

De la asimetría al diálogo horizontal. El diseño participativo en la relación entre artesanos y diseñadores en México

Mercedes Martínez González
ENES Morelia, UNAM
Morelia, Michoacán, México
mmartinezg@enesmorelia.unam.mx

RESUMEN

En el presente trabajo se busca, a través de un estudio de caso, conocer los alcances del diseño participativo mediante *Design Anthropology* (DA) como base para la construcción de diálogos horizontales entre artesanos y diseñadores en México. En el proceso se describen brevemente los resultados obtenidos de siete proyectos realizados a lo largo de cuatro años de trabajo de campo en una comunidad purépecha. Se concluye que no solo puede concebirse el diseño participativo como parte medular de DA, sino a la inversa; cuando se trata de la construcción de diálogos entre diseñadores también es posible pensar en *Design Anthropology* para el empoderamiento de grupos vulnerables y la apropiación de objetos compartidos.

Palabras Clave

Design Anthropology; antropología del diseño; artesanos; diseñadores; diálogos; conocimiento; México.

INTRODUCCION

“El pasado miércoles un nuevo caso de plagio ocupó la atención nacional e internacional [...] Carolina Herrera “tomó” los textiles tradicionales de los pueblos originarios mexicanos y los *puso* en sus prendas. Lo que no hizo fue contactar, visitar, conocer, consultar a las comunidades que históricamente elaboran estos textiles los cuales, además de ser expresiones artísticas y culturales propias de los pueblos, son su medio de vida” [34]

Recientemente en México han aumentado el número de denuncias públicas en los medios de comunicación y en las redes sociales que describen relaciones asimétricas entre artesanos y diseñadores, de las cuales solo algunas se convierten en demandas legales. Esto ha sucedido principalmente en el campo de la moda y diversos actores han alzado la voz contra empresas nacionales e internacionales por el plagio descarado de iconografía tradicional .

Sin embargo, este tipo de relaciones no son recientes, no son exclusivas del diseño de modas y no se dan únicamente entre diseñadores internacionales y comunidades indígenas, pues parece ser que este patrón se ha reproducido en diversos campos, a distintas escalas y en diferentes contextos.

Novelo [32], refiriéndose a la artesanía urbana, habla de la existencia de “talleres artesanales modernos que producen objetos decorativos y mobiliario según los modelos (o prototipos) que hacen artistas y diseñadores formados académicamente en universidades...”. Algunas repercusiones de este modo de “hacer por encargo” son las transformaciones que se dan en la organización de los procesos artesanales, que se acercan más a la maquila. El Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías [7] por su parte, considera la existencia de “numerosos programas y acciones destinados a hacer modificaciones en el diseño de productos con el propósito de volverlos más atractivos para los consumidores”. Entre los efectos negativos de estos programas este organismo menciona “la pérdida de identidad de los objetos que se elaboran” y la decepción de los artesanos cuando no es posible encontrar mercado para estos nuevos objetos, ambos derivados de la falta de formación de los diseñadores para trabajar con artesanos.

Además, usualmente son los diseñadores quienes se acercan a los artesanos con la intención de crear objetos híbridos dirigidos a mercados urbanos, ya que lo *hecho a mano* suele otorgarle un valor agregado al producto, especialmente cuando se conjuntan “atributos de la élite cultural con otros de la cultura popular” [18].

El diseño llegó a México como profesión entre 1961 y 1971 [41, 46] y parece ser que desde sus inicios ha estado vinculado a la artesanía. Un caso que ejemplifica la temporalidad de esta relación y la pertinencia de pensar en la asimetría se deriva de un evento que es un referente de la historia del diseño mexicano, las Olimpiadas que se celebraron en 1968, en las que existió la necesidad de crear “un lenguaje gráfico de comunicación contemporáneo y de expresión cultural mexicana” [38]. El logotipo es bien conocido y se atribuye a Lance Wyman, Manuel Villazón y Eduar-



(CC BY-NC 4.0) PDC 2020, June 15 -19, 2020, Manizales, COL. Vol 3

[1]La ONG Impacto [34] ha documentado cuarenta y seis casos de apropiación cultural de textiles tradicionales del 2014 a la fecha, entre los que se encuentran marcas mexicanas, estadounidenses, francesas, italianas, argentinas, españolas, indonesas, británicas y australianas.

do Terrazas [46]; pero hace poco más de diez años se desató una polémica sobre su autoría en la que el propio Eduardo Terrazas, Carolina Rivas y Daoud Sarhandi [40] aseguraron que el estadounidense Lance Wyman se apropió del diseño. Pedro Ramírez Vázquez, quien fuera el arquitecto que estuvo a cargo de la coordinación de las Olimpiadas, adicionalmente mencionó la participación de artistas huicholes en la concepción del logotipo, entre otros, de Pedro de Haro [38].

Aunque probablemente fue un equipo el que trabajó en el diseño del logotipo, parece importante destacar de este caso dos factores: 1) el hecho de que en un evento determinante para la historia del diseño en México ya existan argumentos que describen la asimetría entre artistas huicholes y diseñadores mexicanos, pues el reconocimiento a la labor de los primeros en el diseño del logotipo fue prácticamente inexistente; 2) la poca influencia de los países que conservamos una lógica no occidental en el escenario del diseño mundial [45] ya que en su página web, a la fecha, Lance Wyman [21] no menciona la colaboración ni de otros diseñadores mexicanos ni de los artistas huicholes en el diseño del logotipo de las Olimpiadas en México.

Ante la reciente respuesta de la sociedad hacia el plagio [42], la explotación y la apropiación de iconografía tradicional indígena por parte de los diseñadores, es de llamar la atención que muchos de los despachos o asociaciones que se dedican al diseño de objetos híbridos mencionan en sus catálogos que la colaboración con los artesanos en el proceso se hace mediante el diseño participativo, y aunque la mayoría hace referencia a la comunidad con la que trabaja, muy pocos incluyen el nombre del artesano que participó en la creación de un determinado objeto. Esto no solamente implica un cuestionamiento hacia el pago que recibió el artesano por su trabajo —que podría parecer la pregunta más obvia—, sino acerca del derecho sobre el objeto y la autoría del mismo, puesto que la marca que los promueve suele ser la del diseñador. En numerosos casos las iniciativas de colaboración entre artesanos y diseñadores han sido promovidas por el Estado; otras tantas veces son empresas privadas que buscan entrar a mercados nacionales o internacionales, lo cual puede verse reflejado en el estilo de las páginas web y catálogos que regularmente están en inglés.

Sabemos que el diseño participativo surge en los países escandinavos con la intención de involucrar a los trabajadores en la toma de decisiones para hacer más eficiente su trabajo y por tanto, mejorar la productividad de la industria [36]; pero este contexto es muy diferente al latinoamericano —específicamente se hará referencia al mexicano— ya que al ser un país con una economía dependiente que ha pasado por procesos de colonización, el desarrollo de la industria ha sido formal y temporalmente muy distinta.

Desde una perspectiva política, el diseño participativo involucra a los usuarios con la intención de empoderarlos y hacer que se apropien de los objetos producidos [44] entonces, ¿cómo se puede hablar de empoderamiento y de diseño participativo cuando la creación de un objeto se sustenta en

la asimetría?, ¿hasta qué punto es válido hablar de diseño participativo solo porque en la creación de un objeto intervienen varias personas?, ¿cómo es posible generar diálogos más horizontales? [19] y ¿qué rol tiene *Design Anthropology* en el proceso?

Buscando otras maneras de hacer, de conocer y de relacionarnos

A partir de un estudio de caso, estas preguntas impulsan la búsqueda por construir otro tipo de relaciones a través del diseño participativo mediante *Design Anthropology*. Para tal efecto se explora el uso de metodologías híbridas en el conocimiento del contexto cultural del Otro, del artesano, y se coincide con Anastassakis y sus colaboradores [1] al ver la participación y colaboración como elementos centrales de *Design Anthropology*.

Dado que la discusión acerca de la traducción al español de *Design Anthropology* sigue abierta, se ha considerado utilizar el término en inglés o de acuerdo a sus siglas (DA) para hacer referencia a las contribuciones que cada una de estas dos áreas hace hacia la conformación de “un nuevo estilo de conocimiento, con métodos y prácticas propios” [36]; un campo académico emergente que ha crecido de manera acelerada [36] y que surgió de las reflexiones y colaboraciones que se llevaron a cabo a través de la Red de Investigación en *Design Anthropology* [39] en la que participan, entre otros investigadores, Ton Otto, Rachel Smith, George Marcus, Tim Ingold, Paul Rabinow, Wendy Gunn, Thomas Binder, Mette Kjaersgaard y Alison Clarke. Como resultado de estos encuentros se editaron dos libros colectivos que han tenido una fuerte influencia en distintos lugares del mundo [10, 43] y entre las preguntas que impulsan la reflexión sobre la interacción entre estos dos campos son, ¿qué contribuciones puede hacer el diseño hacia la configuración de una nueva antropología? [14,15,16,17] y ¿qué papel tiene la antropología en la construcción de un diseño más humano, sensible con el “contexto de relaciones sociales y materiales” [20]

En México, el primer investigador que habla de un “puente” entre la antropología y el diseño es Martín Juez [23], cuyos antecedentes directos son aquellos estudios antropológicos que a partir de la segunda mitad del siglo XX se cuestionan acerca de las funciones sociales de los objetos [2, 4, 8, 30].

Es necesario señalar que los proyectos que aquí se presentan se han inspirado tanto en la antropología del diseño de Martín Juez [23], como en la *Design Anthropology* descrita por los investigadores escandinavos en colaboración con autores estadounidenses y británicos.

De Martín Juez [23] se tomaron algunas de las técnicas que él propone, como la historia de vida del objeto, a través

El diseño participativo en México ha estado más cercano al campo de la arquitectura y del urbanismo. Algunos ejemplos interesantes son los trabajos de Óscar Hagermann [11] y Gustavo López Padilla.

de la cual se han rastreado distintos niveles de relación entre las personas y las cosas. Se coincide además con este autor [24] cuando describe a la artesanía y al diseño como dos modos de hacer que cada vez se acercan más, especialmente tratándose de México y Latinoamérica.

Design Anthropology nos llevó a entender al diseño participativo como eje medular de este nuevo estilo de conocimiento y a experimentar sus posibles aplicaciones al contexto de esta investigación. Se coincide plenamente con Tunstall [45] al ver en DA una metodología descolonizadora tanto para la antropología como para el diseño, así como al considerar la necesidad de establecer parámetros conceptuales, estéticos y creativos propios de los países de *Tercer Mundo*.

Así que, siguiendo la tradición antropológica que establece largos periodos de trabajo de campo, durante cuatro años se han buscado colaboraciones con una comunidad purépecha de alrededor de 5000 habitantes, seleccionada por su especialización en la elaboración de muebles de madera y textiles de telar de cintura.

Uno de los objetivos ha sido visibilizar, mediante la expresión de viva voz de los artesanos, modos de ser y de hacer de los objetos locales y sus productores. A la vez que se busca, a través DA y la antropología del diseño, conocer otras maneras de dialogar.

Una preocupación frecuente de los pobladores es la pérdida de sus tradiciones y el poco interés de las nuevas generaciones por conservarlas. Así que, a diferencia de las colaboraciones usuales entre diseñadores y artesanos que se centran en la elaboración conjunta de un objeto, los casos que aquí se presentan se han construido a partir de un proceso abierto que se centra en escuchar.

Hasta el momento se han desarrollado siete proyectos con la misma comunidad en los cuales se ha trabajado con distintos sectores de la población: niños, jóvenes, adultos y ancianos; varones y mujeres; artesanos y no artesanos. Además, siguiendo la historia de vida de los objetos desde que nacen hasta que mueren [23] y las relaciones que se crean entre las personas a partir de las cosas, a través de esta comunidad se realizó trabajo de campo en otros dos lugares, una población que se describe a sí misma como mestiza y a la ciudad más cercana.

La colección de datos se llevó a cabo a través de entrevistas abiertas y semi-estructuradas a distintos sectores de la población (niños, jóvenes, adultos y ancianos), conjugada con la co-creación de distintos productos de diseño: imágenes realizadas con distintas técnicas, como fotografía y dibujo; animaciones elaboradas por niños y jóvenes; así como prototipos funcionales. En el proceso hemos utilizado además distintos soportes: papel, libros y cuadernillos;

que hemos conjugado con diversas tecnologías, como el *video-mapping* arquitectónico y la realidad aumentada.

El corte de la investigación es cualitativo. Para el análisis de la información se han utilizado distintos métodos, variables de acuerdo al proyecto y a lo que se busca hacer y conocer. Cabe destacar que en todos los casos se han implementado técnicas híbridas que conjuntan la antropología y el diseño, tanto para la obtención de la información como para el análisis de datos. Por ejemplo, en el caso de las fotografías construidas y de los cuentos animados por infantes se utilizó la oralidad para obtener conocimiento antropológico y se complementó con el análisis de las imágenes que produjeron los participantes.

La evaluación del *video-mapping* y del libro “El cuento detrás del cuento”, que utiliza realidad aumentada para describir la historia de vida del objeto de madera en relación al contexto en que se elabora, se llevó a cabo mediante entrevistas semi-estructuradas a distintos actores. El nivel de participación en los proyectos se estableció en relación al número de colaboradores y a su diversidad. Por ejemplo, en “El cuento detrás del cuento” la creación del producto implicó la participación de adultos, jóvenes, ancianos y niños de tres comunidades distintas, además de los estudiantes y académicos de distintas áreas de la universidad.

Pero un común denominador de todos los proyectos es que la colección de datos, las evaluaciones y la retroalimentación se han llevado a cabo durante el proceso de diseño y a través de los productos realizados.

Otto y Smith [36] consideran que “los productos primarios de las intervenciones de DA no son necesariamente artículos o monografías etnográficas, aunque éstos sean bienvenidos, porque las propuestas de diseño suelen convertirse en realidades materiales”. Así que en la figura 1 se describe el tipo de productos obtenidos y la manera en que algunas de las intervenciones se transformaron en prototipos y en otros productos de diseño; muestra además los proyectos y el nivel de participación de los usuarios en el proceso.

Como se puede ver en este esquema, a diferencia de las técnicas que suele utilizar la antropología para el trabajo de campo etnográfico, el primer acercamiento a la comunidad fue a través del diseño, aunque en un principio los objetivos de la investigación tenían un carácter más antropológico puesto que se centraban en conocer la comunidad y en entender el contexto en el que se elaboran los objetos locales.

El primer proyecto consistió en un taller de fotografía en el cual la tallerista mostraba el uso de la cámara y dejaba completamente abierta las posibilidades expresivas. La intención era realizar una fotografía construida en la que los participantes tuvieran la posibilidad de editar las imágenes digitalmente. Esto les permitiría incluir en la composición visual elementos del imaginario local, al mismo tiempo se les proporcionaban herramientas técnicas a los interesados en el taller. El producto principal fue una exposición en el centro del pueblo mediante la cual se generó una discusión colectiva, además de un artículo de investigación [25].

Se utiliza el término Tercer Mundo en concordancia con el texto de la autora [45]

De acuerdo a Martín Juez [23] los objetos se describen en relación a su interacción con lo humano, y en este sentido es posible llamar “objeto” a un cepillo de dientes, a un cartel o a una ciudad.

Como puede observarse en el diagrama, solamente hubo cinco participantes, mientras que la planeación y ejecución del taller estuvo a cargo de la autora de este texto.

Winschiers-Theophilus, Bidwell y Blake [48], utilizan el término “diseñador externo” (designer from the outside), para hablar de los diseñadores que no pertenecen a la comunidad y el de “diseñador interno” (designer from the inside) para nombrar a los diseñadores de la comunidad. Se coincide además con Otto y a Smith [36], al considerar el diseño como una capacidad humana universal, aunque la manera en que se lleva a cabo varía en diferentes sociedades y culturas. Así que en concordancia con estos argumentos se utilizará en este texto diseñador interno para hacer referencia a las contribuciones del Otro (el artesano y/o habitante de la comunidad) en el proceso de diseño participativo que se ha llevado a cabo.

Winschiers-Theophilus, Bidwell y Blake [48] describen además la necesidad de que los diseñadores externos conozcan las reglas de la comunidad, que escuchen, y afirman que

la participación local debe responder a la interpretación local [12]; y en este sentido, DA es la metodología adecuada para este estudio de caso.

Así que, a diferencia del trabajo de campo etnográfico tradicional que suele centrarse más en la oralidad, en este primer proyecto la comunicación entre la diseñadora externa y los diseñadores internos se estableció, en todo momento, con la imagen fotográfica de por medio. Esto le permitió a la investigadora conocer a grandes rasgos las reglas de la comunidad y algunos de los elementos importantes en la construcción de la identidad colectiva.

El segundo proyecto consistió en la realización de un taller de cuento animado con niños de la comunidad en el cual participaron veintidós personas (diecisiete niños, un estudiante universitario y la autora de este texto). En este caso los infantes narraron libremente historias sobre cuatro temas previamente seleccionados por la investigadora y luego hicieron una representación visual de los escenarios y de los personajes. A través de este ejercicio los diseñadores

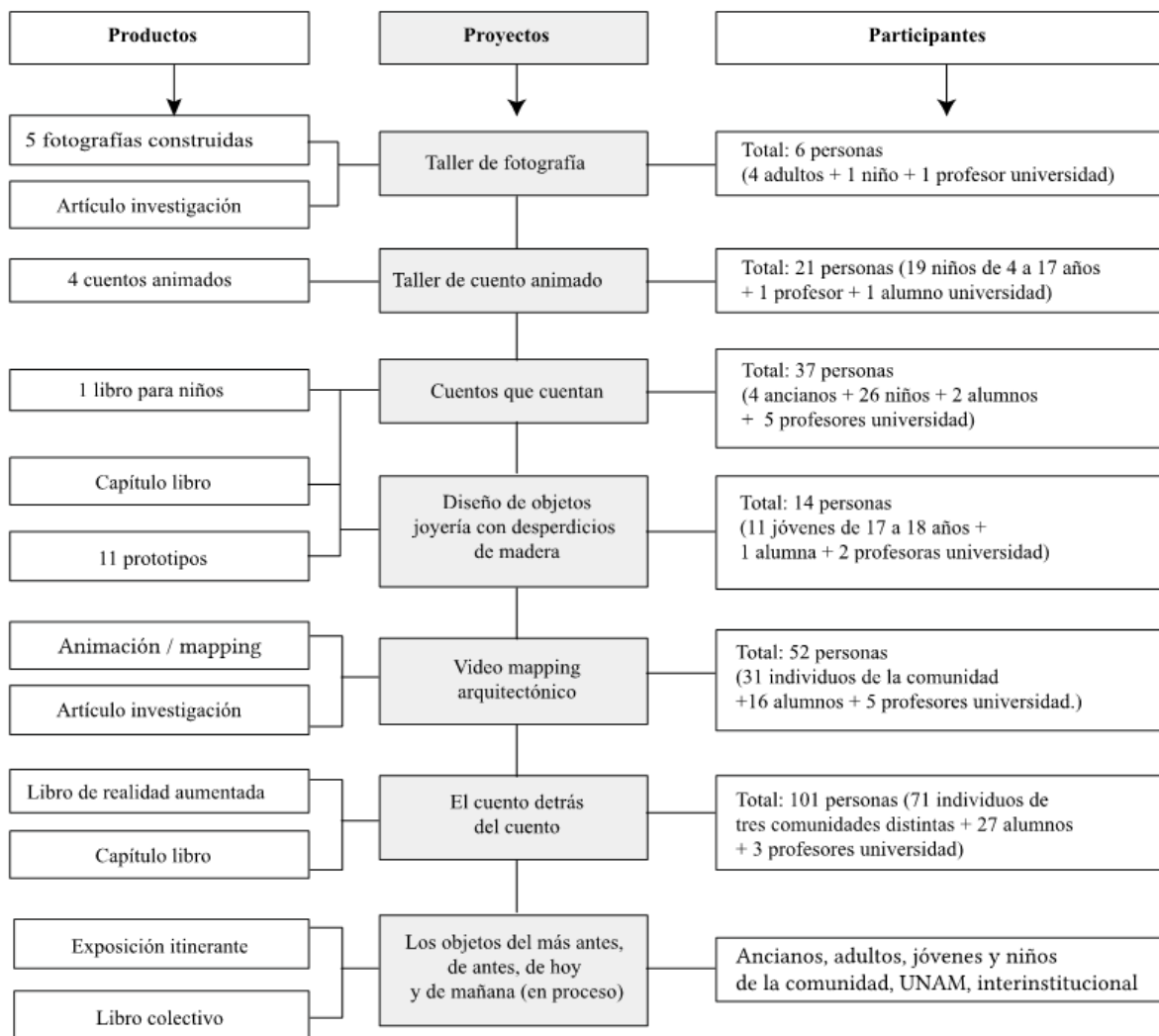


Figura 1: Esquema de proyectos participantes y productos obtenidos

externos conocieron la visión de los infantes sobre su comunidad y acerca de las tradiciones locales. El resultado obtenido fueron cuatro cuentos narrados e ilustrados por los infantes a través de los cuales se estableció un diálogo con los niños, a la vez que se tuvo acceso a algunas historias sobre el pueblo y se logró determinar el grado de conocimiento que este sector tiene sobre el saber-hacer local.

A través del tercer proyecto se logró entablar un diálogo entre dos generaciones, los ancianos y los niños. A través de entrevistas realizadas a los adultos, se recopilaron una serie de narraciones acerca de los objetos, aunque las historias versadas hablan también de la fundación del pueblo y hacen referencia a mitos locales. Luego se llevaron estas entrevistas a los niños de primer grado de secundaria, que entonces tenían entre doce y trece años de edad. Ellos ilustraron las historias de sus abuelos (véase figura 2) y, para sorpresa de la investigadora, esto visibilizó el poco conocimiento de algunos infantes sobre las narraciones de sus abuelos, preocupación constante en los argumentos de los adultos y ancianos de la comunidad. De este proyecto se desprendió un libro para niños bilingüe (purépecha – español) en el cual participaron lingüistas que cuidaron que la variante del idioma fuera la de la comunidad, lo cual hizo que se integrara al proyecto una lingüista de la población [27].



Figura 2: “Cerro viejo”, es el lugar que la comunidad identifica como el lugar donde vivían sus antepasados en el más antes. Ilustración realizada por niños para el libro “Cuentos que cuentan”

A lo largo de su historia, diversas instituciones gubernamentales, artistas visuales y diseñadores han intervenido en esta comunidad en distintas ocasiones, lo cual ha transformado el saber-hacer local en más de una ocasión. Con lo

cual, durante estos cuatro años se ha podido apreciar a través de las entrevistas (abiertas y semi-estructuradas) realizadas durante el trabajo de campo que, a diferencia de lo que se hubiera pensado en un principio, ninguno de los artesanos busca la intervención de diseñadores en la concepción de los objetos que producen, pues son especialistas en las técnicas y forman parte de la identidad local. Sin embargo, un argumento frecuente de los artesanos es el deseo de que los objetos que producen sean más valorados tanto al interior como al exterior.

El cuarto proyecto comenzó con la reconstrucción de la historia de vida del mueble de madera, desde que nace, hasta que muere. Esta técnica fue creada por Martín Juez [23] y se centra en pensar un objeto desde su concepción en la mente del diseñador, hasta su muerte o desecho. La historia de vida del mueble de madera determinó —mediante discusiones con los pobladores— el momento en el cual sería pertinente la intervención del diseñador externo y los actores que podrían llevarla a cabo.

Durante el trabajo de campo previo a este proyecto se encontró que los artesanos no buscan modificar los objetos que elaboran debido a que: a) forman parte de su identidad; b) son especialistas en las técnicas que ejecutan; c) han pasado por diversas intervenciones externas a lo largo de su historia, y no todas las experiencias han sido positivas. Es por esto que se consideraron alternativas para crear nuevos productos que no repercutieran en los objetos tradicionales y a su vez, que pudieran generar un ingreso económico adicional.

Así, se decidió crear joyería con desperdicios de madera, ya que usualmente se queman. Los jóvenes de entre 17 y 18 años, quienes suelen trabajar en el taller de sus padres por las tardes y que están próximos a terminar sus estudios, fueron señalados por la comunidad como posibles agentes de cambio y productores de nuevos objetos. A través de un taller de joyería en el Colegio de Bachilleres se elaboraron propuestas de diseño en las que los diseñadores externos contribuyeron con técnica y se dejaron abiertas las posibilidades creativas y expresivas a los diseñadores internos.

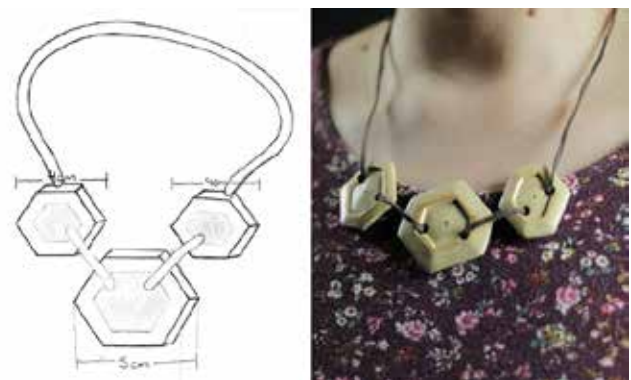


Figura 3: Gargantilla elaborada con desperdicios de madera. Diseño de José Daniel Hernández. Colegio de Bachilleres de Cuanajo, Michoacán, 2017.

[5]Por saber-hacer técnico se hace referencia a un conjunto de conocimientos y saberes humanos. “En los saber-hacer incorporados puede existir una competencia sin actuación, quiere decir que se sabe hacer pero no se hace; y una competencia con actuación, que es cuando se sabe hacer y se hace” [6]

El quinto proyecto definitivamente marcó un referente en la relación de los diseñadores externos con la comunidad y consistió en la creación, y posterior proyección, de un video *mapping* arquitectónico (véase figura 5). Se comenzó con un taller cuyas dinámicas estaban enfocadas en la reflexión colectiva acerca de los elementos de identidad local, para luego hacer una representación audiovisual en la cual participaron niños, jóvenes, adultos y ancianos [26]. La fecha de proyección (2 de noviembre del 2018), el guión audiovisual y las características del *mapping* fueron decididas en conjunto. La duración de este proyecto fue de seis meses, con sesiones de cinco horas a la semana en la comunidad, y tres horas semanales adicionales con alumnos universitarios.

El sexto, y último proyecto terminado se denominó “El cuento detrás del cuento”. Tuvo una participación total de ciento un personas (setenta y un individuos de tres comunidades diferentes, veintiséis alumnos universitarios y cuatro académicos) y la duración fue de un año. Este dato muestra un creciente interés por esta investigación a lo largo del trabajo de campo y refleja un aumento considerable en el nivel de participación de los usuarios. El producto principal de “El cuento detrás del cuento” es un libro que busca crear un diálogo directo entre los lectores y los narradores, que son personas de dos comunidades distintas. Se comenzó con el registro de una serie de entrevistas a distintos narradores, adultos y ancianos; luego se editaron mínimamente para que sirvieran como guión de animación durante un taller que se realizó con jóvenes y niños de estas dos comunidades. Finalmente se utilizó realidad aumentada para que el usuario pudiera tener una doble lectura, la de los adultos y la reinterpretación visual que hicieron los jóvenes. La intención de

este producto es mostrarle al lector - usuario el contexto en el cual se desarrolla una historia, que escuchen de viva voz lo que significan los objetos para las poblaciones productoras, además de establecer un diálogo mediante el diseño participativo entre dos generaciones provenientes de dos comunidades rurales distantes cuya relación se establece a través de la historia de vida del mueble contemporáneo.

A lo largo de este periodo se ha seguido una misma línea de trabajo en la cual dentro del proceso de creación la función de los diseñadores externos está más encaminada a la resolución de problemas técnicos y se han dejado abiertas todas las posibilidades estéticas, creativas y expresivas a los diseñadores internos participantes

Quando nos conocimos mejor y nos hicimos amigos

El esquema de Arnstein [3] consiste en ocho escalones agrupados en tres niveles que define como: “no participación”, “tokenismo” y “grados de poder ciudadano” mediante los cuales describe la participación en relación a la iniciación. Otros investigadores hacen referencia a dicho esquema, especialmente cuando se tratan temas de relaciones de poder [5, 13, 14, 29, 35]. En esta investigación se puede ver claramente que el nivel de participación se ha desplazado conforme ha transcurrido el trabajo de campo y se reconocen tres momentos que han sido determinantes en las relaciones que se construyeron entre los diseñadores externos e internos (o artesanos).

1) El primero, en el contexto del trabajo de campo etnográfico se denomina *rapport* que sucedió cuando se realizó el taller de fotografía construida a través del cual la diseñadora externa conoció a grandes rasgos a la comunidad y los participantes vieron algunas de las posibles salidas de la investigación.

2) El segundo momento ocurrió con el quinto proyecto, cuando la investigación se colocó en lo que en el esquema de Arnstein [3] define como “sociedad”, que es cuando los participantes “acuerdan compartir la planeación y las responsabilidades de la toma de decisiones.” Esto sucedió en el desarrollo del audiovisual que se proyectaría como video-mapping arquitectónico. Los diseñadores internos describen esta etapa como “cuando nos conocimos mejor y nos hicimos amigos”; para los diseñadores externos también fue un momento determinante por varias razones: 1) la duración fue mucho mayor que la de los proyectos anteriores. Las animaciones se realizaron en sesiones de cinco horas, una vez por semana, durante un periodo de seis meses. Este factor repercutió en el acercamiento y conocimiento del Otro; 2) la elección, y posterior representación visual de los elementos que conforman la identidad local le dio a los diseñadores externos la posibilidad de obtener un conocimiento más profundo sobre la comunidad; 3) el soporte de gran tamaño

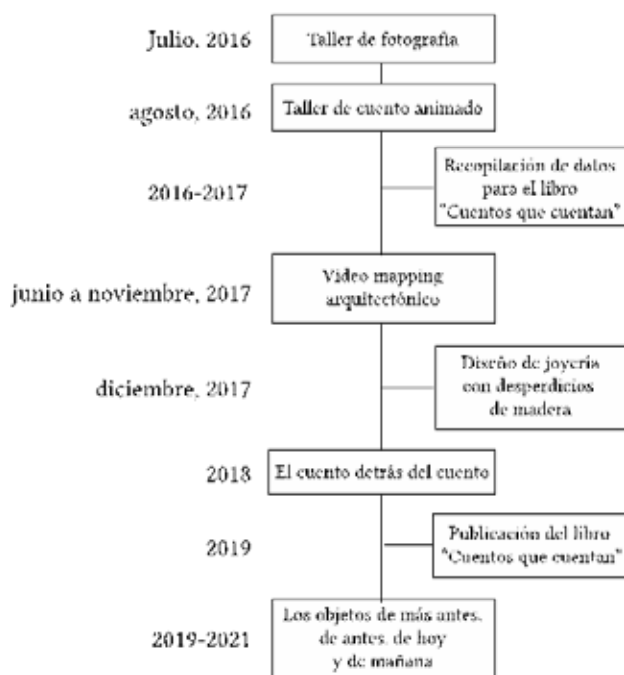


Figura 4: Línea del tiempo de proyectos

[6]Guber [9] describe brevemente el *rapport* como “una relación armónica, cordial y empática”

del video-mapping arquitectónico generó una retroalimentación directa de los resultados obtenidos en el proyecto y permitió que los espectadores se apropiaran del producto; 4) el proceso de diseño implicó la participación de diversos sectores de la población (niños, jóvenes, adultos y ancianos) a través de la cual fue posible conocer las tradiciones locales vistas a través de distintas generaciones; 5) la producción de una serie de imágenes en movimiento no solo generó información antropológica a detalle, sino que mostró, además, la secuencia temporal de los eventos representados.

En los primeros proyectos la evaluación de los resultados la llevaban a cabo los diseñadores externos; a partir del



Figura 5: Video-mapping arquitectónico en Cuanajo, Michoacán, México. 2 de noviembre del 2018

video-mapping arquitectónico los participantes realizaron animaciones, fotografías y evaluaciones de manera independiente, incluso sin la presencia e intervención de los diseñadores externos.

Es importante destacar que todos los proyectos se han coleccionado en una plataforma trilingüe (español, purépecha e inglés) en línea [28] y de libre acceso, en la que se explica con mayor detalle cada etapa. La intención de incluir la información en purépecha es que las experiencias se compartan de viva voz con otras comunidades, no solamente entre alumnos y académicos interesados en el tema. El proceso de traducción también ha tenido distintas etapas, al principio los textos originales eran de los diseñadores externos y un hablante hacía la traducción escrita, sin embargo, durante el trabajo de campo se ha podido constatar que la principal vía de transmisión del purépecha es la oralidad, por lo que en los últimos proyectos se ha integrado un archivo de audio grabado por los pobladores, lo que ha dado mayor libertad a los participantes de hablar en los términos que prefieran.

3) El último momento sucedió en un proyecto que actualmente está en curso: una exposición interactiva itinerante sobre los objetos que se elaboran en la comunidad. A diferencia de los demás, la idea inicial surgió de la comunidad; los núcleos temáticos de la exhibición fueron determinados

por los propios pobladores en relación a las concepciones del tiempo purépecha; y absolutamente todas las decisiones sobre los objetos que se van a mostrar, acerca de la manera en que se presentarán y la estética de la muestra vienen de los artesanos. Por esto consideramos que el proyecto se coloca en el nivel de participación que Arnstein [3] define “delegar el poder”, cuando el rol dominante de toma de decisiones lo adquiere el ciudadano, o en este caso, el diseñador interno.

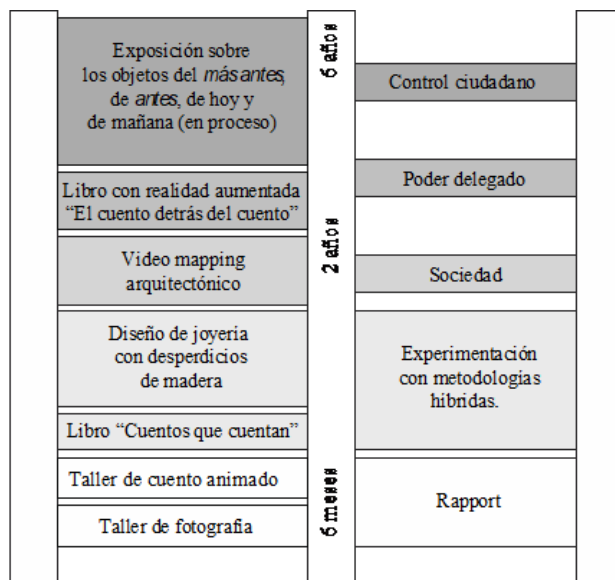


Figura 6: Fases de participación del diseñador interno en el proceso. Adaptación del esquema de Arnstein [3].

Cabe señalar que, como se describe en la figura 6, no todas las etapas del esquema de Arnstein [3] corresponden con las experiencias que aquí se presentan. Se podría decir que las primeras fases han sido sustituidas por lo que en el trabajo de campo etnográfico se conoce como *rapport*, lo cual sucedió al inicio, durante los primeros seis meses de trabajo de campo; luego hubo una etapa de experimentación con metodologías híbridas en la cual se trabajó con distintos sectores de la comunidad (niños, jóvenes y adultos) y esto dio pie a un mayor conocimiento del contexto, a la vez que se consideraron posibles caminos para la elaboración de productos en conjunto. Los momentos que mejor describen las etapas de Arnstein es la de “sociedad”, el “poder delegado” y el “control ciudadano”, al que se aspira llegar al concluir el proyecto que actualmente está en curso.

El objeto de madera del más antes, de antes, del presente y del futuro.

Por ser el más representativo, y con la intención de mostrar con mayor detalle los procesos que se llevan a cabo, se seleccionó el proyecto que se está realizando actualmente.

La idea de diseñar, planear y elaborar una exposición sobre los objetos locales surgió de los artesanos y entre los objetivos que se persiguen está fomentar su valoración al

exterior —con posibles futuros compradores— y al interior —especialmente entre los niños y jóvenes—.

La duración de este proyecto será de tres años (mucho más largo que los anteriores) y actualmente está concluyendo el primer año de trabajo que coincide con la primera etapa. A pesar de que por estos motivos es difícil medir el grado de participación y las repercusiones de su ejecución dentro y fuera de la comunidad, se ha elegido porque muestra, desde sus inicios, un cambio determinante en la relación entre artesanos y diseñadores.

Este proyecto no podría haberse dado sin el trabajo de campo que lo precede, así que aquí se resumirá la visión que distintos sectores de la población tienen sobre las artesanías locales:

Los ancianos suelen hacer referencia a los objetos del pasado y vinculan el saber-hacer con el medio ambiente, especialmente son importantes los cerros que rodean al pueblo, los mitos de fundación y describen distintos momentos históricos a través de la elaboración y uso de los objetos tradicionales (como es la Revolución Mexicana vista a través de los ojos de sus padres y abuelos).

Los adultos en cambio, describen con precisión el saber-hacer de “antes” en relación al contemporáneo. El evento que marca la transición entre el presente y el pasado es la llegada de la electricidad al pueblo en 1963 [33], momento en que las herramientas manuales para trabajar la madera se transformaron en talleres mecanizados y se comenzaron a sobre explotar los recursos naturales.

Los jóvenes son el sector más abierto al cambio, algunos reciben educación escolarizada por las mañanas y en las tardes trabajan en los talleres familiares; otros, mediante un programa gubernamental, recientemente han comenzado a aprender las técnicas artesanales de la comunidad.

Hasta cierto punto, los niños desconocen las particularidades de la labor artesanal (la describen como el trabajo de los adultos). Chamoux [6] describe este tipo de conocimiento como “saber-hacer incorporado”, que define como “una competencia sin actuación: se sabe hacer, pero no se hace”. Los infantes conocen los procesos, materiales y herramientas utilizadas en la elaboración de un objeto, pero generalmente no lo hacen. Se puede decir además que los niños tienen distinto nivel de conocimiento en relación a su pertenencia, o no, a una familia de artesanos.

La exposición estará conformada por cuatro núcleos museográficos que han sido elegidos por los pobladores en base a una concepción temporal purépecha.

1. *El más antes:*

Según Muñoz Morán [31] “...el *más antes* es un tiempo de fundaciones, de asentamientos en el cerro, de frailes e incluso, de historias, cuentos y leyendas sobre sucesos fuera de lo normal”.

Los creadores de este núcleo serán los ancianos de la comunidad, que son quienes conocen y cuentan historias relacionadas con su origen.

La oralidad —mediante la entrevista abierta y semi-estructurada— será la principal técnica de recolección de información, que luego será reinterpretada visualmente a través de dibujos e ilustraciones elaborados por otros sectores, como son niños y jóvenes, con asesoría de los ancianos.

2. Antes:

Antes es el periodo comprendido entre el nacimiento de los ancianos, el tiempo revolucionario y los años sesenta del siglo XX. En esta población este periodo está marcado por la llegada de la electricidad al pueblo, en 1963.

A través de un colectivo de artesanos y de distintos sectores de la comunidad se han localizado una serie de objetos y herramientas del pasado que la propia población ha resguardado. Estos serán exhibidos físicamente y con apoyo de productos audiovisuales que mostrarán los modos de hacer de *antes*, los movimientos corporales que se ejecutaban con las herramientas manuales y su conexión con los objetos que se producían con la tecnología de entonces.

El objetivo de este núcleo es reconstruir la memoria colectiva, además de compartir con los niños y jóvenes la importancia de estos objetos en la historia de la comunidad.

3. El presente:

Los principales actores de este núcleo son los artesanos contemporáneos, tanto las mujeres que elaboran textiles como los varones que trabajan la madera. Nos hemos reunido en varias ocasiones con este grupo y, dado que ellos están conformados como colectivo, en muchas ocasiones se organizan de manera independiente —sin la presencia de los diseñadores externos— y con esto, toman decisiones por su cuenta. Los artesanos han decidido que en este núcleo deberán estar representadas todas las técnicas contemporáneas, tanto de los textiles, como del trabajo en madera.

La intención de los objetos del presente es promover el comercio justo mediante la demostración de las técnicas artesanales y mostrar el modo en que estos objetos se insertan en el contexto de la cultura purépecha.

4. El futuro:

Siguiendo a Otto y Smith [36], quienes se preguntan la manera de crear intervenciones desde *Design Anthropology* que puedan abrir perspectivas hacia un futuro emergente, así como respecto al conocimiento que surge de la DA a través de “una acción e intervención etnográficamente significativa, válida e efectiva”, se ha decidido terminar la exposición con el objeto del futuro. Este núcleo será el último que se trabaje pues se busca que en el proceso se logre dar mayor independencia a los artesanos sobre las decisiones que se tomen en relación a sus deseos y aspiraciones, y que los objetos sean el reflejo del modo de vida que la propia comunidad elija.

[7] Sobre la deforestación en comunidades purépecha, véase Works and Hadley [47]; Marr and Sutton [22].

[8] Hasta donde sabemos, la concepción temporal purépecha del presente y el futuro coinciden la occidental.

Con el diseño de los objetos del futuro se espera que el control ciudadano —en este caso, de los diseñadores internos— quede en manos de la comunidad.

En síntesis,

Lo que hemos podido corroborar durante las distintas fases de esta investigación y los proyectos que la conforman es que:

1. El trabajo de campo prolongado ha aumentado el nivel de participación de los diseñadores internos en el proceso creativo. Esto se refleja sobre todo en las últimas etapas del esquema de Arnstein [3], mientras que los primeros dos años de trabajo se describen a través de la experimentación que se llevó a cabo con metodologías híbridas, con las que se buscaba comprender el tipo de información a la que se tendría acceso y la variedad de productos por generar.
2. El trabajo de campo prolongado se refleja también en la cantidad de tiempo que los diseñadores externos pasan en la comunidad; su incremento ha sido proporcional al nivel de participación de los diseñadores internos.
3. La profundidad de la relación entre diseñadores externos e internos que se deriva del trabajo de campo prolongado es lo que abre la posibilidad a la creación de proyectos conjuntos que cada vez implican mayor cercanía y duración. El taller de fotografía fue de diez horas distribuidas en una semana, el video-*mapping* arquitectónico se elaboró durante un periodo de seis meses, el cuento con realidad aumentada implicó un año de trabajo y la exposición se realizará en un periodo de tres años.
4. Estos dos factores han repercutido en la toma de decisiones a lo largo del proceso, en las que los diseñadores internos involucrados participan desde la concepción de la idea, hasta la evaluación de los resultados.
5. Estos proyectos influyen directamente en la enseñanza del diseño e impulsan el aprendizaje situado, motivan a los estudiantes universitarios a conocer otros contextos y fomentan relaciones horizontales.
6. La intervención multidisciplinaria ha sido indispensable para el buen resultado de los productos. Hasta ahora han colaborado: diseñadores, antropólogos, lingüistas, literatos, historiadores del arte, curadores de museo y programadores.
7. Esta investigación no solamente ha impulsado la apropiación de los objetos producidos en conjunto por parte de los usuarios, sino que ha generado un interés de la comunidad por reflexionar sobre los objetos locales, su cultura y sus tradiciones.
8. El carácter de los productos ha transitado de la individualidad a la colectividad.
9. Sería importante definir a futuro si la metodología utilizada en estos proyectos funciona en otros espacios y contextos, por ejemplo, en la creación conjunta de una pieza artesanal.

10. Dado que el diseño y desarrollo de la exposición es un proyecto en curso, será necesario verificar a futuro si efectivamente, el control ciudadano queda en manos de los diseñadores internos.

CONSIDERACIONES FINALES

Dado que el objetivo principal ha sido visibilizar los objetos locales al interior y exterior mediante un proceso abierto, las propias discusiones y colaboraciones entre artesanos y diseñadores derivadas de la metodología utilizada han determinado las colaboraciones conjuntas. Esto en ocasiones ha implicado un alejamiento de la concepción colectiva del objeto como producto de diseño para entenderlo como un elemento importante de identidad, que forma parte de la cultura de quien lo produce. En otros casos el objeto se ha transformado en historias compartidas materializadas en audiovisuales, interactivos o libros.

A lo largo del proceso no solo se ha obtenido aprendizaje mutuo [48], sino que se ha aprendido a pensar haciendo juntos, y a hacer pensando, lo que ha implicado la construcción de relaciones profundas y de largo plazo que difícilmente serían posibles si se utilizaran metodologías distintas a *Design Anthropology*.

Se reconoce la importancia de medir el éxito de un proyecto en términos de empoderamiento mediante el nivel de participación del Otro en el proceso y el momento de iniciación. Pero cuando se trata de diseño participativo mediante *Design Anthropology* se hace evidente la necesidad de incorporar parámetros que describan el tipo de relaciones que se establecen, y dado que es un campo en proceso de conformación, es fundamental entender el modo en que se obtiene conocimiento mediante el hacer compartido, y viceversa.

Se quiere pensar que el proceso transcurrido durante estos cuatro años comenzó siendo lineal: la etnografía proveía conocimiento antropológico que antecedía al diseño, y luego se utilizaba como método para evaluar los resultados obtenidos. Los procesos seguían líneas rectas en las que la antropología y el diseño llevaban caminos paralelos, y aunque a veces se juntaban, la mayor parte del tiempo permanecían separados, uno después del otro.

Las relaciones que se establecieron entre artesanos y diseñadores en este momento respondían al modo de hacer lineal, las contribuciones de los diseñadores internos y externos se llevaban a cabo de manera paralela, y aunque a veces se tocaban, solían permanecer separados la mayor parte del tiempo, uno hacía después del otro.

El cambio surgió cuando nos volvimos “socios”, entonces el hacer y el conocer se integraron, como sucedió con las relaciones entre diseñadores internos y externos, se hicieron más cercanas y con esto se comenzó a hacer y a pensar juntos. Pero en las últimas etapas de esta investigación estas líneas relacionales, de construcción, participación y conocimiento, se transformaron. El diseño participativo mediante *Design Anthropology* es capaz de generar proce-

sos circulares en los cuales la antropología y el diseño se integran de tal modo que se vuelven inseparables. El diseño genera conocimiento antropológico de manera constante, no hay un antes y un después, está en continuo movimiento; simultáneamente la antropología está generando conocimiento que permite que los diseñadores internos y externos se encuentren, se entiendan. En síntesis, mediante DA se piensa haciendo y se hace pensando en un ciclo sin principio ni fin, en líneas circulares, y en base a esta experiencia esto solo se puede lograr a través del tiempo que se invierte en consolidar relaciones y modos de hacer, derivadas de un trabajo de campo prolongado.

AGRADECIMIENTOS

Muchas gracias a la comunidad de Cuanajo, Michoacán, México, por todas las experiencias que hemos compartido en la realización de estos proyectos, especialmente a Rodrigo Aparicio, Ayde Aparicio, Guadalupe Íñiguez, Pedro Prudencio, Charbel Morales, Héctor Morales y Guadalupe Nolasco, por su amistad. Agradezco también a los académicos y alumnos de la ENES Morelia, UNAM, que han participado en las distintas etapas que lo conforman. Esta investigación se realiza gracias al financiamiento económico de UNAM-DGAPA-PAPIIT IN406219.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- [1] Anastassakis Zoy, Barbara Szaniecki, María Cristina Ibarra, Cassia Mota, Imaíra Medeiros, Moema Oliveira, Marina Siritto y Marina Costard. 2016. Design and Its Movements in Times of a Widespread Participation. PDC 16 (Agosto, 2016), 84-85. DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2948124>
- [2] Appadurai Arjun. 1986. The social life of things. Cambridge University Press, Cambridge.
- [3] Arnstein Sherry. 1969. A Ladder of Citizen Participation. Journal of the American Planning Association 35 (4): 216-224.
- [4] Baudrillard Jean. 1995. El sistema de los objetos. Siglo XXI Editores, Madrid.
- [5] Brendehaug Elvin. 2013. How Local Participation in National Planning Creates New Development Opportunities. Springer, Nueva York.
- [6] Chamoux Marie Nöelle. 1992. Trabajo, técnicas y aprendizaje en el México indígena. Centro de Estudios Superiores de Antropología Social, México.
- [7] FONART. 2018. Manual de diseño artesanal. Fondo Nacional para el Fomento de las artesanías, Ciudad de México. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en http://artesianiatextil.com/wp-content/uploads/2018/04/manual_diseno_artesanales.pdf
- [8] Gell Alfred. 1998. Art and Agency: An Anthropological Theory. Clarendon Press, Oxford.
- [9] Guber Rosana. 2004 [1991]. El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo. Paidós, Buenos Aires.
- [10] Gunn Wendy, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds. 2013. Design and Anthropology: Theory and Practice, Londres y Nueva York.
- [11] Hagerman Óscar. 2014. Oscar Hagerman. Arquitectura y diseño. CONCACULTA, Ciudad de México.
- [12] Hakken David y Paula Maté. 2014. The Culture Question in Participatory Design. PDC 14 (Octubre, 2014), 87-89. DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=2662197>
- [13] Harder Marie, Gemma Burford y Elona Hoover. 2013. What Is Participation? Design Leads the Way to a Cross-Disciplinary Framework. Design Issues, 29(4): 41-57.
- [14] Hegel Christine, Luke Cantarella y George Marcus. 2019. Etnography by Design. Scenographic Experiments in Fieldwork. Bloomsbury, Londres.
- [15] Ingold Tim. 2010. Drawing together. Materials, Gestures, Lines. En Ton Otto y Nils Bubandt, eds. Experiments in Holism. Theory and Practice in Contemporary Anthropology: Miley Blackwell, Malasia, 299-313.
- [16] Ingold Tim. 2014. That's about Etnography!, Hau. Journal of Etnographic Theory (4): 383-395.
- [17] Ingold Tim. 2015. Líneas. Una breve historia. Gedisa, Barcelona.
- [18] Julier Guy. 2015. La cultura del diseño. Gustavo Gili, Barcelona.
- [19] Kam Matthew, Divya Ramachandran, Anand Raghavan, Jane Chiu, Urvashi Sahni y John Canny. 2006. Practical Considerations for Participatory Design with Rural School Children in Underdeveloped Regions: Early Reflections from the Field. ACM IDC 06, 25-32 DOI:<https://dl.acm.org/citation.cfm?id=1139085>
- [20] Kjæsgaard Mette y Ton Otto. 2012. Anthropological Fieldwork and Designing Potentials. En Wendy Gunn y Jared Donovan eds. Design and Anthropology: Theory and Practice, Londres y Nueva York, 177-191.
- [21] Lance Wayman. 1999. Lance Wayman. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <http://www.lancewayman.com/>
- [22] Marr Paul y Christopher Sutton. 2004. Impacts of Transportation Changes on the Woodworking Industry of Mexico's Purépecha Region. Geographical Review, 94 (4), 440-461.
- [23] Martín Juez Fernando. 2002. Contribuciones a una antropología del diseño. Gedisa, Barcelona.
- [24] Martín Juez Fernando. 2003. Diseño local con tecnología global. Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, 55, 44-48.
- [25] Martínez González Mercedes. 2020. Entre hacedores de cosas. El diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México. Cuadernos de Diseño, 82 (21), 157-172.
- [26] Martínez González Mercedes y Fernando García García. 2020. El espejo en que nos vemos juntos: la antropología y el diseño en la creación de un video mapping arquitectónico con una comunidad purépecha de México. Cuadernos de Diseño, 90 (21), 125-144.

- [27] Martínez González Mercedes ed. 2019. Cuentos que cuentan. Historias de Cuanajo, Michoacán, México. Universidad Nacional Autónoma de México y Laboratorio Nacional de Materiales Orales, Michoacán.
- [28] Mercedes Martínez González coord. 2019. Experiencias obtenidas en Michoacán, México, desde la antropología y el diseño. Recuperada el 14 de marzo del 2020, en <http://www.enesmorelia.unam.mx/antropologiadisenio>
- [29] Tesis de maestría:
Mason Garland Anne. 2016. A Critical Analysis of Participation and Empowerment in Community Development: An Ethnographic Case Study from Chiapas, Mexico. Virginia Polytechnic Institute, Blacksburg.
- [30] Mauss Marcel. 1967[1923-1924]. The Gift: Forms and Functions of Exchange in Archaic Societies. Norton Library, England.
- [31] Muñoz Morán Óscar. 2009. Lugares del más antes. El cerro y el pueblo en la historia purépecha. *Relaciones* (119), 159-190.
- [32] Novelo Victoria. 2008. La fuerza de trabajo artesanal mexicana, protagonista ¿permanente? de la industria. *Alteridades*, 18 (35), 117-126.
- [33] Nuño Gutiérrez María Rosa. 2015. Cuanajo. Discursos de una identidad amenazada. Universidad de Guadalajara, Guadalajara.
- [34] ONG Impacto. 2012. Recuperada el 14 de marzo del 2020 en http://impacto.org.mx/2019/06/17/mira-mira-ella-lleva-un-disenio_-exclusivo-de-carolina-herrera
- [35] Opazo Daniel, Matías Wolff, M y María José Araya. 2017. Imagination and the Political in Design Participation. *Design Issues*, 33 (4): 73-82.
- [36] Otto Ton y Rachel Charlotte Smith. 2013. Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En Wendy Gunn, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds., *Design and Anthropology: Theory and Practice*, Londres y Nueva York, 1-32.
- [37] Otto Ton y Rachel Charlotte Smith. 2016. Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology. En Rachel Charlotte Smith, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjersgaard, Ton Otto, Joachim Halse y Thomas Binder eds. *Design Anthropological Futures*, Londres y Nueva York, Bloomsbury, 19-36.
- [38] Ramírez Vázquez Pedro. 2013. La más efectiva identidad gráfica de México. Entrevista con Pedro Ramírez Vázquez. Código 46. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <https://revistacodigo.com/arquitectura/entrevista-pedro-ramirez-vazquez/>
- [39] Research Network for Design Anthropology. 2015. Recuperada el 20 de diciembre de 2019 en: <https://kadm.dk/en/research-network-design-anthropology>
- [40] Rivas Carolina, Daound Sarhandi y Eduardo Terrazas. 2005. This is 1968... This is Mexico. *Eyemagazine* 56. Recuperado el 14 de marzo del 2020 en <http://www.eyemagazine.com/feature/article/this-is-1968-this-is-mexico>
- [41] Salinas Flores Óscar. 2009. Historia del Diseño Industrial. Trillas, México.
- [42] Senado de la República. 2019. Ley de Salvaguarda de Conocimientos, Cultura e Identidad de los Pueblos y Comunidades Indígenas y Afroamericanos. Recuperada el 14 de marzo del 2020, en: <http://comunicacion.senado.gob.mx/index.php/informacion/boletines/46971-avalan-comisiones-ley-de-salvaguardia-de-los-conocimientos-cultura-e-identidad-de-los-pueblos-y-comunidades-indigenas-y-afromexicanos.html>
- [43] Smith Rachel Charlotte, Kasper Tang Vangkilde, Mette Gislev Kjersgaard, Ton Otto, Joachim Halse y Thomas Binder eds. 2016. *Design Anthropological Futures*. Bloomsbury, Londres.
- [44] Thinyane Marmello, Karthik Bhat, L. Goldkind Lauri y Vikram Cannanure. 2018. Critical participatory design: reflections on engagement and empowerment in a case of a community-based organization. *PDC* 18, 20-24 DOI:<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3210586.3210601>
- [45] Tunstall Elizabeth. 2013. Decolonizing Design Innovation: Design Anthropology, Critical Anthropology, and Indigenous Knowledge. En Wendy Gunn, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith eds. *Design Anthropology: Theory and Practice*, Bloomsbury, Londres y Nueva York, 232-250.
- [46] Vilchis Esquivel María del Carmen. 2010. Historia del Diseño Gráfico en México. INBA/CONACULTA, Ciudad de México.
- [47] Works Martha y Keith Hadley. 2004. The Cultural Context of Forest Degradation in Adjacent Purepechan Communities, Michoacan, Mexico. *The Geographical Journal* (170), 22-38.
- [48] Winschiers-Theophilus Heike, Nicola Bidwell y Edwin Blake. 2012. Community Consensus: Design Beyond Participation. *Design Issues* 28 (3), 89-100.