Actores que tengan interés en crear comunidad de creativos y encontrtr alianzar para fortalecer su ejercicio profesional.
- Actores que tengan interés en la participación de talleres y así vivir un poco mas de cerca la experiencia de los oficios y el trabajo en comunidad.
- Actores que estpen interesados en asesorías personalizadas para el desarrollo de producto artesanal específico y que requiera de un conociento más profundo y con más experiencia.

**ICC - Diseños y servicios (Interiores, producto, mobiliario, textil...)**

Objetivo: Desarrollo de producto con componentes artesanales trabajando directamente con los arteanos

*Implemetación a corto plazo:*

Empresas / emprendimientos ICC en Colombia

*Proyección a largo plazo:*

Empresas / emprendimientos ICC en Latam

**ICC - Medios audiovisuales (teatro, televisión, cine)**

Objetivo: Desarrollo de piezas de escenografía con componente artesanal y a la medida

*Implemetación a corto plazo:*

Productoras nacionales

*Proyección a largo plazo:*

Productoras internacionales

**Entidades públicas que tengan en sus políticas trabajo con comunidades artesanales**

Objetivo: Inversión en desarrollo

*Implemetación a corto plazo:*

Artesanías de Colombia

Corpochivor

Corpoboyacá

*Proyección a largo plazo:*

Crafts Council - UK

Build a Nest - US

PNUD

**Empresas como proyecto de Innovación Social con actividades en zonas artesanales**

Objetivo: Inversión en el desarrollo

*Implemetación a corto plazo:*

Ocensa

Fundación Sura

*Proyección a largo plazo:*

Casa Luker

Federación Nacional de Cafeteros

**Empresas proveedoras de insumos o servicios complementarios**

*Implemetación a corto plazo:*

Tinturas - Innato, Indio...

Mensajería - Servientrega, interrapiidísimo...

Embalaje y empaque - cartón y papel

**Tabla 8.**  
*Sostenibilidad económica y flujo de caja Fase 3. Creación propia.*

	Fuente de dinero	Modalidad	Destino del dinero
<b>Ingresos</b>	Empresas ICC	Suscripción gratuita con info básica. Suscripción paga para acceso a recursos e información adicional	Pago de honorarios
		Acceso a talleres y charlas con actores creativos y artesanos Pago por sesión	Pago para talleristas
		Asesorías personalizadas Paquete por tipo de consultoría: - Asesoría técnica - Desarrollo de producto y especificaciones técnicas según requerimientos - Mediación con los artesanos	Pago de honorarios
<b>Egresos</b>	<i>Destino del dinero</i>		<i>Modalidad</i>
	Honorarios	Equipo humano que trabaja en el desarrollo	Pago
	Mantenimiento plataforma y actualización de la información	Equipo humano que trabaja en el desarrollo	Pago

El sector artesanal es un sector que nos debe importar a todos y sobre el cual deberíamos posar la mirada, ya sea por los productos finales y el gran trabajo y dedicación que cada artesano le impregna a sus piezas, o porque son testigo del crecimiento y evolución de las sociedades. Son procesos que llevan a a la identificación y reconocimiento de las culturas, de nuestra colombianidad.

Este ejercicio de revisión de los posibles actores que pueden estar involucrados con este proyecto de Creación en Com(unidad), entender cómo cada uno, desde su sector, ya sea privado o público, academia, fundaciones, o desde el mismo interior de las comunidades, pueden llegar a influir de una u otra forma en toda la cadena de valor, da cuenta de la red de actores que se pueden conectar para conseguir un fin común: la visibilización y el reconocimiento del sector artesanal.



El trabajo con comunidades implica siempre un trabajo de co-creación, pues es en estas relaciones que se ponen de manifiesto los conocimientos propios de cada área, ya sea propia del aprendizaje empírico de la comunidad o haya sido aprendido en una universidad o un espacio de formación. Y los modos en los que se llega a tener esos conocimientos y los estilos que se construyen en el hacer, sólo pueden ser adoptados a través de la experiencia, la práctica del oficio, la repetición hasta su dominio. Por esto, se hacen necesarias herramientas que sean facilitadoras de comunicación, herramientas que den cuenta de procesos y de iteraciones, porque no podemos negar las modificaciones que van a estar presentes siempre durante cualquier proceso, siempre existirán factores externos que provoquen algunos cambios en la idea original.

Poder identificar los tipos de modalidad de trabajo, identificar cuándo se requiere un diseño artesanal lo más parecido a la propuesta inicial con medidas y proporciones exactas pues son para algún tipo de ensamble arquitectónico que requiere de precisión, o saber cuándo se puede ser un poco flexible pues la intención del diseño es dejar plasmada no solo mano técnica del artesano, sino también su mano pensante, esa mano que va haciendo mientras va imaginando y de la cual resulta un producto pensado desde el mercado y la industria pero desarrollado desde el corazón y la tradición, o incluso cuando el trabajo de colaboración es tan profundo que requiere de una inmersión en la comunidad de más de tres días creando en conjunto, con ideas básicas iniciales pero con el desarrollo fuerte de la mano de todos los artesanos, no sólo del líder quien es el que se comunica, sino poder nutrir la propuesta

con todas las opiniones de los integrantes de la comunidad y que le da un valor discursivo y conceptual potente.

Proponer una pedagogía en doble vía, en la que se deje el extractivismo cultural de lado, en la que aparte de realizar una colaboración con artesanos que desencadene una serie de productos, que finalmente serán comprados y las comunidades recibirán un intercambio monetario justo, pero que además les deje también herramientas conceptuales que puedan ser apropiadas - o no - por la misma comunidad para el desarrollo interno de sus colecciones es algo valioso que se suele dejar a las empresa públicas, a entidades del Estado que trabajan para el sector, pero que si desde los sectores privados también se contribuye al conocimiento desde y hacia los dos ámbitos se pueden potenciar de muchas formas el sector cultural, y por qué no el económico también.

Todos los oficios artesanales son diferentes, incluso entre talleres artesanales, cada uno cuenta con unos procesos propios de aprendizaje y de transmisión de conocimiento, y que estos puedan ser exteriorizados y comprendidos por actores externos promueve la valoración en el proceso, no sólo en el producto final. Cuando un actor creativo se acerca al oficio, lo toca, lo huele, lo siente e incluso intenta realizar alguna parte del oficio, todo este proceso se hace consciente y al reforzarlo con otros sentidos puede genera una huella en la memoria que hará del trabajo colaborativo un proceso más justo.

Poder escalar y replicar este proyecto puede ser una oportunidad enorme para el crecimiento y la visibilización del sector artesanal, pues es la cultura material la que habla de las raíces y también de la evolución, y al hacer visible de esta forma los procesos

correspondientes a los oficios artesanales se puede llegar de diferentes formas a la conservación de un patrimonio inmaterial (procesos y oficios artesanales) que se ve proyectado en el patrimonio material (piezas artesanales).

Tomar como base las preguntas iniciales sobre los oficios

¿Cuál es la materia prima?

¿Cómo se obtiene y en donde se da?

¿Cómo se prepara y se alista para su uso?

¿Quién lo hace?

¿Porqué lo hacen de esa forma?

¿Cómo le dicen a cada paso, a cada forma, a cada acabado?

¿Cuántos tipos de textura se pueden realizar?

Y además comprender los puentes que puede crear el diseño entre lo patrimonial y lo comercial, pueden dar pistas sobre el inicio de la oportunidad de escalamiento que este proyecto empieza a esbozar. Son muchas las clasificaciones que tienen los oficios artesanales, y como tal, pueden ser muchas las oportunidades de implementación.

Colombia es el país latinoamericano que cuenta con el mayor número de productos protegidos con el sello de Denominación de Origen otorgado por la Superintendencia de Industria y Comercio. Estos 12 oficios: tejeduría Zenú, cestería en rollo de Guacamayas, cerámica artesanal de Ráquira, tejeduría San Jacinto, mopa mopa o barniz de Pasto, sombreros de Sandoná, sombrero aguadeño, cerámica del Carmen de Viboral, sombrero Suaza, chiva de Pitalito, cerámica negra de La Chamba y tejeduría Wayúu, llevan un proceso de investigación y trascendencia cultural en el país que los ha llevado a ser reconocidos como los oficios propios de cada región y a darle una identidad material a cada municipio.

Si las primeras ediciones de réplica de este proyecto se realizan con ellas, se reforzarían los procesos intelectuales que ya existen, dando así continuidad y apoyo a los esfuerzos por visibilizar la artesanía colombiana que ya están marcha. Se puede caminar sobre lo caminado abonando el sendero con nuevos pasos.

Identificar y aprovechar el apoyo de las entidades que ya están en zona, que ya tienen procesos andando con comunidades artesanales y encontrar nuevos relacionamientos y alianzas con ellos, puede ser el primer paso para dar vida al proyecto que germina en este documento.

Este primer acercamiento al desarrollo del proyecto, a esbozar su estructura y sus componentes, a descifrar las relaciones y las interacciones, ponerlo a prueba con ambas disciplinas me hace respetar mucho más el sector artesanal, pues ssi bien entiendo que en la relación diseño - artesanía hay unas dinámicas que deben responder a situaciones externas de cumplimiento de plazos, de homogeneidad en las piezas, o incluso de conseguir el mayor número de ventas, deben ser estas dinámicas las que se adapten a los tiempos naturales de los oficios artesanales, comprendiéndolos desde el inicio.

Mi interés por conocer más a fondo cada oficio, darle el reconocimiento que merece cada uno por su trayectoria, por su ingenio y recursividad y por su labor cultural y patrimonial es lo que me impulsa a hacer que ésto que siento cuando veo o toco una artesanía, cuando me acerco a sus procesos y a quienes los hacen, llegue a la mayor cantidad de colombianos posibles, que conozcan en dónde se realiza esta cultura material, así sean municipios que no conocían, o que aprendan en qué materia prima se elaboran esas

piezas que tienen en casa, que conozcan y valoren la historia que hay detrás y cómo cada significado responde a años y años de tradición.

Como mencioné, *lo que pasa por las manos se queda en el corazón*, y para mi este trabajo representa todo el conocimiento, esfuerzo y dedicación que ha ido pasando por mis manos durante mis años de ejercicio profesional y se ha ido acumulando en mi corazón, con la esperanza que también se quede en el corazón de quienes pasan este proyecto por sus manos. El diseño como acto político, tiene el compromiso de imaginar, construir y proyectar mundos que promuevan el buen vivir, y desde ahí me planto, desde la creación y diseño de sistemas que mediados por la buena comunicación puedan ser el puente de un intercambio en doble vía.

## *bibliografía*



Acaso, M. (2006). El lenguaje visual. Ediciones Paidós Ibérica SA.

Acaso, M. (2015). Educar la insitución: Encuentro de educadorxs en torno a la mediación artística. Ministro de las Culturas, las Artes y el Patrimonio. Gobierno de Chile. <https://mariaacaso.es/publicaciones/educar-la-institucion/>

Aguilar, A. (2003). Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia. Pontificia Universidad Javeriana.

Aguilar, A. & Barrera, G. (2006). Conspirando con los artesanos: crítica y propuesta al diseño en la artesanía. Pontificia Universidad Javeriana.

Benjamin, W. (1936). El narrador. El narrador. [https://cc-catalogo.org/site/pdf/benjamin\\_el\\_narrador.pdf](https://cc-catalogo.org/site/pdf/benjamin_el_narrador.pdf)

Benjamin, W. (1994). La tarea del traductor. La tarea del traductor. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7565345>

Ministerio de Cultura. (2018). Política de fortalecimiento de los oficios del sector de la cultura en Colombia.

Montoya, M. & García-Peñalvo, F. (2018). Co-creación e innovación abierta: Revisión sistemática de literatura. *Comunicar*, 26(54), 09-18. <https://doi.org/10.3916/c54-2018-01>

Morales, N. (n.d.). Escenarios de co-creación a partir de la experiencia. Academia.edu.

Navarro, S. (2008). La artesanía como industria cultural. Desafíos, retos y oportunidades. Academia.edu.

Sanders, E. (2005). Information, Inspiration and Cocreation. ResearchGate. [https://www.researchgate.net/publication/277284504\\_Information\\_Inspiration\\_and\\_Cocreation](https://www.researchgate.net/publication/277284504_Information_Inspiration_and_Cocreation)

Sennett, R. (2009). El artesano. Anagrama.

Steen, M. (2013). Co-Design as a Process of Joint Inquiry and Imagination. Design Issues, 29(2), 16-28. [https://doi.org/10.1162/desi\\_a\\_00207](https://doi.org/10.1162/desi_a_00207)

Von Borries, F. (2019). Proyectar mundos: una teoría política del diseño. Metales Pesados.

## **Creación en Com(unidad)**

Herramienta de investigación para la creación colaborativa aplicada a la Comunidad Artesanal de Tenza

Maestría en Diseño para Industrias Creativas y Culturales

2023