

ALIANZAS, RUPTURAS, RECONCILIACIONES: UNA APROXIMACIÓN AL DESARROLLO DE LAS PRÁCTICAS ARTESANALES Y DEL DISEÑO INDUSTRIAL EN EUROPA Y AMÉRICA

Alliances, Ruptures and Reconciliations: An Approach to the
Development of Craft and Industrial Design Practices
in Europe and America

Recibido: 29/04/2018
Aceptado: 20/09/2018

Serenella A. A. Cherini-Ramírez. Universidad de Los Andes, Venezuela. scherini@ula.ve

Resumen:

El presente artículo muestra los resultados de un estudio comparativo entre las prácticas de la artesanía y del diseño industrial en países de Europa y América. A través de una investigación documental exhaustiva se observó una relación persistente entre ambos campos creativos, generada a partir de alianzas, rupturas y reconciliaciones a lo largo del tiempo. Se determinaron una serie de aspectos divergentes y convergentes durante la fase de producción de estas prácticas, que aumenta las posibilidades de colaboración entre artesanía y diseño industrial en el ámbito geográfico abordado en el siglo XXI.

Palabras clave: Artesanía, Diseño Industrial, objeto utilitario, producción, América, Europa.

Abstract:

This article shows the results of a comparative study between the practices of crafts and Industrial Design in countries of Europe and America. An exhaustive documental research exposed a persistent relationship between these creative fields, generated from alliances, ruptures and reconciliations over time. A number of divergent and convergent aspects were identified during the phase of production of both practices, which increases the potential collaboration among Crafts and Industrial Design of this geographic ground in the 21st Century.

Keywords: Crafts, Industrial Design, utilitarian object, production, America, Europe.

Introducción

Desde hace siglos el hombre crea objetos para satisfacer sus necesidades. El diseñador y antropólogo Víctor Papanek decía que todos los seres humanos son diseñadores ya que “[l]a planificación y el modelado de cualquier acto hacia un fin deseado y previsible constituye el proceso de diseño” (1985, p. 3). Más de treinta años después su idea sigue vigente, por ejemplo, en los argumentos del diseñador Frank Chimero al insistir que “[s]er humano es entretenerse, concebir una mejor condición, y decidir trabajarla moldeando el mundo que nos rodea” (2012, p. 30).

La creatividad, un componente necesario en este proceso, surge al entablarse un nexo emocional con algo que llame poderosamente la atención, estimulando el deseo de renunciar a la rutina y sentir “la necesidad de probar, de explorar nuevas posibilidades, de dejar las cosas un poco mejor que antes” (Goleman et al, 2009, p. 17). Ello requiere entusiasmo, imaginación, perseverancia y determinación, cualidades sin duda presentes en aquellos sujetos que se dedican a la creación de objetos utilitarios¹: artesanos y diseñadores industriales que, a través de sus reflexiones y sus prácticas², son considerados especialistas en el proceso de abordar la producción de objetos útiles en la vida cotidiana.

La exploración conjunta de la producción de objetos utilitarios procedentes de la actividad artesanal y del diseño industrial ha sido un tema recurrente desde el siglo XIX. Las historias de estas prácticas revelan que ambas han ocupado un territorio inestable de constantes alianzas y rupturas, donde los principios que marcan sus diferencias y similitudes obedecen a cambios históricos, es decir, que varían cultural y regionalmente (Lees-Maffei y Sandino, 2004). Así, los propósitos que estos objetos han asumido están determinados por los valores, gustos, actitudes, normas socioculturales y patrones de consumo (Howe y Dillon, 2001)

en tiempos y lugares específicos. También se asume que la clasificación de los géneros que componen los diversos tipos de prácticas que abarcan la artesanía y el diseño, resulta de tradiciones europeas y norteamericanas del siglo XX que obedecen a razones históricas, intelectuales, económicas, institucionales y gubernamentales (Greenhalgh, 1987 y 2002). Por ende, ante la vasta producción disponible que esto implica, el presente trabajo destaca solo los eventos más resaltantes que desde el punto de vista histórico han influenciado el desarrollo de ambas prácticas creativas en varios países de Europa y América, por ser estos ámbitos geográficos los que han generado mayor investigación trascendental sobre el tema.

Algunos indican que el diseño industrial no es la prosecución de la artesanía sino su relevo (Dorfles, 1963; Mañá, 1973), asegurando que el diseño se liberó de la artesanía y que las relaciones esenciales entre ambos son actualmente “casi inexistentes” aunque “absolutamente nada desdeñables” (Dorfles, 2013, s/p). Sin embargo, tal aseveración es coherente solo si se evalúa lo ocurrido entre la artesanía tradicional³ y el diseño para la industria en aquellas sociedades que, a partir sobre todo del siglo XIX, experimentaron fuertes cambios en su industrialización y sus progresos técnicos, trastornando lenta o rápidamente su producción artesanal. Por ejemplo, lo acaecido en la Inglaterra del periodo 1700-1820 (Berg, 1985).

A menudo el diseño y la artesanía se han pensado como opuestos, siendo la invención y la mecanización las características más importantes que han marcado su separación, así como el lujo, la modernidad y la manufactura industrial le han asignado connotaciones particulares (Gimeno y Floré, 2010). Ambas han logrado perfilarse como prácticas creativas autónomas, existiendo numerosos estudios que muestran la historia concreta de cada campo⁴, aún encontrándose cierta aspiración de reencontrarse vínculos entre ellas bajo circunstan-

cias particulares dentro de cada contexto. En el siglo XXI continúan desarrollándose investigaciones acerca de los aportes teórico-prácticos que a lo largo de la historia ocurrieron entre la producción artesanal e industrial en Europa y América, como muestran los trabajos de Isabel Campi (2009, 2015) y Raquel Pelta (2015). Se insiste en que la artesanía, como antecesor al diseño industrial, no solo fue un punto de partida del cual se ansiaba establecer cierta distancia en tiempos modernos –para mejorar la calidad de manufactura y estética del objeto utilitario que sería producido por la máquina-, sino que en la actualidad el diseño busca vincularse cada vez más con la artesanía por motivos diversos.

Al parecer, el interés del mundo occidental en el siglo XX por la eficiencia, la velocidad, el progreso y el crecimiento económico abría una brecha cada vez más amplia entre artesanía y diseño (Böröcz, 2014), y fue durante el último cuarto de la pasada centuria cuando lo artesanal empezó a recobrar importancia ante lo mecanizado al suscitarse múltiples colaboraciones entre la artesanía y el diseño (Read, 1961; Bonsiepe, 1978 y 1985; Acha, 1990; Maldonado, 1993 y 2002). Como indican los historiadores del diseño y la arquitectura Javier Gimeno y Fredie Floré (2010), la postmodernidad con su crítica al modernismo contribuyó a borrar los límites entre ambas disciplinas, sobre todo en la década de los ochenta, cuando una revolución en el estatus del diseño y los diseñadores hizo mucho más complejas las relaciones jerárquicas entre arte, artesanía y diseño.

Recientemente, aspectos como los efectos adversos de la globalización; la hipertrofia alcanzada por la producción industrial; una inadecuada segmentación demográfica; los contextos industriales variables y los cambios en los sistemas de valores relacionados con los patrones de consumo o con los procesos de diseñar y hacer objetos, han originado que desde el campo del diseño se valore cada vez más las

cualidades ofrecidas por la elaboración artesanal, valiéndose de que “el diseño contemporáneo evoluciona de la intersección de diferentes disciplinas y tecnologías” (Kermik, 2012, p. 1). Así, varios autores respaldan la cooperación entre ambos campos como vía para poder encarar conscientemente los cambios que caracterizan la reinante era post-industrial, a través de la creación de objetos que, por ejemplo, consideren la coexistencia de una diversidad de sensibilidades (Ricard, 2014, s/p); que asienten valores y expresen significados sociales, ayudando a extender sus ciclos de vida (Kettley, 2005); que apoyen la regeneración de contextos urbanos y rurales a partir de un desarrollo sustentable (Kermik, 2012); o incluso que reflejen “una cultura material más diversa y uniforme, adaptando elementos particulares o locales de acuerdo a los valores «globales» del diseño” (Maldini, 2014, s/p).

En este sentido, el presente artículo busca exaltar los diversos puntos de encuentro y desencuentro que en la *fase de producción*⁵ han experimentado cronológicamente la artesanía y el diseño industrial en gran parte de Europa y América. Para ello, se realizó un análisis documental exhaustivo que permitió estudiar primeramente la relación histórica entre la artesanía y el diseño, evidenciándose una suerte de comportamiento elástico en el cual las actividades involucradas en la etapa de producción de ambos campos parecieran alejarse y acercarse entre sí en diferentes momentos. El análisis de los resultados de varias investigaciones que atestiguan un intercambio significativo entre esos ámbitos del desempeño creativo ayudó a delimitar una serie de aspectos divergentes y convergentes entre ambas esferas, percibiéndose una asociación cada vez más intensa entre ellas. Finalmente, se esboza una serie de aspectos que en el siglo XXI mantienen encendido el complejo debate sobre las relaciones permanentes entre artesanía y diseño industrial.

1. La alianza originaria: simbiosis entre artesanía y diseño

Además de asumir una materialidad, los objetos de la artesanía y del diseño industrial poseen una fuerte filiación hacia la técnica⁶. En los inicios de la historia de la técnica surge el Homo Faber (hombre en cuanto productor) cuyas “discusiones mentales con los materiales” (Sennett, 2009, p. 11) le permitieron estar alerta perceptivamente y comprometido con el proceso de producción, integrando el pensar y el sentir para generar algo mejor a lo existente. Esta faceta temprana de la condición humana distingue al hombre por su ingenio al producir y utilizar utensilios y herramientas como las mostradas en la figura 1, las cuales le permitieron “afrentar y dominar las condiciones externas de la vida, controlar las fuerzas de la naturaleza y ampliar el poder y eficiencia mecánica de los órganos naturales propios del hombre, considerados en su aspecto práctico y operativo” (Munford, 1968, p. 37).

He aquí el origen de la artesanía, entendida por el sociólogo Richard Sennett como el “impulso

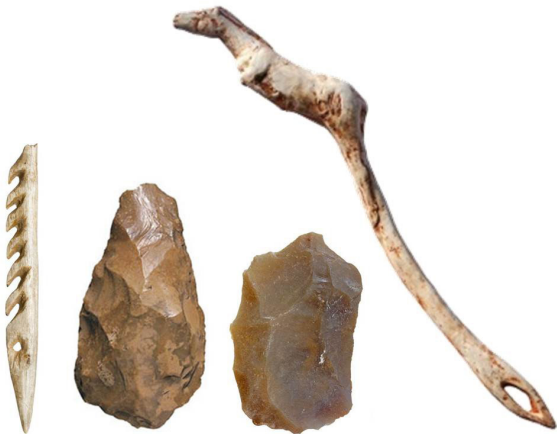


Figura 1. De izquierda a derecha: arpón, hacha, raedera y propulsor.

Fuente: Elaborado por el autor a partir de imágenes tomadas de <http://cuevas.culturadecantabria.com/art-paleolithique-en-europe/>; <https://mariougca.wordpress.com/imagenes/hacha-de-mano-paleolitico/>; <https://paleomanias.com/en/paleolithic-archaeological-reproductions-casts/111-lasca-levallois.html> y <https://paleomanias.com/es/replicas-reproducciones-arqueologicas-paleolitico/116-propulsor-caballo-bruniquel.html>.

humano duradero y básico, el deseo de realizar bien una tarea” (2009, p. 12), producto de una habilidad desarrollada con maestría manual donde la técnica deja de ser una actividad mecánica para convertirse en un medio a través del cual el artesano materializa sus habilidades y se siente satisfecho por su trabajo. Para ese momento lo bello y lo útil eran simplemente diferentes aspectos de un mismo objeto (Francastel, 1953), por lo cual se asume que la artesanía nace para solventar las múltiples necesidades del ser humano: su capacidad distintiva de hacer con placer y significado (Dissanayake, 1995).

Al examinar primeramente el origen y significados que el término artesanía ha asumido a lo largo de la historia occidental, se observó que esta idea creada por los filósofos griegos junto al término arte⁷ hacía referencia a una habilidad⁸, una destreza⁹ o un oficio¹⁰ cuya ejecución implicaba el conocimiento de un conjunto de preceptos universales, adecuados y útiles que servían a un propósito establecido, junto al dominio de las reglas y del conocimiento experto. Desde entonces, se cree que el artesano posee la capacidad de producir un objeto mediante acciones conscientemente controladas gracias a su dominio de los medios (materiales y herramientas) y su conocimiento de las especificaciones del objeto a crear. Así, los artefactos eran concebidos con fines utilitarios, creados a partir de los encargos que los usuarios hacían directamente a los artesanos, según sus necesidades y gustos. Esta función utilitaria iba además respaldada por una fuerte función simbólica (de mitos, magia, religión, status social) que el artesano lograba interpretar del contexto espacio-temporal en el que se situaba, para luego representarlo en la configuración que otorgaba a un objeto (su forma, su decoración, el tipo de material y la técnica utilizados para su fabricación), cuidadosamente elaborado con técnicas transmitidas de generación en generación¹¹.

2. Desencuentros: construcción de divergencias entre artesanía y diseño

Ya en el siglo XVI se experimentó una ruptura filosófica entre los términos artesanía y arte –quedando la artesanía relegada a unas artes menores- y a su vez surgió el término *diseño* para hacer referencia a un dibujo o delineación de una figura con la intención de ofrecer visualmente la descripción de alguna cosa antes de materializarla. La historia del diseño industrial muestra que tal acepción continuó rigiendo avanzado el siglo XIX (Greenhalgh, 1987), al concebirse para entonces al diseñador como un artista encargado de la fase decorativa u ornamental, quien a través de dibujos mostraba cómo embellecer los objetos de producción industrial (Gay y Samar, 2004). Y a partir de allí la palabra diseño asumió paulatinamente el significado actual de aquel bosquejo con palabras o líneas que se hacen para dar idea de cómo ha de ser una cosa. Más aun, durante el siglo XX esta concepción sirvió de base para delimitar al *diseño industrial* como una disciplina cuyo objetivo es definir las características finales de un producto anticipadamente a su fabricación, configurándolo, organizando y distribuyendo todos sus elementos de una manera específica para que cumpla con una serie de requerimientos definidos con antelación.

Para comprender mejor este fenómeno, la historiadora del diseño Anna Calvera (2010) explica la existencia de tres momentos fundacionales del diseño en las cuales, a partir del siglo XVIII, a cada concepción de diseño asumida corresponden prácticas concretas de esta actividad en la dinámica social: (1) la noción de diseño asociada a la actividad productiva y su establecimiento como una fase dentro del proceso productivo; (2) la noción de diseño asociada al fenómeno del consumo y el gusto, y su puesta en acción como una práctica estética que crea productos de cualidades especiales que son valorados por un público culto; y (3) la

síntesis de las nociones anteriores de diseño y su consolidación definitiva como profesión.

A mediados del siglo XVIII se advirtieron cambios principalmente de índole social, tecnológico y económico asociados a la llamada primera Revolución Industrial, que luego inspiraron la fabricación seriada a gran escala de objetos utilitarios que hasta ese momento habían sido elaborados manualmente. Al menos en la bien documentada experiencia inglesa, la historiadora Maxine Berg (1985) demuestra que ese proceso fue lento, complejo y no-lineal, apoyado por cambios técnicos (maquinaria, herramientas y habilidades humanas) y organizacionales (división del trabajo, intensificación de la fuerza laboral) en el proceso de producción, junto a cambios en el proceso de distribución. Berg explica que este proceso se expandió a lo largo de los siglos XVIII y XIX involucrando diversos sistemas de manufactura, donde la industria doméstica y los talleres artesanales sustentados en herramientas, máquinas pequeñas y los esfuerzos de mano de obra especializada ejercieron un rol mucho más importante que el reconocido sistema fabril de la máquina de vapor y los procesos automatizados. En todo caso, se asume que a partir de allí la actividad artesanal y la del diseño asumieron necesariamente unos sistemas de creación objetual con modos de producción disímiles.

El siglo XIX evidenció las ventajas económico-productivas de la primera Revolución Industrial. Países cuya industrialización estaba en pleno auge desarrollaron un sinnúmero de ensayos en el campo de la artesanía –para entonces concebida como artes decorativas- y del diseño para la industria –en ese momento concebido como artes aplicadas- (Heskett, 1988), con la intención de crear objetos de uso cotidiano que fuesen valorados en los mercados nacionales e internacionales por su utilidad, la calidad de su manufactura y su estética. En esa época, las artes decorativas gozaban de gran prestigio y patronazgo (Greenhalgh, 1987), y gradualmen-

te el artefacto se convirtió en un objeto de lujo (Cardoso, 2008).

En naciones como Inglaterra, Estados Unidos de América y Alemania florecieron debates en torno a nuevos modos de producción de objetos artesanales e industriales, prestando asimismo atención a la formación de los sujetos que se dedicarían a ambas prácticas. En la Inglaterra decimonónica, los productos industriales, artísticos y artesanales presentados en la primera Gran Exposición de 1851 evidenciaban un uso exagerado de ornamentos que los hacían incompatibles con la utilidad y los nuevos sistemas productivos, o como señalaba tiempo después Hermann Muthesius (1907), proliferaba la rápida sucesión y alternancia de modas estilísticas, de decoraciones irracionales, sustituciones e imitaciones. Para poder concebir adecuadamente el objeto utilitario antes de fabricarlo en serie, sin imitar la estética del objeto artesanal, era necesario concretar conexiones con los avances científico-tecnológicos, con modos adecuados de apropiarse y reinterpretar el pasado (Campi, 2007a), cuestionándose diversos aspectos asociados tanto a la estética como al proceso productivo en ambos campos creativos. Se hablaba de reformas en el campo del diseño, donde el crítico William Morris exponía que el diseñador tenía una gran responsabilidad moral en su trabajo y un alto valor social. Morris admiraba ese proceso lento de la evolución creativa y práctica desarrollada a lo largo de los siglos y manifiesto en los objetos artesanales, por lo que asumió la tarea de retomar ciertos valores que pensaba se habían perdido con el advenimiento de la producción industrial (McDermott, 1992): el respeto y conocimiento profundo por parte del diseñador de las cualidades físicas y químicas de los materiales; el disfrute y compromiso del trabajo manual de los métodos de producción artesanal, entre otros. Así, objetos creados en su firma Morris & Co. -como la silla Sussex con asiento de junco mostrada en la Figura 2- reflejaban el esfuerzo mancomunado de artistas

y artesanos bajo una continua supervisión de los procesos de ejecución, donde Morris invitaba a comprender totalmente el proceso a través del cual el diseño sería elaborado, sugiriendo ser a la vez artista (diseñador) y artesano (Clutton-Brock, 1914)

Durante la segunda mitad del siglo XIX también destacaron productos estadounidenses como



Figura 2. Uno de los modelos de la Sussex rush-seated chair. Morris & Co.

Fuente: <http://www.morrisociety.org/morris/artdecorative.html>

revólveres, relojes y maquinaria agrícola, representantes del «sistema de manufactura americano» iniciado alrededor de 1800 que estableció las pautas y procesos fundamentales de la moderna producción en masa: la manufactura a gran escala de productos estandarizados, con partes intercambiables, utilizando maquinarias en una secuencia de operaciones mecánicas simplificadas. Además, a raíz de la Gran Exposición de 1851 surgieron comparaciones entre las actitudes europeas y las norteamericanas: se argumentaba que las primeras, al sustentarse en tradiciones artesanales, otorgaba el valor económico y estético de un producto en función de la cantidad de trabajo cualificado que exigía su realización; mientras que el enfoque americano basado en métodos industriales, exaltaba aquel producto cuya cantidad y utilidad beneficiara a la mayor cantidad posible

de población (Heskett, 1980).

Entre finales del siglo XIX y principios del XX, la producción industrial fue acogida e impulsada en varios países europeos en concordancia con los ideales de los tiempos modernos. Y a diferencia de los ingleses con su filosofía del *Arts and Crafts*, el continente europeo iniciaba una aceptación de la mecanización bajo ideales estéticos y sociales, enfatizando la búsqueda de elementos estructurales y funcionales que fuesen aptos para reproducirse de forma seriada (Heskett, 1980). Aunque en principio preocupados por los estándares del artesanado más que aquellos de la producción industrial, y con la finalidad de asegurar una posición más favorable para sus productos en el mercado, destacan los debates y experiencias suscitados en Alemania y Austria a través de asociaciones como la *Deutsche Werkbund* (1907) con las contribuciones del arquitecto Hermann Muthesius y del arquitecto-pintor Henry van de Velde; y las contribuciones de la *Wiener Werkstätte* (1903) y la *Österreichischer Werkbund* (1910) bajo el liderazgo del arquitecto-urbanista Josef Hoffmann. Ellos atendían aspectos como la individualidad y la estandarización, la correspondencia entre formas y procesos productivos, la racionalidad en el diseño y la búsqueda de nuevos estándares estéticos que respondieran tanto a las condiciones intelectuales, materiales y sociales de entonces, así como al propósito de cada objeto, la naturaleza del material y el respeto por la estructura correspondiente (Muthesius, 1907).

Por su parte, el siglo XX vio la transformación de aquellas artes aplicadas a las manufacturas que, después de 1945, daría paso a la nueva disciplina del *diseño industrial* (Heskett, 1988; Dormer, 1993), a la par del desarrollo de la producción artesanal. La fuerte tradición artesanal de países como Alemania, Finlandia, Dinamarca, Suecia e Italia los mantenía en la búsqueda de alianzas entre arte, técnica e industria, paulatinamente vinculando a diseñadores, artistas y arquitectos a la producción

industrializada de objetos utilitarios (Heskett, 1980). En Alemania se intensificaron los debates entre ambas prácticas creativas, surgiendo propuestas educativas cuya influencia traspasó sus tiempos y sus fronteras. Por un lado el Bauhaus (1919-1933), donde el arquitecto Walter Gropius proponía que los artistas se formaran para trabajar en la industria preparándose en los oficios, acentuando el conocimiento de los materiales, las herramientas, los métodos de producción, el adiestramiento del ojo y las actividades creativas (Norberg-Schulz, 2001). Y por otro destaca la Hochschule für Gestaltung de ULM (1955-1968), que con su énfasis en el conocimiento tecnológico, metodológico y científico defendía un diseño basado en la comprensión del hombre, de la sociedad y las complejas demandas de la tecnología y la industria. En contraposición, durante el período de entre-guerras Norteamérica experimentó una intensa competencia comercial que traspasó a sus entonces artes industriales, promoviendo una nueva generación de diseñadores industriales que, si bien provenían de diversos campos profesionales, estaban comprometidos con la producción en masa de objetos utilitarios (Dormer, 1993).

No en vano el historiador Paul Greenhalgh (1987) asegura que fue en el siglo XX cuando el diseño se asoció exclusivamente a la idea de industria y los diseñadores fueron claramente diferenciados de artistas y artesanos, relacionándolos de modo decisivo con la producción masiva o al menos con la producción altamente mecanizada. Se fomentó una clara división en su enseñanza/aprendizaje, sus modos de abordar la necesidad planteada, sus metodologías de trabajo. Incluso la creencia en la racionalidad de la técnica moderna, su lógica de eficiencia y dominación, impidió reconocer la particular racionalidad del ámbito artesanal cuya lógica ha sido la preservación y el cuidado (Grisales, 2011).

Como explica Isabel Campi (2009), poco a poco

el rol cultural, social y económico asignado al diseñador deslegitimaba al del artesano-artista, reclamando su abandono de impulsos racionales e individualistas para dedicarse a crear objetos funcionales y técnicamente avanzados. En este sentido, se instituyó la idea generalizada de que: (a) el artesano posee gran experiencia empírica adquirida con conocimientos técnicos (materiales, herramientas, técnicas) aportados de generación en generación, aprendiendo al observar y repetir lo que hacen otros individuos calificados por considerarlo como la mejor respuesta alcanzada (validada, aceptada) de acuerdo al reto afrontado; y (b) el diseñador adquiere sus conocimientos teóricos y prácticos a través de sistemas de educación formal (nivel universitario o técnico), lo que le permite abordar cada proyecto de múltiples maneras, planteando siempre un producto innovador (mejoras a nivel estético, utilitario, productivo y comercial) (Campi, 2009).

Para comprender a fondo este enfoque dicotómico tradicional entre artesanía y diseño en aras de razonar los cambios que actualmente se perciben en relación al desvanecimiento de fronteras entre ambos campos, se tomaron como fundamento los argumentos expresados por Bernd Löbach (1961), Gillo Dorfles (1968, 2013), Rudolf Arnheim (1964, 1994), Peter Dormer (1993), Norman Potter (1999), Paul Greenhalgh (1987, 2002), Linda Sandino (2004), Isabel Campi (2007b, 2009), Richard Sennet (2009), Rafael Lacruz (2010) y Adelia Borges (2011). La tabla 1 resume el conjunto de diferencias asociadas con la fase de producción del campo artesanal y del diseño a nivel profesional que fue posible determinar, dejando por fuera al nivel amateur¹² que en ambas esferas se ha multiplicado desde el último cuarto del siglo XX.

Tabla 1. Divergencias entre artesanía y diseño industrial (fase de producción).

Fuente: Elaborada por el autor.

Categorías	Diferencias principales establecidas en el	
	Campo artesanal	Diseño industrial
Valores exaltados en el proceso	<ul style="list-style-type: none"> - Intuición, improvisación. - Subjetividad. - La experiencia estética donde destaca la dimensión intelectual. - La permanencia. Conservación. - Primacía de la emotividad, sensibilidad, individualidad. - Responsabilidad cultural. 	<ul style="list-style-type: none"> - Actuar sistemático y experimentación consciente. - Objetividad. - La experiencia estética donde destaca la dimensión comunicativa. - El cambio. Innovación. - Primacía de la razón, la comunicación. - Responsabilidad social.
El proceso de gestación (ideación)	<p>Proceso individual de ensayo y error, donde se exalta la tradición (cultura del lugar, adaptación al estilo aceptado por la cultura o periodo) y el carácter del artesano (preferencias, influencias y conocimientos)</p> <p>Con su experiencia crítica el artesano materializa su habilidad de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - visualizar la forma anhelada - juzgar la forma obtenida a partir de las propiedades deseadas, y del nivel de apego/distancia de sus antecedentes - coordinar sus manos y herramientas - aproximarse a los materiales (operaciones manuales, movimientos corporales, percepción a través de los sentidos) 	<p>Proceso de diseño de carácter interdisciplinario bajo constante discusión y retroalimentación de las diversas variables y requerimientos que intervienen en cada fase del proyecto.</p> <p>Con su pensamiento crítico el diseñador proyecta minuciosamente el objeto al:</p> <ul style="list-style-type: none"> - partir de un 'concepto' - emplear métodos y técnicas en cada etapa del proceso de diseño y acordes a cada problema planteado - cumplir con normas o estándares establecidos por entes reguladores a nivel nacional e internacional - elaborar modelos, planos y renders que muestren cómo será el objeto a partir de la idea originaria

Tabla 1 (continuación). Divergencias entre artesanía y diseño industrial (fase de producción).

Fuente: Elaborada por el autor.

Categorías	Diferencias principales establecidas en el	
	Campo artesanal	Diseño industrial
Procesos de manufactura (ejecución)	<p>Participación directa del hombre utilizando sus manos, herramientas manuales sencillas y a veces imperfectas, que estimulan la imaginación. Uso esporádico de medios mecánicos.</p> <p>Objeto elaborado de uno en uno; un solo ejemplar o series cortas (en lote). Podría ser similar a otro, más nunca son idénticos entre sí.</p> <p>El objeto posee irregularidades o imperfecciones dado el uso de las manos; el juicio intuitivo del artesano que lo crea y las imperfecciones de las propias herramientas utilizadas en su fabricación.</p> <p>Importa la singularidad e irrepitividad del objeto, destacando el sello personal del artesano (su modo de ornamentar, de seleccionar y trabajar los materiales, etc.)</p> <p>Empleo de materias primas naturales, materiales nobles, material artificial, ready-mades y reciclables.</p>	<p>Participación distintiva de la máquina (procesos automatizados o semi-automáticos) y uso de herramientas complejas con funciones específicas.</p> <p>Objetos fabricados en series cortas (en lote) o largas (en masa), bajo la repetición idéntica de un objeto a partir de un prototipo. Cada objeto es idéntico al prototipo o modelo del cual deriva.</p> <p>El objeto no posee imperfecciones en la producción mecanizada dado el control de su continua y constante igualdad al emplear estandarización, tipificación y normalización.</p> <p>Importa la repetitividad o capacidad del objeto de ser seriado.</p> <p>Empleo de material artificial, las 'últimas tecnologías'.</p>

Estos desencuentros generados con el devenir del tiempo han llevado a pensar que la artesanía se preocupa más en ganar experiencia sobre el cómo se hacen las cosas (dominio de la técnica) para propiciar la mejor calidad del artefacto -dado que el artesano confecciona el objeto-, mientras que el diseño está más interesado en razonar por qué se hacen las cosas de cierta manera o la intención tras el producto, donde el diseñador se centra en proyectar un objeto que comunique adecuadamente esas ideas que, una vez fabricado el producto, podrán satisfacer en el menor tiempo posible la creciente demanda de la sociedad de acuerdo a los requerimientos de cada contexto. Sin embargo, escudriñar entre esas diferencias revela una serie de aspectos que recientemente parecieran compartirse entre el campo artesanal y el diseño industrial, dignas de indagar con la intención de ver en qué modo ellos complementan sus bondades al intentar disminuir sus debilidades.

3. Reconciliaciones: búsqueda de convergencias entre artesanía y diseño industrial.

Incuestionablemente ambos campos creativos son indispensables en la creación de productos útiles en la cotidianidad, cada uno con sus ventajas y desventajas en función de los contextos social, económico, político y cultural de cada lugar-época. Para el psicólogo e historiador del arte Rudolf Arnheim (1964), entre la artesanía y el diseño solo ha existido una frontera artificial por ser ambas un arte representativo; mientras que el esteta del arte y del diseño Gillo Dorfles asume que "cada una de estas categorías debe seguir sus 'leyes' que, sólo en parte, pueden yuxtaponerse" (1984, p. 219). En el devenir histórico propio de ambas no solo se percibe una disociación estética entre sus productos y una división metodológica entre sus procesos, sino que en el siglo XX también se comenzaron a experimentar puntos de encuentro entre sus fronteras, al punto de que

autores como el historiador del arte Rafael Cardoso (2008) sugieran que en un futuro no muy lejano ambos términos serán sinónimos como homónimos fueron artesanía e industria antes de la Revolución Industrial del siglo XIX.

Desde mediados del siglo XX Italia (Rossi, 2015), Inglaterra (McDermott, 1992) y los países nórdicos (Kermik, 2012; Nugraha, 2012; Wildhagen, 1987) han ayudado a trazar un recorrido en ese camino de integración. El discurso postmoderno ayudaba a recuperar culturalmente la artesanía y el diseño comenzaba a liberarse de los límites impuestos por el Movimiento Moderno, priorizando los valores simbólicos (color, textura, ornamentación, referente histórico e iconográfico) sobre los funcionales (Campi, 2009). Productos como aquellos asociados al diseño radical italiano y las interesantes propuestas de grupos como Alchimia y Memphis evidenciaron una revalorización de ciertas características y aptitudes siempre asociadas al artesanado (el sello personal o autoría, la originalidad, la sensibilidad). Diseñadores de los años 1970-1980 pensaron arduamente en el 'hacer', en cómo tratar persuasivamente la realidad de la producción o el modo en que ella se relacionaba con otros aspectos del significado del trabajo y la mediación, tomando a la artesanía como un área abierta a nuevos patrones y diseños que con la producción en masa era imposible fabricar, dada la rigidez de su estructura técnico-productiva (Adamson, 2010a)

Por su parte, la Inglaterra de los años 1970 con su *craft revival* retomaba el rol del artista-artesano, asumiendo en la década de 1980 otros ideales estéticos provenientes de aspectos de la cultura Punk y del *do-it-yourself* norteamericano (McDermott, 1992). Allí surgieron diseñadores-creadores que retaban las fronteras convencionales de la producción artesanal al emplear materiales, formas y técnicas nuevas en la realización de sus productos (Greenhalgh, 2002), como Tom Dixon lo manifiesta a través

de su Silla S -ver Figura 3-, diseñada a través de la elaboración de numerosos prototipos sin emplear dibujos, lo cual avizora lo difuso que se tornaba la línea entre artesanía y diseño.



Figura 3. La silla S de Tom Dixon. A la izquierda, un prototipo realizado por Dixon, con estructura de acero soldado hecha en 1987 y la tapicería de junco grueso tejido a mano en 1993. A la derecha, un ejemplar de la silla fabricada por Cappellini a partir de 1991.

Fuente: Elaborado por el autor a partir de imágenes tomadas de <http://collections.vam.ac.uk/item/O63050/s-chair-chair-dixon-tom/> y de www.ambientedirect.com/es/cappellini/s-chair-tom-dixon-silla_pid_2774.html

Es evidente que los valores asociados a la artesanía nunca desaparecieron. De hecho, en las décadas de 1970 y 1980 se desarrollaron propuestas que exploraban los significados y roles de la multiplicidad de géneros artesanales, e internacionalmente se establecieron instituciones, cursos y publicaciones dedicados al estudio, enseñanza y difusión de estas prácticas, además de aumentar tanto su patrocinio privado así como la cantidad de empresas dedicadas a actividades artesanales, aunado al creciente interés por las historias de la artesanía y del diseño (Greenhalgh, 2002).

Durante los años 1990 es notoria la atención prestada a la artesanía y la interdisciplinariedad, sobre todo en pequeñas empresas de Holanda, Reino Unido, Alemania y los países nórdicos, donde se materializan fusiones de la artesanía con otros campos creativos (Green-

halgh, 2002). Y los diseñadores identifican de modo más recurrente a la artesanía como un repositorio invaluable de información, técnicas, valores y significados, logrando transformar las prácticas del diseño al asociar lo digital, lo industrial y lo manual (Kermik, 2012). Por ejemplo, compañías innovadoras de interés experimental como la holandesa Droog asumen la artesanía como una fuente de inspiración para que sus productos estimulen los sistemas sensoriales al fusionar lo tradicional y lo contemporáneo, lo manual y lo industrial. En la Figura 4 se pueden apreciar una serie de objetos que representan una selección consciente de materiales y técnicas constructivas para explotar el potencial expresivo y estructural de la porcelana (prototipos de la Rosenthal Collection en las imágenes 'a', 'b' y 'c'), el vidrio (imagen 'd'), el bronce (imagen 'e') y la espuma de poliuretano (imagen 'f'). En este caso, diseñadores como Bakker y Wanders fusionan materiales y técnicas del campo de la artesanía y el diseño para crear objetos ricos en texturas que impactan táctil y visualmente, reinterpretando formas tradicionales con tecnología novedosa para la época, otorgando a su vez mucha atención al detalle.



Figura 4. a) *María coffeepot*, por Gijs Bakker (1997), b) *banco*, por Hella Jongerius (1997), c) *Foam bowl*, por Marcel Wanders (1997), d) *vajilla de bordado*, por Gijs Bakker (2005), e) *asientos urbanos*, por Gijs Bakker (2000), f) *Foam Chair*, por Gijs Bakker (2001)

Fuente: Elaborado por el autor a partir de imágenes tomadas de <http://www.droog.com/project/droog-rosenthal>; <http://www.droog.com/project/lace-plate-gijs-bakker>; <http://www.gijsbakker.com/project/city-bench-for-annie-brouwersplant-soen-amersfoort-nl> y <http://www.gijsbakker.com/project/foam-chair>

También se observa que cualidades intangibles como autenticidad, compromiso, obligación y pasión, ampliamente asociadas al artesanado, se tornan cada vez más centrales para el diseño contemporáneo (Kettley, 2010; Lupo, s/f). Y, aunque el ideal de la artesanía de ofrecer una nueva originalidad, inspiración y conocimiento experto a la producción del diseño pareciera tropezar en la práctica al enfrentar diferencias irreconciliables a nivel metodológico entre ambos campos (Yair, Tomes y Press, 1999), la colaboración entre ellos es cada vez más explorada, tomando en cuenta esa sociabilidad maleable y permeable del campo artesanal (Kettle, 2013) que seguramente se complementa con la apertura hacia la interdisciplinariedad y el trabajo en equipo que posee el campo del diseño, presente sobre todo durante esa excitante fase de producción que demanda altos niveles de esfuerzo, trabajo y tiempo por parte del diseñador/creador.

Es vital aclarar que, si bien por cuestiones de extensión en el presente artículo no se profundiza las posibles metodologías híbridas o modelos de cooperación entre ambos campos, hay que señalar que en el siglo XXI se percibe un incremento de experiencias donde la artesanía requiere del diseño, por ejemplo, para mejorar las técnicas, las cualidades estéticas del artefacto y hacer un uso más sostenible de materiales locales, expandiendo sus productos a nuevas industrias y mercados (Tung, 2012); para apoyarse en sus estructuras de investigación y necesidad de producción de conocimiento (Niedderer y Townsend, 2014) o para "comprender, analizar, registrar el proceso de la técnica, la materia prima y la forma del objeto artesanal" (Rojas y García, 2013, p. 9) y salvaguardar la identidad de la cultura material de cada región ante la actual globalización. Y en la otra dirección, experiencias donde el diseño requiere de la artesanía para enriquecer sus productos al potenciar la cultura de un lugar; para facilitar la adopción de metodologías de diseño acordes a las prioridades cambiantes

en las industrias manufactureras (Yair, Tomes y Press, 1999); para aprovechar las relaciones esenciales entre idea, materia y herramienta (Dougan, 2008); o como reconocimiento a los valores productivos tradicionales de una región, el respeto por el medio ambiente y su cultura (Malo, 2009).

Aunque el diseño es altamente interdisciplinario, la investigación teórica de las prácticas artesanales emergentes en la actualidad expone la naturaleza dinámica, generativa y sobre todo el poder colaborativo del proceso artesanal, junto al deseo de los artesanos de compartir experiencias, conocimientos y habilidades (Kettle, 2013). No solo se habla de la necesidad de integrar ambos campos con el propósito de buscar alianzas basadas en la complementariedad y el respeto, sino que también se solicita la colaboración, reciprocidad, asociación o diálogo entre artesanía y diseño industrial bajo un intercambio justo que permita crear productos que sean competitivos y coherentes con el entorno en que nacen y se producen, que fomenten y sensibilicen un compromiso colectivo en el cual cada actor desempeñe y contribuya con su especialidad, y que se adapten a los cambios suscitados entre consumidores, creadores e industrias.

Según Paul Greenhalgh (2002), cada vez que la sociedad experimenta una fase consumista real o imaginada, la artesanía y el diseño se revelan como fuerzas salvadoras cuyas prácticas son capaces de generar cambios instantáneos para preservar al mundo. Sin duda, se trata de una colaboración indispensable en un mundo globalizado que cree que en occidente el trabajo manual ha perdido valor (Murray, 2010) frente a la prolífica producción industrial. Precisamente, el intercambio recíproco entre la actividad artesanal y el diseño favorecería la convivencia de valores patrimoniales materiales e inmateriales, exigiendo no solo la revalorización del artesanado al "permitir a la artesanía adaptarse a las prácticas sociales cambiantes"

(Rojas y García, 2013, p. 11), sino también exaltando la importancia sociocultural del diseñador, un replanteamiento de su ámbito de acción e inclusive una nueva mirada hacia sus actuales procesos de formación, aprendizaje e investigación, alentando "un código ético cimentado en los más simples valores humanos, pues es allí, en lo inmaterial, donde se funda la relación que da vida al trabajo colaborativo" (Rodríguez y Alfaro, 2009, p. 109)

Así, estudios realizados en Portugal, España, Inglaterra, Italia y Finlandia exploran la cooperación entre diseño y artesanía con la intención de revitalizar y actualizar algunos procesos de manufactura artesanal mediante recursos tecnológicos empleados en la industria (Alexandre, Gómez y Valente, 2015); de generar nuevas formas de autenticidad e identidad aplicables al campo del diseño a partir del uso del conocimiento artesanal (repertorio de formas y procesos) (Martínez, Pichel y López, 2016; Lupo, s/f); de crear tipologías de productos con connotaciones renovadas (Soares, Aparo y Santos, 2016), mezclando los conocimientos técnicos y estéticos del diseñador con el *know-how* del artesano (Gil, Bedolla, y Lloveras, 2004); y de establecer un 'lenguaje común' entre los integrantes de equipos multidisciplinares de diseño, haciendo más efectiva la negociación entre sus visiones y más manejable la administración del proceso de diseño (Niedderer, Imani y Overton, 2011)

En Estados Unidos de América también se ha buscado la cooperación entre ambas prácticas, surgiendo el *New Craft Design*, donde los conocimientos del artesanado y del diseño se unen para mejorar la calidad del producto y hacerlo más competitivo (Gil, Bedolla, y Lloveras, 2004). En un esfuerzo similar, Canadá ha mostrado interés por una experiencia híbrida entre los dos campos, de modo que los artesanos adquieran una mayor comprensión de diseño (material y técnica) como vía para asegurar el éxito comercial de sus piezas (enfocándose

en la función de los objetos que producen, el usuario final y las últimas tendencias). Asimismo, se procura que con la ayuda de la artesanía el diseñador sea más creativo, independiente e individual en su práctica, orientando procesos de manufactura a pequeña escala e introduciendo elementos sorpresa al experimentar con los materiales (Anisef, 2010, pp. 17-18)

Por su parte, varios académicos y profesionales en América Latina también han analizado y promocionado el trabajo conjunto de artesanos y diseñadores en la fase de producción de objetos utilitarios. Algunos países de la región cuentan con una sólida tradición artesanal, fomentando su valor social, cultural y económico, principalmente cuando la práctica artesanal ha sufrido cierto estancamiento o sus productos no han alcanzado el posicionamiento deseado en el mercado internacional. Buscan entonces revitalizarla con el apoyo de un diseño industrial que algunos países de la región han acogido desde los años de 1940 -y que lucha por desarrollarse en sus economías generalmente poco industrializadas-, detectándose puntos de contacto entre procedimientos industriales y artesanales bajo un mismo proceso productivo que resultan en híbridos muy particulares: un "diseño industrial con realización artesanal" y una "artesanía con procedimiento industrial" (Chalkho, 2012, pp. 5-6).

En esta región la vinculación más antigua entre ambas prácticas parece haberse gestado en Colombia desde hace más de cuatro décadas (Rojas y García, 2013; Mora, 1974), al difundir las bondades de un Diseño Artesanal que potencia la participación concertada entre ambos campos y que plantea nuevas críticas y cuestionamientos en torno a la práctica y la investigación que la fundamenta. Si bien las experiencias publicadas sobre casos colombianos son numerosas (Rojas y García, 2013; Guzmán y García, 2010; Barrera, E. y Quiñones, C., 2006; Unesco, 2005; Suárez y Pérez, 2001; Mora, 1974), también se encontraron interesantes

experiencias en Brasil (Fontenele, 2013; Wild, 2011; Borges, 2011; Teixeira, 2011), El Salvador (Guzmán y García, 2010), Ecuador (Malo, 2009), México (Gil, Bedolla, y Lloveras, 2004; Corral, 2002) y Argentina (Chalkho, 2012; Galán, 2008). Ellas comparten el reconocimiento de las necesidades y potencialidades del contexto local bajo una búsqueda de identidad; la renovación y creación de nuevos diseños; la preservación de procesos artesanales tradicionales unidos al uso de nuevas tecnologías y el aprovechamiento de mano de obra local, entre otras, valiéndose sobre todo de la gestión estratégica de diseño para trabajar interdisciplinariamente.

En general todas las experiencias aludidas hasta aquí revelan que el diseñador ya no se preocupa solo por el producto final, sino que desarrolla estrategias para agenciar aspectos involucrados en las fases de producción y distribución (Manzini, 2015). En este sentido, tomando como base los trabajos de Linda Sandino (2004), Paul Greenhalgh (1987, 2002), Brian Dougan (2008), Richard Sennett (2009), Isabel Campi (2009) y Glenn Adamson (2010b), e interpretando los resultados de las investigaciones citadas en esta sección, se elaboró la tabla 2 que se muestra a continuación. En ella se establecen una serie de aspectos comunes encontrados en la fase de producción entre los campos artesanal y del diseño industrial actual, que manifiestan los cambios más relevantes generados entre ambas prácticas creativas para mantenerse vinculadas a favor de una sociedad más auténtica que desea alcanzar una mejor calidad de vida.

Tabla 2. Convergencias entre los productos de la artesanía y del diseño industrial.

Fuente: Elaborada por el autor.

Dimensiones	Aspectos comunes entre artesanía y diseño industrial
El productor o creador asume el compromiso de	<ul style="list-style-type: none"> - Integrar conocimientos, habilidades, experiencias. - Innovar y explorar para crear productos de alta calidad. - Comprometerse social y culturalmente; física e intelectualmente - Estudiar usuarios (valores, tradiciones, creencias) y entornos inmediatos. - Fundamentar su discurso en la influencia de objetos antecedentes y productos de la competencia. - Asumir los aportes de diversas prácticas para el nacimiento de un producto.
En el proceso creativo se valora	<ul style="list-style-type: none"> - La capacidad de observación y atención al detalle. - La creatividad, la destreza, la imaginación, el compromiso y el juicio. - La experiencia estética del usuario: el objeto exige su manipulación y uso sensorial. - La materialidad y su potencial semiótico (los significados atribuidos a la vida y envejecimiento del material) - La destreza para el trabajo manual, donde 'lo manual' no exige obligatoriamente el contacto 'directo' con el material, sino que también existe mediación con la tecnología digital.
Los procesos de manufactura exigen	<ul style="list-style-type: none"> - La inclusión de técnicas establecidas (validadas) y novedosas. - La combinación de técnicas, respetando su esencia (orígenes y propósito) - Un proceso repetitivo que involucre actos de pensar y hacer conscientes y controlados. - Explorar diversas tecnologías para enriquecer el proceso de innovación.

Es obvio que ambos campos creativos se esfuerzan por trabajar mancomunadamente con la intención de crear productos que hagan más confortable y significativa la cotidianidad del ser humano, precisamente exaltando el valor social y cultural asignado por ambas prácticas tanto al proceso de producción como al objeto resultante de ese proceso. No en vano, estudios recientes demuestran que el objeto de diseño dejó de ser aquel vínculo exclusivo producto de la máquina, retomando sus orígenes de una manera renovada al vincularse fuertemente a la artesanía. Se trata entonces de un proceso complejo, donde ambas prácticas se modifican mutuamente y alcanzan una nueva existencia al conectarse con la realidad académica y el mercado contemporáneo (Soares, Aparo y Santos, 2016), fusionando sus modos de 'pensar' y 'conocer' con el 'hacer' al ligarse fuertemente con la investigación académica desde la década de 1990 (Nimkulrat, 2012).

Conclusiones

A lo largo de esta investigación se observó que las prácticas artesanales y del diseño industrial abordadas sobre casos en Europa y América han experimentado cambios a lo largo del tiempo, configurándose a partir de desavenencias y yuxtaposiciones de aspectos en su fase de producción. Las secciones anteriores muestran que las relaciones artesanía-diseño no se pueden encajar dentro de un proceso lineal definido que permita periodizar con precisión los momentos de encuentros y desencuentros entre ambas prácticas. Ellas se han articulado haciéndose cada vez más complejas, y tanto artesanos como diseñadores han logrado identificar sus capacidades de pensar y hacer, de aprender a través de la acción y la reflexión, percatándose continuamente de que sus productos son expresiones materiales culturalmente significativas, lo cual exige una mayor atención a los contextos particulares donde ellos se producen.

Ciertamente existen diferencias culturales y metodológicas vigentes entre la artesanía y el diseño, y día a día cada campo incrementa su autonomía en el ámbito institucional (establecimientos de enseñanza, galerías, museos), la investigación académica y las publicaciones (Sandino, 2004). Si bien a partir del siglo XVIII diseño y artesanía comenzaron a delimitar sus campos de acción, con el tiempo sus diferencias se han ido reconciliando, sobre todo en términos del empleo de nuevos materiales, el manejo de técnicas y procedimientos, la idea de comunicar y revitalizar contenidos culturales en objetos que representen tradiciones, valores y creencias. Como indica Paul Mathieu (2000), en principio pareciera cómodo observar el mundo en términos binarios, pero en realidad esa visión simplista es inútil y falsa. Así, los límites permeables y a veces arbitrarios entre artesanía y diseño no logran afianzarse completamente en el hacer contemporáneo, y las convergencias entre ellos son cada vez mayores: se tornan más bien en prácticas complementarias en el proceso continuo de dar forma a experiencias a través de la interacción entre personas y cosas (Cardoso, 2008).

Gimeno y Floré (2010) afirman que históricamente el surgimiento del diseño industrial ha tenido un efecto positivo en la artesanía, haciendo que algunas de sus prácticas tradicionales hayan experimentado un *revival*, al tiempo que el conocimiento de sus técnicas ancestrales haya inspirado la diversificación de productos de procesos industriales. Lo cual no quiere decir que las relaciones entre ambos campos hayan sido igualmente beneficiosas para cada uno de ellos. Sin embargo, en la actualidad ambas prácticas se hacen cada vez más conscientes de que sus procesos iterativos de conocimientos y significados asociados a materiales y formas demandan vitalidad, compromiso, dedicación, disciplina, habilidades ganadas a través de la experimentación y la imaginación. A medida que el tiempo avanza, la tecnología ofrece un mundo más amplio de po-

sibilidades y los productos demandan del creador-planificador de objetos un conocimiento profundo tanto del futuro usuario, así como de las posibilidades que ofrece su entorno social, cultural y productivo. Claro está, como resultado de ese cambio paradigmático ocurrido en el diseño entre los siglos XX y XXI, que marca la transición del énfasis de esta práctica desde la función al significado (Bürdek, 2010)

No en vano el diseñador Norman Potter señala que la habilidad para diseñar “procede de una fusión de técnicas, saberes, comprensión e imaginación, consolidados por la experiencia” (1999, p. 26). Hay que tener claro que la experiencia práctica se enriquece y transforma a medida que los conocimientos antiguos y nuevos se examinan rigurosamente, se aplican, se comprenden y se valoran a partir de las percepciones cualitativas. E indiscutiblemente, “la gente puede aprender de sí misma a través de las cosas que produce, [...] [y] sólo podemos lograr una vida material más humana si comprendemos mejor la producción de las cosas” (Sennett, 2009, p. 12).

Notas

¹ Objetos que desde un principio se concibieron para satisfacer funciones prácticas y con los cuales los seres humanos mantienen un contacto muy cercano.

² Conjunto de suposiciones consensuadas que informan un “modo de hacer” (Lamarque citado en Shiner, 2012), y que en el presente artículo se asume como un tema de investigación tanto en la artesanía como el diseño, respetándose las historias de cada ámbito creativo.

³ Aquellos objetos producidos manualmente, conservando materiales y tecnologías tradicionales, que “reflejan la cosmogonía del autor o de su región, es decir, su particular modo de ver el mundo que les rodea, su sistema de vida y su historia” (Corral, 2002, p. 132)

⁴ Para el campo de la artesanía ver Dormer, P. (ed.) (1987) *The Culture of Craft*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press; y Adamson, G. (ed.) (2009) *The Craft Reader*. Oxford, Reino Unido: Berg. Y para el campo del diseño, el texto editado por Lees-Maffei, G. y Houze, R. (2010) *The design history reader*. Oxford, Reino Unido: Berg.

⁵ De acuerdo al ciclo de eventos involucrados en el Modelo de Producción-Consumo planteado por John Walker (1989) para estudiar la historia del diseño, la fase de producción comprende: la existencia de una demanda social, el proceso de diseño, la elaboración de diseños y prototipos, y el proceso de manufactura del objeto. Es decir, implica desde la concepción del producto por parte del diseñador junto al grupo de profesionales involucrados en cada fase del proceso de diseño hasta la fabricación del objeto.

⁶ Conjunto de procedimientos y métodos de un arte, oficio o industria, y por extensión, el conjunto de medios para perfeccionar los sistemas de elaboración de productos.

⁷ Fue a partir del siglo XVI cuando los productos del arte y de la artesanía se separaron paulatinamente hasta concebir al producto artístico como un mero objeto de contemplación estética, razón por la cual no se consideró en esta investigación dedicada exclusivamente a los objetos utilitarios.

⁸ El grado de competencia, talento, pericia o aptitud innata o adquirida para desarrollar alguna tarea donde intervienen la mano y el ingenio, y que depende de las acciones, los conocimientos y los hábitos.

⁹ La capacidad para realizar algún trabajo físico con facilidad, rapidez, eficiencia y economía de esfuerzos.

¹⁰ Una ocupación habitual, deber, función o servicio.

¹¹ De acuerdo a los antropólogos Jelmer Eerkensen y Carl Lipo (2005), el artesano puede realizar su práctica conforme a normas establecidas por su gremio; copiando el trabajo de otros individuos prestigiosos o creando el suyo propio. Sin embargo, siempre está la posibilidad de que en el proceso de transmisión ocurran variaciones producidas por procesos de percepción y procesos cognitivos en el ser humano, que hacen que las variaciones se amplifiquen/reduzcan/mantengan producto de cambios realizados voluntaria o involuntariamente por parte del creador de objetos.

¹² Según explica el historiador Paul Greenhalgh (2002) el término *amateur* se refiere a aquellos grupos de personas relacionadas con alguna forma de hacer objetos durante parte de su tiempo -a nivel no especializado o de pasatiempo-, o como una práctica alternativa de subsistencia, que buscan comprometerse físicamente en el proceso de creación de objetos sin esa búsqueda intensa propia del nivel profesional. Por ende, la diferencia central entre ambos niveles se ubica en el modo en que el trabajo es abordado y en la investigación realizada para ello.

Referencias bibliográficas

- Acha, J. (1990) *Introducción a la Teoría de los diseños*. México: Trillas.
- Adamson, G. (2010a) Sleight of hand: craft, design and the fine art of manipulation. En Gimeno, J. y Floré, F. (eds.) (2010) *Design and Craft. A history of convergences and divergences*. Bruselas, Bélgica: Koninlijke Vlaamse Academie van België, pp. 26-33.
- Adamson, G. (2010b) Contemporary Approaches. En Adamson, G. (ed.) (2010) *The Craft Reader*. Pp. 585-588. Oxford, Reino Unido: Berg.
- Alexandre, C.; Gomez, E. y Valente, A. (2015) *Interdisciplinary Relationship between Designer and Craftsman based on Integrated Craft Manufacturing Systems*. [Documento en línea]. Disponible en <https://doi.org/10.1016/j.proeng.2015.12.600> [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Anisef, j. (2010) *Tracing Emerging Modes Of Practice: Craft Sector Review*. Prepared for the Ontario Arts Council. [Documento en línea]. Disponible en http://www.arts.on.ca/oac/media/oac/Publications/Research%20Reports%20EN-FR/Program%20Evaluation/Craft-Report_EN_Final_AODA.pdf [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Arnheim, R. (1994) The Way of the Crafts. *Design Issues*, Vol. 10, No. 1, pp. 29-35.
- Arnheim, R. (1964). From Function to Expression. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, Vol. 23, No. 1, pp. 29-41.
- Barrera, E. y Quiñones, C. (eds.) (2006) *Conspirando con los Artesanos: crítica y propuesta al diseño en la artesanía*. Bogotá, Colombia: Editorial Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Arquitectura y Diseño.
- Berg, M. (1985) *The Age of Manufactures. Industry, innovation and work in Britain, 1700-1820*. Londres, Reino Unido: Fontana Press.
- Bonsiepe, G. (1985) *El diseño de la periferia: debates y experiencias*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Bonsiepe, G. (1978) *Teoría y práctica del diseño industrial: elementos para una manualística crítica*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Borges, A. (2011) *Design + Craft, The Brazilian Path*. Sao Paulo, Brasil: Terceiro Nome.
- Böröcz, Z. (2014) *Design, Crafts and Architecture in Flanders. Do They Relate in Education as in Practice?* [Documento en línea]. Disponible en <http://www.proceedings.blucher.com.br/article-list/icdhs2014-238/list#articles> [Consulta: 2017, Octubre 5]

- Bürdek, B. (2010) Design and art. The ongoing misunderstanding. En Gimeno, J. y Floré, F. (eds.) (2010) *Design and Craft. A history of convergences and divergences*. Bruselas, Bélgica: Koninlijke Vlaamse Academie van België, pp. 34-43.
- Calvera, A. (2010) Cuestiones de fondo. La hipótesis de los tres orígenes del diseño. En Campi, I. (coord.) (2010) *Diseño e Historia. Tiempo, lugar y discurso*, pp. 63-85. México DF, México: Editorial Designio.
- Campi, I. (2015) *El diseño de producto en el siglo XX. Un experimento narrativo occidental*. Investigación para obtener el grado de doctor. Barcelona, España: Facultad de Bellas Artes Sant Jordi. Universidad de Barcelona.
- Campi, I. (2009) Artesanía i Disseny. Reptes per al segle XXI. En Ontañón, A. y Prieto, J. (Eds.) *Altres mirades sobre l'artesanía*, pp. 49-72. Barcelona, España: Edicions de l'Escola Massana.
- Campi, I. (2007a) *Diseño y nostalgia. El consumo de la historia*. Barcelona, España: Ediciones de Belloch S. L.
- Campi, I. (2007b) *La idea y la materia. Vol. 1: El diseño de producto en sus orígenes*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Cardoso, R. (2008) Craft versus Design: Moving Beyond a Tired Dichotomy. En Adamson, G. (ed.) (2010) *The Craft Reader*, pp. 321-332. Oxford, Reino Unido: Berg.
- Clutton-Brock, A. (1914) *William Morris: his work and influence*. Londres, Reino Unido: Williams & Norgate.
- Corral, R. (2002) *Gestión de diseño y planeación estratégica en el contexto artesanal*. [Documento en línea]. Disponible en <http://documentacion.cidap.gob.ec:8080/handle/cidap/1470> [Consulta: 2017, Octubre 15]
- Chalkho, R. (2012) *Discursos sociales en torno al diseño y la artesanía*. [Documento en línea]. Disponible en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista_detalle_articulo.php?id_articulo=8370&id_libro=381 [Consulta: 2017, Octubre 15]
- Chimero, F. (2012) *The shape of design. Minnesota, EE.UU.: Mandy Brown*. [Documento en línea]. Disponible en <https://shapeofdesignbook.com/chapters/00-foreword/> [Consulta: 2017, Marzo 12]
- Dissanayake, E. (1995) *The pleasure and meaning of making*. [Documento en línea]. Disponible en http://www.academia.edu/8051818/THE_PLEASURE_AND_MEANING_OF_MAKING [Consulta: 2017, Octubre 15]
- Dorfles, G. (2013) La ambigua relación entre arte y diseño. En Jarauta, F. (ed.) *Cuadernos de Diseño 2: Arte y Diseño*, 2da edición (digital). Madrid, España: Istituo Europeo di Design España.
- Dorfles, G. (1984) *Símbolo, comunicación y consumo*. (4ta ed.) Barcelona, España: Lumen.
- Dorfles, G. (1968) *El diseño industrial y su estética*. Barcelona, España: Labor.
- Dorfles, G. (1963) *El devenir de las artes*. México D. F., México: Fondo de Cultura Económica.
- Dormer, P. (1993) *Design since 1945*. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson.
- Dormer, P. (ed.) (1987) *The Culture of Craft. Manchester*, Reino Unido: Manchester University Press.
- Dougan, B. (2008) *Embodying a Regenerative Reality*. [Documento en línea]. Disponible en https://www.designsociety.org/download-publication/28100/embodying_a_regenerative_reality [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Eerkens, J. y Lipo, C. (2005) Cultural transmission, copying errors, and the generation of variation in material culture and the archaeological record. *Journal of Anthropological Archaeology*, número 24, pp. 316-334.
- Fontenele, M. (2013) Diseño y Artesanía: Debilidades de una Aproximación. *Cadernos Gestão Social*, volumen 4, número 1, pp. 103-115.
- Francastel, P. (1953) Technics and Aesthetics. *The Journal of Aesthetics & Art Criticism*, volumen XI, número 3, pp. 187-197.
- Galán, M. (2008) Diseño y complejidad en la cátedra de Metodología de la Carrera de Diseño Industrial. Trabajo práctico de diseño estratégico con materiales del Delta del Paraná. *Huellas, Búsquedas en Artes y Diseño*, número 6, pp. 22-39.
- Gay, A. y Samar, L. (2004) *El diseño industrial en la historia*. 2da edición. Córdoba, Argentina: Ediciones TEC.
- Gil, J., Bedolla, G. y Lloveras, J. (2004) *New Ways to Educate Designers through the Learning of Craft and New Craft Design in the Creation of Material Culture*. [Documento en línea]. Disponible en <https://www.designsociety.org/download-publication/19631/NEW+WAYS+TO+EDUCATE+DESIGNERS+THROUGH+THE+LEARNING+OF+CRAFT+AND+NEW+CRAFT+DESIGN+IN+THE+CREATION+OF+MATERIAL+CULTURE> [Consulta: 2017, Octubre 15]
- Gimeno, J. y Floré, F. (2010) Introduction. En Gimeno, J. y Floré, F. (eds.) (2010) *Design and Craft. A history of convergences and divergences*. Bruselas, Bélgica: Koninlijke Vlaamse Academie van België, pp. 20-23.
- Goleman, D., Kaufman, P. y Ray, M. (2009) *El espíritu creativo*. Barcelona, España: Zeta.

- Greenhalgh, P. (2002) Introduction. Craft in a changing world. En Greenhalgh, P. (ed.) (2002) *The persistence of Craft. The Applied Arts Today*, pp. 1-19. Londres, Reino Unido: A & C Black Publishers Ltd.
- Greenhalgh, P. (1987) The history of craft. En Lees-Maffei, G. y Houze, R. (eds.) (2010) *The design history reader*. Pp. 329-335. Oxford, Reino Unido: Berg.
- Grisales, A. (2011) *Diseño y artesanía: acerca de la racionalidad de la técnica*. Arquetipo, pp. 17-37.
- Guzmán, A. y García, F. (Comp.) (2010) *Diseño, Artesanía e Identidad. Experiencias académicas locales de Diseño Artesanal en Colombia y El Salvador*. Popayán, Colombia: Ediciones Axis Mundi e Institución Universitaria Colegio Mayor del Cauca.
- Heskett, J. (1980) *Industrial Design*. Londres, Reino Unido: Thames and Hudson.
- Heskett, J. (1988) Industrial design. En Ford, B. (ed.) *Modern Britain: the Cambridge Cultural History*. Vol. 9, pp. 289-318. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Howe, T. y Dillon, P. (2001) Cultural Niche and the Contexts of Craft, Design and Fine Art. *The Design Journal. An International Journal for All Aspects of Design*, volumen 4, número 3, pp. 50-57.
- Kermik, J. (2012) *Design and craft. A changing relationship at the heart of design education*. [Documento en línea]. Disponible en http://eprints.brighton.ac.uk/12959/1/Design%20and%20Craft_a%20Changing%20Relationship.pdf [Consulta: 2017, Noviembre 21]
- Kettle, A. (2013) Collaboration Through Craft: An Introduction. En Ravetz, A., Kettle, A. y Felcey, H. (eds.) (2013) *Collaboration through craft*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Kettley, S. (2010) *Fluidity in craft and authenticity*. [Documento en línea]. Disponible en https://www.researchgate.net/publication/220383646_Fluidity_in_craft_and_authenticity [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Kettley, S. (2005) *Crafts praxis as a design resource*. [Documento en línea]. Disponible en <https://www.researchgate.net/publication/228992716> [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Lacruz, R. (2010) Of precious artefacts, utilitarian metaphors and archetypical shapes: Psychological insights into the aesthetic experience of art, design and craft. En Gimeno, J. y Floré, F. (eds.) (2010) *Design and Craft. A history of convergences and divergences*. Bruselas, Bélgica: Koninklijke Vlaamse Academie van België, pp. 168-172.
- Lees-Maffei, G. y Houze, R. (eds.) (2010) *The design history reader*. Oxford, Reino Unido: Berg.
- Lees-Maffei, G. y Sandino, L. (2004) Dangerous Liaisons. Relationships between Design, Craft and Art. *Journal of Design History*, volumen 17, número 3, pp. 207-219.
- Lupo, E. (s/f) *Beyond Craft Culture: Designing A New Contemporary "Authentic"*. [Documento en línea]. Disponible en https://designview.files.wordpress.com/2010/06/paperdesigncraft_lupo.pdf [Consulta: 2018, Enero 5]
- Maldini, I. (2014) *El papel del diseño y la artesanía en el proceso de globalización*. [Documento en línea]. Disponible en <https://foroalfa.org/articulos/el-papel-del-diseño-y-la-artesanía-en-el-proceso-de-globalización> [Consulta: 2017, Octubre 5]
- Maldonado, T. (Compilador) (2002) *Técnica y cultura: el debate alemán entre Bismarck y Weimar*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Maldonado, T. (1993) *El diseño industrial reconsiderado*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Malo, G. (2009) *Interacción entre diseño y artesanía: hacia una nueva significación. Desde la enseñanza académica a la realidad proyectual*. [Documento en línea]. Disponible en <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4229> [Consulta: 2017, Noviembre 11]
- Manzini, E. (2015) *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (Design Thinking, Design Theory). Cambridge, EE.UU.: MIT Press.
- Mañá, J. (1973) *El diseño industrial*. Barcelona, España: Salvat editores.
- Martínez, R., Pichel, M. y López, A. (2016) The Validity of Craft in Spanish Design: Validation Through Trends. *Res Mobilis*, volumen 5, número 5, pp. 189-203.
- Mathieu, P. (2000) Toward a unified theory of crafts. The reconciliation of differences. *The Studio Potter*, volume 29, número 1, pp. 72-75.
- McDermott, C. (1992) *Essential design*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury.
- Mora, Y. (1974) *Bases culturales en la enseñanza del diseño artesanal*. [Documento en línea]. Disponible en <http://biblioteca.icanh.gov.co/DOCS/MARC/texto/REV-0915V17a-2.PDF> [Consulta: 2016, Septiembre 18]
- Murray, K. (2010) Outsourcing the hand: An analysis of craftdesign collaborations across the global divide. *Craft + Design enquiry*, volume 2. [Documento en línea]. Disponible en <http://press-files.anu.edu.au/downloads/press/p212111/pdf/05-outsourcing.pdf> [Consulta: 2016, Septiembre 18]

- Muthesius, H. (1907) La importancia de las artes aplicadas. En Maldonado, T. (comp.) (2002) *Técnica y cultura: el debate alemán entre Bismarck y Weimar*. pp. 69-82. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Niedderer, K, y Townsend, K. (2014) Designing Craft Research: Joining Emotion and Knowledge. *The Design Journal*, volume 17, número 4, pp. 624-647.
- Niedderer, K., Imani, Y. y Overton, M. (2011) *Craft as a Tool for Multidisciplinary Collaboration and Design Practice*. [Documento en línea]. Disponible en http://niedderer.org/CADMC_2011_63%20Niedderer.pdf [Consulta: 2016, Septiembre 18]
- Nimkulrat, N. (2012) Hands-on intellect: integrating craft practice into design research. *International Journal of Design*, volume 6, número 3, pp. 1-14. [Documento en línea]. Disponible en <https://dspace.lboro.ac.uk/dspace-jspui/bitstream/2134/11352/2/1228-5239-1-PB.pdf> [Consulta: 2016, Septiembre 18]
- Norberg-Schulz, Ch. (2001) *Los principios de la arquitectura moderna: sobre la nueva tradición del siglo XX*. Barcelona, España: Reverté.
- Nugraha, A. (2012) *Transforming Traditional: A method for Maintaining Tradition in a Craft and Design Context*. Tesis doctoral. Finlandia: School of Arts, Design and Architecture, Aalto University.
- Papanek, V. (1985) *Design for the real world. Human ecology and social change*. London: Thames & Hudson.
- Pelta, R. (2015) El diseño y el debate internacional sobre esta disciplina en el primer cuarto del siglo XX. Además de. *Revista on line de artes decorativas y diseño*, nº 1, pp. 7-26. Disponible en [Consulta: 2017, Noviembre 11]
- Potter, N. (1999) *Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes*. Barcelona, España: Paidós.
- Read, H. (1961) *Arte e industria. Principios de diseño industrial*. Buenos Aires, Argentina: Infinito.
- Ricard, A. (2014) *Artesanía y diseño*. [Documento en línea]. Disponible en <https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno> [Consulta: 2016, Septiembre 18]
- Rodríguez, M. y Alfaro, E. (2009) Artesanía y Diseño. *Revista Diseña*, pp. 108-109. [Documento en línea]. Disponible en www.revistadisena.com/pdf/revistadisena_1_artesania_y_diseno.pdf. [Consulta: 2016, Septiembre 18]
- Rojas, C. y García, H. (2013). La investigación en diseño: una estrategia para la conservación de la identidad y la tradición artesanal. *Arquetipo*, volumen 7, pp. 7-20.
- Rossi, C. (2015) *Crafting Design in Italy, From Post-war to Postmodernism*. Manchester, Reino Unido: Manchester University Press.
- Sandino, L. (2004) Here Today, Gone Tomorrow. Transient Materiality in Contemporary Cultural Artefacts. *Journal of Design History*, volume 17, número 3, pp. 283-293.
- Sennett, R. (2009) *El artesano*. Barcelona, España: Anagrama.
- Teixeira, C. (2011) The craft of prototyping. *Strategic Design Research Journal*, volumen 4, número 1, pp. 29-32.
- Shiner, L. (2012) "Blurred Boundaries"? Rethinking the Concept of Craft and its Relation to Art and Design. *Philosophy Compass*, volumen 7, número 4, pp. 230-244.
- Soares, L., Aparo, E. y Santos, H. (2016) Craft-design collaboration. Between design education and the local context: a case study. En Bohemia, E. et al (eds) (2016) *DS 83: Proceedings of the 18th International Conference on Engineering and Product Design Education (E&PDE16), Design Education: Collaboration and Cross Disciplinaryity*. Pp. 505-510. [Documento en línea]. Disponible en <https://www.designsociety.org/publications/5/papers> [Consulta: 2017, Septiembre 1]
- Suárez, L. y Pérez, C. (2011). Artesanía y diseño: diálogos y prácticas pedagógicas. *Arquetipo*, volumen 3, pp. 109-125.
- Tung, F. (2012) Weaving with Rush: Exploring Craft-Design Collaborations in Revitalizing a Local Craft. *International Journal of Design*, volume 6, número 3. [Documento en línea]. Disponible en <http://www.ijdesign.org/index.php/IJDesign/article/view/1077/536> [Consulta: 2015, Septiembre 1]
- Walker, J. (1989) *Design history and the history of design*. Londres, Reino Unido: Pluto Press.
- Wild, R. (2011) *Craft and Design in Latin America: Genuine or Artificial Exchange?* [Documento en línea]. Disponible en <http://rosaliewild.com/rosaliewild-genuineartificialexchange.pdf> [Consulta: 2017, Septiembre 1]
- Wildhagen, F. (1987) From industrial arts to crafts and design. En Vihma, S. (1987) *Form and Vision*. pp. 22-29. Helsinki: The University of Industrial Arts.
- Yair, K., Tames, A. y Press, M. (1999) Design through making: crafts knowledge as facilitator to collaborative new product development. *Design Studies*, volumen 20, número 6, pp. 495-515.