

Fecha de recepción: febrero 2019

Fecha de aceptación: julio 2019

Versión final: octubre 2020

Entre hacedores de cosas. El Diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México

Mercedes Martínez González*

Resumen: Los objetos locales, producidos en poblaciones rurales o indígenas –denominados artesanías– han tenido especial interés para diseñadores y antropólogos, aunque se han abordado de manera distinta desde estas disciplinas por separado. El objetivo del artículo es explorar nuevos caminos para integrar la etnografía al proceso de Diseño, y maneras distintas de utilizar el Diseño para obtener conocimiento antropológico, específicamente en el contexto del estado de Michoacán, México, en donde se realizó trabajo de campo durante un año en una comunidad que se dedica a la elaboración de muebles de madera y textiles elaborados en telar de cintura.

El corte de la investigación es cualitativo, y lo que aquí se representan son dos casos de estudio en los que se buscan otras maneras de hacer y conocer en el contexto rural de México; en uno partimos de la creación de una imagen construida como eje para comprender la relación entre la persona y los objetos; en el otro se integra el trabajo de campo etnográfico al proceso de Diseño.

Palabras clave: antropología del Diseño - Diseño participativo - muebles - textiles - pu-répecha.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 171-172]

(*) Licenciada en Diseño Industrial por la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, Maestra en Diseño Industrial por la Scuola Politecnica di Design (Milán Italia), Maestra en Arte por Computadora por Thames Valley University (Londres, Reino Unido) y Doctora en Antropología por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Actualmente se desempeña como profesora Tiempo Completo, en la licenciatura en Arte y Diseño de la Escuela Nacional de Estudios Superiores, unidad Morelia (UNAM), carrera que coordinó de enero del 2015 a enero del 2016.

Cuanajo, Michoacán, México

Aquí hubo agua, pantanos allá abajo. Y había muchas ranas, y las ranas empezaban a llorar o cantar como a las cinco de la tarde. Para las seis, para las siete, ya cuando se está oscureciendo, ¡cómo se oían!.... ahora ya

no hay ranas, o quien sabe, ya no se oyen porque hay muchos motores de los que trabajan la madera, en ese tiempo no había luz. Las ranas en purépecha se llaman “kuanasi”, y aquí en los cerros hay muchos pinos, las piñas se llaman “uanhasi”. Se juntaron los nombres y por eso aquí se llama Cuanajo.
Doña Bertha Pérez

Cuanajo es una comunidad purépecha de 4758 habitantes (Censo de Población y Vivienda, 2010) perteneciente al municipio de Pátzcuaro, en el estado de Michoacán, México. De acuerdo al testimonio del actual Jefe de Tenencia (comunicación personal, 2016), la principal actividad económica de la población es la elaboración de muebles de madera, labor por la cual es reconocida en la región. Existen evidencias de la existencia de esta actividad en la comunidad al menos desde el siglo XIX (Aguilera et al., 1985, p. 105-114), aunque las técnicas, herramientas y materiales han cambiado con el tiempo, y por tanto, también el objeto ha sufrido modificaciones. Algunos pobladores realizan otras actividades, como el tejido en telar de cintura, el bordado, y el tallado de molcajetes de piedra.

En Cuanajo se teje lana y acrílico en telar de cintura, según doña Consuelo¹ (comunicación personal, 2016), cuando ella era niña su madre todavía hilaba y teñía lana proveniente del ganado de borregos que tenían en la comunidad, ahora compran la materia prima en Pátzcuaro o Morelia. Ramírez (2006, p. 52) menciona que en esta población también se hace el brocado, que es una técnica tradicional que se utiliza en la elaboración de fajas, y ocasionalmente lo aplican en rebozos, sobre todo para participar en los concursos que organizan las instituciones gubernamentales relacionadas con la producción artesanal.

De acuerdo al testimonio del Jefe de Tenencia (comunicación personal, 2016), en los años 40 del siglo XX Cuanajo era una comunidad principalmente agrícola, aunque entonces sus padres y abuelos ya elaboraban muebles de madera con herramientas manuales y a pequeña escala –principalmente petacas² y sillas de tijera– mismas que comercializaban en Pátzcuaro, Tacámbaro y Morelia³. Cortaban la madera de pino⁴ del bosque que circunda la población, y lo trabajaban en su casa con herramientas rudimentarias, puesto que, de acuerdo al testimonio de los pobladores, entonces no había electricidad⁵. Actualmente la sobre explotación de los recursos forestales ha derivado en su empobrecimiento y hay pocos árboles de esta especie en los alrededores, por lo que el material que trabajan proviene de otras comunidades cercanas. Hay una creciente preocupación por reforestar, por lo que la comunidad espera en el futuro volver a ser autosuficiente en este aspecto.

El acercamiento a la comunidad

El primer acercamiento a la comunidad⁶ fue a partir de una asignatura de la licenciatura en Arte y Diseño, cuyo objetivo inicial era introducir a los alumnos al contexto local. A pesar de que en un primer momento no se trabajó de manera colaborativa con la población, este primer encuentro permitió acercarse a algunos habitantes de Cuanajo. Unos meses

después se decidió volver para esta vez, generar un diálogo mucho más horizontal, desde la antropología del diseño⁷.

Aunque el puente entre la antropología y el Diseño es reciente, está en expansión. En México, Martín Juez (2002) habla de esta intersección por primera vez; en Brasil, en la universidad del estado de Río de Janeiro (UERJ) hay un laboratorio en esta área; en Argentina, la universidad de Palermo contempla una línea de investigación del posgrado denominada “Cruces entre cultura y Diseño”; mientras que en otros países del mundo, especialmente en Europa, y específicamente, en Reino Unido y Dinamarca, se han formado grupos de investigación que analizan las posibilidades de intersección entre ambas áreas, y hablan incluso del posible surgimiento de una tercer disciplina⁸.

Para Martín Juez (2002, p. 23), “la antropología del Diseño tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano –tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del Diseño–”; mientras que Otto y Smith (2013, p. 1) la consideran una “(sub) disciplina separada con métodos, conceptos y prácticas propias”. Anastassakis, (2016, p. 84) contempla al Diseño participativo y colaborativo como “punto central de intersección entre la antropología del Diseño”.

Para hacer una distinción entre distintos haceres y saberes, pero sobre todo, con la intención de buscar coincidencias entre hacedores de cosas, podemos pensar el Diseño como una capacidad humana que implica concebir un objeto antes de crearlo (Gatt e Ingold, 2013, p. 139), aunque el modo de hacerlo varía en distintas sociedades y culturas (Otto y Smith, 2013, p. 1). Sería difícil precisar el momento exacto en que se crea el Diseño como la disciplina que es en la actualidad, pero un antecedente importante sin duda es la revolución industrial, y se puede pensar la escuela de la Bauhaus como la institución que consolida esta área como profesión (Whitford, 1994; De Fusco, 1997).

Sobre el concepto de artesanía, por mencionar solo a algunos autores, Marta Turok (1988, p. 9) considera que abarca tanto “lo hecho a mano por campesinos e indígenas”, como los “talleres establecidos (generalmente urbanos), cuya producción puede considerarse suntuaria y decorativa”; mientras que para Novelo (2002, p. 165) es importante observar y reflexionar sobre la producción artesanal como un hecho multidimensional, a partir de las condiciones en que se inscriben.

García Canclini (1984, p. 128 y 129) se refiere específicamente a la artesanía del estado de Michoacán como un recurso económico que complementa el ingreso familiar y por tanto, contiene en parte la migración a los Estados Unidos. Considera además que en México, y otros países latinoamericanos –como el Perú–, el objeto se ha integrado y resignificado en el contexto urbano.

Martín Juez (2002, p. 28 y 42) parece coincidir, pues argumenta que cada vez es menos clara la distinción entre el proceso industrial y el artesanal, y considera que todos los diseñadores tienen mucho en común con estas fusiones de procesos.

En un país como México, en el que distintos objetos y creadores comparten cada vez más espacios, es difícil distinguir la línea que divide estos dos campos, por lo que en este artículo, en vez de destacar las diferencias, se apela a destacar precisamente los saberes compartidos, las cualidades que tienen en común los artesanos y los diseñadores, y con esto, se busca generar un diálogo entre hacedores de cosas, cuya intención es precisamente buscar puntos en común, así como entender otras maneras de hacer y conocer a partir del trabajo colaborativo.

Así, aquí cabe preguntarse, ¿de qué manera la etnografía puede contribuir a la creación de un diálogo más horizontal entre diseñadores y artesanos?, y ¿cómo puede el Diseño aportar al conocimiento antropológico? Ambas preguntas se plantean específicamente en y para el contexto del estado de Michoacán, México.

Para poder comprender los objetos que se hacen en Cuanajo en relación a las personas que los producen, y viceversa, utilizamos una metodología híbrida de corte cualitativo, en la cual se usa el Diseño para el estudio de la cultura y la etnografía para diseñar. Esta investigación forma parte de los resultados obtenidos durante un año de trabajo de campo. En esta etapa del proyecto participaron alumnos de los últimos semestres de la licenciatura en Arte y Diseño –a través de la modalidad de servicio social–, una diseñadora industrial originaria de Cuanajo; así como una estudiante y una docente de Literatura Intercultural –quienes realizaron traducciones de textos al purépecha–.

Doña Consuelo y el tejido en telar de cintura

En Diseño Industrial, nos enseñan a buscar formas originales, pero la riqueza más grande es hacer un mundo que le pertenezca a la gente y lo sientan suyo, porque eso es lo que da felicidad. Si tu casa no tiene que ver contigo no es nada. En la escuela debería de haber una materia que nos enseñara cómo relacionarnos, cómo comprender lo que la gente necesita, y para eso hay que aprender a escuchar. Los proyectos no están nunca solos, siempre tienen un entorno, los acompaña un paisaje, una situación económica, una cultura, las costumbres de cada gente.

Oscar Hagerman

Al ir por primera vez a Cuanajo se conoció a doña Consuelo, tejedora en telar de cintura que ha ganado varios premios en los concursos de artesanía patrocinados por instituciones gubernamentales del estado. Según su testimonio, ella se dedica a esta actividad desde los diez años de edad, misma que aprendió de su madre, que a su vez, aprendió de su abuela. Actualmente doña Consuelo enseña la técnica a las niñas interesadas, allegadas a su familia, y dos de sus tres hijas se dedican a tejer prendas en telar de cintura, quienes también han sido reconocidas por su trabajo en concursos estatales.

Los objetos que elaboran son fajas⁹, morrales¹⁰, pulseras, caminos de mesa y rebozos¹¹. La primera impresión que se tuvo sobre algunos de estos objetos es que se hacían con fines utilitarios, para autoconsumo, sin embargo, una vez que se comenzó a realizar trabajo de campo etnográfico se comprendió que cada prenda tiene distintas funciones: el rebozo y el camino de mesa son especiales, se elaboran casi exclusivamente para participar en concursos, por lo que requieren de una inversión de tiempo considerable –al menos un mes de trabajo con múltiples recesos para hacer otros objetos, o tareas del hogar–; como puede verse en la Figura 1, las fajas –que aparentemente son prendas utilitarias– se elaboran para



Figura 1. Fajas tejidas en telar de cintura por doña Consuelo y sus hijas.
Foto: Janetzi Fernanda Vargas Camacho.

los turistas, las figuras¹² que se tejen, los colores y sobre todo la medida, se hacen pensando en el gusto de los visitantes, ya que, según doña Consuelo (comunicación personal, 2016) “son demasiado cortas para sostener las naguas”; las pulseras cumplen con el mismo fin, pero son mucho más chicas y por tanto, más económicas; el morral en cambio, es un objeto utilitario, es la prenda que doña Consuelo obsequia en *Corpus Cristi* a la banda de la fiesta patronal, o cuando la invitan como madrina de algún festejo, aunque también está a la venta. La faja y el morral se utilizan en las fiestas patronales, es un distintivo de los cargueros¹³ y de las figuras religiosas masculinas, que se visten con estas prendas durante las celebraciones.

Cuando la autora conoció a doña Consuelo, ella le pidió diseñar tarjetas de presentación, pues le ayudan a comercializar sus productos en las ferias artesanales de la región. En primera instancia, con apoyo de un grupo de alumnos y siguiendo una metodología tradicional de Diseño, se creó una imagen que era atractiva para futuros jóvenes consumidores de la ciudad, pero que de acuerdo a su testimonio, (comunicación personal, 2016) no identificaba realmente la labor de la tejedora.

Cuando se volvió a Cuanajo el año siguiente, doña Consuelo solicitó nuevamente tarjetas de presentación, así que se decidió diseñarlas *con* ella. Se realizó trabajo de campo etnográfico en el que, a través de entrevistas semi estructuradas, observación participante y Diseño participativo, se pudo entender mejor algunos de los elementos visuales que representan el tejido en telar de cintura de Cuanajo.

Figura 2. Tarjetas de presentación de doña Consuelo. Foto: Mercedes Martínez González



Se conocieron las figuras que teje, y distinguimos aquellas que ella considera mas representativas, o que tienen mayor complejidad técnica. De todas las imágenes que reproduce, doña Consuelo eligió el puki¹⁴ porque “le gusta, y es difícil de tejer”. La tejedora tiene un muestrario de figuras y patrones heredado de sus abuelas, del cual ella toma las imágenes que desea reproducir en un determinado objeto. Este muestrario se ha retroalimentado de la imaginación de distintas generaciones de mujeres, ya que doña Consuelo ha integrado sus propios modelos, y sus hijas los suyos.

Doña Consuelo eligió los colores que quería para las tarjetas de presentación, para las cuales seleccionó el negro y beige, porque son “los que usa cuando teje rebozos para concurso”. Cuando se le mostró una primer propuesta de Diseño de la tarjeta, le pareció que el espacio “se veía vacío, y no le gustaba así”, por lo que pidió incluir un mayor número de figuras, de las cuales ella eligió “a la pareja”, que es una imagen de dos personas tomadas de la mano y, según su testimonio, la seleccionó porque es una de las que reproduce con mayor frecuencia.

El ejercicio de Diseño de una tarjeta de presentación que integra parte de la iconografía que utiliza doña Consuelo en los textiles elaborados en telar de cintura permitió comprender, mas allá del objeto mismo, la importancia de la participación de los futuros usuarios en el proceso. Aunque no se analizó la iconografía plasmada en los textiles purépecha (para tal efecto véase Ramírez, 2012) el trabajo de campo etnográfico que antecedió al proceso creativo permitió entender la importancia que estos elementos tienen para la tejedora. Se pudieron conocer algunos aspectos de las figuras, como la amplia variedad de motivos animales, vegetales y antropomórficos de los muestrarios, pero sobre todo, tratar de aprender a tejer también permitió entender la complejidad del saber-hacer de las prendas textiles.

Los objetos elaborados en telar de cintura de Cuanajo no solamente forman parte de un conocimiento ancestral, sino que constituyen parte de la cultura material contemporánea

local, y además, son una importante fuente de ingresos para las tejedoras. Las herramientas, los materiales, los movimientos corporales, los colores y las figuras representan una manera de ver y vivir la vida.

A través de este caso se pudo hacer con los otros y en este proceso la antropología y el Diseño permitieron avanzar en la búsqueda de otras maneras de hacer y conocer, de iniciar un diálogo entre hacedores de objetos. El resultado del Diseño participativo es una tarjeta que identifica a doña Consuelo (Ver Figura 2) en su faceta de tejedora, un Diseño con los otros y no para los otros.

El taller de fotografía

La antropología visual se centra en la imagen para el estudio de las culturas. Se desarrolla después de la segunda guerra mundial como disciplina, siendo Margaret Mead y Gregory Bateson pioneros en esta área (Ardèvol, 1998, p. 217). Rose (2007, p. 35-49) considera que la imagen causa por sí misma un cierto efecto, y con la intención de acercarse a la descripción visual crea un método que denomina “interpretación compositiva”, basada en observar la composición de una imagen más que su modo de producción. Mientras que Heuson y Allen (2014, p. 113-130) piensan que ver y escuchar frecuentemente se conciben sincronizados y, buscan documentar su práctica etnográfica desde la asincronía, específicamente en el contexto de la creación audiovisual.

En el segundo caso de estudio que aquí se presenta, se parte de la imagen construida para llegar a la palabra, y viceversa. Se utilizó la fotografía como recurso para generar un diálogo asincrónico, y al mismo tiempo, la palabra fue el impulso creador de la imagen. Se analizó la imagen construida como un documento, portador de significado por sí mismo, y al mismo tiempo la discusión que se produjo entorno a una serie de fotografías permitió enriquecer la información visual, y complementar lo que la imagen dice.

Se impartió un taller de fotografía abierto a la comunidad, cuyo objetivo era proporcionar a los asistentes las herramientas técnicas del uso de la cámara y los principios básicos de composición visual aplicados al Diseño –contraste, textura, ritmo, fondo, forma y la ubicación de elementos en el espacio bidimensional–; pero se dejaron abiertas todas las posibilidades creativas y expresivas a los cinco participantes: un niño de doce años, una diseñadora industrial, un contador, una fotógrafa y un carpintero.

Durante las primeras sesiones el tallerista mostraba los principios de composición visual y las herramientas técnicas para el uso de una cámara fotográfica, y dejaba una serie de ejercicios prácticos con tema libre. En esta fase los asistentes coincidieron en la repetición de algunos motivos, como flores y personas en la plaza, y al mismo tiempo, las imágenes tenían elementos que distinguían al individuo que las produjo: la diseñadora prefería detalles arquitectónicos, la fotógrafa retrataba plantas y flores, mientras el carpintero se inclinaba por acercamientos a objetos de madera.

Las imágenes capturadas permitieron ver a través de sus ojos y conocer algunos aspectos del entorno y de la vida cotidiana, como la naturaleza, los objetos de madera, las personas de la comunidad y los espacios de reunión. Para el último ejercicio del curso cada participante construyó una fotografía¹⁵ cuya intención era crear una imagen que identificara a la

comunidad, y luego se la editó digitalmente. En primera instancia se realizó una lluvia de ideas¹⁶, en la que cada uno expresó lo que creía que podría representar a Cuanajo. Los motivos elegidos fueron el caballo de día de muertos¹⁷, la elaboración de muebles de madera, la indumentaria tradicional femenina, el trastero de bodas¹⁸ y algunas de las imágenes religiosas¹⁹ de la iglesia principal.

La fotografía por una parte, sirvió como eje para la reflexión de los participantes del taller, quienes discutieron sobre lo que consideraban que representaría mejor a la comunidad; a nosotros nos permitió además entender los principales elementos de identidad de Cuanajo, vistos a través de sus ojos. La fotografía construida generó discursos visuales distintos a los que se crean con el uso de la cámara espontánea, es decir, la imagen construida requiere de una mayor reflexión, de conceptualizar lo que se va a incluir o a eliminar; el creador debe elegir el lugar y la escala de cada elemento en el espacio bidimensional, de acuerdo a su importancia; además, la edición fotográfica permite destacar aspectos o detalles dentro de la composición, como ciertos colores o formas; y genera la posibilidad de sumar o restar elementos, de cambiar el encuadre, la iluminación, y en general, de integrar el imaginario individual y colectivo al discurso visual. Giménez (1997, p. 9-12) se refiere a identidad como “una distintividad cualitativa socialmente situada”, basada en tres aspectos: la pertenencia social, una serie de atributos distintivos y la memoria colectiva. Además, considera que la distinguibilidad de las cosas y de las personas es distinta, ya que la segunda depende de la interacción social y del reconocimiento de los demás.

Las cuatro fotografías creadas en Cuanajo se hicieron a partir de objetos que los creadores identificaron como representativos de las tradiciones locales, y solamente en uno se muestra la interacción del mismo con la persona que lo elabora, aunque el encuadre muestra solo los brazos y las manos. Parece ser que en las descripciones visuales sobre elementos de identidad colectiva suele reconocerse mejor a la comunidad a través del objeto compartido. En el caso del caballo de día de muertos la intención original del autor era que sirviera como objeto del recuerdo. Durante el 2015 la comunidad colocó en la plaza, con fines turísticos, un caballo de madera a gran escala. La fotografía mostraba en el centro el caballo, y al frente un niño y un joven posando. En el extremo izquierdo se veían algunas personas que aparecieron en la imagen por casualidad, haciendo otras actividades, y estaban casi fuera de encuadre.

El fotógrafo cortó a las personas que aparecían en el fondo; borró al niño y al joven que posaban, y dejó así, el objeto solo en el centro, como elemento principal de la composición. También modificó la iluminación –la foto era de día y él decidió que pareciera que se había capturado de noche– lo cual tiene sentido, porque la festividad es nocturna. Con el cambio de iluminación logró destacar el color anaranjado de la flor de cempasúchil²⁰, con lo que enfatizaba el carácter mortuorio de la imagen. Por último, decidió dibujar una luna que sirviera de referencia al paisaje nocturno (Ver Figura 3). Finalmente, imprimió una versión en blanco y negro, y la otra a color.

La fotógrafa asistente al curso eligió el trastero de bodas, mismo que recortó del fondo en el que estaba –en el que se veían los invitados a la celebración–. Una vez que terminó la edición decidió colocar este objeto sobre una fotografía con un fondo de flores. Por una parte, esto refuerza los cánones estéticos de la comunidad que, contrario a las modas contemporáneas del Diseño, consideran el espacio vacío como un elemento negativo. Por otro



Figura 3.



Figura 4.

Figura 3. Caballito de día de muertos. Foto: Edición de Rodrigo Hernández Aparicio, fotografía original de Guadalupe Iñiguez Pérez. **Figura 4.** Trastero de bodas antes de la inclusión de las flores al fondo de la imagen. Foto: Guadalupe Iñiguez Pérez.

lado, el que decidiera colocar el trastero sobre una imagen de flores es un elemento que enfatiza el sentido femenino de la composición. Como puede verse en la Figura 4, el objeto en sí mismo narra las tareas que corresponden a este género en el hogar: la cocina y la limpieza de la casa, heredadas de generación en generación a través de la madrina de bodas. Según el testimonio de los pobladores, a los varones se les obsequian herramientas para el trabajo en el campo, aunque ningún participante seleccionó una fotografía de este evento. En el caso de las imágenes religiosas, el niño de doce años decidió hacer una composición en la que al centro colocó a la virgen de la Natividad y en los extremos a San José y a San Miguel, representantes de los dos barrios de Cuanajo. Posteriormente, con apoyo de la diseñadora, enmarcó las imágenes religiosas con flores de color rosa, que había tomado un día antes. La distribución de los elementos en el espacio bidimensional muestra con claridad la función de cada figura tiene en la comunidad, la virgen unifica, mientras los santos representan a los distintos sectores que la componen.



Figura 5. El trabajo de madera. Foto: Aydé Aparicio Hernández.

La diseñadora en cambio, eligió el trabajo de la madera como elemento representativo de Cuanajo. La imagen que se observa en la Figura 5, muestra a un varón lijando el respaldo de una silla, y aunque la fotografía original se capturó a color, la diseñadora decidió editarla en blanco y negro, lo cual vincula esta actividad con la tradición local. Luego decidió borrar el reloj que el carpintero portaba en la muñeca, lo que refuerza la intersección atemporal entre el pasado y el presente, sintetizado en el concepto de trabajo. Cortó la imagen de forma que solo se ve parte del objeto y los brazos de la persona, por lo que no es posible reconocer a quien está produciendo el mueble.

El último día del curso se decidió colocar en la plaza las imágenes construidas, y se solicitó las personas de la comunidad que pasaban que decidieran cuál era la fotografía que mejor identifica a Cuanajo. Las opiniones fueron diversas, las mujeres ancianas preferían las figuras religiosas, los hombres adultos el trabajo de madera, solo algunas mujeres eligieron el trastero de bodas y, aunque la elaboración de muebles tuvo mayor número de votos, el caballo de día de muertos fue elegido por un grupo más diverso de personas.

En la discusión, los participantes concluyeron que la comunidad podría identificarse a través de tres ejes principales, interconectados entre sí, el trabajo, la tradición²¹ y la religión –fé–.

Para algunos –principalmente las mujeres ancianas–, el eje central es la religión, representada mediante la virgen de la Natividad –que es la que une a la comunidad–, y de ahí parten la tradición y el trabajo; para otros, el trabajo en madera es lo que identifica a Cuanajo, es el elemento que lo relaciona con el exterior. Esta imagen es la que obtuvo mayor número de votos; por último, destaca la tradición, visualizada a partir del trastero de bodas y del caballito del día de muertos.

Como se observa, todas las fotografías se construyeron a partir de los objetos, incluso en aquellas tomas en las que originalmente aparecían personas, los autores decidieron removerlos y centrar la atención del espectador exclusivamente en las *cosas*. Parece ser que la identidad colectiva se muestra de manera más precisa cuando se excluye a personas específicas. Cuando mostramos las fotografías a los pobladores que pasaban por la plaza, ningún asistente tuvo dificultad para descifrar el mensaje visual a partir de la imagen del objeto, todos podían describir el evento, ceremonia o celebración en la que se utilizaba, los motivos por los cuales había sido elegido y el contexto del espacio en que se ubica. De igual forma, la discusión se generó a partir de los motivos por los cuales los asistentes definían la imagen de una *cosa* en mayor o menor grado de representación colectiva, y es en este punto en el cual cada uno se describía en función al grado de pertenencia del grupo al que la imagen hacía referencia.

Consideraciones finales

La relación entre los objetos y las personas que los usan y los hacen ha ido adaptándose a las transformaciones de la comunidad. El trabajo de madera, que tradicionalmente es considerado masculino, y que era exclusivo de este género hasta hace aproximadamente cincuenta años, hoy es una labor desarrollada por ambos sexos, aunque con una clara división del trabajo. Las herramientas, los materiales y por tanto, el objeto mismo, ha sufrido fuertes cambios en los últimos cincuenta años, entre otras cosas, a partir de la llegada de la electricidad.

Hasta cierto punto, el tejido en telar de cintura parece ser una actividad más estable a lo largo del tiempo. Las herramientas y el movimiento del cuerpo no han sufrido fuertes transformaciones, sin embargo, según el testimonio de los tejedores, la historia de vida del objeto²² –desde la obtención o preparación del material, hasta su consumo– si se ha modificado durante la última generación. Algunas cosas se producen en dos versiones, quiero decir, se hace la opción utilitaria para consumo interno, y los objetos para el exterior, pensados para los turistas y para el concurso.

El uso de la imagen construida –fundamento del Diseño– en el trabajo de campo etnográfico no solo aporta datos complementarios a la oralidad, sino que es capaz de proveer otra índole de información, imposible de obtener por otro medio, comunica por sí misma. Así, los ejes de identidad descritos oralmente en la discusión que se presentó en la plaza de Cuanajo: el trabajo, la tradición y la religión, coinciden con las imágenes. Es decir, el trastero y el caballo fueron catalogados dentro de la tradición, pero también son de madera, por lo que a su vez, representan el trabajo. Además, son objetos que se utilizan en rituales religiosos que marcan etapas importantes de la vida, como el matrimonio y la muerte. Esto hace ver que estos tres ejes no se producen de manera independiente, sino que están imbricados y además, muestra la importancia de la persona en su faceta de diseñador dentro de la comunidad, donde el hacer identifica al ser.

La información obtenida a través del discurso visual producido por la imagen construida permite una discusión en un nivel distinto, más intuitivo que el que se produce a través de la oralidad. Quedan muchos puntos por definir sobre las posibilidades de la antropología

del Diseño, y aun más cuando se trata de objetos diversos y por tanto, de hacedores distintos. Lo que si puedo destacar de esta experiencia es la naturaleza de la relación que se crea entre el antropólogo-diseñador y la comunidad, que muy distinta a la que se establece desde la tradición de ambas disciplinas de manera independiente.

Conocer al “Otro” hacedor de cosas desde un espectro más amplio, determinar los elementos visuales, objetuales y culturales que identifican su trabajo, definitivamente abre la puerta hacia un diálogo más horizontal, y por tanto también a la creación de objetos más integrados a las comunidades a las que pertenecen, tanto en su faceta de elaboración, como de uso.

En síntesis, la antropología del Diseño abre nuevas posibilidades metodológicas, teóricas y performáticas hacia el análisis y comprensión del ser humano en su entorno social, y a su vez, nuevos caminos para la creación visual y objetual.

Notas

1. En Cuanajo se utiliza el vocablo “don” (o “tatá”, en purépecha) para referirse a los varones adultos o ancianos, y “doña” (o “naná”) para las mujeres en la misma condición, especialmente si están casadas y tienen hijos. Apelando a los usos locales se ha decidido utilizarlos en este artículo, como marca de respeto para los ancianos y adultos.
2. Por *petacas* la comunidad se refiere a un contenedor de madera tipo de baúl elaborado a base de ensamblados, cuya característica principal es que la tapa es plana.
3. Pátzcuaro es la cabecera municipal a la que pertenece Cuanajo, Tacámbaro es una de las poblaciones más cercanas a la comunidad, y Morelia es la ciudad capital del estado de Michoacán.
4. La madera del pino es la que se utiliza para la elaboración de muebles de Cuanajo porque es suave y fácil de grabar.
5. Según Nuño (2015, p. 36) en 1963 “se introdujeron los primeros talleres mecanizados para la fabricación de muebles” época en la que, según el testimonio de los pobladores, entró la electricidad a la comunidad.
6. Agradecimientos: A la comunidad de Cuanajo, Michoacán, por compartir con nosotros su modo de ver y vivir la vida, especialmente: a Don Efraín Juárez Vega, Jefe de Tenencia; a Doña Consuelo Jacobo Rosas por enseñarnos a tejer en telar de cintura y por mostrarnos la riqueza de su trabajo; a Guadalupe Iñiguez Pérez, Pedro Prudencio García, Rafael Iñiguez Pérez, Rodrigo Aparicio Hernández y a Ayde Aparicio Hernández por su interés en el taller de fotografía.
7. El Programa de Apoyo a Proyectos para la Innovación y Mejoramiento de la Enseñanza (PAPIME), convocatoria 2016, ha financiado la realización del proyecto *Creación de un manual interactivo para la implementación de técnicas de antropología del Diseño en la licenciatura de Arte y Diseño de la ENES Morelia*, con clave PE403916.
8. Se destaca, entre otros, el trabajo de Rabinow y Marcus (2008), Clarke (2011), Gunn y Donovan (2012), Gunn, Otto y Smith (2013), Otto y Smith (2016), Gunn y Løgstrup (2014) e Ingold (2013; 2014; 2015).

9. La faja es una tira larga que tradicionalmente se enrolla en la cintura para sostener la nagua.
10. El morral es una bolsa de lana que tiene un asa larga. Usualmente es utilizada por varones, asociada localmente al trabajo en el campo.
11. El rebozo es una prenda femenina que tiene muchos usos en las comunidades rurales de México, entre otros, se utiliza para protegerse del frío o del calor, para arropar a un bebé y para cargar bultos.
12. Las tejedores le llaman *figuras* a las imágenes que tejen en los textiles: animales, flores, representaciones humanas o grecas.
13. Los cargueros son los encargados de un santo durante un periodo de tiempo. En Cuanajo portan como distintivo una faja cruzada al pecho y un morral, ambos con el nombre del santo.
14. *Puki* es el nombre purépecha que dan a una figura que representa un león.
15. Por imagen construida referimos a una composición visual en la cual exista una intención explícita del creador de armar una escena, de recrear lo que está en el imaginario.
16. La lluvia de ideas es una técnica creativa que se utiliza en el ámbito del Diseño. Consiste en que cada participante expresa libremente sus opiniones, y luego se hace una selección de las propuestas más viables.
17. Durante el festejo del día de muertos, en Cuanajo, se adornan las viviendas en las que alguien falleció durante el último año porque sus familiares y seres queridos esperan su regreso. Los asistentes a la celebración elaboran un caballo de madera y lo adornan con flores, fruta, pan y velas. El caballo deben cargarlo los varones que visitan la casa ese día, mientras las mujeres ofrendan canastas con frutas y flor de cempasúchil. Cuando los asistentes llegan a la casa en cuestión, se prende un cohete, para avisar de la llegada de un caballo. Entonces, son invitados por los familiares del difunto a la casa, juntos comen tamales y beben atole o mezcal. Antes de partir, los familiares obsequian a los invitados cuatro tamales que colocan en las canastas en las que las mujeres llevaron la fruta y las flores.
18. Los padrinos de boda de la madrina regalan a la novia un trastero de madera adornado con todos los implementos que utilizará para el trabajo en la casa, como escobas, cubetas y sopladores.
19. El santo patrono de la comunidad es la virgen de la Natividad, que es la que une a Cuanajo. También están las figuras de San José y San Miguel, que son los dos barrios que conforman la población.
20. La flor de cempasúchil –de color anaranjado–, es característica del día de muertos en México, se utiliza para adornar las ofrendas, los panteones y las viviendas, y se siembra y cosecha con tal fin. Existe otra flor, que es silvestre, color amarillo o blanco, que también se utiliza en Michoacán y Oaxaca para esta celebración.
21. Se utiliza el término tradición de acuerdo a los testimonios de los propios pobladores. Se referían a una serie de elementos y eventos distintivos de la comunidad, específicamente importantes en las celebraciones festivo-religiosas, como es el caballito de madera en día de muertos, o el trastero de bodas. Giménez (1997, p. 22) engloba las tradiciones culturales dentro de las “representaciones sociales compartidas”.
22. La historia de vida del objeto es una técnica creada por Martín Juez (2002) que busca entender las distintas etapas por las que pasa una *cosa*, desde que nace, hasta que muere.

Referencias bibliográficas

- Aguilera, C., et.al (1985). *El mueble de madera mexicano. Historia, evolución e influencias*, México: Centro Cultural Banamex.
- Anastassakis, Z., Szaniecki, B., Ibarra, M.C., Mota, C., Medeiros, I., Oliveira, M., Siritto, M. y Costard, M. (2016). "Design and its movements in times of a widespread participation". En: PDC '16: *Proceedings of the 14th Participatory Design Conference: Short Papers, Interactive Exhibitions, Workshops* - Volume 2 (pp- 84-85), Aarhus, Dinamarca: ACM.
- Ardèvol, E. (1998). "Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales". En: *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares*, vol. LIII, núm. 2 (pp. 217-240), España: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- Censo de Población y Vivienda, 2010 . <http://www.beta.inegi.org.mx/> (visitada en agosto del 2016).
- Clarke, A. (2011). *Design anthropology: object culture in the 21st century*. Viena: Springer.
- De Fusco, R. (1997). *Storia del Design*. Roma: Editori Laterza.
- Ingold, T. (2015). *Líneas, una breve historia*. Barcelona: Gedisa.
- Ingold, T. (2014). "That's enough about ethnography!". En: *Journal of Ethnographic Theory*, vol. 4 (pp. 383-395). London: Creative Commons.
- Ingold, T. (2013). *Making. Anthropology, archaeology, art and architecture*. Nueva York: Routledge.
- García Canclini, N. (1984). "Investigación y política artesanal: propuestas metodológicas". En: *Boletín de Antropología Americana*, núm. 9 (pp. 127-134), México: Instituto Panamericano de Geografía e Historia.
- Giménez, G. (1997). "Materiales para una teoría de las identidades sociales". En: *Frontera Norte*, vol. 19, núm. 18 (pp. 9-28), México: El Colegio de la Frontera Norte.
- Gatt, C. e Ingold, T. (2013): "From Description to Correspondence: Anthropology in Real Time". En: Gunn, Wendy, Ton Otto y Rachel Charlotte Smith (Ed.): *Design Anthropology. Theory and Practice* (pp. 139-158), Londres: Bloomsbury.
- Gunn, W., Otto, T. y Smith, R. (2013). *Design Anthropology: Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- Gunn, W. y Donovan T. (eds) (2012). *Design and Anthropology*. Farnham: Ashgate.
- Gunn, W. y Løgstrup, L. (2014). "Participant observation, anthropology methodology and design anthropology research inquiry". En: *Arts & Humanities in Higher Education*, vol. 13 (pp. 428-442). Reino Unido: SAGE Publications.
- Hagerman, O (2012). <http://www.arquine.com/conferencistas/oscar-hagerman/> (visitada en marzo del 2017)
- Heuson, J. y Allen, K. (2014) "Asynchronicity: Rethinking the Relation of Ear and Eye in Ethnographic Practice". En: Schneider A. y Pasqualino, C. (Ed.), *Experimental Film and Anthropology* (p. 113-130). Londres: Bloomsbury.
- Laboratório de Design e Antropologia, Universidade do Estado do Rio de Janeiro. <https://www.facebook.com/lada.esdi/> (visitada en octubre del 2017).
- Línea de investigación "Cruces entre cultura y Diseño", Universidad de Palermo, Argentina. http://www.palermo.edu/dyc/investigacion_desarrollo_diseno_latino/cruces_entre_cultura_diseno.html (visitada en octubre del 2017).

- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones a una antropología del Diseño*. Barcelona: Gedisa.
- Novelo, V. (2002). "Ser indio, artista y artesano en México". En: *Espiral. Estudios sobre Estado y Sociedad*, vol. XIX, núm. 25 (pp. 165-178), México: Universidad de Guadalajara.
- Nuño Gutiérrez, R. (2015). *Cuanajo. Discursos de una identidad*. México: Universidad de Guadalajara.
- Rabinow, P., Marcus, G., Faubion J., Rees, T. (2008) *Designs for an Anthropology of the Contemporary*. EUA: Duke University Press.
- Ramírez, A. (2006). *Tejiendo la identidad. El rebozo entre las mujeres purépechas de Michoacán* (tesis de maestría). México: El Colegio de Michoacán.
- Ramírez, A. (2014) *Tejiendo la identidad. El rebozo entre las mujeres purépechas de Michoacán*. México: Dirección General de Culturas Populares.
- Ramírez, A. (Ed.) (2012). *Diseño e iconografía de Michoacán: geometrías de la imaginación*. México: Dirección General de Culturas Populares.
- Rose, G. (2007). *Visual Methodologies. An Introduction to the Interpretation of Visual Materials*. London: SAGE Publications.
- Otto, T. y Smith, CH. (2013) "Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing". En: Gunn, W., Otto, T. y Smith, CH. (Ed.), *Design Anthropology. Theory and Practice*. London: Bloomsbury Academic.
- Smith, Ch., y Otto, T. (2016) "Cultures of the Future: Emergence and Intervention in Design Anthropology". En: Smith, Ch., Vangkilde, K., Kjaersgaard, M., Otto, T., Halse, J., Binder, T. (Ed.), *Design Anthropological Futures* (p.19-36). United Kingdom: Bloomsbury.
- Turok, M. (1998), *Como acercarse a la artesanía*. México: Editorial Plaza y Valdés.
- Whitford, F. (1994) (director): *Less is more*. Londres: BBC.

Abstract: Local objects, produced in rural or indigenous communities –handcrafts– have special interest for designers and anthropologists, but the way in which these disciplines approach this subject is very different. The main purpose of this paper is to explore new ways to integrate Ethnography in the design process, and to use Design to get anthropological knowledge, in the context of Michoacán, Mexico. This research has a qualitative approach, and results from one year of fieldwork in a town recognized for its speciality in the production of wood furniture and textiles. The research is based on two study cases in which we look for new ways to make and know about a rural community in Mexico; for the first one, we built an image to understand the relationship between people and objects; on the other case we introduced ethnographic fieldwork to the design process.

Keywords: Design anthropology - participative design - furniture - textile - purépecha.

Resumo: Objetos locais, produzidos em populações rurais ou indígenas –chamados de artesanato– têm sido de especial interesse para designers e antropólogos, embora tenham sido abordados de forma diferente dessas disciplinas separadamente. O objetivo deste artigo é explorar novas formas de integrar etnografia para o processo de design, e diferentes maneiras de usar o projeto para conhecimento antropológico, especificamente no contex-

to do estado de Michoacan, no México, onde o trabalho de campo foi realizado durante um ano em uma comunidade dedicada à elaboração de móveis de madeira e tecidos feitos em tear de cintura.

O corte da pesquisa é qualitativo, e o que está representado aqui são dois casos de estudo em que outras formas de fazer e saber no contexto rural do México são procuradas; em um começamos com a criação de uma imagem construída como um eixo para entender a relação entre a pessoa e os objetos; no outro, o trabalho de campo etnográfico é integrado ao processo de design.

Palavras chave: antropologia do design - design participativo - mobiliário - têxteis - púrpura.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
