

# Creatividad, Colonialismo interno, Consumo y Clase: Cuatro Claves para la Co-Creación Creativa

Ricardo Sosa <sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** En este trabajo se construye un análisis que revela las coincidencias así como las profundas diferencias entre el quehacer artesanal y la profesión del diseño como se enseña en universidades actualmente. Comienza el escrito con una mirada crítica sobre el origen del diseño hegemónico como parte de un proyecto modernizador o desarrollista en países como México. De ahí, analizamos la actividad de co-creación entre diseño y artesanía en cuatro temas clave: creatividad, colonialismo interno, consumo, y clase. Como resultado de este trabajo consideramos arriesgado traer la forma de pensar del diseño hegemónico al trabajo con las comunidades artesanales. La academia y el diseño continúan encerradas en un círculo dogmático eurocentrista del proyecto modernizante. Esto hace que la integración acrítica del diseño y la artesanía se hagan a menudo desde una visión “solucionista”, en posicionamientos “apolíticos” o “neutrales”, e imponiendo modos de ser, sentir y pensar que poco tienen que ver con las cosmogonías ancestrales locales. Las iniciativas que integran diseño con artesanía se hacen de manera bien intencionada, pero esta forma de actuar puede ser contraproducente y el diseño como disciplina académica necesita redefinir cómo enseñamos y practicamos el diseño como profesión retomando los saberes locales de muchos siglos. En este sentido, concluye este trabajo con una propuesta hacia un “diseño desescolarizado”.

**Palabras clave:** Diseño - Artesanía - Modernidad - Educación

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 36-37]

---

<sup>(1)</sup> **Ricardo Sosa.** Diseñador mexicano de origen Purépecha. Estudió diseño industrial en la UAM Azcapotzalco y trabajó algunos años en las áreas emergentes de diseño de interacción y diseño participativo. Hizo el doctorado en la Universidad de Sydney, Australia en 2005 y desde entonces trabajó en México, Singapur y Nueva Zelanda hasta el 2024 que regresó al Design Lab en Sydney donde ahora es docente e investigador en temas de diseño, tecnología y aprendizaje. ricardo.sosa@sydney.edu.au

## Introducción

Este escrito se suma a un cuerpo nutrido de trabajos dentro y fuera del diseño que buscan entender mejor y apoyar la co-creación o colaboración creativa como la que se da entre diseño y artesanía. Mientras es fácil ver las coincidencias más aparentes entre el diseño y la actividad artesanal en México, puede ser más difícil apreciar las más profundas diferencias que hay entre éstas. Valorando las diversidades en ambos ámbitos, examinamos aquí las fracturas de fondo que hay entre el tipo de diseño que domina hoy en la educación y práctica profesional y los trabajos artesanales que expresan la riqueza cultural de los pueblos que conforman México. Organiza el artículo ideas al respecto de la co-creación en cuatro claves: creatividad, colonialismo interno, consumo y clase. Usando mis experiencias personales en contextos y tiempos muy distintos en México y en Asia, ilustro de forma concreta cómo pueden aplicarse estas ideas en las comunidades y en las escuelas de diseño. Cierra el artículo proponiendo, parafraseando al filósofo Iván Illich, “desescolarizar el diseño”.

El artículo usa pronombres femeninos (ella, ellas) por razones tanto éticas como para hacer la lectura más ágil. Todas somos personas, así que “diseñadoras” y “artesanas” se refieren a las personas que practican el diseño y la artesanía, respectivamente. Los textos citados se mantienen como en las fuentes originales.

## Orígenes y orientaciones

El diseño como profesión tiene un origen y una orientación moderna y modernizadora. La modernidad como proyecto hegemónico de los países europeos inicia en el siglo XVI, un proceso que les permitió concebirse desde el poder militar y económico como el “*centro* geo-político del ser, saber y hacer, mientras que se constituye a todos los ‘otros’, como *periferia*, caracterizados por el atraso y la barbarie, y por ende, carentes de cualquier derecho sobre la ‘verdadera’ esencia de ese ser, saber y hacer” (Dussel, 1994, p. 12). El proyecto moderno construido sobre la “herida colonial” alcanza para finales del S. XIX una escala global de extracción de riquezas naturales para operar una industria de manufactura que abasteciera a un mercado en expansión. Para cuando las naciones de Latinoamérica consiguen su independencia, el orden hegemónico está bien establecido y determina no solo las relaciones económicas y sociales, sino también las epistemológicas y espirituales que continúan vigentes hoy en día –aunque cada día son más disputadas.

Para el período de entreguerras o *interbellum* aparecen en Europa las primeras academias que combinan quehaceres técnicos y artísticos, Staatliches Bauhaus en Alemania y Vkhutemas en la Unión Soviética. Éstas evolucionarán en la postguerra bipolar para formar el modelo dominante en más de medio centenar de países –en especial la Bauhaus. En este contexto modernizador occidental se revaloran las “artes y oficios” por su utilidad para dar forma a los productos de manufactura industrial, creándose así la formación universitaria y el ejercicio profesional del diseño al servicio de la industria y del mercado.

En una suerte de “secuestro sobre lo universal por parte de occidente” (García Solar, 2021), la versión hegemónica del diseño del *centro* (eurocéntrico) se establece en México,

y si bien acepta y celebra cierto hibridaje o “criollización”, éste es superficial y deja sin tocar tanto sus bases estéticas como su (aspiración al) reconocimiento por las élites empresarial y gobernante por su utilidad para poner más y más mercancías “bien diseñadas” y redituables en el mercado. El entramado ideológico con el que el diseño llega a México incluye, en palabras de sus promotores, la finalidad de promover “una economía abierta y competitiva”, mediante “la utilización de tecnologías de punta con un mínimo de trabajadores altamente calificados”, y para atender “mercados cada vez más segmentados y exigentes” (Dussel et al., 1992). Fiel a su ethos de origen, el diseño dominante en México opera agendas de “desarrollo” económico, social y tecnológico, así como del “buen gusto” sancionado desde el centro global.

Si imputarle al diseño dominante en México una agenda modernizadora parece exagerado, basta una mirada al proyecto de importación a cargo de autoridades empresariales y universitarias. En sus primeros años, el diseño se establece en academias de artes y oficios “con el objeto de iniciar una campaña que tendiera a eliminar el mal gusto de la producción serial” (Rodríguez Morales, 1983, p. 15). Su instauración se encarga a artistas europeos como Mathias Goeritz quien busca crear una “neo-Bauhaus” en México (Arroyo, 2013) o a figuras como Clara Porset igualmente guiadas por la Bauhaus y la HfG de Ulm (Comisarenco Mirkin, 2020). A egresados de arquitectura (todos ellos hombres) se les envía en 1969 a estudiar a Europa y a su regreso se dedican a la educación del diseño por varias décadas<sup>1</sup>. En una siguiente etapa, se establece diseño industrial en nueve universidades mexicanas en un período de solamente cuatro años (1973 a 1977), de Monterrey a Guadalajara, Azcapotzalco, Xochimilco, y Aragón. A tan vertiginoso ritmo, ¿qué trabajo sería posible más allá del trasplante del modelo dominante? Más tarde en la Metropolitana se produce un “Modelo General” definiendo al diseño como determinante de “las propiedades formales de los objetos producidos industrialmente” creando productos “que traten de ser innovadores o creativos dentro del terreno tecnológico” con la finalidad optimizar “los recursos de una empresa, en función de sus procesos de fabricación y comercialización” (Rodríguez Morales, 1983, p. 9). La bibliografía citada en ese modelo se concentra en autores europeos y estadounidenses, lógicamente. El diseño se establece en México, así, como parte y al servicio del modelo global tecnocrático imperante que ha sido fortalecido por los distintos proyectos políticos en nuestro país.

Es cierto que el diseño en México existe en un abanico de ideologías desde las más conservadoras dedicadas de mantener el status quo hasta las más progresistas ocupadas en orientar el diseño hacia el bien social (Clarke, 2016). Y sin embargo, estas aproximaciones poco difieren de fondo ya que coinciden en ver al diseño como habilitador de “los valores propios de la modernidad occidental” (Comisarenco Mirkin, 2020, p. 74). Ya sea para unos cuantos o para las mayorías, el diseño dominante reduce las necesidades, los deseos, y buena parte de las relaciones humanas al suministro de artefactos materiales siempre nuevos y mejorados, un “fetichismo de la mercancía” (Winkler, 2009). Este reduccionismo hace que las diferencias ideológicas sean de poca consecuencia, por ejemplo, si bien la Declaración de Ahmedabad de 1979 promovía el diseño para el desarrollo en países de la periferia, lo hizo ubicando a la diseñadora como una “agente del progreso” para utilizar los saberes, materiales y tradiciones locales con el “poder extraordinario de la ciencia y la tecnología”.

Se criticaba entonces el papel comercial del diseño (Clarke, 2016), pero poco se cuestionaba el modelo de desarrollo basado en la incesante producción tecnológica para un “diseño centrado en el usuario/humano” (UCD/HCD). Se cuestionaba el cómo pero no el qué ni el para qué del diseño orientado a la producción, consumo y desecho de cada vez más productos. El ICSID, organismo detrás de la Declaración de Ahmedabad y del congreso en México del mismo año, se convertiría hacia 2017 en la World Design Organization dedicada a la promoción del diseño –desde el centro– arguyendo que éste “genera mejores productos, sistemas, servicios y experiencias, mejores negocios e industria, y un mejor ambiente y sociedad”<sup>2</sup>. Atender a los negocios y la industria para mejorar el ambiente y la sociedad, y una subyacente ideología positivista de que el futuro será mejor que el pasado gracias a más diseño y a más tecnología. No sorprende entonces que, como indica Alison Clarke, nada haya cambiado: “the commodity consumption Papanek and his contemporaries were pitted against thrives, the hegemonic culture of free market capitalism rather than social need continues to drive design innovation” (Clarke, 2016). En otro espacio habremos de identificar esta ideología hegemónica en los actuales planes y programas de estudio en México.

En sus distintas variantes pues, el diseño dominante impuesto desde el centro a la periferia sigue un rumbo insostenible de producción-consumo que aspira al futuro tecnocrático y en la relación estética del “alguien-algo”, o “usuario-objeto”. Ésta se manifiesta en tres figuras: la usuaria que consume el diseño, la creadora armada con su talento individual y una certificación universitaria, y cliente o empleadora que determina la actividad de la diseñadora y su relación con la producción y el consumo.

La artesanía opera en una relación estética hartamente distinta. En lugar del alguien-algo, se da en “la relación sensible alguien-alguien que permite en sentido la emergencia del algo como reproductor de la relación sensible intersubjetiva” (González, 2022, p. 167). Esta distinción es notable porque de forma superficial pareciera que la artesanía y el diseño tuvieran en común la producción de objetos. Sin embargo, bajo la punta del iceberg hay grandes diferencias que merecen atención, sobre todo al recordar que el diseño como profesión surge como extensión de las actividades artesanales y artísticas tanto en la Europa del *interbellum* como en México con la Escuela de Diseño y Artesanía fundada en 1962 en la Ciudadela<sup>3</sup>.

En la artesanía se ejerce una sensibilidad para materializar “las relaciones entre el hombre, la naturaleza, lo divino, y por tanto, aquello que brinda la vida” (García Solar, 2021, p. 196). A la artesanía la definen dos cualidades: la tradición y la utilidad cotidiana (García Solar, 2021). En otras palabras, la artesanía es cultural y es viva, conecta un universo de saberes, haceres y valores colectivos (familiares, de taller, o localidad) y tiene usos cotidianos que van de los más rituales a los más funcionales. Tenemos entonces que la obra de arte, la pieza artesanal y el objeto industrial diseñado podrán coincidir en sus cualidades formales y materiales, pero son producto de relaciones estéticas muy distintas. Para entender mejor estas relaciones, el análisis de Adolfo Sánchez Vázquez sobre las ideas estéticas de Marx hecho justo al tiempo que se establecía el diseño en México es revelador (Sánchez Vázquez, 1965).

De inicio, Sánchez Vázquez aborda el arte como forma de conocimiento y, a diferencia de la ciencia donde el conocimiento busca capturar la “realidad objetiva”, observa que en el

arte “no entra por ejemplo, el árbol en sí, sino un árbol humanizado” (Sánchez Vázquez, 1965, p. 33). En el diseño como forma de conocimiento (Cruz-Aburto, 2021) se da la integración, no sin conflicto, de múltiples formas de conocer la realidad desde las más mecánicas hasta las más poéticas. En el arte, el conocimiento se genera “transformando la realidad exterior” para desplegarse “en la creación de objetos humanizados” (Sánchez Vázquez, 1965, p. 35). Si bien el conocimiento *diseñístico* comparte en principio este “fruto del hacer”, puede crear objetos y conocimientos deshumanizados debido a sus condiciones reales en el modelo moderno occidental. Un chiquihuite es un “objeto con alma” (Mon-siváis et al., 2008, p. 41) pero ¿quién podría decir lo mismo de un chunche electrónico “inteligente” ensamblado con labor infantil en China con minerales extraídos con labor infantil en África?

Al analizar la relación entre trabajo y arte, Sánchez Vázquez señala que entre estas dos manifestaciones creadoras solamente hay una oposición radical cuando se “adopta la forma del trabajo enajenado pero no cuando tiene un carácter creador, o sea, cuando produce objetos en los que el ser humano se objetiva y expresa” (Sánchez Vázquez, 1965, p. 65). Aquí postulamos que en la actividad artesanal trabajo y arte suelen estar bien alineados mientras que en el diseño dominante normalmente no es así, y que esa enajenación del trabajo en el diseño tiene diversas manifestaciones como la dependencia tecnológica, la implantación de “estilos de vida” y cánones de gusto exógenos, las relaciones de trabajo en la producción, la explotación de la naturaleza, el consumo y el desecho irresponsable, entre otros.

Señala Sánchez Vázquez que el trabajo del artista no responde a una necesidad exterior, sino que surge de la necesidad interior de desplegar “su riqueza humana”, y que su “libertad de creación” se degrada cuando la obra de arte se vuelve mercancía. En este sentido, tanto el diseño como el arte occidental muestran una alta degradación del trabajo, el primero porque se valora conforme responde al *brief* o contrato con un cliente, el segundo porque se valora mediante mecanismos mercantiles como la subasta o la comisión. En cambio, la artesanía despliega una libertad de creación superior en tanto satisface una “necesidad interior” al individuo y a su comunidad. En cuanto a la remuneración del trabajo creativo, aclara Sánchez Vázquez de forma evocativa: “el escritor debe naturalmente ganar dinero para poder escribir y vivir, pero no debe vivir y escribir, en ningún caso, para ganar dinero”.

En el diseño como en el arte occidental se valora el objeto por “su potencia de ruptura con una tradición” en una negociación que “en sentido dialéctico, resume, asimila y absorbe lo que hay de valioso en el pasado” (Sánchez Vázquez, 1965, p. 100). Esta negociación es distinta en la artesanía, donde la tradición evoluciona, pero sostiene y respalda la actividad creativa de forma más contundente.

En el proyecto moderno, el objeto y el sujeto se deshumanizan conforme “el goce o consumo del objeto se reduce a la relación de posesión. A una producción inhumana, corresponde un goce o consumo inhumano”. Así, al igual que el “arte de masas”, un diseño de masas sólo interesa a quienes se benefician en lo económico y en lo ideológico por la incesante provisión de objetos nuevos para el consumo desahogado. Esto produce un tipo de consumidor con un gusto y una preferencia que “le ha sido inducida, fabricada o producida desde fuera”. Elocuente, Sánchez Vázquez propone modelos alternativos para

el diseño: “una tercera posibilidad: una producción artística rica y diversa para un público rico y diverso a la vez”.

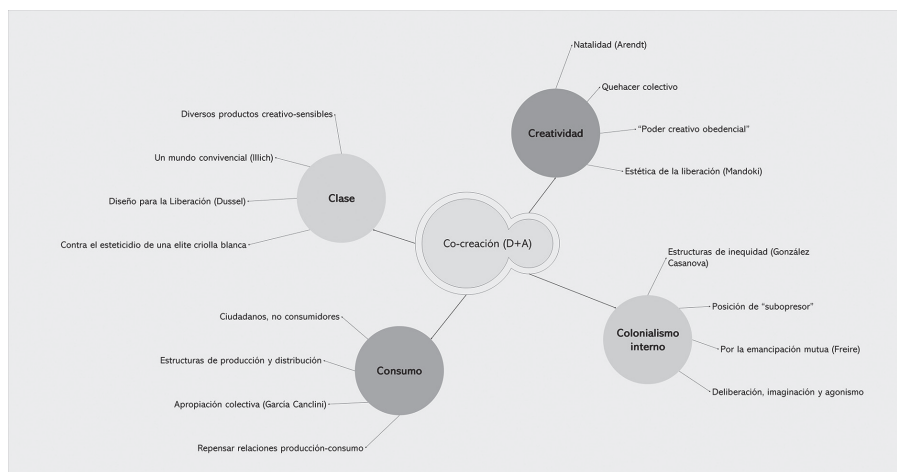
Si bien el diseño se establece como extensión de la artesanía para el proyecto de desarrollo moderno, se traiciona “cuando el trabajo como expresión universal de la naturaleza creadora del hombre se convierte en esa actividad impersonal, deshumanizada y mecánica que es el trabajo enajenado en las condiciones de la producción capitalista”. En cuanto a la profesionalización del diseño, el concentrar el talento creativo en individuos certificados por el estado “no hace sino limitar el área del hombre que siente la necesidad interna de crear para afirmar su verdadera naturaleza humana” y como efecto “se limita, empobrece o anula la capacidad creadora del pueblo”. Por otra parte, esta profesionalización del diseño, como la del arte occidental, contribuye a “una especie de *colonialismo creativo* que ha catalogado a dichas creaciones como artesanías o arte popular y este colonialismo creativo es replicado al interior del país por las clases hegemónicas o por el estado, en un colonialismo interno que, aunque exprese ciertos reconocimientos a las artesanos y sus creaciones, no deja de considerarlos como algo inferior al arte, ejerciendo así una especie de *esteticidio* o negación de la posibilidad de expresión artística por considerar que sus obras no pueden ser consideradas de la misma forma que las obras emanadas de la cultura occidental” (Correa Enriquez, 2022, p. 237).

De esta forma, tenemos que cualquier proyecto entre diseño y artesanía en México habría de desdoblarse sus convergencias y divergencias. Aquí organizamos cuatro claves para entender y ejecutar mejor la co-creación, y especialmente cuando se hace entre personas formadas en profesiones de diseño y aquellas formadas en las prácticas artesanales.

## Cuatro claves para la co-creación

Organizamos tentativamente algunas ideas a considerar para la co-creación en cuatro temas clave: creatividad, colonialismo interno, consumo, y clase. (Figura 1)

Comenzando por la creatividad, partimos del principio de natalidad (Vatter, 2006), con el que Hannah Arendt nos invita a ver que todo ser humano trae al mundo el potencial creativo para cambiarlo. Desde ya, este principio sirve para cuestionar el estereotipo de la diseñadora como “agente de cambio” tan popular dentro del diseño dominante. Arendt distingue tres tipos de actividad humana complementarias para la vida activa: la labor, el trabajo y la acción (Arendt et al., 1993). De forma sucinta, en el diseño la labor se da en tareas de temporalidad inmediata como el maquinado de un material; el trabajo incluye habilidades proyectuales de mayor temporalidad como la especificación de una pieza a producir; y la acción está representada por el quehacer creativo de diseñar el producto, desde su función y uso hasta los materiales a usar. El diseño como actividad creadora requiere e integra los tres tipos de actividad. Un aspecto clave que Arendt usa para definir la acción como actividad emancipadora es su dimensión colectiva y política, para ella toda acción es relacional y se da en un sistema social e histórico. El quehacer creativo en el diseño tiene mucho que explorar más allá de la esfera individual, entendido como acción creativa en un sentido más cercano a la actividad artesanal.



**Figura 1.** Elementos para entender la co-creación Diseño-Artesanía: Creatividad, Colonialismo interno, Consumo y Clase.

Liberar la creatividad del acto individual abre posibilidades para imaginar otras formas de diseñar. Como observa Katya Mandoki: “como creaturas vivas, somos todos cautivados y capturados por las manifestaciones estéticas al grado que juegan un papel constitutivo en toda una variedad de actividades en las que se producen imaginarios, se legitima el poder, se construye conocimiento y se constituyen identidades” (Mandoki, 2016). Tomemos al chiquihuite otra vez como ejemplo (Monsiváis et al., 2008, p. 41): un objeto tradicional todavía popular, y del que existe una diversidad inagotable de variaciones formales bajo un arquetipo ancestral que expresa la identidad de quien lo crea y de quien lo usa. No hay muchos ejemplos de diseños modernos que operen así, acaso ni uno solo. Son curiosas entonces las diseñadoras convencidas que tienen la tarea, como evangelistas del diseño dominante, de “educar” a los consumidores ignorando otra opción más humana e interesante: que son las ciudadanas quienes pueden educar a las diseñadoras a través de la acción creativa colectiva y constitutiva de imaginar y diseñar futuros donde quepamos todos. Arendt nos inspira a imaginar cómo la co-creación puede ocurrir como acción creativa rica y diversa por creadores ricos y diversos a la vez, Sánchez Vázquez *dixit*. Sin embargo, el colonialismo interno nos subraya las complejidades del diálogo necesario para sostener la co-creación entre diseño y artesanía. Entendemos el colonialismo interno como el “dominio y explotación de los nativos por los nativos” en estructuras intra-nacionales de inequidad heredadas por un período colonial de varios siglos (González Casanova, 2006). Paulo Freire ya puntualizaba la tendencia del oprimido a internalizar posiciones de opresor o “subopresor” (Freire, 2000) superada sólo por la emancipación mutua en la que ambas partes se liberan del modelo de explotación.

Así, las relaciones propicias para la co-creación requieren redefinir el diseño como acción *arendtiana* que no consiste solamente en primero desarrollar los talentos individuales de la profesionista para que después vaya y diseñe con otras personas. No, más bien mirar hacia adentro ayudaría al diseño a cuestionar sus propias bases de creación para preguntarse cómo más podríamos concebir la formación y el quehacer del diseño al partir desde otras narrativas sobre la creación misma (Sosa Medina, 2020). ¿Qué distintas historias del diseño habrá en un futuro en el que amplíemos la visión más allá de la perspectiva occidental y dialoguemos entre pares en nuestros contextos inmediatos!

Al trascender estructuras de opresión, el diseño alcanzaría una suerte de “poder creativo obedencial” inspirado por los saberes indígenas de Chiapas y Bolivia. Este poder se alimenta de la *potentia aesthetica* creativa proveniente de la comunidad y no sólo del talento del individuo (Dussel, 2018). Aclara Dussel que “obediencia” tiene una etimología de oír (*-audire*) lo que se tiene delante (*ob-*): *ob-audire*, lo que sugiere un diseño practicado desde la escucha activa como parte de un dialogo que si bien busca el consenso de la comunidad, lo hace cultivando la deliberación, la imaginación y el agonismo. Para aclarar, el pluralismo agonístico celebra la oposición y contraste de ideas divergentes sin llegar al antagonismo divisivo ni al consenso que marginaliza las diferencias (Mouffe, 2005).

En cuanto al consumo, la co-creación habría de ir más allá de seguir creando más objetos y “soluciones” de forma colaborativa en un esquema producción-consumo hegemónico. El lema “Algunos consumidores quieren ser ciudadanos” (García Canclini, 1995, p. 9) nos invita a desarrollar visiones más sofisticadas tanto sobre quiénes diseñan como para quiénes se diseña. La participación desigual en la producción y distribución de bienes hace del consumo un sitio de conflicto. Ampliar el acceso al diseño nos conduciría a repensar el consumo como “la mera posesión individual de objetos aislados sino como la apropiación colectiva, en relaciones de solidaridad y distinción con otros, de bienes que dan satisfacciones biológicas y simbólicas, que sirven para enviar y recibir mensajes” (García Canclini, 1995, p. 10).

De la artesanía puede aprender el diseño la diversidad de formas de crear, producir y consumir dentro y fuera del modelo dominante incluyendo el mercado. Cada comunidad, taller, familia y persona tiene la libertad de darle al diseño el sentido que le funcione bajo criterios de justicia, equidad y regeneración. De este modo, de los primeros pasos para la co-creación sería el ir estableciendo en las relaciones diseño-artesanía aquellos valores que guían desde la creación hasta el consumo de objetos para esta comunidad y en ese contexto. Subrayemos esto: el diseño empieza mal la colaboración con la artesanía si da por sentadas las relaciones producción-consumo tal y como las hereda desde el centro. Cada comunidad tiene la libertad de crear “nuevos modos de gozar la belleza y crear, asimismo, el sujeto –el público– capaz de asimilarla” y de imaginar otras formas de gozar y consumir el objeto más allá de la relación de posesión (Sánchez Vázquez, 1965).

En cuanto a clase, lamentamos nociones como la de “clase creativa”, un concepto muy celebrado en el diseño dominante en las últimas dos décadas pero que se mantiene ambiguo y es prosaicamente divisivo. Tales conceptos son dogmáticos, carecen de soporte empírico, han exacerbado las inequidades y la segregación, y han servido para apuntalar discursos tecnócratas (de la Peña, 2022). Dividir las ocupaciones en creativas o no-creativas pierde sentido cuando reconocemos “las capacidades humanas innatas creativas y sensibles de la



cual somos portadores todos” y con ello dejamos “de jerarquizar como ‘más valioso vs menos valioso’ a los diversos productos creativo-sensibles del hombre en términos del nombre que reciba su creador, así como sus productos (“artesano/a”, “artista”, “diseñador/a”, “cocinero/a-chef”, etc.; “artesanía”, “arte”, “diseño”, “comida/platillo”, etc.)” (García Solar, 2021, p. 201). Aspiramos más bien a un mundo convivencial (Beck, 2017) en que cada persona y comunidad creadora “se encuentran emplazados en formas, normas y funciones distintas que corresponden a un determinado lugar en el sistema de relaciones sociales en el cual se sitúan” (García Solar, 2021) p. 201.

En este sentido, una co-creación que conduzca al “Diseño para la Liberación”, parafraseando a Dussel, también nos llevaría a analizar el arquetipo de quienes estudian y ejercen el diseño en México. Mi hipótesis es que un ejercicio estadístico arrojaría un perfil predominantemente urbano y de clases afluentes, y ni se diga de aquellos provenientes de países del centro que viajan a destinos pintorescos en México a colaborar con comunidades artesanales (Sosa, 2020). Estas inequidades complican cualquier proyecto de co-creación, y más cuando no se señalan y no se sensibiliza y prepara la gente. En una obra que dejo sin citar, la diseñadora defiende su posición “neutral” en el trabajo con artesanas oaxaqueñas sin detenerse a pensar que su presencia, su doctorado y su organización financiada desde Estados Unidos para organizar proyectos en Latinoamérica no puede tener nada de neutral. Como bien advierte Freire, cuando miembros de las clases dominantes se unen a esfuerzos de liberación, dejarán de ser explotadores, espectadores indiferentes, o beneficiarios de la estructura opresora, pero por muy buenas intenciones que tengan, será difícil que dejen atrás “la huella de su origen”, sus prejuicios y deformaciones que incluyen una escasa confianza en las avanzadas capacidades de la gente para pensar, querer, sentir, crear y conocer (Freire, 2000, p. 62). El reto queda entonces bien articulado por Dussel, otros modos de diseñar han de atender: “el *esteticidio* que produce el tipo de belleza greco-moderna eurocéntrica de las estéticas coloniales... (y) la colonialidad interna asumida como dominadora en América Latina por la elite criolla blanca” (Dussel, 2018).

Estas cuatro claves nos guían a nuevos diseños en los que ya no valen jerarquías como las expresadas en el “diseño vernáculo” o “los no-diseñadores” (Ibarra, 2014). Abrir la creatividad como acción arendtiana, decolonizar la acción colectiva y diversa, reconfigurar las identidades y relaciones producción-consumo, y un diseñar obedeciendo con conciencia de clase son cuatro ejes de trabajo que sugerimos de forma inicial. Falta mucho trabajo por aterrizar y construir un sistema de conocimientos y prácticas contrahegemónicas del diseño. A manera de caso de estudio y para concretizar, comparto experiencias de co-creación en las que estas cuatro claves se aplicaron con mayor o menor éxito.

## Casos de estudio

Tres casos de estudio se analizan: el primero de 1995 en Guerrero, México fue un proyecto organizado por Fernando Shultz Morales en la UAM Azcapotzalco del que fui parte del grupo fundador. En ese proyecto media docena de equipos de estudiantes de diseño viajamos a comunidades remotas artesanales donde las familias nos hospedaron por una

semana con el objetivo de compartir ideas y herramientas de diseño. Ese año el financiamiento fue a través de becas federales “Solidaridad” para servicio social. El segundo de 1997 en Michoacán, México consistió en una decena de talleres sobre temas de diseño en dos comunidades para el que conseguí financiamiento de la Secretaría del Trabajo como capacitador independiente. El tercero de 2013 en la isla Negros en Filipinas, consistió en dos visitas por un grupo de 9 estudiantes de Singapore University of Technology and Design financiados por la universidad como voluntarios en un proyecto entre Opportunity Lab del que fui co-fundador con Vicky Gerrard y la World Toilet Organization (WTO) del emprendedor social Jack Sim. Me refiero estos como casos Z, S y B respectivamente porque al paso del tiempo no tengo autorización vigente para usar nombres de lugares o personas involucradas ni he mantenido el contacto con las personas encargadas. Esto último considero más abajo en mi crítica hacia “la violencia del proyecto” de diseño (Mallol-Esquefa, 2018).

Los aprendizajes en el caso Z fueron significativos y fue una experiencia transformadora. Sobre los años sé que Fernando ha ajustado varios aspectos del Programa Multidisciplinario Diseño y Artesanías (PromDyA), el cual ha operado por 28 años ya –una continuidad inédita en este “mundo de pilotos” como lo llama el experto en innovación social en India, Sam Pitroda. En aquel primer año la mayor lección para el grupo fue una lección de humildad. Llegamos al proyecto familiarizados con las mayores ideas y debates del área, con gran entusiasmo y con buenas intenciones de “ayudar” a las comunidades a “mejorar” sus artesanías. Sentíamos que la universidad nos había preparado para identificar oportunidades de mejora en los diseños actuales y, hay que decirlo, para diseñar mejores artesanías, de mayor calidad y que tuvieran más éxito con turistas nacionales y extranjeros. ¡Qué equivocación! Al final del proyecto nos quedaba claro que: 1) las artesanas ya sabían y dominaban sus formas de diseñar; 2) sus formas de crear poco o nada tenían que ver con lo que se nos había enseñado en tantas clases y proyectos; 3) que los mayores malestares de las artesanías no eran endógenos sino en su mayoría son resultado de condiciones exógenas de explotación y marginación por ejemplo la especulación por distribuidores o la falta de un aprecio del valor artesanal por un sector del mercado; 4) que los retos más accionables en los que una universidad puede incidir en las comunidades van más allá de lo que una profesión puede hacer de forma aislada y de ahí que a partir de ese año el programa se abriera a estudiantes de todas las carreras; 5) que nuestra presencia en la comunidad importa y es determinada fuertemente por quiénes nos invitan o financian; y 6) que los enfoques extractivistas y “de déficit” poco inciden y los impactos de largo plazo son generativos (Freire, 2000) y parten de celebrar y fortalecer las capacidades locales. De aquel año surgieron nuevos productos y alianzas de colaboración dentro y fuera del esquema institucional, pero la mayor evidencia de impacto la vi de manera fortuita 20 años más tarde cuando escuché a una artesana michoacana hablar de la importancia de explicarle a quienes visitan de la ciudad la relación entre los ornamentos en sus piezas con los elementos naturales de su entorno. Al preguntarle sobre esto me comentó que cuando ella era chica trabajó su comunidad con “un grupo de la UAM con un profesor chileno” con quienes aprendieron que compartir esto ayuda a la gente a entender y valorar mejor su obra. En el caso S preparé materiales y actividades más específicas aplicando lo aprendido. En vez de intentar ayudar o educar, en las sesiones invitaba a las artesanas a responder a ideas,

ejemplos y provocaciones y a definir y conducir sus propias actividades. Cada sesión duraba tres a cuatro horas y tomaba lugar cada dos o tres semanas con la idea de que el mayor trabajo fuera hecho por ellas en su propio tiempo y por su propio interés. Las sesiones comenzaban con la gente mostrando lo que habían hecho, pasando a retroalimentación y exposición de temas relevantes, y cerrando con ideas generadas en grupo sobre siguientes pasos. Hay dos ejemplos que ilustran tanto el éxito como el fracaso de estas sesiones: por un lado, en una sesión surgió la idea de que la comunidad creara un tipo de textura tallada en madera que distinguiera su mobiliario de otros similares en la región. El grupo respondió con entusiasmo y al cabo de dos o tres ciclos, habían creado varias piezas tradicionales que incorporaban esta nueva textura labrada logrando un carácter propio y con la que el grupo se mostró satisfecho. El contraejemplo se dio cuando invitamos a las mujeres del grupo a aplicar sus habilidades de bordado para incorporar elementos textiles en el mobiliario hecho por los hombres. Al inicio parecía una sinergia interesante y las mujeres respondieron creando varias propuestas que se pusieron a la venta. Sin embargo, al paso de las semanas esto creó tensiones debido al cambio en los procesos de venta y la distribución de los ingresos generados por estas piezas. Habíamos promovido una estrategia de diseño que cambió la distribución del trabajo remunerado y las relaciones de género sin anticiparlo. En el caso B pusimos una mayor atención y tiempo en la preparación de las estudiantes, semanalmente por seis meses discutimos lecturas, invitamos a profesionales a compartir sus experiencias, organizamos talleres locales, pero sobre todo creamos ejercicios para poner en práctica las ideas y principios con los que se trabajaría en la comunidad. Esto fue importante porque desde la universidad es común “descargar” la responsabilidad de la enseñanza en la comunidad y buscábamos que las estudiantes llegaran mejor preparadas y sensibilizadas al campo. Estos ejercicios vivenciales fueron muy valiosos para desarrollar empatía, compasión y solidaridad en el grupo, aunque también aprendimos algunas lecciones para seguir mejorando este tipo de preparación. El *brief* de WTO para el proyecto era crear una letrina de bajo costo, y las actividades en tres comunidades en la isla Negros iban encaminadas a entender mejor los aspectos técnicos así como los humanos y ambientales para co-diseñar soluciones apropiadas. En dos viajes de dos semanas separados por varios meses, las estudiantes visitaban cada comunidad desplazándose diario desde un hotel en la ciudad más cercana. En estas visitas se ganaron la confianza de las participantes y realizaron actividades de diagnóstico e ideación. Un factor que cobró importancia fue el notar la influencia de haber llegado a estas comunidades a través de una organización caritativa local de corte religioso, ya que en las actividades se invitaba a “las beneficiarias” de la iglesia y sólo de forma reluctante al resto de la comunidad. Al final del primer viaje, y de regreso en Singapur continuaron las reuniones semanales, pero éstas fueron muy distintas a las preparativas: ahora eran las estudiantes quienes organizaban las agendas, las actividades, el contacto con la comunidad por redes sociales, y la preparación de diseños, prototipos y reportes. Como guías iniciales del proyecto nuestra participación fue desplazada a medida que las estudiantes tomaron el mando, y esto también las llevó a formar nuevas iniciativas y proyectos con grupos locales en Singapur. La propuesta que entregaron a WTO iba mucho más allá que el diseño de una letrina e incluía mecanismos para generar nuevas fuentes de ingreso para la comunidad, campañas de promoción de la salud, y un esquema para la capacitación en temas identificados por la comunidad como el alfabetismo económico.

En estos tres casos se atendieron temáticas de diseño, pero al final en todos fue claro que el diseño sirvió más bien para revelar dinámicas complejas internas y efectos negativos de fuerzas externas. Es decir, en los tres casos fue claro que los problemas van más allá del diseño y más allá de la comunidad. En varios sentidos estos casos nos revelaron problemáticas más bien hacia dentro del diseño, su educación y su práctica profesional.

Entendimos también que la creatividad no es algo que las diseñadoras traen a la comunidad y evitamos ver a la diseñadora como “agente de cambio” ya que muchas de estas comunidades responden de manera creativa a los retos que enfrentan a diario. La comunidad pesquera en B busca formas de adaptarse a la crisis climática, las artesanas en S despliegan una maestría en el manejo de las maderas y los textiles que ninguna escuela de diseño puede reducir al programa analítico de una materia. Cuando surgieron ideas que resultaron creativas siempre fue en procesos colectivos, cuando hubo aprendizaje siempre fue mutuo y dialógico. No así en la escuela de diseño, que con materias, proyectos, y evaluaciones individuales preparan a la egresada para ser empleada o emprendedora, pero no para la co-creación. En mi experiencia, el trabajo con estudiantes funciona no dentro de proyectos o materias, sino en espacios extraescolares de voluntariado.

Un aprendizaje mayor en estos casos fue reconocer que nuestras buenas intenciones no sólo no son suficientes, sino que en algunos casos nos ciegan a reconocer el daño que podemos hacer en este tipo de iniciativas. En los años que separan estos casos, aprendimos que 90% del esfuerzo es mejor invertirlo en prepararnos y preparar a quienes estarán en contacto con las comunidades. Es irresponsable argüir que “algo podremos hacer” o que “más vale hacer algo que no hacer nada”, porque ese *algo* puede ser, y a menudo es, contraproducente. Ahora cuando leo las publicaciones de diseñadoras que trabajan con artesanas, considero ante todo el cuidado y la sofisticación con la que trabajaron en su preparación aspectos como conciencia social, histórica, de género y de clase, hasta las habilidades y disposiciones concretas que desarrollaron antes de ocupar espacios. Poco valoro las narrativas optimistas en las que “todo va bien” tan comunes en el diseño dominante y en las que quedan implícitos los criterios de evaluación y menos se cuestiona su origen y relevancia. Muy poco se hace un uso sincero de la introspección, la reflexión y la reflexividad (Mountian, 2017) –excepción notable es Cynthia Lawson Jaramillo en “Diseño y Diáspora”<sup>4</sup>, episodio 162.

En el caso Z pensábamos *mejorar la artesanía para apelar al turista*, pero la experiencia nos enseñó que más importante es *mejorar al turista para que entienda la artesanía*. Las artesanas también así lo vieron y por algo seguía este aprendizaje en práctica 20 años más tarde. El co-diseño rebasa del diseño del producto para incluir el diseño del consumo y la distribución como partes del reto creativo. El caso S nos mostró lo que puede suceder cuando las buenas intenciones se dirigen a cambiar un objeto sin entender cómo pueden cambiar todas las relaciones en torno al objeto. Ahí aprendimos a cuestionar esa prisa por intervenir sistemas complejos, y la responsabilidad de, cuando oportuno, hacerlo anticipando los efectos.

## Discusión

En este artículo buscamos analizar la co-creación y en especial las complejidades en la relación diseño-artesanía en México. Para ello partimos del origen y la orientación del diseño que llamamos dominante o hegemónico y fuimos desarrollando las tensiones que dan forma hoy a la colaboración entre diseñadoras y artesanas. Acá empezaremos a cerrar con una síntesis de ideas para ir cambiando el diseño en el futuro.

En la dimensión ética, repensar el diseño ayudaría a evitar acercamientos a la artesanía que pueden ser bien intencionados pero resultan en proyectos extractivos, con visión de déficit, y a los que es difícil no traer las huellas de nuestro origen, parafraseando a Freire. Es arriesgado e irresponsable traer la forma de pensar del diseño dominante a la co-creación con artesanas. En las universidades también hay mucho por hacer para resolver su carácter colonizador que impone formas de pensar y de saber sancionadas desde los centros de poder ignorando los saberes y sentires locales (de Sousa Santos, 2010). Para una nueva ética del diseño, necesitamos un “diseño que dude”, pues como observaba Freire, los reaccionarios tanto conservadores como progresistas se encierran en “círculos de certeza” de los que no pueden escapar y en los que construyen su propia versión de la verdad. Ambos sufren de la ausencia de la duda (Freire, 2000). El diseño dominante parece encerrado en su propio círculo dogmático quedando así aislado de las comunidades que a menudo lo ven como emisario del proyecto moderno.

La palabra construye mundos, por ello en la dimensión retórica será valioso cambiar la forma en que hablamos sobre y desde el diseño. Cuando se habla del futuro del diseño, es común encontrar alguna variante de esta idea: “design as a discipline could take the lead in solving complex global problems by integrating and applying knowledge from other disciplines” (Singh et al., 2018). Hay ahí al menos cuatro focos rojos: primero el “could”, una forma de admitir que el diseño ha fallado hasta ahora en cumplir este tipo de papeles más bien quijotescos; segundo, el “take the lead” que me parece un concepto muy estadounidense y dudo que cualquier disciplina o profesión pueda liderar a las demás; tercero, el “solving” que apunta a la bien llamada “locura del solucionismo” (Morozov, 2015); y cuarto, la sobrevaloración del conocimiento disciplinar dejando fuera los saberes indisciplinados. Sin negar el potencial del diseño, sería importante revisar cómo el lenguaje forma la identidad profesional de las diseñadoras y cómo impide el trabajo con artesanas. Es muy común que la diseñadora de origen urbano y clasemediero se presente como “apolítica” o “neutral” en los proyectos de diseño. Hablar de artesanía es hablar de las problemáticas sociales, históricas y culturales (y por tanto de política) que forman estructuras de opresión y explotación a las artesanas, especialmente a las mujeres indígenas. Limitarse a la decoración superficial de la artesanía es una forma de banalidad del mal que exploraré en otro espacio (Torralbo, 2011).

Cuando comparamos el número de egresadas de diseño en los últimos 50 años con el impacto que la profesión ha tenido en ese tiempo en México, no es exagerado decir que el mayor éxito del diseño en países como el nuestro es en las universidades. Una consecuencia de esto es que hoy en día gran parte de los dogmas y las inercias dominantes son reforzadas dentro de las escuelas de diseño. Es lamentable que las estudiantes sepan más del diseño emocional por Don Norman que por pensadoras locales mucho más sofisticadas

(Monsiváis et al., 2008) y cómo no sería así, si sus docentes fueron educadas así en México y en países del centro global. En la dimensión didáctica y pedagógica, hace falta mucho trabajo que analice, cuestione y proponga qué y cómo se enseña diseño en México. En los proyectos con artesanas, nos hace falta también preguntarnos ¿por qué nosotras, por qué yo? Tenemos en el diseño una tendencia a la acción y a crear que cuando se combina con nuestras buenas intenciones, nos ponen en situaciones donde no pertenecemos y en las que nuestra presencia no hace sino estorbar y hacernos sentir bien a nosotros mismos por “estar haciendo algo”. Está muy bien querer ayudar, pero en muchos casos podríamos hacerlo desde nuestros propios espacios. En todo caso, hace falta enseñar y practicar destrezas muy avanzadas de introspección, reflexión y reflexividad, y en toda obra exigir un posicionamiento crítico y personal.

En la dimensión logística, podemos aplicar el concepto de desescolarizar la sociedad (Illich, 2020) para imaginar un “diseño desescolarizado” ampliado y liberado más allá del sistema nacional-estatal de educación. En redes de aprendizaje como las imaginadas por Illich, el diseño podría permear el aprendizaje fuera de la escuela a menores y a adultos. En un océano de diseño modernizador, una red de faros<sup>5</sup> podría ayudar a otros diseños a navegar sus propias travesías.

En todo caso, en la co-creación con artesanas, las comunidades habrían de ser reconocidas por su labor educativa. La comunidad podría recibir grados “honoris causa” a nivel colectivo, recibir pago y crédito por la co-supervisión de investigadoras, entre otras formas de valorar sus contribuciones. Nos sumamos al llamado a evaluar el impacto en la co-creación, pero lo hacemos advirtiendo que los efectos pueden ser difíciles de medir y más en el corto plazo, para observar resultados empíricos pueden pasar años. La literatura sobre co-diseño habría de estar llena de aprendizajes y recomendaciones para navegar los efectos negativos en proyectos, desde las omisiones y prejuicios propios hasta el impacto que tiene la forma en que se llega a la comunidad, las fuentes de financiamiento y sus implicaciones éticas, y, por supuesto, quiénes se benefician más del proyecto. Extrañamente no es así, y más bien dominan las narrativas de éxito y se incluyen los agradecimientos a las artesanas pero desde la autoría individual. Cuando el mayor beneficio es obtener un grado académico personal, es vital que se discuta cómo esto evitó que el proyecto fuera extractivo y cómo se resolvió la tensión inescapable entre la toma de decisiones de la comunidad frente a los requerimientos del doctorado de que la contribución sea individual y personal de la estudiante. Como disciplina académica el co-diseño tiene mucho por trabajar para establecer otras formas de generar conocimiento en comunidad (Álvarez Veinguer et al., 2020).

## Notas

1. <https://arquitectura.unam.mx/historia-cidi.html>
2. World Design Organization con sede en Canadá: <https://wdo.org/about/>
3. <https://www.gob.mx/cultura/prensa/la-escuela-de-artesanas-celebra-40-anos-con-denominacion-oficial>

4. <https://disenoydiaspora.org/episodios-recomendados/guatemala-y-diseno/>  
Red de Fábricas de Artes y Oficios (Faros): <https://culturacomunitaria.cdmx.gob.mx/red-de-faros>

## Referencias bibliográficas

- Álvarez Veinguer, A., Arribas Lozano, A., Colin, A., Dietz, G., Espinosa Spínola, M., Estalella, A., Mandoki, F., Paula, A., García Soto, R., & Gómez Pinilla, P. (2020). *Investigaciones en movimiento: etnografías colaborativas, feministas y decoloniales*. CLACSO.
- Arendt, H., Cruz, M., & Novales, R. G. (1993). *La Condición Humana*. Paidós.
- Arroyo, A. T. (2013). La neo-Bauhaus: Mathias Goeritz en la Universidad Iberoamericana. *Revista de Arte Ibero Nierika*(3), 110-113.
- Beck, H. (2017). *Otra modernidad es posible: El pensamiento de Iván Illich*. MALPASO. <https://books.google.co.nz/books?id=HCctDwAAQBAJ>
- Clarke, A. J. (2016). Design for development, ICSID and UNIDO: the anthropological turn in 1970s design. *Journal of Design History*, 29(1), 43-57.
- Comisarenco Mirkin, D. (2020). Entre la realidad y el mito: las crónicas contemporáneas del diseño industrial mexicano. In V. Devalle & M. Garone Gravier (Eds.), *Diseño latinoamericano: diez miradas a una historia en construcción* (pp. 69-91). Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Correa Enriquez, R. (2022). *Imaginación creadora de la cultura regional chiapaneca: otra forma de reflexionar la creación artística en el sureste mexicano* Universidad Autónoma de Chiapas]. Tuxtla Gutiérrez.
- Cruz-Aburto, A. R. (2021). Por la ampliación de la investigación en diseño. Una aportación desde la Filosofía. *Revista Legado de Arquitectura y Diseño*, 16(29), 1-15.
- de la Peña, A. (2022). The smart meets the creative—The disappointing parable of the first Digital Creative City in Mexico. *Urban Matters*. <https://urbanmattersjournal.com/the-smart-meets-the-creative-the-disappointing-parable-of-the-first-digital-creative-city-in-mexico/>
- de Sousa Santos, B. (2010). *La universidad del siglo XXI. Para una reforma democrática y emancipatoria de la universidad*. Extensión universitaria, Universidad de la República, Comisión Sectorial de Extensión y Actividades en el Medio (CSEAM). <https://books.google.co.nz/books?id=Q3iFMcG8L9EC>
- Dussel, E. (1994). *1492 El encubrimiento del Otro: Hacia el origen del "mito de la modernidad"*. Plural.
- Dussel, E. (2018). Siete hipótesis para una estética de la liberación. *Revista Praxis*(77), 1-37.
- Dussel, E., Oejo Cazares, M. T., Toca Fernández, A., Sánchez de Carmona, M., Danel Janet, F., Sánchez de Antuñano, J., Pardinas, F., Gutiérrez, M. L., Prieto, D., & Elizondo, I. (1992). *Contra un diseño dependiente: un modelo para la autodeterminación nacional*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Freire, P. (2000). *Pedagogía del oprimido*. Siglo Veintiuno. <https://books.google.co.nz/books?id=12Z29Pluc2sC>

- García Canclini, N. (1995). El consumo sirve para pensar. In *Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización*. (pp. 41-55). Grijalbo.
- García Solar, L. (2021). *Análisis para re-pensar las artesanías en México: hacia un nuevo sistema de valoración de las artes (un enfoque evolucionista y decolonial)* BUAP].
- González, A. D. (2022). Comunalización de lo sensible y esteticidio: una introducción. *Anánsi: Revista de Filosofía*, 3(2), 163-177.
- González Casanova, P. (2006). El colonialismo interno. In *Sociología de la Explotación* (pp. 185-234). CLACSO Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales.
- Ibarra, M. C. (2014). El diseño por no diseñadores (DND) y otros enfoques: una inspiración para el diseño. *Encuentros cardinales: acentos y matices del diseño*, 115-134.
- Illich, I. (2020). *La sociedad desescolarizada y otros textos sobre educación*. Ediciones Morata. <https://books.google.co.nz/books?id=FJkjEAAAQBAJ>
- Mallol-Esquefa, M. (2018). La enseñanza del diseño frente a la violencia del proyecto. *Revista de Investigación, Desarrollo e Innovación*, 9(1), 63-75.
- Mandoki, K. (2016). *Everyday aesthetics: Prosaics, the play of culture and social identities*. Routledge.
- Monsiváis, C., Urquiza, I., & Puente, E. B. (2008). *Objetos con alma*. Ambar Diseño. [https://books.google.co.nz/books?id=h\\_byygAACAAJ](https://books.google.co.nz/books?id=h_byygAACAAJ)
- Morozov, E. (2015). *La locura del solucionismo tecnológico* (Vol. 5010). Katz Editores y Capital Intelectual.
- Mouffe, C. (2005). Por um modelo agonístico de democracia. *Revista de sociologia e política*, 11-23.
- Mountian, I. (2017). Reflexiones sobre las metodologías críticas en investigación: interseccionalidad, reflexividad y situacionalidad. *Revista Psicología Política*, 17(40), 454-469.
- Rodríguez Morales, G. (1983). *Manual de diseño industrial: Curso básico*. Ediciones G. Gili.
- Sánchez Vázquez, A. (1965). *Las ideas estéticas de Marx*. Era.
- Singh, S., Lotz, N., & Sanders, E. B.-N. (2018). Envisioning Futures of Design Education: An Exploratory Workshop with Design Educator. *Dialectic*, 2(1), 15-42.
- Sosa Medina, R. (2020). What the Popol Vuh can teach design. *ServDes 2020: Tensions, paradoxes, plurality*, Melbourne.
- Sosa, R. (2020). Indigenous Worldviews to Inform Participatory Creativity. *Proceedings of the 16th Participatory Design Conference 2020-Participation (s) Otherwise-Volume 2*.
- Torrallbo, A. P. (2011). Conformismo, banalidad y pensamiento: figuras de la alienación en las sociedades de masas según Hannah Arendt. *Astrolabio: revista internacional de filosofía*, 349-358.
- Vatter, M. (2006). Natality and biopolitics in Hannah Arendt. *Revista de ciencia política (Santiago)*, 26(2), 137-159.
- Winkler, P. (2009). La globalización y la construcción social de la apariencia: una lógica del sujeto como objeto. *Cuadernos de Diseño Industrial N° 2*, 63.

---

**Abstract:** This paper presents an analysis that reveals the similarities and the profound differences between traditional handcraft work and the design professions as currently



taught in universities. The paper begins with a critical look at the origin of hegemonic design as part of a modernizing or developmentalist project in countries like Mexico. From there, we analyze the co-creation activity between design and crafts in four key themes: creativity, internal colonialism, consumption, and class. As a result of this work, we consider the risks of bringing the way of thinking of hegemonic design to work with artisanal communities. Academia and design remain locked in the Eurocentric dogma of the modernizing project. This causes the uncritical integration of design and craftsmanship to often be done from a “solutionist” view, in “apolitical” or “neutral” positions, and imposing ways of being, feeling, and thinking that have little to do with local ancestral worldviews. Initiatives that integrate design with craftsmanship are well intended, but this way of acting can be counterproductive, and design as an academic discipline needs to redefine how we teach and practice design as a profession by reclaiming the local knowledge of millennia. In this sense, this work concludes with a proposal towards a “deschooled design.”

**Key words:** Design - Traditional Crafts - Modernity - Education

**Resumo:** Neste trabalho, é construída uma análise que revela as coincidências bem como as profundas diferenças entre o fazer artesanal e a profissão de design como é ensinada atualmente nas universidades. O texto começa com um olhar crítico sobre a origem do design hegemônico como parte de um projeto modernizador ou desenvolvimentista em países como o México. A partir daí, analisamos a atividade de co-criação entre design e artesanato em quatro temas-chave: criatividade, colonialismo interno, consumo e classe. Como resultado deste trabalho, consideramos arriscado trazer o modo de pensar do design hegemônico para o trabalho com as comunidades artesanais. A academia e o design continuam fechados em um círculo dogmático eurocentrista do projeto modernizador. Isso faz com que a integração acrítica do design e do artesanato muitas vezes seja feita a partir de uma visão “solucionista”, em posicionamentos “apolíticos” ou “neutros”, e impondo modos de ser, sentir e pensar que pouco têm a ver com as cosmogonias ancestrais locais. As iniciativas que integram design com artesanato são feitas de maneira bem-intencionada, mas essa forma de agir pode ser contraproducente, e o design como disciplina acadêmica precisa redefinir como ensinamos e praticamos o design como profissão, retomando os saberes locais de muitos séculos. Neste sentido, este trabalho conclui com uma proposta para um “design desescolarizado”.

**Palavras chave:** Design - Artesanato Tradicional - Modernidade - Educação

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

---