

Diseño de lo incomún: límites epistemológicos del codiseño entre diseñadores industriales y artesanos

Resumen

El presente trabajo relata y compila experiencias obtenidas en cuatro visitas de campo a una región de Colombia, en las que se llevaron a cabo varios talleres de codiseño entre tejedoras-artesanas de la etnia wayúu con diseñadores industriales. Este caso de estudio permite cuestionar los escenarios de trabajo entre los artesanos y diseñadores desde el concepto de autonomía. Además, indica algunos cambios que los implicados en el codiseño necesitan para lograr la participación con mayor justicia social además de la modificación de los roles. Al considerar la antropología simétrica y el concepto de *incomunes* como herramientas desarrolladas en ciencias sociales, emprendemos una reflexión sobre las diferencias entre los participantes de los talleres como diferencias entre mundos conectados y no como epistemologías separadas. Lo que nos diferencia son nuestros recorridos, pero todos habitamos un mundo donde deben caber más mundos, un pluriverso. Este compromiso ético invita a pensar el diseño industrial como un tipo de artesanía y la artesanía como un tipo de diseño, abriendo las puertas para investigaciones posteriores. Bajo esta mirada, la innovación se entiende como lo que propicia cambios sociales y no sólo lo que logra cambiar exitosamente un mercado, así que todos los participantes de los intercambios deben modificar sus prácticas para lograrlo. Defendemos que la enorme diferencia de estatus entre los participantes del taller es la que permite que esta experiencia aclare problemas de participación relacionada con prácticas materiales y experimentales como el diseño industrial y la artesanía en muchos otros lugares del mundo.

José Joaquín Montes Cruz
Investigador independiente.
Maestría en Estudios Sociales de la Ciencia
Universidad Nacional de Colombia.
Correo electrónico: jmontesc@unal.edu.co
orcid.org/0000-0001-7893-4725

Google Scholar

Diego Piracoca-Chaves
Estudiante de Maestría en Diseño e Ingeniería.
Politecnico di Milano, Italia.
Correo electrónico: 10711404@polimi.it;
dalejandro@outlook.com
orcid.org/0000-0002-5432-3425

Google Scholar

Guillermo Andrés Pérez
Rodríguez
Doctor en Ciencias Físicas.
Docente de la Pontificia Universidad Javeriana.
Bogotá, Colombia.
Correo electrónico: perez.g@javeriana.edu.co
orcid.org/0000-0002-3764-207X

Google Scholar

Jaime Pardo Gibson
Dottorato di Ricerca in Disegno Industriale
e Comunicazione Multimediale.
Docente, Pontificia Universidad Javeriana.
Bogotá, Colombia.
Correo electrónico:
jaime.pardo@javeriana.edu.co
orcid.org/0000-0002-5801-3459

Google Scholar

Recibido: marzo 27 de 2022
Aprobado: diciembre 20 de 2022

Palabras clave:
Artesanía, codiseño, diseño
industrial, epistemología,
pluriverso.



Revista KEPES Año 20 No. 27 enero-junio 2023, págs. 231-259 ISSN: 1794-7111 (Impreso) ISSN: 2462-8115 (En línea)
DOI: 10.17151/kepes.2023.20.27.9



Design of the uncommon: Epistemological limits of co-design between industrial designers and artisans

Abstract

This paper gathers and presents several experiences obtained in four field visits to a region of Colombia where several co-design workshops were carried out between weaver-artisans of the Wayúu ethnic group and industrial designers. This case study allows questioning the working scenarios between artisans and designers through the concept of autonomy. In addition, it indicates some changes that those involved in co-design need in order to achieve participation with greater social justice besides modification of roles. By considering symmetrical anthropology and the concept of uncommon as tools developed in the social sciences, a reflection is carried out on the differences between workshop participants as well as differences between connected worlds, not as separate epistemologies. What differentiates people are their journeys, but everyone inhabits a world where more worlds should fit, a pluriverse. This ethical commitment invites to think of industrial design as a type of craftwork and craftwork as a type of design, opening the doors for further research. From this point of view, innovation is understood as what promotes social changes and not only what manages to successfully change a market, so all the participants in the exchanges must modify their practices to achieve this. The enormous difference in status between the workshop participants is what allows this experience to clarify issues of participation related to material and experimental practices such as industrial design and craftwork in many other parts of the world.

Key words:
Codesign, Epistemology,
craftwork, industrial design,
pluriverse.

Introducción

La Guajira es un departamento de Colombia, es decir, una división gubernamental (Figura 1) situada en el extremo norte del país y en zona fronteriza con Venezuela. El 45% de la población de La Guajira corresponde al grupo indígena wayúu con 650,873 individuos, situándose como la etnia de mayor población en el país según el Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2019). Los wayúu registran una presencia que abarca todo el territorio departamental y se extiende al país vecino. Su población se ubica tanto en los cascos urbanos como rurales, pero en ambos casos los servicios básicos son insuficientes: sólo el 4% de su presencia rural tiene acceso a agua, mientras que en zonas urbanas su acceso es irregular. De ahí que el 77% de la población wayúu no pueda acceder a una seguridad alimentaria de calidad (Human Rights Watch, 2020). Como otras comunidades indígenas, es un grupo local importante pero una minoría política nacional. Garantizar sus derechos ha sido una lucha ardua. De hecho, a pesar de que antes de la pandemia de Covid-19 se redujera el Índice de Pobreza Multidimensional (IPM) pasando de 53% al 48,8% entre el 2018 y 2019, esta región aún sigue registrando uno de los porcentajes más altos de todo el país en el índice de pobreza monetaria (Herrera Araujo et al., 2021; Fucai & Unicef, 2015). Este escenario, sumado a las características desérticas de su territorio, la corrupción, abandono gubernamental y el calentamiento global, compromete las condiciones básicas de vida de su población y comunidades indígenas. En suma, esta ha sido durante muchos años una de las regiones con mayor presencia de diferentes tipos de pobreza en el país y el pueblo wayúu ha sido el principal afectado.



Figura 1. Divisiones departamentales de Colombia, ubicación del departamento de La Guajira.
Nota: elaboración propia.

Las mochilas wayúu son productos comunes en Colombia y hacen parte de las artesanías que se comercian y exportan constantemente. Son un ingreso para muchos hogares de esta comunidad, pero se comercian en condiciones desfavorables. La producción de una mochila puede durar entre 10 y 14 días en manos de una tejedora experta y al momento de pasar a la venta, la tejedora está limitada a dos mercados: la venta personal, desplazándose a un casco urbano o la venta a través de un comprador inmediato. En ambos

casos reciben un monto de entre \$6,3 y \$7,5 USD según nuestras propias observaciones. Mientras tanto, una venta en canales en línea puede alcanzar los \$261 USD, mostrando las ganancias desproporcionadas de las que gozan los intermediarios a costa de la comunidad wayúu. Adicionalmente, cuando se solicitan las mochilas por pedido, muchos de los diseños son determinados no por la tejedora, sino por un diseñador detrás de la artesanía. En pocas palabras, la producción y venta de mochilas muestra que las decisiones de las comunidades wayúu están subordinadas a los intereses de terceros para procurar un inexistente *buen vivir*.

Esta dimensión de pobreza monetaria, en la que las ganancias del comercio de las mochilas dejan un margen considerable a numerosos intermediarios mientras las tejedoras quedan en dificultades para obtener agua y medicina, ilustra bien cómo las relaciones actuales entre diseñadores, comercializadores y tejedoras propician modestos progresos económicos en sus hogares mientras socavan la *autonomía* de estas comunidades. Aquí cabe aclarar que esta autonomía se entiende no como la capacidad de estas comunidades en acercarse a algún modelo de desarrollo, sino en la capacidad de acercarse a mayores niveles de justicia social y prosperidad en sus propios términos y gracias a sus propias decisiones.

Dadas estas condiciones, la Fundación Caminos de Identidad (Fucai), una organización sin ánimo de lucro que promueve y apoya el desarrollo social de las comunidades indígenas marginadas, ha desarrollado varios proyectos focalizados en esta ubicación, especialmente alrededor de la pequeña ciudad de Manaure. Una de estas intervenciones, que es la que se detalla en el presente trabajo, consistió en la realización de cuatro talleres de codiseño, en 2018 y 2019, con la participación de mujeres tejedoras para crear nuevos productos y comercializarlos a través de canales distintos a los actuales. Para ejecutarlos, la fundación hizo un convenio con la Pontificia Universidad Javeriana de

Bogotá donde participaron profesores junto con egresados voluntarios. En cada taller de una semana se hacían ejercicios para generar nuevos productos con las artesanas. Dado que el 90% de su población de La Guajira trabaja en la informalidad, la agricultura estacionaria, el sector turístico, el comercio transfronterizo y la artesanía para la subsistencia diaria (Human Rights Watch, 2020) no es sorprendente que la venta de artesanías sea una actividad clave en los hogares de todas las mujeres que participaron. En promedio, en los cuatro talleres llevados a cabo hubo una asistencia de 25 tejedoras.

El compromiso de la fundación con las tejedoras es patente en el pago de una suma más justa por el trabajo que las ellas hacen, pero al valorar la autonomía de estas comunidades, se evidencia un avance muy modesto respecto a la situación de urgencia vivida en La Guajira. Este trabajo buscó proveer a las tejedoras de herramientas y experiencia para interpretar la información sobre el mercado de forma que estos hogares puedan abordar estos problemas de diseño de manera completamente independiente, por eso mantiene un paralelo con lo que describe Duque-Cardona (2019) sobre la lectura, escritura y oralidad como medios de emancipación de la desigualdad social. En esta misma línea de pensamiento, los talleres de codiseño tenían el objetivo de generar nuevos productos además de las mochilas, permitiendo mecanismos originales para competir en el mercado con diseño y no con precio. Aunque este objetivo ya es difícil de cumplir, también era insuficiente si se cuestionaba la naturaleza de la participación en las relaciones diseñador-artesano.

236

La autonomía aplicada al diseño

El concepto de autonomía ha tomado fuerza no solamente desde la reflexión de diversos académicos como Escobar en su libro *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal* (2019), sino también desde la elaboración conceptual y práctica de diversas comunidades indígenas o artesanas en sus

territorios, que es el punto de partido del autor en esa obra. El debate gira en torno a la gestión de proyectos con comunidades por parte de universidades o empresas, dado que estos no se orientan a modificar las estructuras de participación y jerarquías sociales que preceden las intervenciones. Al igual que Noronha (2018), aquí afirmamos que aún existen límites epistemológicos que dificultan una participación igualitaria tanto en el aprendizaje como en la toma de decisiones entre las comunidades y actores externos.

Consideramos que la categoría de *límites epistemológicos* es especialmente relevante en las prácticas que relacionan autonomía y codiseño. El término está por ahora desaprovechado y nuestra intención es dar ejemplos concretos de estos límites para encaminar una paridad participativa entre diseñadores y artesanos. En nuestro caso, como en otros casos de estudio, este término puede referirse a factores como la comunicación en cuanto la lengua y lenguaje técnico, las condiciones socioeconómicas, tecnologías blandas y condiciones medioambientales.

Es común que los diseñadores estén en la capacidad de poner en duda las jerarquías y las diferencias de estatus dentro de los talleres de diseño, que usualmente corresponden con diferencias de experticia entre diferentes dominios. Por ejemplo, Quintana et al. (2017) realizaron un estudio sobre el desarrollo creativo en diseño que los autores describen como cualitativo-aplicado con enfoque descriptivo-interpretativo y en algunas de sus testimonios encontramos conceptos que resuenan con múltiples formas de diseño. Un extracto de una entrevista a estudiantes de las áreas de diseño industrial, gráfico y de moda, que realizaron profesores de la Red Académica de Diseño de Colombia (RAD) evidencia lo provechoso de impedir que una disciplina o posición de estatus se imponga y que las relaciones jerárquicas no sean coercitivas. Un entrevistado explica que se deben construir relaciones de confianza a partir de la diversidad de enfoque y conocimientos. Este ejemplo

permite visualizar cómo los espacios de codiseño permiten gestionar el entretreído de estas diversas realidades.

Hablando con los estudiantes entonces ellos me dicen: vea es que a veces nos sentamos a hablar y ella mirando desde una perspectiva como yo como industrial y ella como moda, pero pasa que no sabía cómo resolver el logotipo y la chica de modas me dijo “algo” y “pun” ¡eso fue! Y de pronto yo le dije una idea a fulanita que es la industrial, yo siendo y entonces es cuando empieza uno a entender que sí están pasando las cosas (...) son cosas que se van fluyendo, son cosas que se dicen de un momento a otro, que me ocurrió esto, ¡raye ahí en la hoja! Eh! Y es un diálogo donde todos están comiendo en la misma mesa y que ¡sí! surgen cosas; ahí lo fundamental, considero, también es poder establecer un diálogo más de confianza con el estudiante, porque sí, dentro de esa rigurosidad ellos a veces sienten una barrera, ahí como que, si yo digo algo como que me va a vaciar, o me va a pegar o me va a decir que soy un bruto. (...) me parece también fundamental que exista un diálogo más (...), en algún momento, en momentos claves, sí de pares (...) como si estuviéramos en un café hablando de la vida; entonces ¿Qué se le ocurre? ¿Cómo se imagina eso? ¿Qué piensa del otro? (...) entonces es ahí, es donde también creo que la creatividad se va soltando en tanto exista un diálogo en la confianza. (Quintana et al., 2017, p. 452)

Esto nos dice que los talleres de diseño o mejor, los espacios de diseño (Botero, 2013) tienen el potencial de cuestionar y renovar concepciones de estatus y autoridad con los que entran los participantes. Sin embargo, los límites epistemológicos a los que nos enfrentamos en talleres que involucran artesanía y diseño no son solamente entre diferentes tipos de experticia. En el caso que nos atañe en este artículo, las diferencias debían abordarse con un enfoque interseccional, porque diseñadores y artesanas éramos diferentes en dimensiones de género, ruralidad, etnia, educación convencional y posición económica, por nombrar algunas de las diferencias relevantes.

Noronha y Solis exponen un caso más cercano al nuestro en su texto de *Aprendiendo con los materiales: encuentro de diseñadoras y artesanos por medio de correspondencias* (2019). En su caso de estudio sobre la creación de caretas de cazumba para rituales religiosos con las comunidades artesanales en Maranhão entran en diálogo con Zimar, el artesano y actor principal, con quien descubrimos que a pesar de que esta tradición y técnica se ha realizado

con madera, Zimar las realiza con plástico. Entonces, ¿qué sucedió para que se diera esa transición de un material a otro?

De acuerdo con los relatos del artesano, las condiciones medioambientales del pueblo de Maranhão han sido influidas por la contaminación con plástico y se vio condicionado a buscar otros materiales de trabajo puesto que la materia de la madera era robada y debido a complicaciones de salud. Además, Zimar afirma que esa transición lo ha hecho mejorar para “desarrollar nuevas maneras de creación, donde la creatividad aflora como fruto de las nuevas necesidades para la producción” (Noronha y Solis, 2019). Por tanto, para establecer una participación equitativa entre artesanos y diseñadores, es necesario empezar por la autonomía de las comunidades o artesanos como vía de diálogo y potencia de cambio, puesto que las artesanías son el resultado de sus condiciones de vida e interacciones con el medio que no se pueden desestimar.

Sin embargo, es común que los actores externos a la artesanía lleven sus propias ideas de la tradición al codiseño y terminen evitando lo que ellos consideran desviaciones, sin atender a las adaptaciones que las artesanías han hecho para sobrevivir. Esto hace que, en Colombia, al abordar proyectos sociales entre diseñadores con comunidades artesanas o indígenas, es común que los representantes del diseño industrial definan las reglas de juego en la participación, sin que sea siempre su intención. Con frecuencia se habla de artesanía y diseño con diferencias *a priori* entre un trabajo manual y otro intelectual o un trabajo tradicional versus otro innovador (Artesanías de Colombia, 2005). De modo que la planeación de talleres sucede únicamente entre diseñadores y otras partes involucradas, mas no con los artesanos, y esto resulta en una supeditación del primer grupo frente al segundo, es decir, una jerarquización del conocimiento científico sobre el capital simbólico manifestado en la artesanía, como afirman Noronha y Solis (2019).

En otras palabras, sin importar cual sea el producto de los proyectos, se asume que el grupo que trae la innovación al codiseño es el de los diseñadores y que las tradiciones inmutables van por parte de los artesanos. Estas diferencias de valoración de conocimientos han sido determinadas por defecto, debido a un sesgo al que Latour (2012, p. 13) llama *constitución moderna*. Este consiste en considerar que aquellos que le dan continuidad a la historia del nortoccidente *civilizado* tienen una mirada científica, objetiva y por lo tanto necesariamente superior. Aquí, en cambio, haremos énfasis en una mirada que estudia lo conservador de nuestra práctica como diseñadores y de lo innovador del trabajo intelectual de las artesanas con las que trabajamos. Nos apoyamos en anteriores críticas a la división innovación/tradición que resaltan que las tradiciones tienen que ser inventadas en algún momento y hacen parte de procesos continuos de reinención en las sociedades (Hobsbawm & Ranger, 2012) o en aquellas que muestran comunidades que se identifican con prácticas antiguas e innovan para mantenerse vigentes, por ejemplo, las tejedoras Jamdani “innovan para mantener la tradición” (Mamidipudi, 2016, p. 191) borrando así las fronteras marcadas entre los dos conceptos.

240

La pregunta es, entonces, ¿cómo escapar de la explicación de las diferencias entre diseños que alude a un mundo común para proponer una en la que hacemos parte de dos mundos interconectados, un pluriverso (de la Cadena y Blaser 2018; Escobar 2018b)? ¿Cómo escapar de las explicaciones que parten de la constitución moderna? Una primera pista, propone Latour, está en hacer una “antropología simétrica” (2012, p. 92) en la que estudiamos la capacidad de generar conocimiento de formas diferentes a las nuestras, sin considerarlas inferiores. Para el caso que nos atañe aquí, eso significa abordar la colaboración en diseño de manera simétrica, estudiando los conceptos y prácticas materiales tradicionales e innovadoras de ambos grupos. El supuesto es que cualquier grupo que dedique su tiempo a una práctica que transforma materiales de manera creativa es un sujeto productor de conocimiento en diseño.

Esto indica que se debe prevenir la situación en la que las maneras de diseñar localmente sean invalidadas o invisibles, especialmente cuando se expresan con los mismos términos tanto artesanos y diseñadores. De la Cadena y Blaser han mostrado en anteriores textos que un mundo en común y la separación de conocimiento y creencias sigue siendo un mecanismo frecuentemente usado para desestimar los intereses de comunidades en diferentes lugares del mundo (Blaser, 2009, 2018; de la Cadena, 2018). Aquí indicamos que esta situación es común a las intervenciones de diseñadores con grupos de artesanos y a los conflictos socioambientales que describen Escobar, De la Cadena y Blaser, aumentando el alcance de las propuestas de estos científicos sociales.

Retomando, al involucrar el diseño dentro de la discusión sobre la autonomía nos enfrentamos a que lo diseñado, lo proyectual, lo que no está presente aún, es lo común, lo que nos conecta, aunque tenga más de una forma de ser descrito, más de una forma de pertenecer a un mundo. Nuestras diferencias no son entre actividades que nos relacionan de manera diferente con un mismo objeto (el objeto diseñado), sino actividades que nos permiten crear constantemente nuevos elementos (formas de diseño) que dependen de nuestras capacidades e historias específicas. Un enfoque que se relaciona directamente con uno de los principios que plantea Escobar:

Cada actividad de diseño debe comenzar con la premisa de que toda persona o colectivo es practicante de su propio saber y desde allí examinar cómo la gente entiende su realidad. Este principio ético y político está en la base de la autonomía y del diseño autónomo (la planificación convencional, por el contrario, se basa en hacer que la gente practique los conocimientos de otros, ¡los expertos!). (Escobar, 2019, p. 210)

En consecuencia, para orientar al diseño a que se convierta en una actividad en favor de la autonomía, es necesario alejarlo de sus orígenes racionalistas, funcionalistas e instrumentalizados por diferentes formas de poder (Escobar, 2018b, p. 79). Los autores citados anteriormente coinciden en decir que

nuestra descripción no se puede pensar *a priori* como superior a la de aquellos con los que nos proponemos colaborar.

Codiseño

Para dar respuesta a estos precedentes el equipo de trabajo tomó como referente las prácticas del codiseño que sugieren Sanders y Stappers (2008). Dentro de las diferentes tecnologías blandas que se han desarrollado en el ámbito académico del diseño para la participación, el codiseño se distingue por permitir que tanto la solución como el problema de diseño fueran producto de un diálogo. El codiseño, de acuerdo con los autores, es la creatividad colectiva aplicada a todo el proceso de diseño. La participación en cada definición y etapa no deja de ser un problema de constante reflexión, pero este enfoque contribuía a que las etapas del proceso de diseño estuvieran abiertas a discusión. El alinearnos con esta metodología y las discusiones que acabamos de describir permite mostrar las falencias de otros enfoques para la colaboración entre artesanos y diseñadores que aún son vigentes en Colombia (Artesanías de Colombia, 2005) y exponer alternativas más éticas.

242

Dada la importancia económica de la artesanía del presente caso de estudio para los hogares de las comunidades wayúu, dos propósitos clave ayudaron a orientar estas discusiones sobre el problema y las soluciones. En primer lugar, estaba la mejora de las condiciones en las que se comercian las artesanías y en segundo lugar estaba el reconocimiento de las actividades de diseño que ellas ya hacen en su cotidianidad. Ambos propósitos contribuyen a la autonomía de estos hogares, si seguimos a Arturo Escobar (2018b) y decimos que esta depende de la capacidad de una comunidad —o mejor, un mundo— para tomar sus decisiones desde el interior, producirse a sí misma.

Metodología

El proyecto consistió en cuatro talleres de campo durante el 2018 y 2019. Su objetivo se centró en codiseñar nuevos productos tejidos y desarrollar los prototipos correspondientes y necesarios para realizar sondeos de mercado. Se tuvieron en cuenta tres aspectos adicionales: primero, describir y documentar el proceso de enseñanza de la comunidad para la elaboración de tejidos, segundo, redefinir, acordar y conciliar los criterios de calidad de los productos entre las tejedoras y la demanda del mercado y tercero, promover en las tejedoras el diseño y la confección de nuevos productos a través de la estimulación de ejercicios de ideación de producto. El equipo de trabajo fue conformado por tres docentes de la Pontificia Universidad Javeriana, dos egresados de la misma universidad, dos coordinadores y encargados del proyecto de la fundación y una intérprete.

Aquí cabe aclarar que, antes de que nos dedicáramos a actividades que tuvieran que ver con productos, el primer taller consistió en acordar con las tejedoras cuál sería la problemática que queríamos atacar. Ellas apropiaron el ejercicio orientándolo, en cambio, hacia los futuros posibles y deseables que querían lograr mediante los talleres. Ellas mismas los llamaron sus *sueños*, anhelos de más abundancia en comida, agua y medicina para entornos más habitables por sus familias y especialmente para sus hijos. Aunque esta situación nos dio poca información nueva sobre el proceso que debíamos llevar a cabo, fue una actividad clave para establecer que tanto diseñadores como tejedoras atendíamos a los talleres con el mismo propósito. Se estableció como un primer paso en la complicidad y confianza necesarios para que ellas se expresaran libremente cuando se tratara de su situación cotidiana o de decisiones sobre los diseños en talleres posteriores (Figura 2).



Figura 2. Fotografía de la primera visita de campo.
Nota: elaboración propia.

Además de ejercicios donde las tejedoras dibujaban productos a partir de *insights* del mercado que traíamos los diseñadores, hubo una dimensión de análisis de sus respuestas apoyados en el marco conceptual que ya nombramos. Si la antropología simétrica busca una explicación que muestre conocimientos y creencias como términos que se aplican a ambos grupos, un *diseño simétrico* debe buscar establecer empíricamente las diferencias de prácticas experimentales con materiales (descripción que aplica tanto para la artesanía como para el diseño industrial). Sólo aprendiendo la técnica que corresponde se pueden dar explicaciones sobre un diseño diferente.

Nosotros aprendimos a tejer y las tejedoras bocetaron durante los talleres de diseño (Figura 3). La creatividad y dominio de las paletas de colores de las tejedoras era magistral y esto fue patente en sus dibujos y prototipos, mientras que nuestros intentos de tejido dejaban mucho que desear. Pero la intención no fue que uno adquiriera la maestría del otro, la extensión de tiempo de los talleres (una semana cada uno) lo habría impedido de todas formas. El objetivo de que intercambiáramos técnicas era que la experiencia corporal nos ayudara a formar nuestras explicaciones.



Figura 3. Escenarios de participación diseñador-tejedora en actividades de tejer y dibujar.
Nota: elaboración propia.

Incluso al abordar de forma empírica y experimental las diferencias entre conocimientos, no podemos escaparnos de una comparación entre diseños. Eso implica que debíamos ser especialmente cuidadosos al reconstruir las relaciones posibles dentro de este texto (Venkatesan et al., 2012) y por eso escogimos la etnografía como metodología de análisis. Conviene entonces adentrarnos en una descripción etnográfica de una de las experiencias en el taller que aclarará a los lectores lo que nos implicó un diseño simétrico y una metodología experimental. Más adelante, en las conclusiones, indicamos las posibles implicaciones teóricas para el diseño y el codiseño.

Resultados: ejecución-producto

En medio del taller, durante un ejercicio, nos enteramos por nuestra intérprete que *triángulo* no tiene traducción al idioma de las tejedoras, el *wayuunaiki*. Nuestra sorpresa difícilmente podía ser más grande. ¿Cómo pensaban ellas las figuras antes de tejerlas? ¿Acaso las pensaban antes de tejerlas o eran producto de otro proceso? Las mochilas que ellas habían tejido para ellas, en las que llevaban sus pertenencias a los talleres, llevaban diferentes patrones sencillos y complejos, compuestos por lo que nosotros llamaríamos triángulos (Figura 4). ¿Qué es un triángulo cuando no tiene nombre, no se verbaliza, pero aun así se compone en patrones, en formas interrelacionadas y armónicas?

Parecía claro que no era con los *nombres* que ellas diseñaban sus patrones, pero en ese caso, ¿se componen los triángulos de manera diferente en el tejido de ellas y en el diseño industrial? Si las figuras son producto de otro proceso material y conceptual, ¿cuál es ese proceso?



Figura 4. *Patrones de triángulos en mochila wayúu.*
Nota: elaboración y edición propia.

Del mismo modo en que Albarrán González (2020, p. 177) determina a los tejidos como aquellos “libros que no pudo quemar la colonia”, estudiemos entonces cómo surgen los patrones de estos productos. Lo primero es que ellas no tejen con círculos consecutivos, que es como otras tejedoras de croché lo harían en otras partes del mundo, sino con dos tipos de espirales (Figura 5). La primera plana, la segunda cilíndrica.

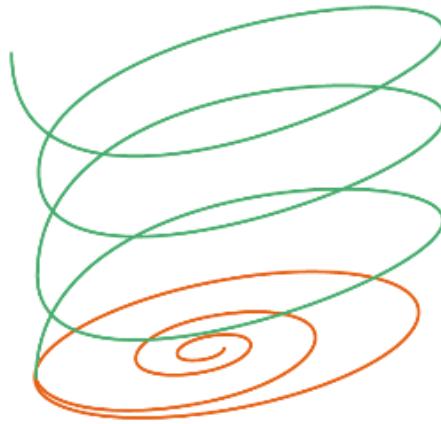


Figura 5. Esquema de construcción de las mochilas wayúu.
Nota: elaboración propia.

Los patrones como el que vemos en la Figura 6 se tejen de abajo hacia arriba. Mientras estaba tejiendo, la tejedora repartió las puntas inferiores del rombo en color rosado. Para que los rombos tengan el mismo tamaño y se junten a la misma altura, la tejedora tuvo que estimar un número de puntos de croché por ciclo y dividirlo por el número de rombos que obtendría. En este caso la operación sería de 330 dividido por 5, es decir, 66 puntos entre punta y punta del rombo. Después comenzó a subir hasta que los rombos se unieron. Durante cada ciclo la tejedora desplazó un punto de color a la izquierda o a la derecha con respecto a los puntos del ciclo anterior y fue cambiando de color dependiendo del patrón que se había formado en los ciclos anteriores (Figura 7), lo que explica también por qué se unen de la forma que vemos en sus puntas.



Figura 6. Fotografía de mochila wayúu modelo 1.
Nota: elaboración propia.

Todos los patrones se construían siguiendo las relaciones de color y las relaciones de posición respecto al ciclo anterior. Si lo que al diseñador le interesa es la relación entre formas, la tejedora se ocupa de las relaciones entre puntos, en el lugar del tejido en el que acontece el punto de croché presente. Son las relaciones de cada punto con la composición general los que crean figuras, no una progresión rígidamente planeada, sino un ritmo que depende de una intención previa y de los puntos circundantes, con operaciones matemáticas involucradas en varias instancias. Ahí donde priman las relaciones entre puntos por color y posición van apareciendo patrones que, en ocasiones, no son fáciles de ver como figuras y fondos.



Figura 7. Fotografía de mochila wayúu modelo 1, detalle del patrón en la base.
Elaboración propia.

250

Son los puntos del tejido anteriores, siguientes, aledaños, los que organizan una acción que transforma totalmente la naturaleza de los hilos. Se asimila a la improvisación musical más que al dibujo. En improvisación en jazz se dice que “no hay tal cosa como una nota errónea, la nota siguiente la convierte en correcta o incorrecta” (Baker, 1979, p. 90), una cita atribuida comúnmente a Miles Davis. La nota presente define si la anterior o la futura es la correcta creando música a partir de sonidos; el punto presente define si el anterior o el futuro es el correcto, creando tejido a partir de hilos.

El tejido es una actividad que puede ser íntima y solitaria y que no está mediada por lo verbal para componer secuencias de puntos (no formas geométricas). Es como un proceso musical que uno hubiera invertido, donde la nota (o el punto de croché) se interrelaciona temporalmente con los demás para llegar a la partitura (o el patrón de color de la mochila). Es un proceso musical que

no procede como la música clásica, con partituras que contienen un gran plan con divisiones (por ejemplo una sinfonía) sino como la improvisación en jazz, donde no existe un plan sino sólo la relación de las notas con las anteriores, producidas durante una sesión, son notas continuas, no es fácil dividir un fragmento de otro y cuando podemos, *a posteriori*, declarar esas divisiones, hay que recordar que nunca fueron planeadas, pero son completamente intencionales. En una temporalidad secuencial como la de las partituras, con divisiones, el plan a ejecutar es necesario porque las cosas tienen relaciones antes de ser recompuestas en la interpretación de una orquesta. En una temporalidad continua como la de la improvisación (o la de la doble espiral), el plan es flexible porque las relaciones se hacen, se recomponen en el momento presente, conociendo las notas que se acaban de tocar y sabiendo que la música acaba cuando el músico así lo decida, no hay divisiones internas que limiten las relaciones posibles como compases y métricas. Es en el punto de croché presente que la tejedora decide si cambiará de color o no, teniendo en cuenta los anteriores. Sólo cuando otros llevan sus prototipos o fichas técnicas con diseños foráneos las tejedoras ven la necesidad de repetir un patrón que no es de su autoría. Si las mochilas wayúu se parecen a la improvisación en jazz, las fichas técnicas funcionan como partituras de música clásica.

Las artesanas escogían cuidadosamente las relaciones de los colores antes de tejer, aunque los patrones se construyeran durante el proceso de fabricación. El boceto no era fácil de implementar dentro de su proceso de diseño porque los materiales para dibujar como los marcadores muchas veces no tenían todos los colores de hilo disponibles en el mercado. Esto limitaba las composiciones que ellas podían producir o las enfrentaba con el problema de la fidelidad del color entre los marcadores y los hilos. Estos patrones de color improvisados eran en extremo complejos y uno de los mayores atractivos de los productos (Figura 8), así que modificar esta parte del proceso habría limitado seriamente las capacidades creativas del diseño textil de estas mujeres.



Figura 8. Fotografía de mochila wayúu modelo 2, detalle del patrón.
Nota: elaboración propia.

252

Como resultado de este proceso, entendimos que la escogencia de colores sucedería necesariamente a partir de los hilos y no de los colores que les propusiéramos al dibujar. De otra forma reduciríamos sus capacidades de usar la geometría que era ideal para producir los patrones que ellas diseñan, puesto que son patrones que no se dibujan con antelación, sino que surgen de las relaciones de puntos. No hay una separación entre diseño y fabricación; más interesantemente aún, no hay separación entre patrón-acabado y material, porque todo sucede de manera simultánea en el tejido.

El tejido de ellas, estudiado como una forma de diseño, resiste una descripción secuencial entre forma y materia, es decir, se opone a la separación aristotélica, hilemorfista, que está en la base de los procesos de los diseñadores industriales. Por supuesto, podemos decir que el hilo es la materia y describir una mochila como un cilindro con fondo y asa, pero desde el tejido una mejor descripción sería que la intención de la tejedora transforma la naturaleza del material al componer relaciones de colores que se organizan en espiral para crear un contenedor al que se cose un asa. Las propiedades de una mochila son dramáticamente diferentes a las del hilo no por su forma sino por su construcción. Al entender el tejido como una forma de crear, los *triángulos* por los que nos habíamos preguntado aparecían como un efecto colateral de las relaciones de color y puntos de croché. Gracias a que los diseñadores tejimos, descubrimos un tipo de diseño que resiste las explicaciones geométricas tradicionales que hacen parte de la disciplina desde sus inicios. Atendiendo a esta forma de abordar el codiseño, el producto resultante debía corresponder con dos formas de crear diferentes modificándolas en el proceso. La innovación no está resumida en este caso en crear un objeto diferente a los anteriores basados en un conocimiento previo y fijo, sino a construir un proceso diferente gracias al conocimiento que acabábamos de adquirir en el lugar.

Cabe recordar que nosotros habríamos podido explicar nuestras diferencias como “ellas no pueden separar materia de forma” o “no pueden separar patrón de forma” o “ni siquiera conocen los triángulos” en cuyo caso no habríamos tenido que cambiar nuestro conocimiento sobre diseño. Pero describir las prácticas corporales que nos diferenciaban a partir de nuestros intentos de tejer nos permitió reconsiderar estas diferencias y modificar el proceso. Por ejemplo, para que nuestra colaboración fuera más productiva debíamos

incluir la escogencia de hilos al principio del proceso y para poder explicar las relaciones entre materiales, experimentación y creatividad nuestro vocabulario se quedaba corto, así que tuvimos que hacer analogías musicales. Esto sugiere que lugares que cuentan con un diseño diferente, como La Guajira, son ideales para poner en duda las bases de nuestra propia disciplina y encontrar nuevos fenómenos que nos invitan a ampliar nuestro vocabulario y nuestro conocimiento sobre diseño.

No debemos acordar una descripción igual entre ellas y nosotros (hablar del objeto diseñado como un objeto común cuya descripción es unívoca, en nuestro ejemplo, un objeto con patrones compuestos por formas) sino que debemos atender a que el objeto **es** de dos formas diferentes y no se pueden simplificar con un mundo común. Esto corresponde por un lado con que debemos ser especialmente cuidadosos con las situaciones donde utilizamos la misma palabra para referirnos a cosas diferentes y no lo sabemos (Viveiros de Castro, 2004). Por ejemplo, cuando identificamos que los triángulos son dos cosas diferentes en el dibujo y en el tejido, nuestro ejercicio consiste en mostrar que no se trata de fenómenos mutuamente excluyentes (Barad, 2007) y que ninguno de los dos grupos está sencillamente *en lo correcto*, sino que ambas formas de ser del objeto coexisten en el codiseño. El objeto no sólo era lo que nosotros describíamos, sino que también era una improvisación que utilizaba las relaciones de color. El objeto diseñado es entonces un objeto incomún (Blaser & de la Cadena, 2017): no es sólo un objeto que tenemos en común y sobre el cual discutimos para alinear nuestros intereses, sino que además es un objeto que tiene dos formas de construirse distintas que se deben entrelazar durante el codiseño. Recuerda así la inspiración original de Blaser y de la Cadena, cuando Stengers habla de “intereses en común que no son el mismo interés” (2005).

Conclusiones

En muchos talleres entre diseñadores y artesanas se asume que la participación de las comunidades es sinónimo de mayor autonomía, pero si esto no está acompañado de un cuestionamiento sobre los límites epistemológicos que propone una metodología de diseño, es posible que las jerarquías que nos han acompañado históricamente no se eliminen ni debiliten. Algunos hallazgos durante el proceso que describimos en La Guajira nos ayudan a vislumbrar ciertos avances y son los que describimos a continuación.

Además de hacer evidentes y visibles las diferencias entre mundos durante los talleres de codiseño gracias a nuestro cuestionamiento de lo que veíamos en el tejido, otra actividad clave consistió en preguntarnos en cada siguiente ejercicio cómo podíamos cambiar nuestras prácticas como diseñadores gracias al conocimiento local que ellas llevaban mucho tiempo produciendo y adaptando a su situación específica. Las fuertes diferencias en modos de vida y lengua hicieron que estas diferencias fueran ineludibles. Si las diferencias de comprensión con las tejedoras las hubiéramos interpretado como desviaciones, posiblemente las habríamos invisibilizado en nuestra descripción y nos habríamos visto forzados a enseñar o imponer nuestro diseño sin aprender del ajeno. Si, en cambio, estudiábamos estas aparentes incomprendiones como una forma de diseño diferente, el codiseño implicaba cambios mutuos y constantes adaptaciones en los ejercicios. Por otro lado, las diferencias de estatus entre diseñadores, académicos, ciudadanos, capitalinos y mujeres tejedoras indígenas de la periferia del país, nos hacían fácil imponer un tipo de descripción del objeto, pero al abordar más pacientemente la práctica del tejido pudimos aprender más y crear un entorno mucho más respetuoso y creativo entre ellas y nosotros. La aproximación resultó exitosa, pero también resultó mucho más dispendiosa en tiempo que otros enfoques más tradicionales de colaboración.

Se hizo evidente el enorme compromiso de recursos que implica un diseño más simétrico. Por el lado académico, nuestros resultados apenas abren una vía de indagación incipiente que otros investigadores podrían aprovechar.

La aproximación al codiseño que planteamos aquí nos acerca a una concepción de innovación diferente por dos vías. Primero, el resultado es necesariamente una descripción y un proceso nuevo que mantienen la diversidad de diseños que existen en el planeta, busca aumentar la diversidad a partir de la diversidad de conocimientos en diseño existentes en cada localidad. Segundo, esta aproximación implica necesariamente poner en duda nuestro conocimiento previo. Ambas condiciones aumentan el potencial para generar innovaciones en diseño puesto que no se centran en crear objetos excepcionales a partir del conocimiento ya existente, sino en entrelazar procesos diversos, mundanos y cotidianos de diseño (como la bocetación y el tejido) en objetos inusuales. El diseño de lo inusual no sólo propone innovaciones en producto sino innovaciones sociales, cambios en las relaciones jerárquicas entre tipos de conocimientos de diseño. Si otros talleres entre diseñadores y artesanos adaptan el enfoque descrito en este artículo, podrían ser más ambiciosos e involucrar a las comunidades en la planeación misma del taller desde sus inicios más incipientes. En nuestro caso, no habríamos podido plantearnos esa discusión con la comunidad sino después de haber comenzado a estudiar la práctica creativa y material con la que colaborábamos, así que esta asimetría del método que por ahora parece ineludible podría ser abordada por futuras investigaciones. Creemos que esto puede aportar a la actual discusión de lo que sería un diseño en, de y para el Oriente/Sur global (Escobar 2018a).

El riesgo de una asimetría epistemológica entre diseñadores y otros grupos en el diseño que describimos aquí, no está limitado a las relaciones con pueblos amerindios o mal llamados premodernos. Por el contrario, estas dudas y formas de estudio pueden ayudar a procesos de diseño que se propongan

involucrar otras partes interesadas, como usuarios o fabricantes, dado que siguen existiendo en todos estos entornos jerarquías y diferencias en modos de conocimiento que conviene indagar. Estudiar las jerarquías que se reproducen de manera tácita es una puerta para entender lo que el diseño necesita más allá de un cambio de rol (Botero, 2013) con todos los que deseamos hacer partícipes de un proceso. La atención cuidadosa a las prácticas que construyen conocimiento contribuye a una mejor participación y, por lo tanto, a órdenes sociales menos desiguales, insensibles y destructivos como los describe Escobar (2019).

Referencias

- Artesanías de Colombia. (2005). *Encuentro entre diseñadores y artesanos: Guía práctica*. Craft Revival Trust & United Nations Educational Scientific and Cultural Organisation & Artesanías de Colombia S.A.
- Albarrán-González, D. (2020). *Towards a buen vivir-centric design: Decolonising artisanal design with Mayan weavers from the highlands of Chiapas, Mexico* (Doctoral dissertation). Auckland University of Technology.
- Baker, D. (1979). *Jazz pedagogy: A comprehensive method of jazz education for teacher and student* (# 15). Alfred Music Publishing.
- Barad, K. (2007). *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Duke University Press.
- Blaser, M. (2009). From Progress to Risk: Development, Participation, and Post-Disciplinary Techniques of Control. *Canadian Journal of Development Studies / Revue Canadienne d'études Du Développement*, 28(3-4), 439-454. <https://doi.org/10.1080/02255189.2009.9669223>
- Blaser, M. (2018). Doing and undoing Caribou/Atiku: diffractive and divergent multiplicities and their cosmopolitical orientations. *Tapuya: Latin American Science, Technology and Society*, 1(1), 47-64. <https://doi.org/10.1080/25729861.2018.1501241>
- Blaser, M., & de la Cadena, M. (2017). The Uncommons: An Introduction. *Anthropologica*, 59(2), 185-193. <https://doi.org/10.3138/anth.59.2.t01>

- Botero, A. (2013). *Expanding Design Space (s): Design in Communal Endeavours*. Aalto Arts Books.
- Departamento Administrativo Nacional de Estadística (DANE, 2019). *Población indígena de Colombia: Resultados del Censo Nacional de Población y Vivienda 2018*. <https://bit.ly/2qmBqjX>
- de la Cadena, M. (2019). Uncommoning nature stories from the anthropo-not-seen. En P. Harvey, C. Krohn-Hansen, & K. G. Nustad (Eds.), *Anthropos and the Material*. Duke University Press.
- de la Cadena, M., & Blaser, M. (Eds.). (2018). *A world of many worlds*. Duke University Press.
- Duque-Cardona, N. (2019). La desigualdad, un suceso no ajeno a la biblioteca: lectura, escritura y oralidad, tecnologías de poder como alternativas a la reducción de las desigualdades sociales. *Forum. Revista Departamento de Ciencia Política*, (15), 171-200. <https://doi.org/10.15446/frdcp.n15.74673>
- Escobar, A. (2018a). Autonomous design and the emergent transnational critical design studies field. *Strategic Design Research Journal*, 11(2), 139-146.
- Escobar, A. (2018b). *Designs for the Pluriverse: Radical Interdependence, Autonomy, and the Making of Worlds*. Duke University Press.
- Escobar, A. (2019). *Autonomía y diseño: la realización de lo comunal*. Editorial Universidad del Cauca.
- Fucaí & Unicef. (2015). *Comunidades Tejedoras de Vida*. Kimpres.
- Herrera-Araujo, F., Núñez-Méndez, J. y Quesada-Jiménez, M. (2021). *Pobreza y desigualdad en la región Caribe Colombiana: ¿cómo recuperar la senda del desarrollo sostenible?* Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD).
- Hobsbawm, E. & Ranger T. (2012) *The invention of tradition*. Cambridge University Press.
- Human Rights Watch. (2020, 13 de agosto). Colombia: Niños indígenas en riesgo de desnutrición y muerte. *Human Right Watch*. <https://bit.ly/3B4jWKg>
- Latour, B. (2012). *We have never been modern*. Harvard University Press.
- Mamidipudi, A. (2012). *Towards a theory of innovation in Handloom Weaving in India*. Maastricht University.

- Noronha, R. (2018). The collaborative turn: challenges and limits on the construction of common plan and on autonomía in design. *Strategic Design Research Journal*, 11(2), 125-135.
- Noronha, R. y Solis, G. (2019). Aprendiendo con los materiales: encuentro de diseñadoras y artesanos por medio de correspondencias. *RChD: creación y pensamiento*, 4(7), 1-15.
- Quintana, M., Vargas, S. y Valbuena, W. (2017). La creatividad en el diseño: componentes sistémicos ¿Más codiseño, menos enseñanza? *Arte, Individuo y Sociedad*, 29(3), 445-462. <https://doi.org/10.5209/ARIS.55261>
- Sanders, E. B.-N., & Stappers, P. J. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *CoDesign*, 4(1), 5-18. <https://doi.org/10.1080/15710880701875068>
- Stengers, I. (2005). Introductory notes on an ecology of practices. *Cultural Studies Review*, 11(1), 183-196.
- Venkatesan, S., Candea, M., Jensen, C. B., Pedersen, M. A., Leach, J., & Evans, G. (2012). The task of anthropology is to invent relations: 2010 meeting of the Group for Debates in Anthropological Theory. *Critique of Anthropology*, 32(1), 43-47.
- Viveiros de Castro, E. (2004). Perspectival anthropology and the method of controlled equivocation. *Tipiti: Journal of the Society for the Anthropology of Lowland South America*, 2(1), 3-22.

Cómo citar: Montes-Cruz, J. J., Piracoca-Chaves, D., Pérez-Rodríguez, G. A. y Pardo-Gibson, J. (2023). Diseño de lo común: límites epistemológicos del codiseño entre diseñadores industriales y artesanos. *Revista KEPES*, 20(27), 231-259. <https://doi.org/10.17151/kepes.2023.20.27.9>