

Diseño y antropología. Una mirada desde Michoacán, México

Mercedes Martínez González^(*)

Resumen: Dado que uno de los objetivos del *I Encuentro de Antropología y Diseño en América Latina* es precisamente encontrarnos en las rutas que hemos trazado en relación con los contextos que habitamos, en este texto pretendo hacer un ejercicio de reflexión sobre algunos de los pasos que hemos dado desde Michoacán, México. El ensayo se centra principalmente en la contribución de la historia de vida del objeto que propone Fernando Martín Juez (2002) al campo, narrada desde tres lugares distintos. Luego se aborda brevemente la implementación y reinterpretación del diseño participativo a nuestro contexto, para ponerlo en el centro de lo que Otto y Smith (2013) definen como un “estilo distinto de conocimiento”. El texto concluye con una reflexión en relación al futuro del diseño y la antropología, ante la inminente crisis ambiental que vivimos.

Palabras clave: historia de vida del objeto, diseño participativo, diseño y antropología, objetos locales, México.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 190-191]

^(*) Diseñadora industrial por la UAM Xochimilco; maestra en Diseño Industrial por la Scoula Politecnica di Design (Milán, Italia); maestra en Arte por Computadora por Thames Valley University, Londres, Reino Unido; y doctora en Antropología por la UNAM. Perteneció al SNII con el nivel I (2021-2026) y es PRIDE D. Docente de la licenciatura en Arte y Diseño desde que se implementó el plan de estudios en la UNAM (2013) y forma parte del cuerpo académico de la maestría en Antropología, ambas, en la Escuela Nacional de Estudios Superiores (ENES) Unidad Morelia.

Introducción

¿Qué es la antropología del diseño?, ¿debería llamarse así?, ¿esto es antropología del diseño, o no lo es? Estas preguntas las he escuchado muchas veces por parte de estudiantes y colegas, a quienes agradezco enormemente sus cuestionamientos porque son un punto de partida para reflexionar en torno al campo, pues yo misma me las he planteado en múltiples ocasiones.

En un intento por responderlas, describiré algunos de los pasos andados al conjuntar las ideas de Fernando Martín Juez, quien por primera vez habló de un puente entre estas dos disciplinas; para luego complementarlas con las reflexiones de otros autores que, desde distintos lugares del mundo, han contribuido en la creación y expansión de un campo o “estilo distinto de conocimiento”, como proponen Ton Otto y Rachel Charlotte Smith (2013).

Martín Juez publicó en 2002 un libro (que antes fue su tesis de doctorado) en donde propone una “antropología del diseño” centrada en “explorar lo que vincula lo humano –el tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del diseño–; aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad” (Martín Juez, 2002:23). En este libro describe también la historia de vida del objeto, una técnica que complementa años después, en 2013, y que consiste en rastrear las etapas por las que pasa un objeto desde que nace hasta que muere en relación a las personas con las que se vincula. Dado que mi intención es vincular el diseño y la antropología para y con el contexto que habito, empezaré por nombrar algunos datos sobre el estado de Michoacán, México.

Al respecto, el Censo de Población y Vivienda (INEGI, 2020) suma 4,748,846 personas, siendo la edad mediana del estado de 28 años. Este mismo organismo (INEGI, 2020) señala que el 3.4% de la población del estado habla alguna lengua indígena y el 1.5% se autoreconoce como afromexicana.

Otro dato que destaca en las estadísticas se refiere a la migración, según la Secretaría General del Consejo Nacional de Población (SGCONAPO, 2020) el estado de Michoacán está catalogado como “muy alto” en los índices de intensidad migratoria México – Estados Unidos y ocupa el segundo lugar nacional en este rubro.

Sobre las principales actividades económicas, la Secretaría de Economía del Gobierno de México (2025) indica en sus estadísticas que destacan: “Empleados de Ventas, Despachadores y Dependientes en Comercios (160k), Trabajadores en el Cultivo de Frutales (157k) y Comerciantes en Establecimientos (151k)”.

La Casa de las Artesanías de Michoacán de Ocampo, en su página web, tiene una sección denominada “Regiones artesanales”, que describe la producción de cada localidad. En este apartado se documenta la amplia variedad de técnicas y objetos elaborados en la entidad. Mientras que una página de la Secretaría de Turismo de Michoacán (Sectur), en el rubro “Experiencias” enlista, entre sus atractivos turísticos, “zonas arqueológicas”, “playas de Michoacán” y “artesanías” y el organismo destaca “la diversidad y abundancia de productos elaborados, así como el gran número de personas que se dedican a esta labor”, aunque no se especifica ninguna cifra (Sectur, s.f.).

Me refiero aquí a las artesanías por la importancia que tienen estos objetos para el diseño en México, ya que desde que este último llegó como profesión a mi país se ha vinculado con la producción artesanal, especialmente el diseño industrial (véase, por ejemplo, Restrepo, 2015; González, 2022).

Por tanto, en la intersección entre el diseño y la antropología para y con el contexto del estado de Michoacán, un tema central han sido las relaciones entre artesanía y diseño. Personalmente encuentro en el campo la posibilidad de contar historias de vida compartidas, que conjunten las voces de distintas personas, que integren modos de vivir y de ver el mundo diversos a partir de las cuales podamos pensar otros modos de relacionarnos y caminar hacia la construcción de un diseño más interesado en escuchar, que en hacer.

Aportaciones de la historia de vida del objeto al campo

Diseñar, crear, proyectar solamente para quienes se conoce y respeta, es un buen principio. Los “grandes” diseños, aquellos que “todos” aceptamos, son pocos [...] Son como los otros grandes diseños: los objetos “locales”, comunitarios, aquellos en los que la colectividad reconoce sus hábitos y capacidades; aquellos con los que identifica sus creencias, y practica una manera peculiar de uso.

Fernando Martín Juez, 2002, pág. 4

Si diseñar para quienes se conoce es un buen principio, ¿cómo conocer a las personas para las que diseñamos?, ¿realmente los diseñadores nos hemos enfocado en conocerlas?, ¿o será que la mayor parte de las veces diseñamos para nosotros mismos?, ¿cómo hacer para que nuestros diseños respondan al modo de ver y concebir el mundo de las personas para quienes diseñamos, y no al nuestro? y más importante aún, ¿cómo dejar de diseñar, o designar, como dice Martín Juez (2002:4) para comenzar a compartir?

La respuesta a estas preguntas no es sencilla, pero ciertamente ha sido interesante incorporar la historia de vida del objeto y el diseño participativo a nuestras prácticas para pensar en un diseño y una antropología que respondan al contexto de México.

Ferrarotti (2007:15) argumenta que “las historias de vida tienen la capacidad de expresar y formular lo vivido cotidiano de las estructuras sociales, formales e informales”, dado que que las personas son “un proceso en relación con su mundo cotidiano”. La historia de vida del objeto se parece bastante, pues de otra manera, es capaz de expresar y formular lo vivido, ya que se enlaza directamente con las historias de personas con las que se vincula en la vida cotidiana.

Martín Juez (2002; 2013) describe las etapas por las que atraviesan las cosas, desde su creación hasta su olvido, y dice que “los objetos que usamos, las cosas a las que damos nombre [...] nunca son los mismos; su historia de vida lleva la impronta de nuestra biografía, y con nosotros persiste la memoria del encuentro” (Martín Juez, 2004:72).

Es evidente, entonces, que la historia de vida de un objeto se teje con las personas y sus propias biografías, aunque esta técnica también tiene el potencial de mostrar lo que implica hacerlo, lo que hay detrás de un objeto. Ante la sobresaturación de artefactos del mundo contemporáneo, pocas veces nos preguntamos de dónde provienen las cosas, sobre el origen de los materiales con los que se elaboran o acerca de las personas que las idearon, de quienes las hacen, del contexto en el que se crean, y mucho menos sabemos acerca de los múltiples significados que puedan tener para quienes interactúan con ellas en cualquier etapa de su vida. Así que conocer la historia de vida de un objeto es también una forma de entenderlo y de ponerlo en valor.

Para analizar las aportaciones de esta técnica, describiré brevemente la historia de vida de tres objetos, narrada inicialmente en tres lugares distintos de México: Santiago Cacaloxtpec, Oaxaca; Cuanajo, Michoacán; y San Agustín del Pulque, Michoacán.

1. Los objetos tejidos de Santiago Cacaloxtotec, Oaxaca¹

Cuando estaba haciendo el doctorado en antropología, por sugerencia de Fernando Martín Juez, incorporé la historia de vida del objeto al trabajo que estaba realizando. Al inicio me enfoqué en averiguar sobre las etapas que el autor describe en su libro, sin embargo, durante el trabajo de campo me percaté de que no necesariamente coincidían con el contexto de la investigación. El texto de Fernando Martín Juez habla de Tepoztlán, una comunidad de Morelos cercana a la ciudad de México, cuyas características son muy distintas a Santiago Cacaloxtotec, ubicado en la región Mixteca del estado de Oaxaca. Lo mismo ocurría con los objetos, pues la manufactura más representativa de la comunidad, el sombrero de palma, se elabora prácticamente de la misma manera desde que el pueblo tiene memoria, con lo cual ciertas etapas de este objeto, como la que Martín Juez (2013:14) denomina “como producto virtual” respondía a lógicas completamente distintas a las del diseño occidental.

Fue entonces que decidí abrir el proceso para que las personas que se relacionan directamente con el objeto definieran, en sus propios términos, dichas etapas. Mediante trabajo de campo etnográfico por un periodo de dos años (2010-2012) narramos la historia de vida de los objetos tejidos de la comunidad en la cual, a través de la entrevista, la observación participante, la fotografía, el dibujo y el video (técnicas que tenía al alcance en ese momento), tejimos también las historias que los relacionan con las personas que los hacen, venden y usan.

Adicionalmente elaboré una serie de diagramas para visualizar las principales etapas por las que atraviesan los objetos tejidos de Santiago Cacaloxtotec, mismos que sirvieron como guía para organizar, describir y comunicar la información.

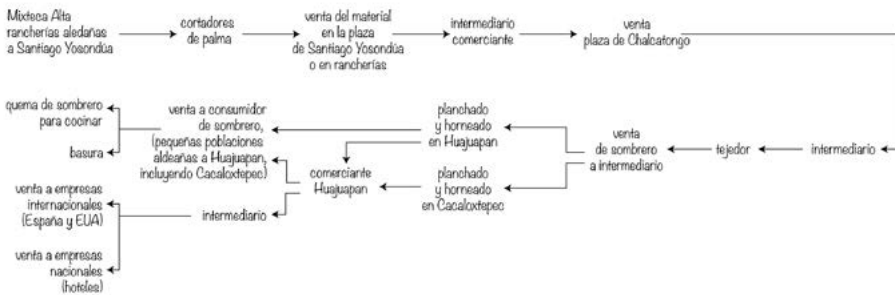


Figura 1: Diagrama que resume la historia de vida de los objetos tejidos con palma en Santiago Cacaloxtotec, Oaxaca.

Elaboración propia (Martínez González, 2017, p.67)

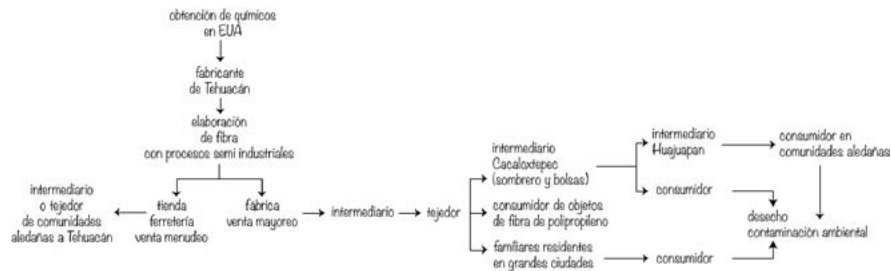


Figura 2: Diagrama que resume la historia de vida de los objetos tejidos con fibra de polipropileno en Santiago Cacaloxtotec, Oaxaca.

Elaboración propia (Martínez González, 2017, p.77)

En Santiago Cacaloxtotec, en el momento en que se hizo la investigación, se tejían objetos con dos materiales distintos: palma y fibra de polipropileno. Los pobladores le llaman “palma” a los dos materiales y para diferenciarlos se nombran como “palma natural” y “palma de plástico”. Las técnicas de tejido se comparten, aunque los objetos que se elaboran son distintos (con excepción del sombrero). La palma natural se utiliza principalmente para hacer sombreros; la palma de plástico para las bolsas, tenates, sopladores, figuras de animales, canastas, y también para sombreros.

Por tanto, como se aprecia en las *figuras 1 y 2*, a pesar de que las técnicas de tejido se comparten, estamos hablando de dos historias de vida bien diferenciadas, determinadas por el **material**, con lo cual, también son variables las relaciones que se generan en torno a ellas. Lo mismo ocurre en la etapa de recolección y/o transformación, pues en un caso se trata de una fábrica en Tehuacán en donde se utilizan químicos que provienen de Estados Unidos de Norteamérica; en el otro de una comunidad de la Mixteca Alta donde se corta la palma en el monte y se seca afuera de las viviendas.

La etapa de uso y comercialización también difiere en función del material pues, aunque los dos tipos de objetos se elaboran en la comunidad, los espacios de compra-venta son distintos, igual que las personas involucradas. Y mientras que el sombrero de palma en la región principalmente lo utilizan los varones para el trabajo en el campo; las bolsas sirven a las mujeres para cargar y transportar sus pertenencias. El sombrero se ajusta a la cabeza, y con el tiempo adquiere marcas de la persona que lo porta; la bolsa se cuelga en el hombro o en el brazo, así que con el tiempo y el peso que carga, se puede llegar a aflojar o a romper, finalmente también se amolda al cuerpo y al uso que le han dado.

2. Los objetos de madera de Cuanajo, Michoacán²

Por primera vez visité Cuanajo en 2014, durante una fiesta patronal. Ese día en la Jefatura de Tenencia había muebles y textiles en exhibición, pues acababa de pasar el concurso que organiza la Casa de las Artesanías de Michoacán de Ocampo. Hablé con algunas personas de la comunidad con la idea de regresar después con un grupo de alumnos, cosa que hicimos ese mismo año. Y desde entonces, no he dejado de colaborar con personas de

Cuanajo pues, entre otras cosas que hemos hecho juntos, realizamos una serie de proyectos que intersectan el diseño y la antropología mediante el diseño participativo, aunque en los siguientes párrafos me referiré exclusivamente a la historia de vida del objeto, pues la intención es describir su aportación a nuestras prácticas.

A diferencia de los objetos tejidos de Santiago Cacaloxtepec, en cuya historia de vida son los materiales lo que distingue dos modos de hacer, de ser y de relacionarse; las historias de vida de los objetos de madera de Cuanajo se reconocen en términos de **temporalidad**, pues la llegada de la electricidad al pueblo, en 1963 (Nuño, 2015), determina dos relatos distintos: el del pasado y el del presente.

La historia de vida de los objetos de madera del pasado habla de maquinaria manual y de madera que proviene de los cerros aledaños; los objetos del presente se hacen con maquinaria eléctrica y el material proviene de otras poblaciones del estado, entre ellas, Villa Madero, Michoacán. Curiosamente en esta población también hay una clara distinción entre el pasado y el presente en relación al modo en que se obtiene y transforma la madera, determinada por el uso de maquinaria industrial (Martínez, 2025; Martínez y García, 2021). La etapa de comercialización de estos objetos también es muy distinta en términos de temporalidad, el cambio vino con la apertura de la comunidad hacia el exterior, lo que conlleva un mayor acceso a mercados nacionales e internacionales.

3. Los objetos de tule de San Agustín del Pulque, Cuitzeo, Michoacán

La historia de vida de estos objetos todavía la estamos contando. El tule es una fibra vegetal semidura que proviene del lago de Cuitzeo, un cuerpo de agua que en los últimos años ha sufrido un fuerte deterioro ambiental.

La historia de vida de los objetos de tule de San Agustín del Pulque nuevamente describe dos modos de ser, de hacer y relacionarse bien diferenciados, que en este caso están determinados por el propio **objeto**: el petate y lo que localmente se denomina “artesanías”, que son lámparas, tapetes, mesas, sillas, bolsas, figuras humanas y de animales, entre otros. El material que se utiliza es el mismo, con excepción de algunos objetos tejidos alrededor de una varilla metálica que sirve para darles estructura, como son contenedores o lámparas. Pero las técnicas son distintas, igual que las personas que participan en su elaboración, y por tanto, también lo son las relaciones que se tejen a su alrededor.

La historia de vida de las “artesanías” surge a partir de relaciones que se dan entre personas que habitan la comunidad y actores externos, como diseñadoras o personas que laboran para instituciones gubernamentales; el petate, en cambio, es considerado un objeto tradicional que se hace desde que el pueblo tiene memoria.

El tule, en ambos casos, se corta en el lago y luego se seca al sol. Los espacios y las personas involucradas en la comercialización son distintas, pues el petate solía venderse a través de intermediarios, mientras que las “artesanías” suelen comercializarse de manera directa.

Algunas reflexiones en torno a la historia de vida del objeto:

Como podemos ver, las historias de vida de estos tres objetos son muy distintas, sin embargo, hay que destacar que en las tres narrativas, las personas que se involucran directamente con los objetos hablan de dos relatos entrelazados, pero bien diferenciados entre sí: a partir del material, de la temporalidad o del objeto se comparan dos modos de hacer y de ser en los que la comunidad se reconoce.

En estos tres casos hemos comenzado a narrar la historia de vida de un objeto en su etapa de elaboración, quiero decir, con los relatos de las personas que lo hacen, y es a través de ellas que rastreamos las demás etapas que, vistas en conjunto, se pueden agrupar en cuatro momentos principales: cuando el objeto nace (vinculada a la recolección y transformación de los materiales); cuando el objeto se hace; cuando el objeto se vende; y cuando el objeto se usa. Habrá que considerar que en los tres casos expuestos se trata de objetos que mantienen una relación estrecha con el entorno, no del producto de una fábrica, desarrollado en serie, en una producción industrial; sino que son cosas hechas por una o un grupo de personas, en la vivienda o en el taller familiar.

Cuando se vende, el objeto cambia de manos, de casa, de pueblo, de ciudad o incluso de país. Aunque su rastro se pierde, sigue contando su propia historia, vuelve a nacer cada vez que cambia de manos, adquiere nuevos usos, una nueva vida, se transforma y transforma a quienes se relacionan con él. Se adapta a otro lugar y sirve para otras cosas: al turista que se cubre del sol, a quien lo adquiere como recuerdo de un lugar distante, al campesino que trabaja la tierra o a quien cuida el ganado, a quien carga el mandado, a la casa que adorna. También sirve para reunir a una familia durante la comida, para dormir, para vivir y para morir.

Hacer para conocer(nos); conocer(nos) haciendo

Además de la historia de vida del objeto, introducir el diseño participativo ha sido fundamental en la construcción de un puente entre el diseño y la antropología en y con el contexto del estado de Michoacán, México.

Existe una amplia literatura sobre diseño participativo entre la que destacan los textos escandinavos (véase, por ejemplo, Simonsen y Robertson, 2013; Binder y Brandt, 2008; Binder, Brandt, Ehn y Halse, 2015). También se organiza cada dos años la Conferencia de Diseño Participativo (*Participatory Design Conference*), evento que reúne cada vez más a personas de distintos países y lugares del mundo. En la intersección entre el diseño y la antropología, Otto y Smith (2013) apuestan por poner al diseño participativo en el centro y proponen además, acelerar el tiempo del trabajo de campo en las prácticas de este “estilo distinto de conocimiento”.

Pero incorporar el diseño participativo a nuestro contexto ha sido un reto en sí mismo pues, aunque el término se utiliza con frecuencia –especialmente entre diseñadores para describir procesos en los que participan artesanos–, realmente no hay una trayectoria de diseño participativo consolidada en México, salvo algunas excepciones en el campo de la arquitectura (véase, Matarrese y Martínez, 2025; Martínez, en prensa).

Entonces, en primera instancia, la incorporación del diseño participativo en la construcción de un diseño y una antropología en relación con y para Michoacán, México, implicó los siguientes cuestionamientos, ¿cómo se concibe el diseño participativo en México?, ¿cómo adaptar los textos escandinavos al contexto que habitamos?, ¿qué similitudes y diferencias encontramos en las prácticas y en el pensamiento de otros países? y ¿cómo relacionarnos en el proceso?

Imaginar lo que es, o podría ser, un diseño participativo desde el diseño y la antropología conlleva espacios de acción y reflexión que lentamente dieron respuesta a estas preguntas. Esto ocurrió a lo largo de una serie de proyectos desarrollados durante ocho años con pobladores de Cuanajo, Michoacán, con quienes comenzamos un diálogo en 2014, que poco a poco se fue transformando en una relación más íntima, más cercana, de la mano de los proyectos y las ideas que compartimos (véase Martínez González, 2020).

A diferencia de lo que describen Otto y Smith (2013) sobre las intervenciones como medio para acelerar la temporalidad del trabajo de campo en las prácticas de diseño y antropología, en nuestra experiencia, es en el trabajo de campo prolongado donde hemos aprendido a caminar hacia un “diseño como una forma de experimentar el mundo de forma creativa y centrada en la atención”³, como propone Noronha (2023:17).

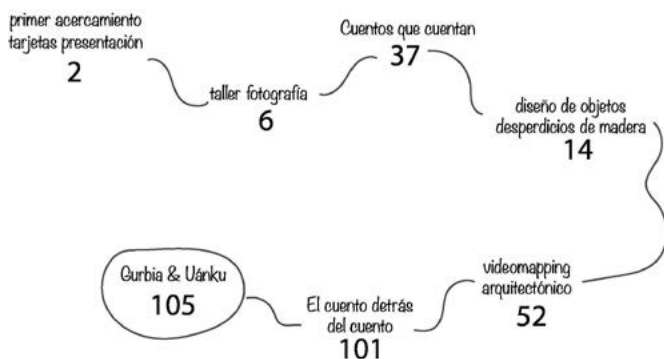


Figura 3: Síntesis de proyectos elaborados desde el diseño participativo con pobladores de la comunidad de Cuanajo, Michoacán, de 2014 a 2022. El número indica la cantidad de personas participantes.

Un esquema preliminar se publicó como tabla en Martínez González, 2020.

La *figura número 3* sintetiza los proyectos que hemos realizado en colaboración con personas de Cuanajo, Michoacán, y muestra la incorporación paulatina de un mayor número de participantes, tanto de la universidad como de la comunidad. Como se ve en el esquema, el proceso ha sido lineal, pues al concluir un proyecto planteamos el siguiente en función de intereses compartidos. En este periodo nos hemos centrado en compartir y en conocernos a través del objeto.

Pero, así como el campo nos ha llevado a pensar en lo que queremos hacer juntos, ha sido el mismo campo lo que nos ha llevado, recientemente y ante la crisis ambiental que vivimos, a imaginar nuevas posibilidades entre el diseño y la antropología en relación con el entorno, con los cerros, con el bosque, con el agua y con la tierra. Como proponen Escobar, Osterweil y Sharma (2024:19), “diseñando relacionalmente significa crear con la conciencia de que estamos en inextricable relación unos con otros, con la Tierra, y con numerosas entidades no humanas. Y que, además, nosotros mismos somos constitutivamente relacionales”⁴.

Lo anterior ocurre frente al evidente deterioro ambiental del lugar que habito, en Michoacán, México, en donde las fuertes sequías de los últimos años y la sobreexplotación del suelo, entre otros factores, han causado conflictos socioambientales. Me pregunto entonces ¿qué es, o puede ser, un diseño y una antropología en relación con el entorno y contexto que habito?, ¿cómo incentivar la participación entre seres humanos y entidades no humanas en el proceso? Ante estos cuestionamientos, probablemente los materiales con los que se elaboran los objetos locales puedan tener algunas respuestas, como describen Noronha y Solis (2019), pues la palma, el tule y la madera se relacionan de manera intrínseca con las cosas y con las personas, pero también con el cerro, con el lago o con el bosque.

Reflexiones finales

Al mostrar las historias de vida de los objetos de estas tres poblaciones, que son tan distintos entre sí como los son comunidades a las que pertenecen, lo que busco es reconocer la aportación de Fernando Martín Juez, a través de esta técnica, al diseño y la antropología en México.

La historia de vida del objeto es capaz de describir relaciones de índole muy diversa: entre personas, entre personas y objetos, pero también entre personas, objetos y su entorno. El material proviene del cerro, del monte o del lago, así que se vincula a la tierra, al sol, al bosque o al agua; y con esto, el cuerpo que lo corta o transforma, el que lo hace y el que lo usa, se relacionan directamente con el entorno. La palma se teje en la casa o en el monte, mientras se cuida el rebaño; el mueble de madera se hace en talleres; los objetos de tule se tejen en grupo, pero también en la vivienda. Aunque colectiva, cada historia es única, como lo son las experiencias vividas, las personas que las comparten y los objetos que la cuentan. Martín Juez (2002) se refiere a los “objetos simples”, como aquellos que tienen “solamente un área de pautas principal: un cordel o a una liga, por ejemplo...” Narrar la historia de vida de un objeto, por simple que éste parezca, conlleva tiempo, ya que son capaces de crear un complejo entramado de relaciones.

Desde el diseño industrial es frecuente acercarse a objetos “otros” pensando de antemano en transformarlos. Narrar la historia de vida del objeto es un acto participativo, un proceso que lleva tiempo, pues implica conocer al objeto en su contexto antes de hacer (antes de intervenirlo). Pero la historia de vida del objeto ha hecho evidente que conocer no necesariamente conlleva a hacer, quiero decir, que al poner al objeto en su contexto se evidencia su valor en términos prácticos, técnicos, simbólicos y sociales, con lo cual,

conocerlo me ha llevado a cuestionarme sobre la pertinencia de intervenirlo, pero sobre todo, y en su caso, a preguntarme si somos realmente los diseñadores los responsables de transformarlo o si esta tarea debería estar en manos de quienes lo elaboran, de la comunidad a la que pertenece.

En estas narraciones, mi labor como co-narradora y compiladora de historias de vida de objetos me ha llevado a transitar entre ellas, a moverme de un lugar a otro para platicar sobre las cosas, sobre los materiales y sus significados; mientras que el objeto ha sido un puente entre personas que habitan distintos contextos y que al contar juntos una historia, comparten la vida.

La historia de vida del objeto es una forma de aproximarse a una cosa, un modo de iniciar una conversación para conocer(nos), una charla que simultáneamente se transforma en colaboración. Entonces, la historia de vida del objeto tiene el potencial de contribuir en la construcción de otros diseños posibles, diseños centrados en escuchar, en conocer y en compartir, no solo en hacer.

Pero el reto más grande al contar la historia de vida de un objeto desde el diseño participativo y en relación directa con el contexto que habita, ha sido aprender a improvisar, a pensar en el proceso y no en el resultado, a diseñar “con atencionalidad profunda”, como dice Noronha, (2023:15).

Me pregunto entonces, a futuro, ¿cómo contaremos nuevas historias de vida del objeto que, desde el diseño y la antropología, respondan a la inminente necesidad de ver al objeto más allá del objeto?, ¿cómo relacionarnos, desde el diseño participativo, con el agua, con los cerros, con el bosque y con la Tierra?, ¿cómo involucrarse en los procesos creativos y cómo involucrarnos con ellos? Y con esto, nuevamente me pregunto, ¿qué es la antropología del diseño?, ¿debería llamarse así?, ¿esto es antropología del diseño, o no lo es?

Notas

1. La historia de vida del objeto de Santiago Cacaloxtepic, Oaxaca, es uno de los apartados de una investigación más amplia sobre los objetos de palma de dicha comunidad (véase Martínez González, 2017).
2. La historia de vida de los objetos de madera de Cuanajo, Michoacán, se describe con mayor profundidad en: Martínez González (2025); Martínez González y García García (2021).
3. “Estamos hablando de design como forma atencional de vivir o mundo, creativamente” Noronha (2023:17). [Traducción libre de la autora].
4. “Designing relationally means creating with the awareness that we are in inextricable relationship with one another, with the earth, and with numerous nonhuman entities. And that, moreover, we ourselves are constitutively relational” Escobar, Osterweil y Sharma (2024:19). [Traducción libre de la autora].

Referencias bibliográficas:

- Binder, T. y Brandt, E. (2008). The Design: Lab as platform in participatory design research. *Co-Design* 4(2), 115-129.
- Binder, T., Brandt, E., Ehn, P. y Halse, J. (2015). Democratic design experiments: between parliament and laboratory. En *CoDesign*, 11(3-4), 152-165. <https://doi.org/10.1080/15710882.2015.1081248>
- Casa de las Artesanías de Michoacán de Ocampo (14 de noviembre de 2025). *Regiones artesanales*. <https://casadelasartesaniasdemichoacan.gob.mx/>
- Escobar, A., Osterwell, M. y Sharma, K. (2024). *Relationality: An Emergent Politics of Life Beyond the Human (Beyond the Modern)*. Bloomsbury Visual Arts.
- Ferrarotti, Franco. (2007). Las historias de vida como método. *Convergencia*, 14(44), 15-40.
- González Rodríguez, R. (2022). Diseñando tradición, tejiendo desigualdad. Una mirada crítica al trabajo entre diseño y artesanado. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 171, 95-108. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi171.7115>.
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2020). *Censo de Población y Vivienda 2020*. Recuperado de www.inegi.org.mx (20 de noviembre de 2025)
- Martín Juez, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.
- Martín Juez, F. (2004). Patrimonios. *Cuicuilco*, 11(30), 71-86.
- Martín Juez, F. (2013). *Homoindicadores*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Martínez González, M. (2017). *Tejiendo destinos: la antropología y el diseño en el estudio de los objetos de palma*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Martínez González, M. (2020). De la asimetría al diálogo horizontal. El diseño participativo en la relación entre artesanos y diseñadores en México. En *Participación(es) Otras / Participation(s) Otherwise* (pp. 59-69). PDC 2020.
- Martínez González, M. y García García, F. (Coord.). (2021). El cuento detrás del cuento. Historia de dos comunidades vinculadas a través de los objetos de madera. Escuela Nacional de Estudios Superiores, Unidad Morelia. UNAM.
- Martínez González, M. (2025). Historias de vida. Lo que cuenta, y no cuenta, el mueble de madera de Cuanajo, Michoacán. En A. Ramírez, E. Garrido y M. García (Eds.) *Enfoques y análisis sobre saberes y artes tradicionales*. El Colegio de Michoacán.
- Matarrese, M. y Martínez González, M. (2025). Introducción. Relaciones, desigualdades y diálogos a partir de la co-creación como herramienta y metodología en el arte, las artesanías y los diseños. En *La co-creación en el arte, las artesanías y los diseños. Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (253). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi253.12144>
- Martínez González, M. (en prensa). Introducción. En M. Martínez (Coord.). *Diseño, arte y comunidad, Posibles intersecciones entre los objetos y el estudio de la cultura*. Laboratorio Nacional de Materiales Orales / Universidad Nacional Autónoma de México.
- Noronha, R. (2023). Introdução. Caminhos para designs outros. En R. Noronha (org). *Correspondências como prática de design: construindo caminhos no NIDA*. Universidade Federal do Maranhão.

- Noronha, R. y Solis, G. (2019). Aprendiendo con los materiales: encuentro de diseñadoras y artesanos por medio de correspondencias. En *RChD: Creación Y Pensamiento*, 4(7). <https://doi.org/10.5354/0719-837X.2019.53828>
- Nuño Gutiérrez, M.R. (2015). *Cuanajo. Discursos de una identidad amenazada*. Universidad de Guadalajara.
- Otto, T. y Smith, R.Ch. (2013). Design Anthropology: A Distinct Style of Knowing. En W. Gunn, T. Otto y R.Ch. Smith. *Design Anthropology. Theory and Practice*. Routledge.
- Restrepo, L. (2015). Tras los códigos del diseño industrial mexicano. *Economía Creativa*, 4:63-87.
- Secretaría General del Consejo Nacional de Población (2020). *Índices de intensidad migratoria México – Estados Unidos*.
- Recuperado de <https://www.gob.mx/conapo/documentos/indices-de-intensidad-migratoria-mexico-estados-unidos-2020>
- Secretaría de Economía (2025). *Acerca de Michoacán de Ocampo*. Recuperado de <https://www.economia.gob.mx/datamexico/es/profile/geo/michoacan-de-ocampo-mi>
- Secretaría de Turismo de Michoacán (14 de noviembre de 2025). *Artesanías*. Recuperado de <https://visitmichoacan.com.mx/experience-type/artesantias/>
- Simonsen, J. y Robertson, T. (Eds.) (2013). *Routledge International Handbook of Participatory Design*. Routledge.

Abstract: As one of the main purposes of the First Meeting of Anthropology and Design in Latin America is precisely to reconnect along the paths we have forged in relation to the contexts we inhabit, in this paper I intend to reflect on some of the steps we have taken from Michoacán, Mexico. The essay focuses primarily on the contribution to the field of the life story of an object proposed by Fernando Martín Juez (2002), told from three different points of view. Then, I briefly address the implementation and reinterpretation of Participatory Design to my context, placing it at the heart of what Otto and Smith (2013) define as a “Distinct Style of Knowing” This paper concludes with a reflection on the future of Design and Anthropology, in light of the imminent environmental crisis we are experiencing.

Keywords: object life history, participatory design, design and anthropology, local objects, Mexico.

Resumo: Considerando que um dos objetivos do Primeiro Encontro de Antropologia e Design na América Latina é justamente o de reconectar-se com os contextos que habitamos, neste texto pretendo refletir sobre alguns dos passos dados a partir de Michoacán, México. O ensaio concentra-se principalmente na contribuição da história de vida do objeto, conforme proposta por Fernando Martín Juez (2002), para o campo, narrada a partir de três perspectivas diferentes. Em seguida, aborda brevemente a implementação e a reinterpretação do design participativo em nosso contexto, colocando-o no centro do que Otto e Smith (2013) definem como um “estilo distinto de conhecimento”. O texto conclui com uma reflexão sobre o futuro do design e da antropologia, à luz da iminente crise ambiental que estamos vivenciando.

Palavras-chave: história de vida do objeto, design participativo, design e antropologia, objetos locais, México.

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