



manual

diseño

artesanal

Manual de Diseño y Desarrollo de Productos Artesanales

Foro Nacional de Artesanal
Grupo Impulsor de Diseño Artesanal



Créditos

Rafaela Luft Dávalos

Directora

Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías

Luz Evelyn Cárdenas Zurita

Directora General Del Instituto Para El Fomento De las Artesanias De Tabasco

Marta Turok Wallace

Sub-Directora

Programas Sociales

Miembros del Grupo Impulsor de Diseño

- Lic. Karla Pavón Carrasco, Directora de Fomento Artesanal de **Campeche**
Lic. Patricia Aragón López. Directora de desarrollo comunitario y producción artesanal de **Tabasco**
- Maestra Norma Elba Espinosa Proa, Instituto Estatal de la Cultura de **Guanajuato**
- Lic. Perla Maria Lobato González, Directora de Apoyos a la Microempresa, **Fonaes**

Participantes

- **Baja California Sur**
- **Campeche**
- **Coahuila**
- **Colima**
- **Guanajuato**
- **Jalisco**
- **Michoacan**
- **Nayarit**
- **Puebla**
- **Quintana Roo**
- **Tabasco**
- **Yucatán**
- **Zacatecas**
- **FONAES**

Coordinación: Maggie Ryan Galton

Redacción: Maggie Ryan Galton, Asesora en Diseño

FONART, Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías

Índice

Créditos:	p. 3
Presentación:	p. 5
Capítulo 1: El diseño como disciplina. Su papel en la creación de identidad en México ayer y hoy.....	p. 8
Capítulo 2: El inicio de la intervención: ¿Porqué, cómo y por quién?.....	p. 13
Capítulo 3: Propuesta de diseño artesanal.....	p. 17
Capítulo 4: Los elementos y principios esenciales para el diseño artesanal.....	p. 22
Capítulo 5: Trabajo de campo: organización y ejecución.....	p. 31
Capítulo 6: Determinación de costos y fijación de precios de los productos	p. 37
Capítulo 7: Conclusiones.....	p. 40
Bibliografía	p. 42
Directorio de Instituciones que ofrecen capacitación en Diseño Artesanal	p. 44

Presentación

La artesanía mexicana es un híbrido asombroso de objetos ceremoniales, funcionales y decorativos con una gran importancia cultural y económica para el país. En los últimos años el sector artesanal ha sufrido una gran baja en ventas como resultado de:

- La pérdida del autoconsumo y el consumo regional de productos tradicionales reemplazado por un nuevo consumidor urbano con necesidades diferentes.
- La falta de viabilidad de un ingreso digno para las nuevas generaciones de artesanos que provoca cambio de ocupación y/o la migración a los Estados Unidos y a los centros urbanos.
- El impacto de productos importados (en particular productos Chinos y Hindúes) los cuales compiten en innovación, diseño, precio y volumen de producción.



Como consecuencia, por parte de la iniciativa pública y privada, han surgido numerosos programas y acciones destinados a impulsar la producción artesanal y hacer modificaciones en el diseño de productos con el propósito de hacerlos más atractivos para los consumidores y de esa forma aumentar el volumen y/o valor de las ventas.

Sin embargo, algunos de estos intentos no han tenido los resultados deseados debido a que los diseñadores asignados a los proyectos en comunidad no han recibido una formación para trabajar con artesanos tradicionales y si en cambio han propiciado:

- La pérdida de identidad en los objetos desarrollados
- Confusión referente a lo que debe de conservar y/o cambiar
- El desarrollo de prototipos que nunca entran en el mercado
- Falta de conocimiento de los mercados
- La desilusión por parte de los artesanos porque los resultados no se traducen en un aumento de ventas.

El presente manual fue creado como respuesta a los problemas antes mencionados. Esta dirigida a las instituciones que brindan capacitaciones en el desarrollo de nuevos productos artesanales, y puede ser utilizados por los artesanos directamente. Al final, los artesanos siempre han sido los dueños y transformadores de sus propios diseños y técnicas de producción.

Objetivo general del Manual y del proceso de diseño artesanal

El objetivo es impulsar la innovación y producción eficiente en el sector respetando siempre *la identidad* con el fin de aumentar la comercialización y competitividad de productos artesanales.

Nuestra herramienta se llama **diseño artesanal**: Una capacitación orientada a mejorar la calidad y el diseño de los productos artesanales para adaptarlos a las necesidades y demandas de los mercados nacionales e internacionales *sin perder de vista los elementos esenciales de su origen tradicional*.

Los objetivos específicos son:

- A. Conservar, rescatar y resaltar la identidad cultural en el producto.**
- B. Impulsar una revalorización de la cultura y de los productos artesanales.** Procurar que la sociedad tenga más acceso a las artesanías e información sobre sus procesos y significados. Esta información deberá propiciar la dignificación de los artesanos y sus oficios.
- C. Crear productos artesanales caracterizados por su diseño, funcionalidad, calidad e identidad para distintos nichos de mercados.**
- D. Promover un respeto hacia el medio-ambiente:** Las artesanías están directamente ligadas al medio ambiente por su consumo y utilización de las materias primas, es importante transmitir la importancia de la sustentabilidad de los recursos naturales y el

riesgo que implica la utilización de químicos en los procesos productivos.

E. Promover la autogestión por medio de la capacitación en métodos de trabajo sustentable. El capacitador debe de impulsar la autonomía del grupo e incentivar la independencia de éste de la institución brindándoles los apoyos requeridos.

El diseño artesanal es solo un eslabón en un proceso integral conocido como **desarrollo artesanal** que se refiere al ciclo de producción hasta la comercialización.

El desarrollo artesanal permite cerrar el ciclo, que inicia con el diseño y termina en la comercialización. Es un proceso largo y complejo que abarca varios procesos operativos:

1. Administración
2. Planeación de producción
3. Compras/Almacén (como levantar pedidos, realizar contratos de venta y organizar tiempos de pagos)
4. Comercialización
5. Embalaje y transporte

El diseño artesanal como proceso no funciona solo, sino acompañado por el desarrollo artesanal. Son procesos necesarios para el éxito comercial de un producto.

Sin embargo, este manual solo se enfocará en lo que es el diseño artesanal sin perder de vista la importancia del desarrollo artesanal.



Capítulo 1: El diseño como disciplina. Su papel en la creación de identidad en México ayer y hoy.

Definición del diseño:

El diseño como concepto básico fue concebido y desarrollado por el ser humano como respuesta a sus necesidades materiales y espirituales. A través de la historia cada cultura ha desarrollado una manera distintiva de adaptar la materia prima, la tecnología y las formas para cumplir con una función específica, creando objetos con diseños singulares y únicos.



Como consecuencia, los objetos producidos por cada sociedad han funcionado como espejos que reflejan una faceta de la identidad, cultura y tradiciones de sus productores. El diseño y la identidad cultural son conceptos íntimamente relacionados que trabajan en conjunto y se encuentran en constante evolución y transformación, debido a las circunstancias socio-económicas y políticas que nos rodean. El diseño nos revela y comunica los distintos matices de nuestro pasado, presente y futuro.

Orígenes y desarrollo del diseño como disciplina:

El diseño como disciplina tiene como objeto una armonización del entorno humano, desde la concepción misma de los objetos de uso hasta el urbanismo.

Como método formal y concepto moderno, el diseño surge del movimiento Artes y Oficios (Arts and Crafts), una corriente social y estética que nace en Inglaterra, a finales del siglo XIX, en respuesta a la problemática presentada por los métodos industriales de producción. Con el objetivo de unir técnica, arte y al mismo tiempo, rescatar la importancia de la producción artesanal frente a la creciente mecanización y la producción en serie, el movimiento estableció tanto principios teóricos como métodos, que buscaban dar una guía sólida al desarrollo de los proyectos que la sociedad demandaba.

El Movimiento Artes y Oficios nace de las ideas del crítico de arte John Ruskin, el artista William Morris y el arquitecto A.W.N Pugin, quienes

deploraban la estética y los efectos sociales del capitalismo industrial profesando que destruía la creatividad e individualidad del productor y del producto de éste. Estos intelectuales decían que a los objetos de la producción masiva les faltaba alma y que el proceso de producción para el trabajador resultaba deshumanizante y sin dignidad.

Por otra parte, celebraban la singularidad de los objetos hechos a mano y la individualidad de sus productores creyendo que el regreso a la producción artesanal-manual, resultaría en un mejoramiento espiritual y moral. Inspirado en la simplicidad y pureza de la estética medieval, los métodos, reglas y organización del sistema gremial, el movimiento promovía escuelas y talleres artesanales donde se enseñaban técnicas tradicionales junto con principios de diseño.¹

El movimiento de Artes y Oficios no fue en contra de la modernidad, al contrario, difundían que la tecnología y las máquinas eran necesarias, pero que su uso tenía que ser controlado. De esto no sólo nace el concepto moderno del diseño sino que también logró inspirar un proceso de revalorización de los objetos artesanales a nivel internacional y, de esta manera, como señala la antropóloga Marta Turok “el sello de lo “hecho a mano” se contrapuso a la producción en serie y se le agregó un valor cultural que antes no se había tenido que justificar”².

Diseño e identidad: el renacimiento del arte popular

El concepto de usar el diseño como instrumento para recrear y expresar la identidad nacional surge del movimiento denominado Nacionalismo Romántico que nace en Europa a finales del siglo XIX, en un momento cuando varios países estaban en proceso de independizarse; como Finlandia de Rusia; Irlanda de Gran Bretaña; Hungría del Imperio Austro Húngaro, Noruega, Suecia, etc.

Influídos por los principios del movimiento Artes y Oficios de Inglaterra, los gobiernos estatales y sus comunidades artísticas e intelectuales empezaron a trabajar en conjunto para establecer y reforzar la identidad de sus países tomando como inspiración el arte popular campesino, la arquitectura regional, el uso de materia prima local y un retorno a las técnicas tradicionales. Así por medio del rescate y la idealización de su pasado, muchas naciones europeas lograron regenerar y legitimizar de nuevo su identidad nacional³.

¹ Pamela Todd, *Companion The Arts and Crafts*, , Bullfinch Press, New York, 2004, p.11.

² Marta Turok, *Cómo Acercarse a la artesanía*, Coedición: Secretaría de Educación Pública, el Gobierno del Estado de Querétaro, Editorial Plaza y Valdés Editores, México. p. 26

³ Wendy Kaplan, *The Arts and Crafts Movement in Europe and America: Design for the Modern World*, Thames and Hudson & The LA County Muesum of Arts, Los Angeles, 2004, p.17

La idealización del pasado preindustrial no se originó únicamente en el movimiento Artes y Oficios, sino en las ideas de La Edad de Luces del siglo XVII y el Romanticismo, los cuales buscaban una experiencia pura y auténtica. Sin embargo, fue el nacionalismo romántico del siglo XIX y principios del siglo XX, el que determinó utilizar el diseño como símbolo e instrumento en la configuración de las características y códigos nacionales con el fin de recrear una identidad propia.

Arte, diseño e identidad nacional en México

En México, las ideas del Nacionalismo Romántico llegan paulatinamente, sin embargo, con la revolución estallan incitando un cambio radical de códigos de identidad relacionados con lo europeo. La Revolución Mexicana hace recuperar y renacer las formas indígenas y la cultura del pueblo y con ello reconstruir una identidad nacional posrevolucionaria⁴.

El 1ero. de diciembre de 1920 el general Álvaro Obregón ocupó la Presidencia de la República, y en 1921 nombró al intelectual José Vasconcelos rector de la Universidad Nacional Autónoma de México y director de la Secretaría de Educación. Con Vasconcelos, surgió el plan de salvar y regenerar el país por medio de la cultura dando énfasis al “desarrollo del fomento de las bellas artes”. Así Vasconcelos fundó el Departamento de Bellas Artes, el Departamento de Desalfabetización y el de Enseñanza Indígena y construyó numerosas bibliotecas y escuelas por toda la República. Como explica el historiador Guillermo Ramírez Godoy, “el gobierno buscaba asegurar la rentabilidad de su inversión en la promoción del arte, para que éste contribuyera a la reconversión del país a través del estímulo de la “exaltación del espíritu nacional”⁵.

Con el propósito de celebrar el primer centenario de la consumación de la Independencia, Vasconcelos invitó a los artistas e intelectuales a participar en una conmemoración para ratificar el pensamiento que revaloraba el arte popular cuyos orígenes son las raíces prehispánicas. Como resultado surgió la Escuela Mexicana de Pintura, de la cual, durante su primera etapa, nace el Muralismo Mexicano dedicado a “exaltar todas las imágenes, escenas campesinas e indígenas en las que se observa un profundo contenido nacionalista, con impronta popular y temas políticos”⁶.

Al mismo tiempo desarrolla un gran interés en las artesanías y surgió la costumbre de llamar “arte popular” a todo tipo de objetos artesanales y étnicos.⁷ Los artistas Dr. Atl, Jorge Enciso y Roberto Montenegro, inspirados por la nueva corriente nacionalista, organizaron una exposición de arte popular con el fin de enseñar la gran diversidad y

⁴ Guillermo Ramírez Godoy, *Ramas de Identidad: Historia y conceptos de la Cultura y el Arte Popular*, p.124.

⁵ Idem. p. 126

⁶ Idem. p. 129

⁷ Idem. p. 127

riqueza cultural que existía en México. El Dr. Atl escribió el texto del primer catálogo de *Las Artes Populares en México*, en dos volúmenes; uno dedicado a textos y el otro a imágenes de las piezas representadas en la exhibición. El Presidente Álvaro Obregón inauguró la exhibición en septiembre de 1921.

Misiones culturales (1923-1938): primera intervención en el diseño y producción artesanal en México

La exposición y el trabajo del Dr. Atl tuvieron un enorme impacto en la revalorización de las artes populares como parte de la identidad mexicana e impulsaron a la comunidad intelectual y artística mexicana a dedicar parte de su tiempo y preocupaciones al fomento y difusión del arte popular mexicano.

Los artistas e intelectuales se convirtieron en docentes de las humanidades y muchos de ellos se involucraron en las llamadas Misiones Culturales: un programa creado por Vasconcelos en 1923 con el fin de llevar la alfabetización, el conocimiento elemental y la instrucción básica sobre las ciencias, las artes y los oficios a las más apartadas comunidades del país y a la gente que no tenía la fortuna de recibir los beneficios de la educación. El programa duró 15 años y tuvo una importante influencia en el desarrollo y producción artesanal⁸. De hecho representa la primera intervención de diseño en el arte popular.



Adolfo Best Maugard

La fiesta mexicana, 1924 Oil on cardboard
105 x 80 cm Col. Laura y Jorge Garza Aguilar

El programa las Misiones Culturales fomentó la revalorización de los productos artesanales, estimuló el perfeccionamiento de las técnicas y el diseño en distintas ramas del arte popular y su incorporación en el mercado.

Inspirados en el pasado prehispánico, artistas como Roberto Montenegro y sus discípulos diseñaron nuevos motivos ornamentales para las vasijas de Tonalá y las bateas de Uruapan; Jorge Enciso se dedicó a los bordados de Michoacán y Adolfo Best Maugard se ocupó de la producción de cerámica y laca en distintas regiones de la República.⁹

⁸ Para más información sobre este tema, ver: *Misiones Culturales: los años utópicos 1920-1938*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1999.

⁹ Dr. Atl, *Las Artes Populares en México*, p. 22.

De las Misiones Culturales nació el concepto de la intervención en el diseño, producción y difusión de las artesanías y por primera vez el gobierno federal y los estatales adoptaron las artesanías y las tradiciones del pueblo como parte de la identidad mexicana.

Durante los años veinte cuando se inició la primera intervención en el diseño artesanal, los artistas y diseñadores tomaron como fuente de inspiración la estética prehispánica. Desde entonces la producción artesanal se ha inspirado mucho en el pasado pero también se encuentra en búsqueda de nuevas formas, texturas y funciones con base en las demandas y tendencias del mercado actual. El gran reto para los diseñadores y los artesanos hoy en día es encontrar como actualizar objetos artesanales con valor simbólico sin quitarles su identidad regional o étnica.

Capítulo 2: El inicio de la intervención: ¿Por qué, cómo y por quién?

¿Cuáles son las razones de la intervención?

Es esencial detectar los motivos para la intervención en el diseño para posteriormente establecer los métodos y procesos de trabajo con el grupo artesanal. Entre los motivos para la intervención se encuentran:

1. **RESCATE:** Cuando la técnica, diseño o tradición artesanal está en peligro de desaparecer y se requiere desarrollar propuestas para prevenirlo. El rescate se pretende preservar los valores culturales tomando en cuenta las artesanías como símbolo cultural.
2. **REDISEÑO:** El rediseño mantiene la función original del producto nada más se altera una de las siguientes características: medidas, tamaños, acabados, materias primas y lo dirige a un nuevo segmento de mercado, ampliando la línea de productos.
3. **NUEVOS PRODUCTOS** Cuando diseñan completamente nuevos productos retomando elementos de una pieza tradicional.
4. **MEJORAMIENTO DE TECNICAS Y MATERIAS PRIMAS:** Para asegurar acceso a nuevos mercados mas competitivos y mejorar la respuesta a la demanda de dichos mercados.
5. **PROBLEMAS EN EL PROCESO DE PRODUCCION:** Muchas veces existen problemas en los procesos productivos y es responsabilidad del capacitador de detectarlos. Un ejemplo son moldes mal elaborados para un proyecto de cerámica.

¿Como se detectan las necesidades del grupo artesanal?

Por medio de una investigación preliminar y un **diagnóstico** de la comunidad donde se encuentra el grupo artesanal se puede determinar las razones para la intervención. El diagnóstico examina los siguientes factores:

- Factores Socioculturales (Valores, costumbres, religión, etc.)
- Factores Económicos (Nivel de ingresos)
- Factores Políticos (Relaciones y organización de la comunidad)
- Factores Ambientales (Disponibilidad y sustentabilidad de materia prima)
- Factores de Infraestructura (agua, gas, comunicación etc..)
- Demográficos (migración, etc.)
- Geográficos (Tierra, suelo, clima, agua, etc)

Los factores arriba mencionados afectan directamente o indirectamente la producción y también una capacitación en diseño.

Diagnóstico artesanal

Una vez que se determina el contexto y el ambiente en donde trabaja el grupo artesanal, es importante comprender el proceso productivo y todos sus eslabones:

- **LA MATERIA PRIMA:** ¿Qué tipo de materia prima utilizan? ¿De donde viene? ¿Qué calidad tiene? ¿Cuánto cuesta? ¿Es sustentable? ¿Es peligrosa?
- **TECNICAS Y PROCESOS:** ¿Donde aprendieron su oficio? ¿Cuáles son? ¿Existen limitaciones?
- **ORGANIZACIÓN DE LA PRODUCCION:** ¿Cuándo y como producen? Cuáles son sus costos de producción? ¿Cómo dividen las responsabilidades? ¿Cuáles son los tiempos de producción?
- **COMERCIALIZACION:** ¿Cómo organizan la venta de sus productos? ¿A quién venden? ¿Cuáles son sus mercados? ¿Hay políticas de ventas?

Es esencial iniciar el proyecto con toda la información posible sobre el contexto para integrarlo en el plan de trabajo. Algunas sugerencias para recaudar información son:

- **Información de fuentes existentes** como archivos gubernamentales, libros, museos, archivos etnográficos, bancos de datos etc.
- **Realizar entrevistas** con los artesanos grabando las entrevistas o tomando notas.
- **Observación**, darse el tiempo de observar a la comunidad, el grupo y sus métodos de producción y forma de vida.
- **Documentación fotográfica**, tomar fotos del antes, durante y después de la intervención. Clasificar y tomar las fotos según fecha del lugar y tema

¿Quién es un diseñador artesanal? ¿Cuál debe ser su perfil?

En su ensayo “Reflexiones para una capacitación artesanal eficaz y eficiente en México”, Miguel Fernando Elizondo Mata, profesor investigador de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Colima, delinea un perfil deseable de los capacitadores en diseño artesanal. Tomando los conceptos del profesor Elizondo, el diseñador artesanal o quien desarrolla productos debe de poseer las siguientes cualidades:¹⁰



1. **Que domine el tema.** El diseñador o capacitador debe de entender y manejar los procesos y técnicas del tema impartido.
2. **Que sepa comunicar su conocimiento.** Uno puede ser un experto ceramista o tejedor, sin embargo, si no tiene la capacidad de saber enseñar y compartir sus conocimientos, es tiempo perdido. Hay que tener paciencia, hablar sencillamente y directamente sin usar demasiadas palabras técnicas.
3. **Que conozca el entorno sociocultural.** El capacitador en diseño artesanal no debe tomar el objeto artesanal de manera aislada, es imperativo contextualizarlo dentro de la comunidad y sus medios de producción, por eso, es vital que el capacitador tenga un conocimiento de la situación socio-política y económica de la región. También es útil que el capacitador posea algún conocimiento de la historia de la artesanía y arte popular mexicano.
4. **Que posea la sensibilidad para reconocer que está tratando con otro profesional si bien no profesionalista.** Es importante que el capacitador trate con un profundo respeto al artesano y que nunca asuma una posición superior a él. Hay que trabajar siempre en equipo, estando abierto a sugerencias y retroalimentación por parte del artesano.
5. **Que respete profundamente la iconografía y/o formas de producción tradicionales así como la vocación productiva de la localidad y entienda la necesidad de preservarlas.** La forma de producción, la función y la iconografía de un objeto artesanal constituyen expresiones vivas de la cultura de su productor. Es de suma importancia que el diseñador artesanal entienda la necesidad

¹⁰ Miguel Fernando Elizondo Mata, “Reflexiones para una capacitación artesanal eficaz y eficiente en México” publicado en *La Capacitación de artesanos en México, una revisión*, Editores Plaza y Valdés, México, pp 55-60.

de mantener esta esencia porque negarla o eliminarla, robaría al objeto su identidad y singularidad.

6. Que comprenda la necesidad de promover y fomentar la identidad

cultural de los pueblos por medio de la producción artesanal. El capacitador tiene que entender que su objetivo no es simplemente crear un producto para vender, sino transmitir al grupo la gran importancia de perpetuar sus costumbres y enseñar sus técnicas a futuras generaciones, difundiendo de esta manera dichas tradiciones por medio de la producción artesanal.

7. Que conozca las tendencias y modas actuales del mercado y actúe como intérprete para comunicarlas al grupo artesanal.

8. Que tenga la disponibilidad de viajar a diversas regiones del país. La persona que pretenda capacitar al grupo tendrá que estar viajando constantemente a la comunidad o quedarse varias semanas o meses dentro de ésta para cumplir con los objetivos de su trabajo.

9. Que sea una persona adaptable y práctica: El capacitador tiene que ser alguien abierto y flexible porque es común que se encuentre con condiciones adversas, tales como: difícil acceso a la comunidad, falta de infraestructura para dar el taller y condiciones de hospedaje, a veces incómodas.

El diseñador artesanal es un individuo preocupado por no sólo la utilidad, la estética y la economía de un producto sino por el bienestar de la comunidad con quien esta trabajando y el impacto a largo plazo de la capacitación.



Capítulo 3: Propuesta de diseño artesanal

Una vez elaborados los diagnósticos y las necesidades de los artesanos detectadas, se realizará una propuesta de diseño. La propuesta del diseño es la descripción del producto definiendo los siguientes puntos básicos.

1. El mercado al cuál esta dirigido el producto artesanal
2. La función del producto
3. Las características formales del producto y los procesos de producción
4. Los elementos de identidad y tradición que reflejan la identidad del lugar donde esta producido.

1. La importancia del mercado: ¿Cómo sabemos que es lo que quiere el mercado?

El diseñador artesanal debe tener relaciones o conocer bien por lo menos un mercado. En muchos casos el diseñador artesanal sirve como vinculo entre los mercados domésticos e internacionales y los grupos artesanales.

Idealmente el diseñador sabe lo que pide el mercado y el producto artesanal que se desarrollará reflejará sus demandas.

Es su responsabilidad compartir con los artesanos estrategias para medir el pulso del mercado. Para estar al tanto de las últimas tendencias y modas el diseñador puede sugerir a los artesanos visitar:

- **mercados**
- **tiendas de artesanías**
- **tiendas de decoración, regalo y de moda**
- **tiendas de mobiliario**
- **ferias de decoración**
- **sitios virtuales de tiendas nacionales e internacionales**
- **revistas y sitios en el web de diseño y decoración**

para determinar:

- **tendencias actuales**
- **modas**
- **concepto de líneas y juegos de productos**
- **precios**
- **acabados**

¿Cuál mercado? El diseñador artesanal debe de distinguir entre los distintos mercados. Cuando presenta su proyecto, el productos normalmente cae en uno de los siguientes mercados:

- **Autoconsumo:** Para la comunidad donde vive el artesano. De uso utilitario, religioso o ceremonial.



- **Casa/decorativo:** Productos con uso domestico: sala, comedor, cocina, baño y jardín.



- **Turístico:** Recuerdos de lugares y ciudades. (souvenirs)



- **Reproducciones:** prehispánicas de sitios arqueológicos.



2. ¿Para qué sirve el producto? Orientar al artesano

Hay que explicar bien la función y el uso del nuevo producto a los artesanos porque en muchos casos no entra en su contexto de vida. Un ejemplo son los juegos de individuales manteles y servilleteros, hay que enseñar al grupo el uso del servilletero y los individuales y el porqué.

3. Definición formal de las características de un nuevo producto y los procesos de elaboración. (Bocetos, dibujos y plantillas)

- **Forma parte de una línea o colección o es pieza única?**
- **Tamaños y medidas:** Es un elemento importante para la venta del producto. Dependiendo del mercado, se determina el tamaño. Si el producto es para turismo, se conviene diseñar algo pequeño que sea fácil de empacar. Las medidas son: mini, pequeño, mediano, grande y extra grande.
- **Color:** Definir gama de colores
- **Materias primas:** Hay que procurar usar materiales que estén disponibles localmente o sean accesibles cómodamente. Uno debe de eliminar el uso de materiales tóxicos o materias primas en peligro de extinción.
- **Textura:** ¿Liso o rasposo?
- **Acabados:** Establecer medidas de calidad.
- **Iconografía/decoración:** ¿Cuales son los motivos, cenefas y decorado de las piezas?
- **Procesos y técnicas de elaboración:** Es elemental poner a disposición de los artesanos, solamente técnicas y tecnologías apropiadas. No tienen caso de introducir maquinas a coser eléctricas en un lugar donde no hay electricidad. Uno siempre tiene la obligación de aprovechar todas las aptitudes y capacidades de todos los integrantes en el grupo no solo los mas talentosos.

4. Elementos de tradición o identidad

Es fundamental introducir nuevos diseños sin poner en riesgo los elementos culturales que forman parte de una tradición y una identidad. Es decir el producto desarrollado por el diseñador debe de reflejar la identidad distintiva del lugar de origen.

La identificación de los elementos tradicionales y de identidad son claves en el desarrollo de los productos artesanales . Hay que retomar sus características para:

- Dar singularidad e importancia cultural al objeto
- Crear un punto de atracción para el mercado conocido como el USP (Unique Selling Proposition o Propuesta Unica de Venta)

- Preservar la cultura tradicional del artesano
- Difundir los valores culturales al público

¿Dónde se encuentran los elementos de identidad?

1. **En los materiales y las técnicas tradicionales:** (ejemplo: hornos al aire libre que dejan marcas quemadas en la pieza, telar de cintura, el bruñido, coyuchi, lana)
2. **En las formas:** (el huipil, la tinaja, la cazuela)
3. **En la iconografía (la decoración y ornamentación):** (el petatillo, el punteado, los motivos y símbolos brocados, bordados en la indumentaria)
4. **En el color:** (el barro negro, el vidriado verde)
5. **El grupo étnico del productor** (Mestizo, Huichol, Mazahua, etc.)

La clave del desarrollo de nuevos productos artesanales es la innovación sin sacrificar los elementos de identidad y tradición. El siguiente capítulo trata de analizar los elementos y principios de diseño, los cuales se utilizan como herramientas para lograr nuestra meta.



Motivos tradicionales Otomies aplicados a juegos de cama. Bordado sobre manta con hilo de algodón. Tenango de Doria, Hidalgo.

Capítulo 4: Los elementos y principios esenciales para el diseño artesanal

El diseñar o re-diseñar un objeto artesanal requiere un proceso de ensayo y error. Empezar con dibujos, continuar con maquetas y acabar enseñando con prototipos. Es un proceso largo, dinámico y creativo que requiere un trabajo multidisciplinario detrás y que comprende una diversidad de fases:

1. La idea o concepción original del objeto
2. La realización de plantillas o moldes
3. La selección de la materia prima
4. El conocimiento y manejo de la técnica
5. Las etapas de producción
6. Ejecución final del objeto

Las innovaciones arriba mencionadas se realizan sin anular la esencia del objeto. El trabajar con los componentes estructurales y principios del diseño (es decir, las relaciones y estructuras específicas de los elementos, formas y figuras), nos permite realizar un objeto estéticamente armonioso y balanceado, con impacto visual sin suprimir el valor cultural de la pieza artesanal.

Los elementos:

Línea o silueta: Describe la forma o silueta de un objeto o un plano. La línea como forma tiene longitud y anchura. En los objetos artesanales, la línea tiene una importancia única ya que el arte popular se manifiesta tanto en dos como en tres dimensiones. La línea da forma, movimiento y ritmo visual a un objeto o plano. Por medio de su manipulación, el capacitador puede dar más o menos énfasis a una zona de un objeto, jugando con sus planos superficiales y su contorno.



Color. Se refiere a la manera como la luz es reflejada y percibida por el ojo a partir de la superficie de una figura o forma. Esto puede estar relacionado con su pigmentación por aplicación de tinta o pintura. Se usa para enfatizar y suponer una cierta forma, diseño o textura en un objeto.

El color nos rodea por todos lados y es un elemento clave en la comunicación natural. Todos los estudios sobre percepción y comunicación evidencian que el color no es un simple decoración sino puede evocar una sensación determinada (alegría, frescura, seriedad, calidad, etc).

En el arte popular, el color nos revela el origen de la pieza como, por ejemplo, el barro negro de Oaxaca y puede ser un factor impregnado con simbolismo, tradición e identidad.

En casos en los que el color no es el factor esencial del objeto, el diseñador puede jugar con nuevas combinaciones tomando como fuente de inspiración:

- Las tonalidades del entorno: el mar, las rocas, la tierra y los follajes, etc.
- Establecer una nueva gama de colores inspirada en la moda y las tendencias actuales.

Para trabajar con nuevas combinación el diseñador establece **PALETAS**.

Paletas de color: la selección de colores para un proyecto constituye una paleta.

Por lo general, se pueden dividir las tonalidades de productos en el mercado actual en cuatro paletas y usarlas como guía para la creación de productos artesanales.

1. **Paletas Neutrales:** beiges, blancos y cremas, tonos clásicos que pueden combinar con la mayoría de interiores.
2. **Paletas Tierras:** ladrillo, ocres, mostazas, tonos más orgánicos y frecuentemente asociados con los objetos hechos a mano.
3. **Paleta Blanco y negro:** una combinación contemporánea que armoniza con interiores minimalistas.
4. **Paletas de colores fuertes y contrastantes:** magentas, turquesas, naranjas y bugambilias, tonos asociados con “lo tradicional o lo popular”, son tonos alegres y muy comerciales.



Cada color evoca una sensación distinta y única a pesar de que el objeto no cambia. Almohadas en deshilado a mano, Calvillo, Aguascalientes.

Textura: Pequeños trazos y figuras en distribución uniforme que cubren la superficie de una figura. Pueden ser ligeramente irregulares o estrictamente regulares. Las características de una superficie varían entre grados de casi lisos hasta muy rasposos.

La textura no solo depende de la materia prima sino de la manera en la cual esta tratado. Podemos manipular el grado de textura por medio de la modificación de la técnica y por la introducción de nuevos materiales. Por ejemplo, el cambio de un hilo grueso a uno más fino en un textil brocado altera completamente la textura de su superficie logrando un efecto más refinado.



Camino de mesa, brocado a mano en telar de cintura con aplicación de mezcilla, Tejido en San Mateo del Mar, y ensamblado en Guichicovi, Oaxaca.

Forma - los objetos artesanales ofrecen una gran diversidad de formas para solucionar las diferentes necesidades de la vida cotidiana: actividades espirituales, materiales e intelectuales. Cada objeto ha adoptado una forma propia de acuerdo con su uso y función.

Jugar con las formas permite al capacitador crear nuevas propuestas para objetos tradicionales, siempre y cuando no esté afectando negativamente la identidad de la pieza. Normalmente cuando el capacitador crea un nuevo uso para un objeto tradicional tiene que modificar su forma.

Un ejemplo son las lacas de Olinalá, Guerrero. Tradicionalmente laqueaban guajes que se utilizaban como costureros. A través de los años, los artesanos innovaron nuevas líneas de productos modificando la forma y materia prima tradicional, el guaje. Crearon una línea de: cajas de distintas medidas, cajas para pañuelos desechables, charolas y portavasos. Aquí el artesano adaptó la forma sin modificar su técnica, iconografía ni colorido tradicional.



Charola inspirada en guaje tradicional, laqueada a mano, Olinalá, Guerrero.

Valor – es el grado de luz y oscuridad en un diseño. Es el contraste de blanco y negro y todas las tonalidades entre los dos. Un contraste es el resultado de cambios extremos de valor.

Jugar con **el valor** es una manera efectiva de resaltar una porción de un diseño, como ejemplo, los motivos y grecas que adornan una pieza de cerámica, y brocados y bordados en trabajos textiles.

Tamaño – se refiere a las variaciones en las proporciones de los objetos, líneas o formas. El tamaño se establece según la función del objeto. Si vamos a convertir un sarape Saltillo en una colcha o cojines decorativos, hay que modificar las medidas de los lienzos tejidos según las medidas estándar del mercado nacional o internacional dependiendo para quien estén diseñados. Normalmente el tamaño es uno de los elementos mas fáciles de modificar sin afectar la esencia original del objeto.



Camino de mesa y mantel individual, inspirados en sarape de Teocaltiche, Jalisco. Algodón tejido en telar de pedal.

Ahora que hemos articulado y revisado los **elementos** básicos que podemos manipular en el diseño artesanal, hay que revisar los **principios** del diseño. Los principios se refieren a las relaciones y estructuras específicas de los elementos, formas y figuras. Cuando estamos realizando un diseño, los principios son aplicados para crear interés, ritmo y unidad entre los elementos utilizados en un diseño.

Los principios de diseño combinan los elementos previamente descritos con el fin de crear una conjunción estética y armoniosa.

Los principios son:

Centro de interés – es el área en una composición que atrae la atención de quien mira el objeto. Es uno de los elementos más importantes y se logra por medio del contraste en valores, el uso de color y arreglo de las formas.

Un ejemplo es un cántaro bruñido de Tonalá. El artesano logra resaltar el centro de interés, una escena campestre, por medio del contraste de valores.



Barro bruñido, Tonalá, Jalisco.

El fondo es blanco y el círculo en el cual está pintada la escena campestre es negro. Por medio del contraste de valores (blanco y negro) y al enmarcar la imagen mediante una forma geométrica, el artesano logra resaltar el centro de interés.

Balance – la sensación de equilibrio en forma, línea, valor, color, etc. El balance puede ser simétrico o asimétrico. Por medio del uso de formas, colores, texturas y líneas se puede manipular el balance visual de un objeto artesanal.

Un camino de mesa deshilado de Aguascalientes que mide dos metros y medio con una línea de 50 cm. de deshilado en el centro de la pieza muestra bien el balance que falta a esta pieza. Las proporciones entre el área de deshilado y la porción de la tela no deshilada resultan demasiado pequeñas en relación al tamaño total del camino de mesa. Hay que aumentar la porción del trabajo de deshilado para crear un balance visual.



Ejemplo de balance visual: caminos de mesa deshilados de Calvillo, Aguascalientes

Armonía – es el conjunto visual de la composición junto con elementos parecidos.

Contraste – ofrece un cambio en el valor creando un desacuerdo visual en la composición del objeto. Es la relación entre formas o componentes de formas que destaca sus diferencias en uno u otro aspecto, como la forma, el tamaño, el color, la textura, la dirección y la posición. El uso de contraste nos permite enfatizar la diferencia entre formas, resaltar un diseño o motivo, creando de esta manera un área de énfasis.

Movimiento direccional - todas las líneas tiene una dirección: horizontal, vertical o diagonal.

1. **Horizontal:** la serenidad, estabilidad y tranquilidad.
2. **Vertical:** el equilibrio, formalidad y un estado de alerta.
3. **Diagonal:** movimiento y acción.



Creando diferentes efectos por medio de líneas direccionales con jarritos de barro vidriado sin plomo, Tecomatepec, Estado de México.

Dependiendo del efecto que quiere lograr el diseñador, puede ir manipulando el movimiento de las líneas. Como ejemplo, el telar de cintura, un capacitador puede cambiar la dirección de una serie de líneas de horizontales a una dirección vertical para crear más formalidad en unos cojines decorativos.

Ritmo – es un movimiento que ocurre regularmente, como un baile, el ritmo representa un movimiento fluido con repeticiones regulares. El ritmo es especialmente importante en objetos con motivos repetitivos como los de Talavera, los rebozos con la aplicación de jaspe o ikat, el punteado y el petatillo. Hay que trabajar meticulosamente con estos tipos de motivos densos y complicados sin romper la delicadeza de sus ritmos intrínsecos. Una solución es cambiar la frecuencia de la repetición.



Barro bruñido tradicional pintado a mano, Tzintzuntzan, Michoacán

Los elementos y principios de diseño arriba mencionados son herramientas esenciales en el logro de innovar sin arriesgar la identidad de la pieza. Otras sugerencias para lograr este fin son:

1. Reintroducir técnicas y materiales tradicionales. Cada objeto artesanal tiene sus herramientas y técnicas propias de elaboración y son esos elementos precisamente los que reflejan los orígenes, creatividad, originalidad e identidad específica de la cultura de su creador.

Daniel Rubín de la Borbolla, en su libro *Arte Popular Mexicano* dice que las técnicas y tecnologías artesanales “son los resultados de la acumulación de experiencias, procedimientos, selección de materias primas adecuadas según su resistencia, dureza, flexibilidad, maleabilidad, blandura, rigidez, colorido, ligereza, impermeabilidad, transparencia, aroma y otras cualidades que el hombre ha descubierto de acuerdo con los problemas a los que se ha tenido que enfrentar”¹¹. Además las técnicas y la tecnología artesanal representan el cúmulo de experimentos, pruebas y conocimientos humanos que se han transferido, integrado, renovado y perpetuado generación tras generación.

Así la técnica como respuesta lógica y funcional para solucionar problemas cotidianos de la vida humana varía de sociedad a sociedad, muchas veces *forma el sello que distingue un objeto de una región de otra.*

Es importante transmitir al grupo artesanal la gran importancia de las técnicas tradicionales y cuando sea posible siempre tratar de restituir las.

El uso de tintes naturales los cuales se usan para teñir fibras, hilos, lacas y engobes para la cerámica es una técnica tradicional en peligro de desaparecer debido a:

- La abundancia de tintes sintéticos a costos muy competitivos en el mercado.
- La preparación de tintes naturales toma mucho más tiempo, del cual muchos artesanos no disponen hoy en día.
- Las nuevas generaciones no han aprendido las técnicas.
- La escasez de materiales vegetales e animales para la obtención de los tintes naturales (como caracol púrpura y el mangle, etc.)

A pesar de todo, el teñido natural sigue siendo una técnica que le da un plus y valor adicional al producto artesanal porque:

- Los artesanos pueden controlar y manipular la gama de colores
- Los artesanos no dependen de lo que surten las tiendas
- Cada región ofrece plantas y minerales distintos, con lo cual se refuerza con el uso del color la idea de una identidad local.

¹¹ Daniel Rubín de la Borbolla, *Arte Popular Mexicano*, México, FCE, 1974, p. 283.

2. Introducir nuevas técnicas y tecnología para mejorar la producción y/o la calidad del producto terminado. A veces la introducción de nuevas técnicas es otra manera de brindar al artesano una producción rápida, uniforme y precisa. Así la innovación puede ser logrado por medio de la tecnología.

Un ejemplo es la acción tomado por el entonces denominado: Programa Estratégico para la Sustitución del Plomo y Combustible en la Alfarería Vidriada Tradicional que inició en 1994 (hoy en día y hasta la fecha con su actual denominación y nuevo enfoque: Programa de Desarrollo Artesanal, PRODAR, desde el 2005).

Por último, otra manera de innovar sin perder la identidad es:

3. Crear nuevos usos para un producto tradicional, como ejemplo presentar un textil tradicional como un rebozo como camino de mesa, un guaje laqueado como canasta para el pan o tortillas, un cántaro de barro como base de una lámpara etc.



Nuevos usos para canastas tradicionales

Capítulo 5: Trabajo de campo: organización y ejecución

Tiempo

En general las instituciones que están apoyando la capacitación en diseño artesanal lo quieren hacer en el menor tiempo posible. Hay que ser realista y tomar en cuenta que el proceso no abarca solo el proceso de capacitación sino etapas de enseñanza y asimilación de nuevos conceptos, diseños y técnicas.



Los talleres textiles y de fibras naturales normalmente toman más tiempo que los de alfarería, metales o vidrio.

Por eso dependiendo de la rama artesanal hay que planear el tiempo de capacitación.

Respetar el tiempo de los artesanos y organizar los cursos de capacitación durante un horario que no interfiera demasiado con las actividades cotidianas del artesano.

Cronograma de actividades

Hay que tener el tiempo bien organizado. Realizar un calendario o cronograma de actividades y presentarlo al grupo antes de iniciar el taller.

Primeros acuerdos con el grupo

El primer paso es hablar claramente con el grupo y revisar conjuntamente los objetivos, expectativas y resultados deseados.

Número de artesanos por capacitador:

Para tener resultados más concretos es recomendable que no capaciten más de 20 artesanos por sesión. Con más de este número es difícil dar atención personalizada.

Impartir la capacitación en la propia comunidad del grupo artesanal:

Para que la capacitación no interfiera con las actividades cotidianas de los artesanos es recomendable que se efectúe la capacitación dentro de la comunidad

El proceso propuesto es:

1. Elaboración de diagnósticos: socio-político, artesanal y de diseño
2. Identificación de las necesidades del grupo
3. Elaboración de la propuesta de proyecto
4. Elaboración de bocetos, plantillas, moldes, etc.
5. Capacitación técnica
6. Prototipo
7. Costeo
8. Fichas técnicas
9. Seguimiento
10. Evaluación e informe final con documentación fotográfica del producto antes y después.

Prototipos: modelo original o piloto del producto artesanal que sirve como guía para su futura producción y establecer un estándar para regular el control de calidad.

Hay que elaborar dos juegos completos e idénticos de prototipos

- Uno para dejar en la oficina de la institución que patrocina la capacitación
- El otro estará destinado al grupo que recibe la capacitación

Trabajando los temas, elementos y principios de diseño anteriormente mencionados, se elabora una serie de diseños con el fin de crear una línea de prototipos, los cuales se fabrican con *los artesanos - en la comunidad*.

Cuando el capacitador desarrolla el prototipo en su propio taller sin el apoyo del grupo, llega a la comunidad con el prototipo en la mano con la idea que los artesanos lo van a reproducir.

Es fundamental que el artesano esté directamente involucrado en la producción del primer prototipo para que lo sienta como suyo y que conozca los procesos y tecnologías necesarios para su elaboración.

El capacitador debe presentar al grupo plantillas, maquetas, fotos o moldes del prototipo. De la misma manera el capacitador explica con claridad al grupo los siguientes puntos en referencia a la elaboración del prototipo.

1. Definir el uso del producto
2. Mercado al que esta destinado
3. Técnicas/ tecnología
4. Materias primas
5. Medidas

6. Colores
7. Ornamentación
8. Textura
9. Acabados

TALLERES DE CAPACITACIÓN: El mejoramiento de técnicas, uso de materia prima y acabados con el fin de crear objetos de alta calidad.

A veces no existe una infraestructura adecuada para impartir el curso. Cuando sea necesario, es recomendable que la institución compre la herramienta, materia prima y mobiliario requerida para el curso o en su caso se incluya en los honorarios del capacitador.

La etapa de la capacitación consiste en talleres de ejercicios, pruebas y experimentos con técnicas y materia prima, con el fin de elaborar de manera eficiente los prototipos.

ELABORACION DE PROTOTIPOS:

La elaboración de los prototipos debe incluir los siguientes procedimientos:

1. Taller del uso y manejo de plantillas y/o moldes.
2. El manejo y prueba de diferentes materias primas. Cómo seleccionar la óptima calidad de materia prima. Se recomienda que se organice un día de compras de materiales con los artesanos.
3. Taller de mejor manejo de materia prima: Explorar como hacerlo sin sobre explotar los recursos naturales. Examinar con el grupo el tema del medio ambiente y el manejo responsable de los recursos naturales.
4. Taller de aplicación, experimentación y pruebas de nuevas o mejoradas técnicas y la utilización de nuevas herramientas, para depurar la producción y lograr mejores acabados.
5. Taller de acabados y control de calidad.
6. Taller de planeación y organización de tiempos para la producción. ¿Cuánto tiempo tardan en la elaboración de cada producto? ¿Cómo organizar el tiempo de mejor manera? ¿Cómo dividir tareas entre el grupo?
7. Taller de costeo. ¿Cuánto cuesta cada producto? ¿Cómo manejar mejor los precios?

8. Estudio fotográfico. Hay que tomar fotos de cada fase de la capacitación documentando la elaboración y transformación de los objetos artesanales desde el principio hasta el fin.

Dinámica de trabajo

Cada persona en el grupo debe de trabajar el mismo modelo del prototipo hasta que el grupo entero logre reproducirlo respetando las medidas, colores, texturas y ornamentación representado en el diseño original.

Es un trabajo de pruebas y ejercicios para resolver de la mejor manera el reto de reproducir el prototipo. El capacitador va corrigiendo las técnicas y afinando los acabados.

Mientras el grupo está trabajando para replicar el prototipo, el diseñador fija su atención en los siguientes puntos importantes:

- Los tiempos de producción
- La cantidad de materia prima utilizada por cada producto
- Quién es el más apto, eficiente y hábil en ciertos procesos para organizar mejor la cadena productiva.

Control de calidad

El capacitador determinará el número de pruebas conforme el criterio que él ha establecido para lograr una cierta calidad preestablecida.

Diálogo abierto

Es recomendable que después de la elaboración de cada prototipo se reúna el grupo para autoevaluar los trabajos realizados observando no sólo la calidad técnica de los objetos sino el diseño.

En ocasiones se ve bien un diseño en papel, pero al elaborarlo uno se da cuenta que faltan o sobran ciertos elementos: colores, texturas y proporciones. Es recomendable, trabajar con todo el grupo solicitándoles sus opiniones y sugerencias.

Muchas veces los artesanos tienen una mejor solución que la del capacitador implementando algo que no se le había ocurrido a este.

Realizar pruebas de uso y resistencia del producto artesanal

Hay que hacer varias pruebas con los nuevos prototipos para averiguar su resistencia al usarlos.

- En el caso del textil, hay que poner en claro como reacciona al lavarlo por ejemplo.

- En el caso de cerámica hay que investigar si se filtra con el uso y si funciona el curado.

Fichas técnicas de información

Es responsabilidad del capacitador elaborar una ficha de información que acompañe a cada prototipo elaborado. Las fichas son importantes para:

- Tener un registro y un control interno para las instituciones que se encargan de la comercialización
- Contar con una justificación para la capacitación y el origen e inspiración del diseño desarrollado.

Las fichas técnicas deben de incluir:

1. Nombre del objeto
2. Uso
3. Origen (Estado, Municipio, Localidad)
4. Grupo étnico
5. Nombre del artesano (cuando sea posible)
6. Técnica
7. Tiempo de elaboración
8. Producción mensual
9. Materiales utilizados
10. Medidas
11. Iconografía y/o simbolismo
12. Justificación y inspiración del diseño
13. Costo de producción
14. Cuidado del producto (cómo lavar, secar, planchar etc.)

Etiquetas

Los elementos anteriormente mencionados servirán de base para la elaboración de etiquetas y empaque para su comercialización.

Empaque y embalaje

El capacitador deberá desarrollar una propuesta de diseño para la presentación del producto.

Seguimiento

Hay que enfatizar a los artesanos la importancia de transmitir sus conocimientos así como la capacitación continua a las futuras generaciones.

Cuando termine la capacitación se recomienda que el capacitador y la institución para la cual fue contratado mantengan contacto con la

comunidad y el grupo artesanal vía teléfono y visitas periódicas a la comunidad.

Piloteo en el Mercado para cerrar el ciclo:

La etapa final del proceso de capacitación no culmina con la entrega de un prototipo sino con el lanzamiento del nuevo producto o línea de productos en el mercado a través de un pedido de prueba. Por medio de las opiniones de los consumidores acerca de los precios, diseño, presentación, las ventas o falta de ventas, se va estableciendo el perfil de su mercado para dar mejor respuesta a sus necesidades. Sistematizando una evaluación de los comentarios y volumen de ventas del producto piloteado, se establecen los elementos que se deben de corregir y perfeccionar.

Promoción comercial

Para la promoción comercial del nuevo producto es indispensable que su valor cultural este suficientemente promovido y no se confunda con cualquier producto industrializado. Sin embargo, esto no quiere decir que el valor artesanal es el único que tiene, al contrario, el producto va a competir con todos los otros productos en el mercado; industrializados y artesanales.

Evaluación e informe final

Efectuar evaluación final de la capacitación

- Identificar metas realizadas
- Reconocer el impacto socio-económico
- Examinar problemas encontrados durante la capacitación para no repetirlos en el futuro
- Documentación fotográfica del producto final y del proceso
- Elaborar conclusiones finales

Capítulo 6: Determinación de costos y fijación de precios de los productos

Una etapa esencial en el desarrollo de productos artesanales es conocer el costo de producción y la fijación de precios. Hay que tomar en cuenta no solo el costo de producción sino los precios de productos parecidos en el mercado.

Trabajando con los artesanos el capacitador debe tomar en cuenta los siguientes puntos para cubrir los costos de producción y explicar el proceso al grupo.

1. Costo de la materia prima
2. Costo de mano de obra
3. Gastos indirectos o 20% (transporte, teléfono, etc.)

Materiales: Incluye todo lo que se utiliza en la elaboración del producto. Todos los elementos del producto como:

1. Materias primas
2. Adornos
3. Pegamentos
4. Barnices
5. Etiquetas/fichas técnicas
6. Embalaje

Para materiales que no tienen un costo unitario hay que tomar en cuenta su peso o tamaño. Al calcular los costos de los materiales, hay que considerar también la posibilidad de desperdicio durante el proceso de producción, este margen se incluye en los cálculos del costo del producto.

Mano de obra: Es el tiempo que dedica el artesano a la fabricación de sus productos. La gran tragedia es que en México y muchos otros lugares del mundo, la mano de obra casi no se paga y el artesano muchas veces sale perdiendo su tiempo y dinero. Para calcular la mano de obra, hay que multiplicar el tiempo destinado en la elaboración del producto por el precio deseado de trabajo.

El precio deseado es el total que le permite al artesano cubrir los gastos cotidianos de él y los de su familia.

Para que este cálculo se mantenga dentro del precio del “mercado”, un método para calcular la mano de obra es ver lo que pagan por una jornada en la región y dividir este total por 8 horas. Este nos da el pago por hora. No siempre es tan fácil medir cuantas horas trabajan los artesanos siendo

que muchos artesanos, especialmente las mujeres tienden a trabajar por ratos y no siempre el cálculo llega a ser exacto. En otros casos, como en el caso de los alfareros, hay quien se queda toda la noche manteniendo el fuego de un horno para realizar una quema. Si sumamos todas las horas trabajan para quemar un grupo de cantaros, el total rebasa la cantidad de una jornada y corremos el riesgo que el pago por mano de obra sale del precio del mercado y por consecuencia, aumenta demasiado el precio de producto.

Sin embargo, al establecer el concepto de “hora trabajada” facilita calcular el total de “horas artesano” efectivas invertidas por el artesano a lo largo del proceso de producción.

Otra manera de poner un precio a la mano de obra es multiplicar el costo de la materia prima por dos. Este método asegura que el artesano por lo menos recupera el costo de la materia prima y no sale perdiendo.

Los métodos de costear la mano de obra antes mencionados son sugerencias para llegar a un precio ideal. Es un tema complicado y delicado porque no siempre los precios ideales con competitivos. Hay que conocer los precios de la competencia y asegurar que el precio de su producto se mantenga dentro del precio de “mercado”, buscando un precio mas justo.

Una de las ventajas del desarrollo de productos es que por su novedad y/o mejora en materiales y acabados el cliente “percibe” que hay un valor agregado, facilitando el proceso de mejorar los ingresos para los artesanos.

Gastos y costos indirectos: Son los costos generales que abarcan la producción y comercialización del producto artesanal. Como ejemplo: teléfono, fax, luz, mantenimiento, impuestos, traslados, transporte, etc.

Costo neto:

	Materia prima
	Mano de obra
	+ <u>Gastos indirectos</u>
	=COSTO TOTAL DEL PRODUCTO

Dinámicas de costeo “Role Play”



Se recomienda que el capacitador organice dinámicas participativas con los miembros de los grupos para explicar el concepto del costeo.

Se divide a los artesanos en grupos pequeños de 3 ó 4 personas y se asigna a cada grupo uno de los prototipos a “elaborar”.

Después se asigna un “papel” a cada miembro dentro de cada grupo. Uno es artesano, otro es el que vende la materia prima, otro es el conductor del camión que cobra el transporte, etc. Cada persona juega el papel de uno de las múltiples personas involucradas en la cadena productiva y los gastos que representa cada etapa.

A través del “juego” con cada etapa y paso, trabajan y calculan el costo total de cada producto asignado.

Al terminar la dinámica, usando un rotafolio o simplemente en voz alta un representante de cada grupo presenta al grupo entero la manera cómo sacaron los costos. A veces se presentan errores y es el propio grupo el que va detectando y corrigiendo los errores en el momento de la presentación. Este ejercicio promueve el concepto de trabajar en equipo y la autonomía.

Lo mas importante es establecer un precio competitivo que a la vez respeta el tiempo y esfuerzo del artesano, permitiéndole a él y a su familia vivir dignamente de su trabajo.

Capítulo 7: Conclusiones

El diseño artesanal es un proceso multidisciplinario que involucra la intervención de diversas especializaciones y habilidades, diferentes procesos y numerosas fases para garantizar el cierre del ciclo de producción hasta acceder al mercado.

El “éxito” de un proyecto de capacitación en diseño artesanal, se distingue por:

- La asimilación de los nuevos diseños y/o técnicas para su producción artesanal.
- La adopción de las nuevas prácticas y conceptos.
- La autonomía del grupo.

Este triunfo depende de los siguientes factores:

- 1. Sensibilidad**
- 2. Comunicación**
- 3. Seguimiento**

La sensibilidad del diseñador hacia la vida, cultura y costumbres de cada artesano, establece una relación de respeto el cual permite el desarrollo de los procesos de asimilación y adopción.

Con respeto y sensibilidad, el diseñador puede mantener una **comunicación** abierta con los artesanos para conocer mejor y atender al máximo sus necesidades.

Es indispensable que el capacitador de **seguimiento** al proyecto para averiguar si el grupo artesanal continúa con la práctica de lo aprendido en la capacitación. Es importante el compromiso de los artesanos de compartir su aprendizaje con futuras generaciones.

Sin embargo es importante subrayar que la intervención en el diseño no es viable si el grupo se establece independientemente con el diseñador. Hay que asegurar que pueden diseñar, producir y comercializar independientemente del diseñador, es decir ser autónomo.

Al alcanzar la autonomía del grupo artesanal el diseñador ha logrado:

- 1. Fortalecer una vitalidad cultural**, por medio del rescate y la aplicación de la iconografía y las técnicas tradicionales en peligro de desaparecer, se fomenta la preservación de la identidad y el patrimonio cultural.

- 2. Promover la autogestión,** a través de la capacitación en métodos de trabajo sustentable.
- 3. Fomentar el bienestar comunitario,** por medio de la comercialización de los productos artesanales, se espera mejorar la calidad de vida de los artesanos y sus familias.
- 4. Impulsar una revaloración de la cultura mexicana y de los productos artesanales al nivel nacional e internacional.**

Por medio de la implementación de las metodologías y procesos explorados en el presente Manual, esperemos que el capacitador en diseño artesanal obtenga no sólo un nuevo producto artesanal con elementos de diseño y tradición, sino promueva una calidad de vida superior para los artesanos asegurando el éxito para las futuras generaciones del sector y la preservación de las técnicas y procesos artesanales que mantengan viva las artesanías en el país.

Bibliografía

Abercombie, Stanley, *George Nelson: The Design of Modern Design*, MIT Press, Cambridge, 1995.

Alcina Franch, José, *Arte y Antropología*, Alianza Editorial, Madrid, 1982.

Ayres, Dianne; Hansen, Timothy; McPherson, Beth Ann; McPherson II, Tommy Arthur, *American Arts and Crafts Textiles*, Harry N. Abrams, Nueva York, 2002.

Baudrillard, Jean, *El Sistema de los Objetos*, Editorial Siglo XXI, México, 1969.

Chamoux, Marie Noelle, *Trabajo, Técnicas y Aprendizaje en el México Indígena*. Centro de Investigaciones Y Estudios Superiores en Antropología Social, México, 1996.

Conran, Terence, *Diseño*, Conran Octopus Limited, Londres, 1996.

Hicks, John. *Revisión de la Teoría de la Demanda*, Fondo de la Cultura Económica, México, 1985.

Maldonado, Tomás, *El Diseño Industrial Reconsiderado. Definición, historia, bibliografía*. Editorial Gustavo Pili, Barcelona, 1994.

Misiones Culturales: los años utópicos 1920-1938. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1999.

Moreno Aguilar, Joaquín. Coordinador, *Artisanos y Diseñadores: Memorias de la Reunión Técnica Iberoamericana sobre Diseño y Artesanía*. México, CIDAP, México, 1990.

Morris, Walter F. Jr., *Handmade Money, Latin American Artisans in the Marketplace*, OAS, Washington D.C., 1996.

Morris, William, *Arte y Sociedad Industrial*, Editorial Arte y Literatura, La Habana, 1985.

Murillo, Gerardo, (Dr. Atl), *Las Artes Populares en México*, Instituto Nacional Indigenista, México

Novelo, Victoria, *La Capacitación de Artesanos en México, una revisión*, CENCADAR, México, 2003.

Kaplan, Wendy, *The Arts and Crafts Movement in Europe and America: Design for the Modern World*, Los Angeles County Museum of Art, Los Angeles, 2004.

Piña, Leslie, *Alexander Girard Designs for Herman Millar*, Shiffer Publishing, Atlen, 1998.

Ramírez Godoy, Guillermo, *Ramas de Identidad: Historia y Conceptos de la Cultura y el Arte Popular*, Universidad de Guadalajara, Guadalajara, 2003.

Reyes Palma, Francisco, “Historia social de la educación artística en México” , en Victoria Novello, *Artesanos, Artesanías y Arte Popular de México*, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, México, 1996.

Rodríguez Morales, Luis Alfredo, *El Tiempo del Diseño. Después de la Modernidad*, Universidad Iberoamericana, México, 2000.

Roque, Georges, Coordinador, “Discriminación: funciones visuales y culturales” en *El Color en el Arte Mexicano*, UNAM, México, 2003.

Roqueta, Héctor, *Product Design*, Loft Publicactions, Barcelona, 2002.

Rovalo, Fernando, *Confirmación y expresividad: la forma sigue la expresión, Cuadernos de Diseño*, Universidad Iberoamericana, México, 1985.

Rubin de la Borbolla, Daniel F, *Arte Popular Mexicano*, FCE, 1974.

Seit, Ruth Coordinadora, *Encuentros de Diseñadores con Artesanos*, Craft Revival Trust, Artesanías de Colombia S.A y la UNESCO, New Delhi, India, 2005.

Todd, Pamela, *The Arts and Crafts Companion*, Bullfinch Press, Nueva York, 2004.

Turok, Marta, *Cómo Acercarse a la Artesanía*, SEP, México, 1988.

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño*. Editorial Gustavo Pili SA, Barcelona, 1995.

DIRECTORIO DE INSTITUCIONES QUE APOYAN EN EL DISEÑO ARTESANAL

Amacup A.C.

Asociación Mexicana de Arte y Cultura Popular A.C.

Río Amazonas No. 19
Col. Cuauhtémoc, C.P. 06500
México D.F.
Tel/fax: 01.55.92.73.60 y 55.66.64.82
e-mail: info@amacup.org.mx

Comisión Nacional Para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas

Fomento y Desarrollo de las Culturas Indígenas

Director: Armando Alcántara

Av. México-Coyoacán 343, Piso 6

Col. Xoco, C.P. 03330

Delegación Benito Juárez, México D.F.

Tel: 01.55.91.83.21.00 ext. 7715/7716

e-mail: aalcantar@cdi.gob.mx

CENCADAR

Centro Nacional de Capacitación y Diseño Artesanal

Director: Dr. Miguel Fernando Elizondo Mata

Centro Cultural Nogueras

Comala, C.P. 28454

Colima

Tels: 01.312.31.56.031 y 01.312.31.56.036 (con fax)

e-mail: cencadar@ucol.mx

Culturas Populares e Indígenas/ CONACULTA

Mtra. Ana María Gómez Gabriel

Coordinadora del Programa de Arte Popular

Av. Paseo de Reforma No. 175, Esquina Río Tameses, Piso 11

Col. Cuauhtémoc, C.P. 06500

México D.F.

Tel: 12.53.97.65

e-mail: anagomez@correo.conaculta.gob.mx

INBA/ CONACULTA

Escuela de Artesanías

Director: Santiago Ibarra

Xocongo 138

Col. Transito, C.P. 06820

México D.F.

Tels: 01.55.55.22.09.49 y 01.55.22.09.10

Fomento Cultural Banamex A.C.
Programa de Apoyo al Arte Popular
Coordinadora: Maricarmen Fernández
Madero 17, Segundo Piso
Colonia Centro, C.P 06000
México D.F.
Tels: 01.55.12.26.02.69/68
email: mcfernan@banamex.com

Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías, FONART
Programa de Desarrollo Artesanal, PRODAR
Subdirectora: Antrp. Marta Turok Wallace
Reforma 333, Piso 1
Col. Cuautémoc, C.P. 06500
México D.F.
Tel: 01 55.50.93.60.25
e-mail: mturok@fonart.gob.mx

Secretaría de Economía
Programa de Apoyo al Diseño Artesanal, PROADA
Director: Jorge Bautista Martínez
Insurgentes Sur 1940
CO. Florida C.P. 01030
México D.F.
email: jbmartinez@economia.gob.mx

Sociedad Mexicana Pro Derecho de la Mujer A.C.
Tamaulipas No. 66
Col. Condesa, C.P. 06140
México D.F.
e-mail: buzon@semillas.org.mx

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco
Departamento de Medio Ambiente para el Diseño
M.D.I. Fernando Schultz Morales
Av. San Pablo no.180
Col. Reynosa Tamaulipas C.P. 02200
México D.F.
Tel: 01.55.53.18.93.89
e-mail: fsm@correo.azc.uam.mx