

DIVERSIFICACIÓN DE ARTESANÍAS ELABORADAS EN TELAR HORIZONTAL, CASO: VEREDA EL GUAYABO, MARSELLA- RDA.*

Diversification of craftsmanship elaborated in horizontal looms

Juliana Ruíz Montoya**
Asesor: Lorenza Suárez Gaviria

SÍNTESIS

Aplicando las destrezas técnicas del Diseño Industrial en beneficio de la comunidad, se presenta el proyecto de diversificación de productos artesanales a elaborarse por los habitantes de la vereda El Guayabo (municipio de Marsella, departamento del Risaralda), lugar donde la artesanía ha representado una actividad económica y cultural alterna a la producción agropecuaria desde los años ochenta, cuando se estableció en la vereda, ubicándose en los dos primeros lugares de la cadena productiva de la región.

Una observación participativa directa, permitió establecer las necesidades para reactivar la producción, implementando nuevos materiales y la optimización de los recursos ofrecidos por la técnica tradicional.

DESCRIPTORES: Producto artesanal, Telar horizontal-Tejeduría, Reactivación, Comunidad artesanal

ABSTRACT

Applying the Industrial Design techniques and skills to benefit the community, it is presented a project called "Diversification of handcrafted products made by residents of El Guayabo, town of Marsella, department of Risaralda", place where typical products have represented an economic and cultural activity as important as agriculture since mid eighties, placing itself in both first places of the productive chain of the region. Through direct participative observation techniques, it permitted to establish the necessities to reactivate their products through the implementation of new materials and the optimization of the resources offered by traditional techniques.

DESCRIPTORS: Handcrafted products - Horizontal loom - "Tejeduría" - Reactivation - Handcrafts community.

INTRODUCCIÓN

El objetivo principal de este texto se enfoca en exponer la propuesta productiva para la tejeduría¹ en tela horizontal² que le brinda a los artesanos de la Vereda El Guayabo, núcleo productivo artesanal objetivo de este proyecto, la posibilidad de crear una línea de productos, con la cual se pretende contribuir

desde el Diseño Industrial a una futura reactivación de este saber ancestral que se mantiene vivo en los tejedores, con quienes se llevó a cabo un trabajo de diseño participativo³. En el que conjuntamente diseñador animador del diseño artesanal⁴ y el grupo tradicional especializado en la técnica, no sólo reconocieron el oficio, sino que también identificaron habilidades, su contexto y organización, aportándole

* Proyecto de grado.

** Diseñadora Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda, Programa del Diseño Industrial, Facultad de Arquitectura y Diseño. jurumo@gmail.com - Agosto 2009.

1 La tejeduría es el arte del tejer de manera artesanal, entrelazando hilos (trama y urdimbre) para formar telas, trencillas, esteras u otras cosas semejantes.

2 Máquina de tracción humana, que facilita tensionar los hilos de la urdimbre de manera longitudinal para entrecruzarlos con los hilos de la trama, y así elaborar tejido. Los hilos pueden ser fibras vegetales, animales o sintéticas.

3 Metodología de diseño presentada en el libro conspirando con los artesanos, en la que artesanos y diseñador establecen diversos intercambios de saberes en los cuales todos aportan en la búsqueda de respuestas creativas, que deben caracterizarse por ser coherentes, responsables y pertinentes a la problemática artesanal hacia las cuales dirigen sus esfuerzos (Quiñones y Barrera, 2006, p 103).

4 El diseñador como animador del diseño artesanal, es la persona que propicia espacios creativos para que los artesanos puedan desde su realidad vital, externalizar sus manifestaciones culturales, apropiando autónomamente sus productos culturales (Barrera, 2003, p 56)

herramientas al saber del Diseño para presentar objetos utilitarios a partir de la evolución de un proceso manual, lográndose especialización en el desarrollo de productos artesanales, con factores de innovación que respetan la tradición y buscan una permanencia en el tiempo.

Además, todo el planteamiento está fundado en la actual realidad de la comunidad frente al traspíe de su oficio, debido al cierre en el año 2007 de SEDACOL⁵; lo que detuvo el trabajo que se había convertido en todo un quehacer complementario de las demás labores del agro, en el cual participaba la familia: abuelos, esposos, hermanos e hijos.

Por ello, retomar el desempeño interno de la actividad artesanal de la comunidad, fortalecerá la aplicación y desarrollo de su saber como parte de la identidad cultural local, como un patrimonio regional, como un arte tradicional que podrá transmitirse a próximas generaciones, vigorizándose la promoción del capital social a través de la ejecución del trabajo con un fin común, que les permita establecer un símbolo de identidad con el cual puedan llegar a ser competitivos en el mercado nacional sin alterar sus raíces.

METODOLOGÍA DE DISEÑO

La intervención de diseño como propuesta de reactivación, buscó el reconocimiento de factores de identidad de la comunidad, clasificados en cinco categorías: la emotiva, la simbólica, la organizacional, lo material y el saber, de acuerdo con la propuesta metodológica de diseño participativo para la artesanía (Quiñones y Barrera, 2006, p.103). Se requirió del levantamiento de información, para lo cual se emplearon parámetros del DRP⁶, cuyas pautas se aplicaron con la familia González, población objeto dentro del gran grupo objetivo de tejedores de la vereda El Guayabo. Con quienes la *observación y las entrevistas*, en algunos momentos espontáneas realizadas de manera individual o grupal, arrojaron datos concretos de las experiencias de los tejedores ante el oficio, ya que cada visita se convirtió en una experiencia de interacción que se ordenó a partir de cuatro temáticas a partir de: el conocer, el enterarse, el descubrir y el aprender, junto a la señora María, sus

tres hijos: Tiberio, Milciades (Mincho) y Alberto, esposo de la señora Edilia, con quienes se dio una participación activa, en la que se pretendía ir más allá del diseño del producto artesanal para identificar diferentes áreas de desempeño del Diseño. Áreas en las que se tienen en cuenta factores funcionales, técnicos, formales, ergonómicos, comunicativos, medio ambientales y económicos (Barrera, 2003, p57) presentes en la producción artesanal, cuyos rasgos esenciales la destacan como un sistema de trabajo de contextualización cultural y un hecho social permanente e inteligible, que integra un conjunto de elementos humanos y materiales para la obtención de bienes, con base en la realidad operativa que adquiere sentido bajo la frecuencia de movimiento, uso de herramientas y actividades humanas realizadas en un espacio delimitado y permanente (Herrera, 1992, p.81).

La cordialidad de la familia es muestra de su bondad y de su disposición a divertirse y a dejarse capturar por la magia del tejer. Entre diseñador y artesanos se dieron diálogos abiertos, libres y generadores de confianza, con los cuales se pretendía comprender a la comunidad para no llegar a implantar conceptos, métodos y formas desde la disciplina, atropellando la manera en la que los tejedores conciben su artesanía, es todo un enlace que nutre el imaginario y permite el intercambio solidario de saberes.

El diseño participativo como metodología posibilita obtener resultados que contribuyan con el desarrollo nacional en este sector de la economía, sin alterar las raíces culturales de las comunidades artesanales, pues en el diseñador también está la responsabilidad de garantizar la protección del patrimonio artesanal, manifestaciones humanas vivas que tienen sus propios procesos de transformación permanente (Barrera, 2003, p.60).

Simultáneo a las conversaciones, cada visita se convertía en un espacio de experimentación, se liberaban los deseos de tener materiales nuevos para construir piezas tejidas, se emplearon lanas, elásticos, cintas, iraca, fibra natural que abunda en los alrededores, se ensayaban trenzados y entorchados en uno o variados hilos, que facturaron como

5 Programa que supervisaba y determinaba las cantidades, características y distribución de toda la producción de tejidos elaborados en seda buscando el mejoramiento de la productividad y competitividad mediante la organización e integración de la cadena productiva de la sericultura en Risaralda.

6 La metodología del Diagnóstico Rápido Participativo, fue desarrollado en Alemania hacia los años 70. Implementada en el desarrollo de proyectos sociales actuales, en los que se aprovechan los conocimientos y los puntos de vista de los diferentes involucrados (Gaviria, 1999, p.10).

posibilidades para la elaboración de las nuevas piezas tejidas y con las cuales se construyeron probetas de muestra que funcionaron como herramientas del proceso de diseño a las cuales remitirse en la etapa de desarrollo de productos, que se asumió bajo la metodología del análisis de referentes presentes en el contexto natural y cultural al que pertenece la comunidad de tejedores, para que el producto final sea un reflejo de la identidad propia de la comunidad y así obtener la apropiación del producto final en sus sistemas productivos y simbólicos.

ETAPA DE DISEÑO: RESULTADOS

Los referentes proporcionaron características formales, de color y texturas que se convirtieron en insumos para el proceso creativo de diseño en la búsqueda de una solución idónea para la diversificación de productos viables, auténticos y competitivos a enmarcarse en las características del mercado regional como productos tejidos elaborados a través de un “arte heredado”. Premisa que lleva a fijarse en la figura matriarcal de la familia González, quien imprimió un distintivo en sus tejidos en croché, a través del uso constante de formas geométricas como rombos, triángulos, hexágonos, estrellas y una diversidad de combinaciones de carácter universal y de las cuales se dedujo que están inmersas en el imaginario de la familia, ya que la madre es la portadora de los referentes. Por ello se trabajaron sus tejidos como guía de construcción formal de los productos a diseñarse dentro de la propuesta de reactivación de la tejeduría en la vereda El Guayabo, con la finalidad de obtener un resultado con el cual se identificara la comunidad y por ende se apropiara de la línea de productos, con la que se pretende participar en las redes locales, para generar nuevamente experiencias comerciales.

Durante todo el periodo de reconocimiento, aprendizaje y experimentación se buscó enriquecer las características estético-formales de los productos a fabricarse artesanalmente a partir de la aplicación de nuevos materiales, reemplazándose la seda, lo que aumentó las posibilidades de uso del tejido y disminuyó el costo de producción, además se logró un proceso de innovación a nivel productivo, funcional y formal, al desarrollarse un módulo que irrumpa la elaboración tradicional de tejidos cuadrados y

rectangulares de diversas dimensiones en telar horizontal, ya que se pretende estandarizar la producción a través de la obtención de un módulo tejido de forma triangular, que varía el anudado convencional de la urdimbre⁷, disminuye el tiempo de montaje del telar y permite el desarrollo de variados productos, lo que nos acerca a la técnica *just in time* que para la definición de una serie de nuevos productos, establece normas para su fabricación, en la que el montaje controle los costos de producción y simultáneamente se controlen los medios utilizados para conseguirlo, manejando una tripleta de reducción de tiempos entre:

- El diseño y la comercialización, lo que posibilita que el mercado marque las estrategias del diseño.
- El diseño y la fabricación, reduciendo los tiempos de producción y lanzamiento de nuevos productos, y
- La fabricación y venta, logrando que el diseño reduzca el período entre elaboración y comercialización del producto (Ivñez, 2000, p 39).

Así pues el módulo triangular es una forma base tejida implícitas en un referente común para la familia y es un factor básico para la obtención de la productividad, ya que es quien dota de cualidades en este caso a la manufactura de los productos artesanales, haciendo sencillo el montaje y la construcción de estos, reduciendo los tiempos de producción y el lanzamiento de nuevos productos, donde el tejido varía sus usos, a partir de dobleces o uniones de módulo con módulo, que con simples cambios en la trama le otorgaron diversidad de colores y texturas, obtenidas a un ritmo constante y eficiente en el proceso del tejer, al emplearse calibres gruesos en la fibra de la trama⁸, influyendo así en el rendimiento de construcción del tejido, ya que a mayor grosor, menores caladas⁹ o cambios de pedal por parte del artesano.

El módulo genera un rendimiento en la producción, a partir de la estandarización de la cantidad, distribución de la urdimbre y su anudado en un punto medio, lo cual da forma de inmediato al triangular a tejerse, cuya homogeneidad entre uno y otro, se controla empleando alambres a modo de margen que van paralelos a los hilos de la urdimbre que corresponden a los extremos del triángulo.

7 Conjunto de hilos que se colocan en el telar paralelamente unos a otros para conformar el largo de la tela

8 Conjunto de hilos que, cruzados y enlazados con los de la urdimbre, forman una tela

9 Espacio que facilita y agiliza el paso del hilo que forma la trama de un lado al otro de la urdimbre, armando el tejido.

Para este primer desarrollo de productos empleando la nueva modalidad de tejido, se diseñó una línea infantil integrada por un centro de juegos, un puf, una serie de organizadores y canastas a ubicarse en los mercados de estratos 4, 5 y 6, ya que los padres, en especial los primerizos, buscan cuidadosamente productos para la comodidad de los niños, ellos influyen de manera determinante las decisiones de compra de las familias, pues empiezan a desarrollar conciencia de lo que les gusta pero no son sensibles al precio, lo que los convierte en una meta soñada para algunos mercadólogos que se esfuerzan en atraer a los padres antes del nacimiento (Salomon, 1997, p. 506).

Lo que se busca con este grupo objetivo es ir acompañándolos con productos tejidos desde edad temprana, aprovechando las ventajas de elaboración de productos bajo esta nueva técnica, la cual no se restringen a la elaboración de un solo producto, permitiendo la construcción de una futura dinámica artesanal, que se planteó desde el proceso productivo hasta el diseño final, señalando el manejo acorde de materias primas, color, calidad, nuevas formas y funciones que reconocen las exigencias del mercado y el cómo la comunidad puede responder en tiempos, capacidad de producción y costeo, bajo la guía del qué producir, con qué y para quién, optimizándose los recursos ofrecidos por la técnica tradicional y sus complementarios como son el croché, el macramé, el bordado, el manejo de máquina plana y la destreza en la manipulación de fibras e hilos.

BIBLIOGRAFÍA

- BARENDSE, Rita y LOBERA, Antonio. (1987). Manual de artesanía textil. Barcelona, Editorial Alta Fulla.
- BARRERA, Gloria. (2003). Vuelo al sur, documento del libro Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia. Santa fe de Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.
- GAVIRIA, Alexandra y GÓMEZ, Jaime Andrés. (1999). ¿Con quiénes trabajamos?, El diagnóstico rápido participativo, módulo 2. Medellín.
- HERRERA, Neve Enrique. (1992). Artesanía y organización social de su producción. Estructura de su organización. Centro de Investigación y Documentación "Cendar", Artesanías de Colombia S.A. Santafé de Bogotá.
- IVÁÑEZ, José María. (2000). La gestión del diseño en la empresa. España: Serie McGraw-Hill de Management.
- QUIÑONES, Ana Cielo y BARRERA, Gloria Stella. (2006). Conspirando con los artesanos, crítica y propuesta al diseño en la artesanía. Santa fe de Bogotá: Editorial Pontificia Universidad Javeriana.

CONCLUSIONES

Para el diseñador industrial se revelan una cantidad de posibilidades de intervención en el sector artesanal, que dan muestra de una latente realidad productiva a la que se debe dar respuesta desde procesos proyectuales para su fortalecimiento. Es un recurso activo que conserva el patrimonio cultural y convierten a las técnicas tradicionales en generadoras de nuevas aplicaciones, que fortalecen el sector y diversifiquen la producción y su mercado objetivo, sin alterar su identidad productiva y cultural, aplicando conceptos de Diseño en proyectos de beneficio comunitario.

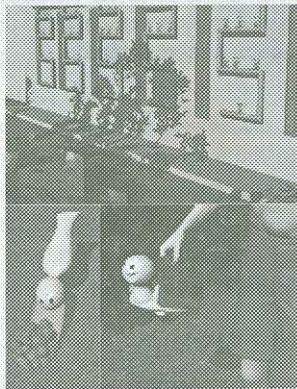
Representa un reto a nivel personal y para los conocimientos que se tienen desde la academia, pues el acercamiento a la percepción de los portadores de un saber tradicional que tienen el arte de manipular materias primas vírgenes y herramientas rudimentarias, requiere de un compartir, de un abordaje inicial en el que se escuche lo que los artesanos están dispuestos a contar y a enseñar, para que la generación de propuestas parta de lo aprendido, y así no imponer ni agredir sus concepciones de producción y percepción del producto final, y más aún si con ellos se desea emprender el desafío de la reactivación de la tejeduría, con el deseo de fortalecer la apreciación del oficio artesanal, como actividad generadora de ingresos y como patrimonio cultura del talento humano que puede reflejarse en criterios que interactúen con ideas responsables, viables y renovadoras.

QUIÑONES, Ana Cielo, editora. (2003). Reflexiones en torno a la artesanía y el diseño en Colombia. Pontificia Universidad Javeriana. Santa fe de Bogotá: Impreso Fundación Cultural Javeriana de Artes Graficas, Javegraf.

SALOMON, Michael. (1997). Comportamiento del consumidor: compra, tener y ser. México:Prentice-Hall Hispanoamérica, S.A.

SASTRE, Martha y VÁSQUEZ, Claudia. . (2002). *Diseñando y tejiendo con seda*. Coordinación Programa Artesanal de Seda para el Eje Cafetero C.D.T.S, PRONATIA. Pereira, Risaralda.

2009-1 SEXTO SEMESTRE
PROYECTO: Didac

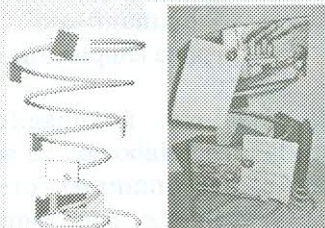


CONCEPTO:

Se conformó una empresa de diseño denominada DIDAC, que desarrolló el proyecto "la granja" para el jardín infantil de la cárcel de mujeres de Pereira, tomando como concepto "espacio del no, por espacio del si" y "aprender a vivir jugando". Proponiendo realizar una granja infantil auto sostenible, en donde los niños aprenderán a cuidarse a sí mismos y a los demás, también aprenderán los valores de la vida mediante las diferentes actividades.

ESTUDIANTES: Pablo Giordanelli, Carolina Lozano, Luisa Fernanda Marín Raga, Daniela González, Marcela Londoño, Daniel Quintero, Sebastián Sanabria, David Hernández
DOCENTE: Félix Augusto Cardona Olaya

PROYECTO: Suvenir Caos Pereira



CONCEPTO:

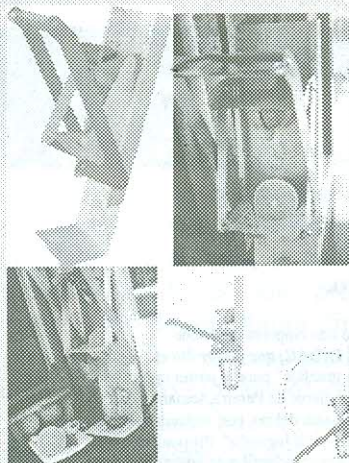
Es un elemento para colocar notas sobre imágenes que representan a la ciudad, basándose en el concepto de: "En el eje cafetero todo gira alrededor de un eje principal...Pereira". El comercio, el desarrollo, la diversidad, el estilo de vida Pereirano, y otras características de la ciudad son las imágenes que componen el souvenir.

ESTUDIANTE: Daniela González
DOCENTE: Félix Augusto Cardona Olaya
FOTOS: Docentes y Estudiantes del programa de Diseño

LOS 2 MEJORES PROYECTOS DEL 2009 - 1
2009-1 SEXTO SEMESTRE

2009-1 SÉPTIMO SEMESTRE

PROYECTO: SODA utensilio para exprimir naranjas



CONCEPTO:

El proyecto consta de un mecanismo de barras con un punto fijo y dos piezas móviles, el mecanismo es sujetado por un eje que hace la función de manija para que la persona genere la acción de bajar y subir, al hacer esta función se cumple con las actividades de cortar y exprimir la naranja al mismo tiempo, y así disfrutar de un jugo natural más rápido.

ESTUDIANTES: Laura Novoa y Roberto A. Posso C

DOCENTE: Gabriel Flórez Ríos

PROYECTO: Utensilio de Cocina para cortar queso



CONCEPTO:

Issimo es un producto versátil, compacto, fácil de usar y limpiar, diseñado para emplearse tanto en la cocina como fuera de ella, permitiendo al usuario tener un mayor contacto con el producto, generando así una nueva dinámica en el consumo de quesos y embutidos.

ESTUDIANTES: Laura Muñoz y Sebastián Hasbón

DOCENTE: Gabriel Flórez Ríos

FOTOS: Docentes y Estudiantes del programa de Diseño

**LOS 2 MEJORES PROYECTOS DEL 2009 - 1
2009-1 SEPTIMO SEMESTRE**