

Emprendimientos de diseño de indumentaria en el marco de las industrias culturales en Cuenca, Ecuador

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 217-220. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Silvia Zeas Carrillo (*)

Resumen: Desde una reflexión teórica este trabajo busca construir el campo donde se desarrolla la profesión y los emprendimientos del diseño de indumentaria en la ciudad de Cuenca, Ecuador. Comienza por entender el proceso de valorización, legitimación y creciente autonomía que adquiere la producción de diseño desde el año 2005 en adelante, proceso que involucra la acción de un conjunto de agentes e instituciones públicas. El exponente más relevante lo constituyen los diseñadores profesionales que se convierten en emprendedores al desarrollar trayectorias exitosas a nivel profesional y comercial; sus emprendimientos se enmarcan en las industrias creativas, específicamente en la Cuenta Satélite que posee la ciudad.

Palabras clave: Emprendimiento - Diseño de indumentaria - Industrias culturales - Producción.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 219]

Introducción

En su desarrollo se analiza la autonomía que adquiere el campo profesional desde el habitus (Bourdieu P. , [1980] 2013) que dota a varios agentes a partir de los principios de división y acción. Entre los agentes a estudiar se encuentran en primer lugar los profesionales que obtuvieron una formación académica en la Universidad del Azuay y han desarrollado emprendimientos propios con su marca, estos profesionales construyen un habitus que empieza por marcar una división entre el oficio de corte y confección y la disciplina del diseño de indumentaria. Los agentes que se relacionan a este campo en segundo lugar son los dirigentes de los colectivos de diseño en general, quienes desde su accionar han generado vínculos entre los profesionales y las instituciones públicas; en estas instituciones son los funcionarios públicos quienes conforman un tercer lugar entre los agentes que se relacionan al campo.

Los agentes se van relacionando paulatinamente al campo y constituyen los primeros indicios de una acción individual –por cada diseñador– y colectiva –con otros actores institucionales–, que nos permite pensar en un espacio de producción específico en conformación y en su transformación.

Se indaga la consolidación de campo profesional a partir de la construcción de la lógica de acción en la praxis del diseñador de indumentaria, quienes empezaron a desarrollar y sostener sus emprendimientos con talleres pequeños y locales para comercialización de sus productos. Estos diseñadores, con sus altibajos, se convirtieron en diseñadores-emprendedores y lograron simbólicamente un reconocimiento a nivel local y en muchos casos a nivel nacional e internacional.

Esta investigación propone que la lógica de acción va más allá de la praxis en los talleres de los diseñadores-emprendedores, esta lógica actúa sobre la industria textil, la industria de la moda y las industrias culturales.

El aporte del diseño hacia la cultura en las industrias culturales constituye el enfoque central de esta investigación, el cual se dirige a indagar los esfuerzos orientados específicamente desde las instituciones públicas. Se analiza a la ciudad de Cuenca, por contar con una Cuenta Satélite de la Cultura, cuenta donde se evidencian datos cuantitativos del aporte del diseño hacia las industrias culturales y al Producto Interno Bruto (PIB) Nacional.

Desarrollo

Esta investigación indaga una transformación de campo profesional del diseño de indumentaria de la ciudad de Cuenca, Ecuador, la cual se genera en un contexto estructural político-económico con los cambios monetarios, cambios de gobierno, implementación de leyes y políticas y más aspectos que inciden directa e indirectamente al desarrollo de la disciplina y con mayor fuerza en la profesión con su lógica de acción. La práctica del diseño de indumentaria se ejerce en diferentes espacios de circulación tanto sociales como culturales que provienen de agrupaciones de profesionales, instituciones públicas, academia y de los mismos diseñadores de indumentaria con sus marcas y emprendimientos.

En el contexto político económicos se suscitaron varios fenómenos globales que influyeron en la consolidación de la profesión del DITC, a su vez manifestaciones locales como la caída y surgimiento de regímenes tanto políticos como económicos, los intensos flujos migratorios, la dispersión de las plataformas digitales, las configuraciones a partir de las redes sociales, los avances tecnológicos y el impulso que pretendía la preservación de los saberes ancestrales. Estas transformaciones influyeron en los creativos del diseño hasta propiciar “una nueva caracterización de lo que constituye a un sujeto, de aquello que

lo individual y distingue de los demás, así como de las formas en que dicho sujeto adquiere sentido de pertenencia a una cultura o a una sociedad” (Curcó, 2009, pág. 7). A partir de 2001 con la creación de la primera Escuela de Diseño Textil y Moda de la Universidad del Azuay en la ciudad de Cuenca, la demanda académica fue en creciendo a lo largo del país, desarrollando hasta el 2018 un total de cinco carreras universitarias de diseño de modas, textil e indumentaria ofertadas por la Universidad Técnica de Ambato, la Universidad Técnica del Norte, la Universidad San Francisco de Quito y la Pontificia Universidad Católica del Ecuador de las ciudades de Ambato, Quito e Ibarra y donde se encuentran la mayor producción de industria textil nacional.

A nivel local de la ciudad de Cuenca, la profesión del diseño de indumentaria ha generado vínculos importantes con instituciones públicas como el Ministerio de Cultura y Patrimonio (MCP), el Ministerio de Industrias y Productividad (MIPRO), los Gobiernos Autónomos Descentralizados (GAD) Municipales, la Prefectura del Azuay, el Centro de Artes y Artesanías de América (CIDAP) y la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay (CNNA), estos vínculos han logrado insertar a profesionales en proyectos de desarrollo social, especialmente con sectores de artesanos y productores pertenecientes a pequeñas y medianas empresas (pymes y mypimes). Los funcionarios públicos buscan a través del diseño fortalecer el factor de innovación en los diferentes productos y servicios. Como ejemplo, se encuentra el Centro de Diseño y Desarrollo en la ciudad de Chordeleg que está en funciones gracias a la Prefectura del Azuay con el apoyo de la Unión Europea, en donde se brinda servicios de diseño a los sectores de calzado y joyería. Este hecho marca una ruptura del concepto del profesional de diseño en indumentaria de ser un creativo que presenta prendas para una pasarela o vitrina a ser un profesional capaz de resolver problemáticas sociales, cambiar realidades económicas, trabajar con sectores vulnerables y dirigir proyectos a escalas superiores.

En el año 2012 la necesidad de posicionar el diseño de indumentaria y la defensa de la profesión permitió la creación de la primera Asociación de Diseñadores Textil y Moda en la ciudad de Cuenca con veinticuatro socios, en el mismo año nace La Cámara de Diseño del Ecuador con más de trescientos socios. Su trabajo se ha dirigido a la implementación de políticas públicas para el diseño dentro de la Ley de Cultura, un tarifario de estandarización de precios y la creación de una base de datos de los profesionales de las diferentes ramas a lo largo del país. Estos precedentes evidencian la formación de un campo proyectual en un contexto estructural político-económico favorable y en el crecimiento de la profesión sobre espacios de circulación en un contexto social-cultural. Su estudio es relevante para registrar la construcción del campo profesional, las relaciones que se entretienen a través de los agentes y la trascendencia de la intervención de las instituciones públicas al sector del diseño.

El resultado de este estudio busca evidenciar el aporte del diseño de indumentaria hacia el sector productivo del país y ser una fuente para la generación de políticas

públicas que fomenten e impulsen los emprendimientos. Su estudio es factible por contar con información desarrollada en los últimos diez años sobre el ejercicio de la profesión, la participación en eventos públicos, la vinculación directa de proyectos con instituciones públicas, la participación en mesas sectoriales del diseño con las entidades gubernamentales; el ser presidenta de la Asociación de Diseñadores Textil e Indumentaria; socia activa de la Cámara de Diseño del Ecuador; docente de la Escuela de Diseño Textil e Indumentaria de la Universidad del Azuay; y directora de proyectos de vinculación e investigación.

Desarrollo de los emprendimientos de diseño de indumentaria en el marco de las industrias culturales en Cuenca, Ecuador

En los últimos años casi todos los países han mostrado un gran interés por medir la participación de las industrias culturales y el efecto de la cultura sobre la economía. Esto se debe sin duda alguna al aumento de la participación de los servicios en el Producto Interno Bruto (PIB) y del comercio de servicios en el comercio mundial (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018, pág. 15). Como una herramienta para medir el aporte de los diferentes sectores de la cultura hacia las economías nacionales se utilizan las denominadas *Cuentas Satélites*, estas cuentas a nivel de Iberoamérica la han desarrollado en los países de Argentina, Chile, Costa Rica, Colombia, España, México, Uruguay, Ecuador, Bolivia, El Salvador, Guatemala, Honduras, Panamá, Paraguay, Perú y República Dominicana.

En el Ecuador el Ministerio de Cultura y Patrimonio es la institución pública encargada de levantar estos datos cuantitativos, y como dependencias locales es misión de cada Gobierno Autónomo Descentralizado; en la ciudad de Cuenca se generó la *Cuenta Satélite de la Cultura de Cuenca* (CSC) desde la Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento, quienes realizaron un estudio que identificó valores sobre la producción y distribución de los ingresos dentro de las actividades económicas de los sectores culturales, realizaron un balance de oferta y uso de los productos culturales, a su vez desarrollaron una matriz de empleo donde se visualizan los ocupados y los desempleados, y finalmente se pueden encontrar indicadores monetarios para el bienestar de los consumidores, productores y prosumidores de cultura (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018). El análisis incluye a los sectores culturales de libros y publicaciones, el de artes escénicas y espectáculos artísticos, también a los sectores de audiovisuales, música, creación literaria, musical y teatral, y finalmente a los sectores de diseño, artes plásticas, artes visuales y formación artística. Dentro del sector de diseño se consideraron los subsectores de: diseño industrial o de productos, diseño textil e indumentaria, diseño de accesorios, diseño gráfico que incluye al publicitario y web; todos estos sectores que integran al diseño aportaron de una manera significativa a la economía local y nacional, en la Cuenta Satélite de

Cuenca se manifiesta que el “diseño constituye sin duda alguna uno de los más dinámicos de las CSC, en lo que respecta al Valor Agregado en el año 2016 a nivel nacional el sector genera 652 millones de dólares y la ciudad de Cuenca 10,4 millones de dólares, lo que representó el 1,6% del total. La ciudad de Cuenca concentra cerca del 97% del VA del sector de Diseño, el resto de los cantones de la provincia del Azuay un 0,3% (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018).

La Cuenta Satélite de Cuenca fue publicada en conjunto con un Directorio de Bienes y Servicios Creativos denominado *Hemisferio Creativo* que busca ser una “herramienta de difusión de la oferta de aquellas personas, colectivos y emprendimientos involucrados en la creación y gestión cultural local y reúne la información de artistas, técnicos, gestores vinculados a las artes escénicas, musicales, visuales, audiovisuales, plásticas, literarias, así como el diseño, ilustración, investigación, gestión de espacios culturales, entre otros (Hemisferio Creativo, 2018). Al interior del Directorio podemos encontrar la información de contacto de gestores y productores culturales, sin embargo, en el área de diseño textil se encuentran tan solo 9 marcas de diseñadores, de aquí la importancia de identificar a la mayoría de los emprendimientos del área textil y moda con la finalidad de obtener datos más cercanos a la realidad.

Dentro del sector de diseño textil e indumentaria se encuentran emprendimientos de marcas de prendas y accesorios, la profesión de diseño de indumentaria se enmarca en las industrias creativas, culturales y de la moda, –fundamentada como el conjunto de la actividad económica y artística–, así lo proponen los sociólogos franceses Pierre Bourdieu e Yvette Delsaut (1975). Esta propuesta fue traducida y analizada por el sociólogo brasileño Frédéric Godart, quien retoma a Bourdieu y Delsaut en su propuesta “que el poder de la moda recae enteramente en la “marca” de los creadores y creadoras, que transforman objetos inertes, materias primas como el algodón y la seda, en objetos mágicos, portadores de estatus y de *distinción social*, de un sentido agregado, que viene dado por un color determinado, por una forma particular, por un logo” y agrega que la “moda es una actividad económica porque produce objetos, pero es a la vez una actividad artística en cuanto produce símbolos. No se contenta con transformar una tela en atuendo. Es creadora de objetos portadores de sentido” (Godart, 2012, pág. 14)

Para el desarrollo de esta investigación nos encontramos realizando un censo a los 278 graduados de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria, de la Universidad del Azuay en Cuenca, desde los primeros egresados en el año 2005 hasta el año 2018 como recorte, de los cuales se han podido identificar 102 emprendimientos vigentes con las siguientes marcas: Retro, Nua, Dacri, Kusi, Suyana, Fit, Dacri, Belén Cuenca, Beco, Kamberry Denim Jean, Krlos Véliz Matute, Lasso, Mongui, Gabriela Cabrera Diseño de Moda, Alexandra Donoso, Alexandra Polo, Lily Estrada, Paula María, Ovily, Matusha, Zissa, Kentavros, La marca, Mishi Mishi Store, Karina Brito Couture Clothing, Kjader, estudio de diseño, Cristina Córdova Alta Costura, Gabriela Ramón - Euro Sports, Claudia Iñiguez, La Puchunga, Meee, Silvia Zeas, Cresspo, Hidalgo Estudio de Moda, Mena Mo,

Galindo Tamara, Lugus, Diego Peña, Camisas BYB, Marbetex, Polka Dot, Marcini, Joshelo Altamirano, Glamel, Lizbeth Ordoñez, Plezier, Chipachina, Karla Abad Barahona, Ovin, Ximena Mogrovejo Diseños, Calzados Rosio Arval, Wildmoonclothing, Doucher, Ampuero – Indumentaria Femenina, Marial, Yolima Carrasco, Iskay, Arte para el alma, Mina mancheno, Diseñadora Carolina Meneses, Camila Pauta C, Vestidos de novia, Calo, Mocca, Bolsón, Almo Estudio de Moda, Garasa, Jacor, Morena, Juana Banana, Activ by Shel, Andrés Manzano, Andrea Gonzales, Peter Cave, Shela Cooper, Black Estudio de Moda, J'nns, Kimu, Andrea Castro, Taller de diseño, Danny Arias, Ney, Sheila Market, Cindy Cco, D.C Daniela Carangui, Tienda de diseño Surreal, María Cecilia Andrade Design, Aprotex Azuay, MI, Estudio de moda Gabriela Gonzales, Lo-f's Closet, Vivian estudio de moda, Siul, Lua, Dorotea, Beltratex, Adriano, Diseño y Moda M Shanto, Garipi Fashion Design, Tarantini, Unifomes Diana Pacheco y Lula Martínez.

Estos emprendimientos representan un 36,7% de los graduados hasta el año 2018, esta información es sin duda un indicador del desarrollo económico local y permiten visualizar el aporte que el sector de diseño textil e indumentaria genera hacia al PIB nacional, por su capacidad creadora de productos con un valor agregado, generación de fuentes de empleo directos e indirectos, desarrollo en las áreas de producción, exportación e importación de bienes y servicios culturales.

Referencias bibliográficas

- Bourdieu, P. ([1980] 2013). *El sentido práctico*. Buenos Aires, Argentina: Siglo Veintiuno Editores Argentina S.A.
- Bourdieu, P., & Delsaut, Y. (1975). El costurero y su firma: contribución a una teoría de la magia. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 7-36.
- Curcó, C. y. (2009). *Identidad personal e identidad cultural: un panorama*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca. (2018). *Cuenta Satélite de la Cultura Cuenca*. (E. D. Bosco, Ed.) Cuenca: Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento - GAD Municipal del cantón Cuenca.
- Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca. (2018). *Cuenta Satélite de la Cultura Cuenca*. (E. D. Bosco, Ed.) Cuenca: Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento - GAD Municipal del cantón Cuenca.
- Godart, F. (2012). *Sociología de la moda*. (A. Díaz, Trans.) Buenos Aires, Argentina: Edhasa.
- Hemisferio Creativo. (2018). *Directorio de Bienes y Servicios Creativos* (1 ed.). Cuenca, Ecuador: Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento.

Abstract: From a theoretical reflection this work seeks to construct the field where the profession and the enterprises of clothing design are developed in the city of Cuenca, Ecuador. It begins by understanding the process of valorization, legitimization and growing autonomy acquired by design production from 2005 onwards, a process that involves the action of a set of agents and public institutions. The most relevant exponent is the professional designers who become

entrepreneurs by developing successful professional and commercial trajectories; their ventures are framed in the creative industries, specifically in the city's Satellite Account.

Keywords: Entrepreneurship - Clothing design - Cultural industries - Production.

Resumo: A partir de uma reflexão teórica, este trabalho procura construir o campo onde a profissão e as empresas de design de roupas são desenvolvidas na cidade de Cuenca, Equador. Ela começa por compreender o processo de valorização, legitimação e crescente autonomia adquirida pela produção do design a partir de 2005, um processo que envolve a ação de um conjunto de agentes e instituições públicas. O expoente mais relevante são os designers profissionais que se tornam empreendedores desenvolvendo trajetórias de sucesso a nível profissional e comercial; seus empreendimentos são enquadrados nas indústrias criativas, especificamente na Conta Satélite que a cidade possui.

Palavras chave: Empreendedorismo - Design de vestuário - Indústrias culturais - Produção.

(*) **Silvia Zeas Carrillo:** Doctoranda en Diseño, Diseñadora ecuatoriana que cree firmemente en la relación de la moda con la identidad y la cultura. Reconocida trayectoria nacional e internacional en la actividad productiva-creativa y puesta en escena en numerosas pasarelas, espacios de crítica y valoración. Ha publicado y difundido sus experiencias de trabajo con artesanos y comunidades en la revista DAYA, de la Universidad del Azuay, y ponencias en la biennial "Diseño República Dominicana" de 2016 y en el Primer Congreso Internacional de Diseño, Ambato, 2017.

Diseño social, blanqueamiento y epistemicidio. Un caso mexicano

Paloma Sitalin Sánchez Acevedo (*)

Actas de Diseño (2021, julio),
Vol. 37, pp. 220-223. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2020
Fecha de aceptación: diciembre 2020
Versión final: diciembre 2021

Resumen: El objetivo de este artículo es analizar la mirada colonial que subyace al Diseño, al Diseño Social y a la metodología empleada por ellos, el Design Thinking. La investigación aquí presentada estudia ese andamiaje teórico y su aplicación en ocho proyectos realizados por diseñadores de la ciudad de Puebla con personas indígenas de diferentes comunidades del país.

El Diseño se ha planteado como una disciplina neutral y su vertiente social, como la respuesta a diversos problemas que enfrenta la sociedad. En este documento, se propone que el diseño tiene un núcleo moderno-colonial que permea a sus subdisciplinas orientándolas al blanqueamiento de las poblaciones. Los hallazgos muestran que al implementarse, el Diseño Social deviene en prácticas racistas cordiales y en formas de epistemicidio que continúan los intentos de invisibilización o erradicación de los conocimientos de los pueblos indígenas y que la metodología empleada, el Design Thinking, posee un papel fundamental para contribuir a este hecho y posiblemente, para enmascararlo.

Palabras clave: Epistemicidio - Diseño Social - Blanqueamiento - Design Thinking - matriz moderno-colonial.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 223]

El Diseño moderno: tecnología de la funcionalidad, epistemología de la racionalidad y estética de la blanquitud

El Diseño es hijo de la modernidad. Su aparición, configuración y consolidación alrededor del mundo está vinculada a este proyecto. El núcleo de la disciplina del Diseño se nutrió de rasgos específicos de ella hasta llegar a erigir los pilares que la sostendrían: la tecnología de la funcionalidad, la epistemología de la razón y la estética de la blanquitud.

La configuración del Diseño suele ubicarse en el primer tercio del siglo XX (Meggs, 1983) con la fundación de la Bauhaus, la primera escuela de diseño creada en 1919. Si bien el diseño de este período se caracterizó por un contenido político - ideológico que buscaba la resolución de problemas sociales, no estuvo exento de una mirada funcionalista. Influenciado por la filosofía de John Stuart Mill, que sostenía que la calidad moral de los actos humanos dependía únicamente de su utilidad (o de su posible nocividad) a la sociedad, la funcionalidad se convirtió