

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA  
DE AGUASCALIENTES

Centro de las Artes y la Cultura

Departamento de Arte y Gestión Cultural

Trabajo Práctico

Identificadores Culturales de Aguascalientes. Propuesta para el  
desarrollo de neoartesanía infantil.

PRESENTA

Sandra Natalia Barros Córdoba

PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRA EN ARTE

TUTORES

Dr. Fernando Plascencia Martínez

Dra. Alma Rosa Real Paredes

INTEGRANTE DEL COMITÉ TUTORAL

Mto. Omar Miranda Ortiz

Aguascalientes, Ags., 8 de mayo de 2023

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

Autorizaciones

CARTA DE VOTO APROBATORIO  
COMITÉ TUTORAL

Dra. en Ling. Blanca Elena Sanz Martin  
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

**PRESENTE**

Por medio del presente como **Miembros del Comité Tutorial** designado del estudiante **SANDRA NATALIA BARROS CÓRDOBA** con ID 34376 quien realizó el trabajo práctico titulado: **IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES. PROPUESTA PARA EL DESARROLLO DE NEOARTESANÍA INFANTIL**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia damos nuestro consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que nos permitimos emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que ella pueda imprimir, así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Ponemos lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, le enviamos un cordial saludo.

**ATENTAMENTE**  
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a 16 de Mayo de 2023.

Dr. Fernando Plascencia Martinez  
Tutor de *trabajo práctico*

Dra. Alma Rosa Real Paredes  
Cotutora de *trabajo práctico*

MID Omar Miranda Ortiz  
Asesor de *trabajo práctico*

c.c.p.- Interesado  
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.  
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.  
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

Código: DO-SEE-FO-16  
Actualización: 00  
Emisión: 17/05/19

## IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES



### DICTAMEN DE LIBERACIÓN ACADÉMICA PARA INICIAR LOS TRAMITES DEL EXAMEN DE GRADO



Fecha de dictaminación dd/mm/aaaa: 29/05/2023

**NOMBRE:** Sandra Natalia Barros Córdoba **ID:** 34376

**PROGRAMA:** Maestría en Arte **LGAC (del posgrado):** Análisis del Arte, Procesos Creativos y Gestión Artísticas

**TIPO DE TRABAJO:** ( ) Tesis (  ) Trabajo Práctico

**TITULO:** Identificadores Culturales de Aguascalientes. Propuesta para el desarrollo de neoartesania Infantil

**IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado):**  
 La propuesta ofrece un inventario de elementos de identidad que permite incorporar a los productos, la riqueza de la identidad de Aguascalientes en sus cualidades formales, estéticas, expresivas y sensoriales. además ejemplifica la aplicación con 3 productos y presenta un modelo que muestra la forma de consultar, recuperar o combinar patrones culturales representativos de una identidad

INDICAR	SI	NO	N.A. (NO APLICA)	SEGÚN CORRESPONDA:
<i>Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:</i>				
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Generó transferencia del conocimiento o tecnológica
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cumple con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio)
<i>El egresado cumple con lo siguiente:</i>				
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc)
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el tutor
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Coincide con el título y objetivo registrado
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tiene congruencia con cuerpos académicos
SI	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Tiene el CVU del Conacyt actualizado
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda)
<i>En caso de Tesis por artículos científicos publicados</i>				
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	El estudiante es el primer autor
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación.
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados
N.A.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y programación del examen de grado:

Sí   
No

**Elaboró:**

FIRMAS

\* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCIÓN:

Dr. Armando Andrade Zamarripa

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO:

Dra. Cristina Eslava Heredia

\* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial, asignado por el I

**Revisó:**

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO:

Dr. Armando Andrade Zamarripa

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO:

Dra. Blanca Elena Sanz Martín

**Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado**

En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: ... Cuidar la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.

## Agradecimientos

Agradezco

Al Centro de Artes de Guanajuato, por permitirme trabajar en conjunto con artistas y artesanos que enriquecieron las experiencias de intervención de este proyecto, al Taller Nacional de Gráfica por su trato amable y disposición para usar sus instalaciones, al Centro de Ciencias del Diseño y la Construcción de la UAA por abrir los espacios para realizar la intervención, a CONACyT por el apoyo durante este periodo, a todas las instituciones que ofertan cursos que apoyaron este proceso.

Gracias a mis tutores Dr. Fernando Plascencia y Dra. Alma Rosa Real por hacerme partícipe de su retroalimentación, a la maestra Silvia Flota, al maestro Joaquín Ruiz, al maestro Anubis Méndez, a la maestra Yazmín Dzoara, al profesor José Luis Mendez, maestra Cristina Ortega, maestra Gabriela Dávila, maestro Omar Miranda, que, como profesores o lectores, asesoraron la investigación, la redacción del documento, y la producción de las piezas para la intervención; a los participantes de los grupos de enfoque y del taller de creación del juguete, pues sin su participación no se pudiera haber nutrido este proyecto de intervención.

Finalmente, pero no menos importante mi gratitud a mis compañeros, amigos y familiares: July, Jaque, Chelita, David, Joana, Jul, Coco, que fueron un soporte emocional, estuvieron acompañándome, escuchándome, motivándome e interesándose en todo este proceso.

Gracias de todo corazón y, por supuesto, a Dios, por ponerlos en mi camino



**Contenido**

Resumen..... 5

Abstract ..... 5

Introducción..... 6

Planteamiento del Proyecto ..... 8

Objetivos de la intervención..... 12

Fundamentación teórica ..... 14

    Diseño industrial ..... 14

    Tendencias..... 16

    Artesanía ..... 19

    Neoartesanía ..... 25

    Cultura ..... 27

    Identidad ..... 30

    Signos; relación entre cultura, identidad, y semiótica..... 33

    Factores de identificación cultural..... 38

    Lo lúdico, los juguetes y los niños..... 41

Diseño de la Intervención ..... 44

    Programa de la intervención ..... 44

Resultados de la Intervención:..... 46

    Elaboración del compendio..... 46

        Categorización, recopilación y depuración de FICA ..... 46

        Definición de medios gráficos ..... 55

    Aplicación de FIC en productos ..... 57

Ejercicio Experimental.....	57
Taller de diseño de juguete con carácter Hidrocálido .....	61
Modelos conceptuales resultantes.....	66
Divulgación de intervenciones .....	67
Exposiciones .....	67
Publicaciones digitales.....	68
Conversatorios.....	70
Evaluación de la Intervención.....	71
Conclusiones .....	75
Glosario .....	79
Siglas .....	81
Fuentes de Referencia.....	82
Anexos .....	i
Anexo A - Jerarquización de factores de identidad cultural.....	i
Anexo B - Evaluación de piezas bajo matriz DAM.....	iv
Anexo C – Insumos para taller.....	vii

**Índice de Tablas**

Tabla 1 - Objetivos del proyecto ..... 12

Tabla 2 – Colores utilizados y como se perciben..... 52

Tabla 3 - Divulgación de exposiciones en redes sociales ..... 67

Tabla 4 - Diferentes interfaces página web..... 69

Tabla 5 - Participación en conversatorios ..... 70

Tabla 6-Jerarquización de factores de identidad cultural .....i

Tabla 7 - Evaluación trihexaflexágono bajo matriz DAM ..... iv

Tabla 8 - Evaluación hexahexaflexágono bajo matriz DAM ..... v

Tabla 9 - Evaluación chintete bajo matriz DAM..... vi

Tabla 10 - Insumos y materiales para taller ..... vii

Tabla 11 - Herramientas e instrumentos para taller ..... viii

**Índice de Ilustraciones**

Ilustración 1- Productos de diseño industrial – recuperados de Google ..... 8

Ilustración 2 - Curva de desarrollo de difusión de las innovaciones (Raymond, 2010)..... 17

Ilustración 3 - Tendencias y contra tendencias ..... 17

Ilustración 4 -Comparación de productos y procesos (Cross & Vázquez, 2001) ..... 18

Ilustración 5 - Matriz DAM (FONART, 2015) ..... 23

Ilustración 6 - Contenido cultural producción y mercado (Ferro, 2015) ..... 24

Ilustración 7 - Conformación de la Identidad..... 32

Ilustración 8 - Posición de la artesanía en cuanto a identidad.....	33
Ilustración 9 - Semiósferas, a partir de las reflexiones de Iuri Lotman.....	36
Ilustración 10 - Mapa de factores de identidad cultural .....	47
Ilustración 11 - Categorización de factores de identidad cultural .....	49
Ilustración 12- Instrumento de valoración de FICA.....	53
Ilustración 13 - Mapas de color .....	54
Ilustración 14 - Secuencia de procesamiento de las imágenes .....	56
Ilustración 15 - Comparación de imágenes originales vs imágenes procesadas .....	56
Ilustración 16- Compendios resultantes.....	57
Ilustración 17 - Trihexahexaflexágono .....	59
Ilustración 18 - Hexahexaflexágono .....	59
Ilustración 19 - Chintete .....	60
Ilustración 20 - Ejemplificación del trabajo de un participante .....	62
Ilustración 21 - Evidencia del trabajo en taller .....	63
Ilustración 22- Ilustraciones de los FICA utilizados por los participantes en el taller.....	64
Ilustración 23 - Fichas seleccionadas y pruebas de impresión de los participantes .....	65
Ilustración 24 - Cinco de los trenecitos resultantes del taller .....	66
Ilustración 25 - Publicación en revista plataforma FAD UNAM.....	68
Ilustración 26 -Recorrido de emociones.....	73

## Resumen

Reconocer claramente los rasgos que conforman la identidad de un grupo social resulta complejo, ya que, no es posible palpar o extraer la esencia misma del grupo social, pero, lo que sí es posible reconocer, es la proyección de esa esencia que se da como representaciones simbólicas objetivadas denominadas factores de identificación cultural (FIC).

La identificación de FIC permitiría a los agentes creativos, diseñadores y artesanos, impulsar y conservar aquellos identificadores que, desde sus vivencias, hayan sido significativos y valorados, y que por lo tanto desean impulsar, en combinación con los nuevos signos que se van incorporando naturalmente a la vida cotidiana de la ciudad, en forma de neoartesanía. De ello se deriva uno de los propósitos de este proyecto de intervención, que es recopilar factores de identidad cultural de la ciudad de Aguascalientes (FICA), con la finalidad de permitir su consulta y por lo tanto la replicación de estos en productos neoartesanales regionales.

## Abstract

Recognize the features that make up the identity of a social group is complex, since it is not possible to feel or extract the very essence of the social group, but what is possible to recognize is the projection of that essence that occurs as objectified symbolic representations called Cultural Identification Factors.

Recognize cultural identification factors would allow creative agents, designers, and artisans, to promote and preserve those identifiers which, from their experiences, have been significant and valued, and therefore wish to promote, in combination with the new signs that are naturally incorporated into the daily life of the city, in the form of neo-craftsmanship. From this derives one of the purposes of this intervention project, which is to collect cultural identity factors of the city of Aguascalientes, to allow their consultation and therefore the replication of these in regional neo-artisan products.

## Introducción

En este documento se presenta un proyecto de intervención, en el que se genera un modelo conceptual para el uso de factores de identidad cultural de Aguascalientes (FICA) con una propuesta de aplicación para neoartesanías. El proyecto se realizó entre enero de 2020 y diciembre de 2022, dentro del marco de la línea de investigación de estudios socioculturales y diseño, del programa de la Maestría en Arte, en la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Como primera etapa se realizó un diagnóstico, en el que se ejecutó una investigación documental sobre el estado en el que se encuentran el concepto de artesanía, neoartesanía y diseño industrial, así como los factores relacionados, y su situación actual en México y en Aguascalientes.

Una vez hecho el diagnóstico, y como segunda etapa del proyecto, se describen los conceptos relacionados con la construcción del modelo conceptual, así como su papel e importancia en la construcción de artefactos. Entre los conceptos que se analizan para fundamentar el proyecto de intervención se encuentran: cultura, identidad, identificadores y signo. Estos conceptos se consideran principalmente desde los textos de autores como Cortina Izeta (comunicólogo), Lotman (culturólogo) y Giménez (sociólogo). Bajo las posiciones que indican estos autores, y el análisis de las premisas que involucra la identidad, se determinó que los factores de identidad cultural, también denominados identificadores o factores de identificación FIC (Cortina Izeta, 2006) son útiles para aplicarse en la elaboración de neoartesanía, pues tienen el potencial de afianzar los elementos característicos de un grupo social. En el proyecto de intervención que este documento reporta se hará el enfoque en los factores de identidad que proyecta la ciudad de Aguascalientes.

Como tercera etapa del proyecto, se presenta el proceso de creación de un compendio de factores de identidad cultural de Aguascalientes, en forma de libro de artista. Este compendio es un cúmulo de signos que se depuran tomando en cuenta las posturas de los autores antes mencionados, así como la información obtenida en investigación de campo. El compendio, es un soporte que facilita la recopilación, búsqueda y aplicación de los factores en los productos y se utilizó como parte fundante de la intervención.

En una cuarta etapa, y con el fin de estudiar y ejemplificar el proceso de incorporación de identificadores en los productos, se presenta en este documento el resumen de la ejecución de un ejercicio práctico experimental, donde se aplicaron los identificadores en un juego de piezas de carácter infantil, desde la disciplina del diseño industrial y desde la gráfica, generando 3 productos de tiraje de fabricación media, un hexahexaflexágono, un trihexaflexágono, y un chintete.

Una vez realizado el ejercicio experimental, se pulió el proceso y se realizó un taller donde alumnos de la licenciatura de diseño industrial aplicaron los factores de identidad cultural de Aguascalientes (FICA) que tomaron del compendio y realizaron la aplicación de factores de identidad cultural en una pieza prefabricada.

Como quinta etapa del proyecto de intervención se presenta en este documento tanto el proceso, como los resultados del análisis y evaluación del taller "Creación de Jugete Hidrocálido".

La última parte de este documento contiene la evaluación y las conclusiones de la intervención, así como, el estudio de la proyección que pudiera tener el modelo presentado.

Cabe destacar que dentro de la investigación y análisis documental no se pretende definir los términos utilizados, como cultura, arte o artesanía, sino que se utilizan las definiciones más acercadas al propósito del proyecto, y que además se presentan en un glosario que se incluye al final del documento.



### Planteamiento del Proyecto

En el siglo XX las actividades productivas que conformaron la adquisición de bienes de consumo estuvieron influenciadas por la estandarización y la búsqueda de la perfección. La fabricación de productos hechos con materiales naturales migró hacia materiales industrializados, como son los tableros laminados y los plásticos, este desarrollo dio como resultado productos con formas derivadas de estos procesos y materiales estandarizados, incluyendo una búsqueda de optimización de los costos y por lo tanto el desprendimiento de adornos, con una estética que reflejaba la masificación, con formas que buscaban la perfección, muy pulidas, con un carácter industrial y artificial. (Comisarenco Mirkin, 2006). Por otro lado, la evolución de los sistemas de transporte y comunicación llevaron a difundir ampliamente el fenómeno de la globalización, lo que derivó en la fusión y dilución de signos entre culturas. (Villegas Oromí, 2017)



ILUSTRACIÓN 1- PRODUCTOS DE DISEÑO INDUSTRIAL – RECUPERADOS DE GOOGLE

Estos reacomodos de identidad colectiva tuvieron un efecto en el sentir de las poblaciones que se generalizó, es por ello por lo que muchas de las sociedades han experimentado, con mayor o menor intensidad, una dilución en el sentido de pertenencia (Ricoeur, 1978), que se traduce en una falta de cohesión, desintegración, incertidumbre y desarraigo en sus lazos de

solidaridad. lo que fragmenta y debilita el auto y el hetero reconocimiento(Villegas Oromí, 2017), además de propiciar que, posteriormente, y en contraposición a estas directrices surja una contra tendencia donde los individuos sientan la necesidad de construir o recuperar tradiciones que permitan el resurgimiento o creación de identidades comunitarias locales (Hernández, 2008) pg3-7 )(Cerón Islas & Figueroa Velázquez, 2018)

La artesanía es uno de los principales productos por el que una comunidad es identificada, por tanto, es posible apostar por imprimir en los artefactos, que diferencien los productos locales, elementos emocionales, codificando una estructura gráfica sedimentada en el uso de signos que sean significativos para un grupo social, retomando lo tradicional e incorporando innovaciones técnicas, formales, productivas, etc. capaces de convertir objetos utilitarios en neoartesanía.

En este documento se plantea un modelo para facilitar la incorporación de factores de identidad cultural fusionando en una neoartesanía los símbolos culturales y la identidad local, donde se permita reconocer y aplicar los factores de identidad cultural.

Según el sistema de información legislativa de la Secretaría de Gobernación, en los últimos años, la población de artesanos ha pasado de 10 millones a sólo 5 millones. Entre otras causas se menciona el rendimiento económico en relación con el trabajo que requiere la producción de artesanías. (Saucedo Reyes, 2018)

El contexto en el que se producen las artesanías en México es generalmente de pobreza, los recursos que se obtienen de sus ventas sirven para cubrir los gastos de la economía familiar de los artesanos. Empero, por su propia naturaleza productiva y los esquemas de producción y comercialización, la venta de artesanías genera baja rentabilidad; para impedir esto los artesanos tienden masificar la producción y crear artículos con un pobre bagaje cultural.(Saucedo Reyes, 2018),

El 52.3% de los artesanos gana menos de un salario mínimo. Se puede decir que la población sub ocupada del gremio artesanal asciende al doble del total del sector ocupado. Y aunque el pago generado por la labor artesanal es poco, no deja de ser una participación importante en la economía de México, de acuerdo con CSCM (Cuenta Satélite de la Cultura de México), en 2019, el sector cultural generó \$724,453.00 millones de pesos corrientes de

los cuales, las artesanías aportaron \$138,291.00 millones de pesos, que representan 19.1% del sector cultural. (INEGI, 2021)

Económicamente las neoartesanías son una opción para la creación de elementos más rentables que a su vez pueden conservar la esencia de la tradición, siempre que tengan una fuerte carga simbólica que represente al colectivo donde se comercializan, su éxito está relacionado con la identificación que tiene los compradores, por ello la neoartesanía brinda posibilidades de resurgimiento y evolución de las técnicas artesanales. (Lo anterior se abordará a mayor profundidad en apartados posteriores).

Por otro lado, la participación de los jóvenes en el sector artesanal es muy pobre en comparación con la de los adultos, ascendiendo tan solo al 15%; el 80% de los artesanos tienen entre 40 y 80 años, esto se traduce en el surgimiento de brechas generacionales.(Congreso de la Union, 2010) Propiciando la pérdida de conocimientos y habilidades en el desarrollo de las artesanías.

Facilitar la incorporación de signos en elementos neoartesanales busca mejorar las condiciones en las que se encuentra el sector artesanal, para ello es necesario proporcionar condiciones que alienten a seguir produciendo objetos artesanales, sin descuidar la incorporación de nuevas tecnologías para facilitar el trabajo. Esto puede llamar la atención de los más jóvenes para continuar con el oficio familiar, mejorar los costos de los productos, para que sean más competitivos y salvaguardar el patrimonio cultural. Lo que tendría como resultado la reinención de las piezas tradicionales al incorporar nuevas técnicas, estéticas y diseños que deriven en artesanías que incorporen la innovación (neoartesanía) y que así mismo, atiendan a los gustos de productores y compradores.

En este mismo sentido, y reforzando las posturas y tendencias mundiales, hay organismos internacionales que las respaldan, por ejemplo, en 2015, los líderes mundiales, desde la Organización de las Naciones Unidas (ONU), propusieron seguir una estrategia para erradicar la pobreza, proteger el planeta y asegurar la prosperidad, para el desarrollo sostenible. Esta estrategia tiene objetivos específicos que se pretenden alcanzar en 2030, dentro de estos objetivos se encuentran el impulsar el trabajo decente, el crecimiento

económico y la producción y consumos responsables (Organización de las Naciones Unidas, 2017).

En su página oficial la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) pide la integración de la cultura e indica que el patrimonio y la creatividad contribuyen a la construcción de sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas. Estas metas han dado auge a nuevos modelos económicos como la economía naranja, que incluye elementos creativos como el arte y la cultura como fuente de recursos económicos que pueden ser una base de la economía, así mismo se fortalecen modelos económicos como la denominada economía social y sustentable.

**Objeto de estudio:**

Factores de identidad cultural de Aguascalientes para su aplicación en productos neoartesanales

**Sector poblacional:**

Diseñadores industriales, artesanos, agentes creativos y productores locales.

### Objetivos de la intervención

Proponer a los agentes creativos de Aguascalientes, diseñadores y artesanos, un modelo que permita conocer, difundir y facilitar la incorporación de factores de identidad cultural de Aguascalientes (FICA) en sus productos, y así reforzar la identidad local, ejemplificando el proceso con el desarrollo de neoartesanía infantil con carácter identitario.

TABLA 1 - OBJETIVOS DEL PROYECTO

OBJETIVOS PARTICULARES	ACTIVIDADES / TAREAS	METAS
<ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar un compendio gráfico de factores de identidad cultural de Aguascalientes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Búsqueda y levantamiento de datos para establecer elementos identitarios con cualidades y atributos tangibles e intangibles propios de Aguascalientes.</li> <li>Categorización y establecimiento de taxonomías para realizar un inventario de elementos de identidad.</li> <li>Identificación y selección de elementos de identidad cultural de Aguascalientes.</li> <li>Selección y depuración de signos distintivos.</li> <li>Elaboración de compendio gráfico de consulta de factores de identidad cultural de Aguascalientes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Configurar un inventario de elementos identitarios con categorías que permitan consultar, recuperar o combinar patrones culturales representativos, elaborado a partir de búsquedas en fuentes bibliográficas, evidencias fotográficas, visitas a museos, mercados, pasillos culturales, etc.</li> <li>Recuperar y actualizar una serie de elementos simbólicos que al combinarlos expresen identidad local incluyendo los principales factores de identidad cultural de Aguascalientes.</li> </ul>

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollar un catálogo compilatorio de consulta de signos de identidad cultural local para los agentes creativos, que sirva como referente para dotar de significado e identidad cultural a nuevas creaciones artesanales y al diseño de objetos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis, síntesis e interpretación de la información obtenida en la investigación.</li> <li>• Creación de un catálogo compilatorio de consulta para el sector creativo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Recopilar y presentar, mediante un catálogo compilatorio de consulta, un espectro de herramientas formales, estructurales y procedimentales, que facilite la impregnación de signos identitarios regionales en nuevas construcciones artesanales.</li> <li>• Facilitar el reconocimiento y búsqueda de referentes simbólicos locales con un documento de consulta.</li> <li>• Estimular el uso de referentes identitarios propios, para acentuar tanto la diferenciación con otras regiones, como la identificación y el sentido de pertenencia a la comunidad de agentes y consumidores de la ciudad de Aguascalientes.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una neo artesanía infantil</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejemplificación de la aplicación del catálogo desarrollando una neoartesanía infantil con carácter identitario.</li> <li>• Implementación de una estrategia de intervención que pudiera llevarse a cabo por medio de un taller, curso o seminario.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reforzar el carácter propio de la identidad local.</li> <li>• Propiciar la actualización, homologación y difusión de signos culturales locales incorporando elementos tradicionales con elementos contemporáneos.</li> <li>• Promover la incorporación de signos identitarios regionales en nuevas construcciones artesanales.</li> <li>• Incentivar sinergias, proyectos colaborativos y vinculaciones entre el sector artesanal y el diseño industrial o de producto.</li> <li>• Invitar a agentes creativos (artesanos, estudiantes de diseño y/o profesionistas) a realizar un proyecto tomando como referencia el catálogo compilatorio de consulta derivado de la investigación.</li> <li>• Desarrollar un juego o juguete para niños.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitir la importancia y el valor de la incorporación de identidad en la artesanía y diseño local.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divulgación de los resultados de la implementación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizar una conferencia.</li> <li>• Divulgación en medios digitales.</li> </ul>

## Fundamentación teórica

A continuación, se enmarcarán los conceptos principales que fundamentan este proyecto de intervención, tomando aproximaciones y posturas desde diferentes disciplinas, entre las que se encuentran la sociología, la culturología, la comunicología y el diseño industrial.

Cabe destacar que dentro de la investigación y análisis documental no se pretende definir los términos utilizados, como cultura, arte o artesanía, sino que se utilizan las definiciones más acercadas al propósito del proyecto, que además se presentan en un glosario que se incluye al final del documento.

### Diseño industrial

El diseño industrial, es una disciplina relativamente reciente comparada con la artesanía, si bien, el concepto de desarrollar artefactos que resuelvan alguna necesidad humana ha acompañado el desarrollo de las personas, el término, surge como tal a partir de la revolución industrial, en la cual, los productos eran fabricados en serie, reemplazando la producción manual. En un inicio la producción industrial no se destacaba por su calidad, pero fue ganando terreno en el mercado, porque se producían piezas a muy bajo costo.

Arquitectos y diseñadores como Henry Cole, William Morris y, posteriormente Walter Gropius, impulsaron movimientos que incorporaban las bondades de la fabricación manual y la industrial, buscando mediar y poner en equilibrio la industria, las artes y los oficios incorporando lo que denominaban el “buen diseño”.

Más tarde, para mediados del siglo XX, sobre todo en Europa y Estados Unidos, el diseño industrial ya se había fraguado una reputación de industrialización y calidad que rayaba en la perfección, y que, además, incorporaba elementos del capitalismo, como la homogeneización de las masas (Chávez McGregor, 2016).

La definición de diseño industrial ha evolucionado con la disciplina, y con lo que se exige de ella, de acuerdo con los cambios sociales, culturales, tecnológicos y políticos que han movido a la sociedad desde el surgimiento de esta, su quehacer se ha ido moldeando y ha adquirido diferentes vertientes, discursos que conforman el desarrollo de los profesionistas que ejercen la disciplina.



El diseño industrial al producir bienes de consumo, a su vez que es influenciado, también influye en factores socioculturales, tecnológicos, estéticos, funcionales y de mercado, lo que impacta en el desarrollo de la cultura y por tanto en la sociedad y sus conductas, como las formas de convivencia, la organización del trabajo y la forma de producción.

Por medio del diseño industrial las naciones pretenden dar una imagen de modernidad y de avance, por lo que el diseño constantemente explora posibilidades ofrecidas por los avances tecnológicos y construye con ellas un mundo objetual, este proceso ha ido absorbiendo una serie de identidades nacionales pues refuerzan solo algunas identidades como la modernidad y descartan otras como lo propio y local (Martínez Rodríguez, 2020).

En México, y muchos países de Latinoamérica, utópicamente, las universidades forman a sus estudiantes con la promesa de incorporarse a empresas con producciones seriadas y masivas, pero en algunas ciudades el campo laboral está saturado, o las ciudades mismas tienen un desarrollo industrial pobre o tardío por lo que muchos egresados terminan incorporándose a empresas de producción semi industrial, emprendiendo o autoempleándose, produciendo objetos con tecnologías intermedias e incluso con producciones de piezas únicas. Muchos egresados prefieren emprender apostando por la innovación con propuestas de alta calidad y con técnicas mixtas de producción, semi industriales o semi artesanales, que no requieren altas inversiones en maquinaria. (Anderson, 2009)

En Aguascalientes, las micro, pequeñas y medianas empresas son la base de la economía. Incorporan 99.7% de las compañías en la entidad y brindan trabajo al 66.8% del personal ocupado en el estado, según los resultados del Censo Económico 2019 realizado por el INEGI. Estos datos refuerzan al argumento del párrafo anterior, en Aguascalientes, al egresar, muchos diseñadores industriales se incorporan a la fuerza laboral, ingresando a pequeñas y medianas empresas, o bien generan autoempleos, en ambos casos, con producciones semi industriales o artesanales.

Ya sea que los objetos se produzcan en masa, o de forma individual, de acuerdo con el discurso que se tome, el diseño tiene la capacidad de identificar, conferir y comunicar el valor de los objetos (Viladàs, 2009) y, por tanto, de incidir en valor productivo, funcional, de

identidad, de significación, emocional, y de mercado de un producto (Rodríguez Morales, 2004). Además, aunque incorporar elementos tecnológicos e industriales aparentemente conlleva una separación del arraigo cultural, de su poder de identificación y de la capacidad de expresión que permite, son indudables las ventajas que proporcionan las máquinas en cuanto a la producción de objetos utilitarios y por tanto en la economía y en la calidad de vida de los ciudadanos.

Ya sea por las condiciones del mercado laboral, por la forma de educación de los nuevos diseñadores, o por la conveniencia de la producción industrial, el diseño industrial está fuertemente vinculado a la producción artesanal, conviene que la vinculación de la disciplina del diseño Industrial con los oficios artesanales potencie las cualidades simbólico-emocionales de los productos para tener ventajas sinérgicas en la producción local.

#### Tendencias

Una tendencia es la dirección en la que se orientan las acciones de algo (cualquier cosa), estos movimientos pueden ser intelectuales, emocionales, culturales etc. Y según su envergadura pueden incidir de manera total o parcial en los campos de desarrollo humano como los productivos, culturales, sociales, empresariales, económicos, etc. Martin Raymond en su libro *Tendencias* describe el proceso de difusión de las innovaciones y cómo estas surgen a partir de personas disruptivas que difunden sus ideas o conceptos, que, a su vez van siendo apropiadas por los consumidores, algunos de forma temprana y otros de forma tardía o rezagada. Una vez que una tendencia llega a la cúspide suceden dos cosas: primero, la curiosidad que provocan tiende a estabilizarse, por lo que su inmersión en la sociedad se aplanan, y, en segundo lugar, como consecuencia disminuye sus adeptos, que migran a la nueva tendencia por lo que su curva tiende a descender (Raymond, 2010).



ILUSTRACIÓN 2 - CURVA DE DESARROLLO DE DIFUSIÓN DE LAS INNOVACIONES (Raymond, 2010)

Cuando una tendencia está en la cúspide surge una contra tendencia con características opuestas, es decir que busca identificar los cambios que ocurren en la tendencia para poder operar en contra de ella. (Calderón, 2018)

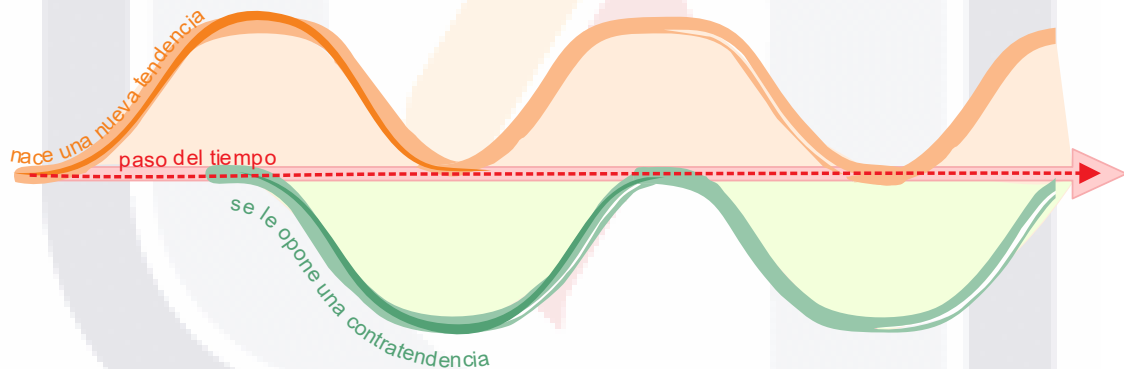


ILUSTRACIÓN 3 - TENDENCIAS Y CONTRA TENDENCIAS

En la tendencia de consumo a finales del siglo XIX, la reputación de la artesanía cae en picada. Se prefiere la precisión de las piezas industriales hechas a máquina sobre el carácter de unicidad de las piezas hechas a mano, se opta por pertenecer a una masa que por exaltar la individualidad; se elige la economía global y las importaciones sobre la producción local; se selecciona lo tecnológicamente innovador sobre lo tradicional, lo desechable sobre lo duradero, y en México y todo país que haya entrado al fenómeno de la globalización, las importaciones reemplazaron muchos elementos locales como materiales, técnicas de fabricación, pigmentos, partes, etc.

Teniendo en cuenta que en el siglo XX los paradigmas imperantes en cuanto a producción y economía fueron la industrialización, la globalización, la precisión y la perfección, y tomando en consideración que a una tendencia se le contrapone una contra tendencia, actualmente, estamos en una curva que busca lo contrario, que busca productos menos perfectos, más individualizados y atendiendo a procesos no masificados. Como muestra Nigel Cross (1989) en su libro Métodos de Diseño, donde presenta un análisis prospectivo con las características del diseño post industrial. En ella establece que el diseño industrial fabrica productos en masa, estandarizados, de vida corta, desechables, que gastan recursos, frágiles, tontos y ajenos, cuyo proceso es autocrático, secreto, rígido y secuencial. Esta descripción no se queda aquí, sino que le da continuidad y proyecta la idea hacia un diseño post industrial que lo que busca son productos fabricados de manera flexible, individualizados, de larga vida, reciclables, ahorradores de recursos, robustos, listos, amigables, cuyos procesos tendrían que ser democráticos, colaborativos, externos, inclusivos, relajados, evolucionarios y simultáneos, entre otras características.

*Comparación de productos y procesos de diseño industrial y postindustrial*

<i>Diseño industrial</i>	<i>Diseño postindustrial</i>
<p><i>Los productos son:</i>                      producidos en masa                      estandarizados                      de vida corta                      desechables                      gastadores de recursos                      frágiles                      tontos                      ajenos</p>	<p><i>Los productos son:</i>                      producidos de manera flexible                      individualizados                      de larga vida                      reciclables                      ahorradores de recursos                      robustos                      listos                      amigables</p>
<p><i>El proceso es:</i>                      autocrático                      secreto                      individualista                      interno                      exclusivo                      rígido                      revolucionario                      secuencial</p>	<p><i>El proceso es:</i>                      democrático                      colaborador                      de equipo                      externo                      inclusivo                      relajado                      evolucionario                      simultáneo</p>

ILUSTRACIÓN 4 -COMPARACIÓN DE PRODUCTOS Y PROCESOS (Cross & Vázquez, 2001)

Otra tendencia relacionada con el desarrollo de nuevos productos es la economía circular, este discurso busca, entre otros ideales, la optimización de recursos evitando los elementos efímeros no esenciales, aprovechando los recursos locales, evitando largos traslados que

consumen combustibles fósiles, productos duraderos que mejoran con el tiempo, como refiere David Kelley en el documental *Objetctified* (2009).

Estas tendencias atienden a una axiología que se nutre de los siguientes valores (WGSN,2020):

1. Bienestar del ser humano
2. Demanda de productos y servicios por valores
3. Individualismo
4. Liderazgo y adaptación
5. Responsabilidad social y ecológica

Esto se traduce en características específicas para el desarrollo de producto, entre las que se pueden encontrar.

1. Uso y restauración de signos del pasado reciente
2. Productos únicos
3. Integración de nuevas tecnologías
4. Uso de materia prima local, que reduzca la carga medioambiental en todo el ciclo de vida del producto

Estos son desafíos del mercado, que provienen de una era globalizada y digitalizada que en el siglo pasado se alejó de raíces y tradiciones pero que en este siglo XXI las retoma y crea sinergias entre el pasado y el presente, esforzándose por recuperar la identidad individual y colectiva. Es por ello, que, en el siguiente apartado, se abordará una aproximación a la artesanía.

#### Artesanía

Los pueblos no maquinizados desarrollan productos con una fabricación lenta, con recursos locales y desarrollan piezas con un carácter único. Estas economías locales parecen estar dominadas por las sociedades industrializadas, sin embargo, hay un factor de fortaleza en estas comunidades, tienen una diferenciación identitaria muy clara desarrollada por una gestación cultural que vincula a los individuos de un grupo, conservando, desarrollando y perfeccionando un sentido de pertenencia y una integridad en la expresión artística a partir

de una decantada estética, esto convierte a la artesanía en una de las manifestaciones materiales más visibles de la diversidad cultural de la sociedad.

La definición y categorización de objetos artesanales, artísticos e industriales tienen distanciamientos, yuxtaposiciones, y fusiones. Para poder trabajar mejor este proyecto es necesario identificar qué se entiende por artesanía, pues, a lo largo de la historia se pueden encontrar diferentes posturas. El concepto de artesanía, como muchos conceptos abstractos, cambia constantemente según la percepción de la sociedad en cierto periodo histórico. Muchas veces coquetea con el concepto de arte, otras veces con elementos que refieren a la habilidad, como técnica y manualidades, también se acerca al concepto de oficio, y últimamente se aproxima al quehacer del diseño. Por ejemplo, Platón posiciona a la artesanía como arte útil. Aristóteles manifiesta que la forma espiritual de la autoconciencia de los pueblos comienza con las manifestaciones artísticas, y Santo Tomás de Aquino la concibe como una institución integradora de lo ético, lo estético y lo lógico, y que en consecuencia está dotada de dignidad en cuanto a su naturaleza y funcionalidad. Hegel menciona que, a diferencia del arte, la artesanía no alcanza lo esencial de la obra de arte: el significado. En los argumentos tanto de Kant como de Hegel se puede observar que se amplía la brecha de apreciación entre el arte y la artesanía.

Si bien es interesante el análisis que realiza cada uno de estos autores, el concepto de artesanía es estudiado desde el punto de vista de la filosofía, para este proyecto es más útil considerar el concepto desde elementos más prácticos como la percepción sobre sus usos y funciones.

Actualmente algunas de las concepciones más halagadoras y recurrentes sobre las artesanías en diferentes disertaciones son: que conservan la calidad y la tradición de los oficios (Rojo Cabrera, 2018), que las imperfecciones le confieren un carácter de singularidad (Delgado Saravia & Estrada, 2000) (Ruiz, 2014), que evocan nostalgia y que, generalmente, son adquiridas como un recuerdo material de un viaje o experiencia (Chalkho, 2012), que tiene un valor simbólico que nutre a la sociedad de riqueza cultural y conceptual. Otra percepción acerca de las artesanías es que constituyen parte de la identidad cultural de un pueblo, tanto

a nivel nacional, como local, identifican a sus integrantes al aglutinar la sensibilidad artística y utilitaria de su pasado. (Saucedo Reyes, 2018)

Mas, así como, desde el punto de vista cultural, hay valoraciones positivas acerca de las artesanías, también existen valoraciones negativas; lamentablemente, desde el punto de vista comercial muchas artesanías tienen una imagen de poco progreso y estancamiento. Para muchos artesanos su producción es una actividad económica complementaria (Sales Heredia, 2013), y no la principal, porque, aunque fabrican piezas, son producidas tanto, con pocas variaciones en la forma, como en los sistemas de producción. Si bien eso las dota de un carácter único enriquecido por su acervo cultural, varios fenómenos provocan que los artesanos no aprovechen y potencialicen esos atributos, por ejemplo; en los mercados se pueden encontrar los mismos productos en la mayoría de los puestos con poca variabilidad, esto le da al potencial comprador una percepción de amplia disponibilidad y poca singularidad. Se convierte en un círculo vicioso pues esto propicia que los compradores regateen los precios de venta y así, muchos artesanos, por falta de conocimiento de los sistemas de producción, así como de apreciación por el tiempo invertido, tienden a bajar la calidad de los materiales creando baratijas que emulan a las artesanías originales en lugar de proyectar el valor cultural que portan, se reduce aún más la valía de la artesanía y evita que sus productos sean apreciados por los compradores. (Sales Heredia, 2013) (FONART, 2020)

Debido a la falta de reconocimiento de la artesanía en el mercado, para algunos artesanos la fabricación de piezas se ha convertido en un proceso mecánico pasado de generación en generación, pero difícilmente se exploran posibilidades ajenas a la pieza original para incorporar nuevas técnicas de producción, funciones, formas o categorías estéticas a sus productos.

Estos fenómenos dan como resultado percepciones negativas ligadas al término de artesanía, entre las cuales se encuentran; baja percepción en su originalidad, falta de legitimidad, y carácter identitario pobre (Chalkho, 2012), inclusión de simbolismos pretendidos, por lo que frecuentemente se asocian con baratijas o con fayuca (de Paalen & Rojas, 1974) (Mendoza & Nacional, 2009), pues al integrar elementos de otras culturas incorporan signos ajenos y modernismos que, algunos autores consideran que van diluyendo



la identidad regional (Rojo Cabrera, 2018). Aunque, esta es una idea bastante difundida y aceptada Giménez refuta este punto y comenta que la inclusión de signos ajenos reconfigura y afianzan la identidad porque generan sincretismos y nuevas identidades culturales. Ambas posturas son difundidas y aceptadas, sin embargo, por ahora no conviene detenerse en esto, pero se abordará en apartados posteriores.


Una de las razones por las que la artesanía tiene una connotación negativa proviene de qué, de manera histórica las artesanías se comenzaron a fabricar con una menor calidad para poder vender objetos económicos más fácilmente, pero esto alejó a la reputación de la artesanía casi eliminando los productos de alta calidad y por ende de precio elevado (Maronese, 2004)

Aunado a esto sucede que los consumidores en búsqueda de los productos representativos de la región compran elementos engañosos que imitan las artesanías. Además, las mismas artesanías propias de la región han sido desplazadas por importaciones genéricas y por productos fabricados a granel (Chalkho, 2012).

Si bien, la compilación de estas características permite sondear el estatus de la artesanía, estas premisas aun no brindan la claridad para estudiarla con propiedad, por ello se vuelve necesario buscar una categorización para conocer de qué manera se imprimen tales o cuales características según la pieza.

En 2015 el Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías (FONART) publicó un Manual de diferenciación entre artesanías y manualidades, donde establece una escala para puntuar un producto, asignando una ponderación a elementos como: el origen y obtención de la materia prima y acabados, los procesos y herramientas que se usan en su manufactura, el uso, el tiempo de fabricación, etcétera. De esta manera los fabricantes pueden categorizar su producto como artesanía, manualidad o un producto híbrido.

**Matriz de Diferenciación entre Artesanía y Manualidad (Matriz DAM)**



**FONART**  
FONDO NACIONAL PARA EL FOMENTO DE LAS ARTESANÍAS

Características del Producto	PUNTAJACION				VALOR (A)	PRIORIZACIÓN (B)	TOTAL (A*B)	
	4	3	2	1				
Origen de la Materia Prima (Principal o Inicial)	Natural	Natural (Procesado industrialmente)	Artificial			7		
Obtención de la Materia Prima (Principal o Inicial)	Siembra/Cria/Manejo	Recolección/Extracción	Reciclaje	Compra		3		
Forma de elaboración de la pieza	Creación total de la pieza	Engarzado o cosido manualmente	Enfrazado o cosido con máquina	Ensamble con pegamento industrial (incluye vaciado de moldes y solo decorado)		10		
Herramientas	Manualmente (Incluye agujas tradicionales, telares, urtidores de hámacas, máquina de pedal, tornos, moldes tradicionales y herramientas hechas por el productor o un especialista local)	Herramientas adaptadas por el productor o alguien de la región	Maquinaria eléctrica	Herramientas comerciales		13		
Teñido/Pintado	Colorantes, pigmentos naturales / al natural y esmalte para vidriado		Material adquirido con color.	Pinturas industriales		6		
Tiempo de elaboración (Incluir las horas de los procesos)	Más de 24 horas	De 9 a 24 horas	De 5 a 8 horas	Hasta 4 horas		8		
Diseño del producto	Tradicional (Respetando forma, color e iconografía de su grupo)	Tradicional con innovación	Nuevo / Neoartesanía	Estilos		20		
Representatividad	Local /Región	Estado	País	No es representativo		20		
Uso del producto	Ceremonial	Utilitario	Decorativo utilitario	Solo decorativo		2		
División del trabajo	Por genero o por edad	Por especialidad	Individual (Todo el proceso lo realiza una sola persona)	Sin división		2		
Transmisión del conocimiento ¿Cómo aprendió a hacerlo?	Herencia familiar/Legado cultural	Capacitación impartida por una institución o persona externa (diseñador, comercializador o desarrollador de productos)	Autoaprendizaje (Incluye cursos en escuelas con duración de 1 año)	Cursos (En tiendas, ferias, exposiciones y revistas)		9		
Si el productor pertenece a un grupo étnico que elabora un producto tradicional o tradicional con innovación, agregue 20 puntos								
<b>TOTAL GENERAL</b>								

**Rangos de clasificación**

<b>MANUALIDAD</b> De 100 a 220 puntos	<b>HIBRIDO</b> De 221 a 279 puntos	<b>ARTESANÍA</b> De 280 a 420 puntos
--	---------------------------------------	---

ILUSTRACIÓN 5 - MATRIZ DAM (FONART, 2015)

Esto resulta útil para que los creadores puedan identificar, diferenciar o defender si un producto puede considerarse artesanía o no, sin embargo, este instrumento aún no es lo que se busca para poder aproximarse al término, pues se pueden diferenciar más matices dentro de las categorías que maneja la matriz.

Diana Ferro, a partir de una propuesta de Barroso, realiza un esquema en donde categoriza, en una pirámide, las artesanías según su contenido cultural, el mercado al que va dirigido y el volumen de producción. En este esquema podemos ver con claridad las diferentes percepciones acerca de la artesanía que se narran en párrafos anteriores.

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES



ILUSTRACIÓN 6 - CONTENIDO CULTURAL PRODUCCIÓN Y MERCADO (Ferro, 2015)

Esta categorización abarca las diferentes características que puede tener una artesanía, tanto las positivas, ubicadas en la punta de la pirámide, como al arte popular y la artesanía de autor, con piezas únicas y exclusivas<sup>1</sup>, (Turok, 1988); Como a las negativas, ejemplificadas en la base de la pirámide como souvenirs, dirigidos a un mercado con un poder adquisitivo bajo, y que, por tanto, se producen en masa (Ferro, 2015). La pirámide también permite valorar, tanto una pieza existente, así como ubicar el enfoque de desarrollo de una nueva pieza.

En la punta de la pirámide se ubica la artesanía de autor, con piezas únicas y exclusivas, y en la base los souvenirs.

El producto ejemplificativo, resultante de este proyecto de intervención busca mantener tanto las bondades de la artesanía, como las del diseño industrial intentando amalgamar lo mejor

<sup>1</sup> Los instrumentos que se utilizan son rudimentarios, pero las técnicas, por el contrario, suelen ser complejas y dan como resultado objetos de gran plasticidad

de ambas disciplinas, por lo tanto, el enfoque estará al centro de la pirámide que propone Ferro, productos que tengan una fuerte base cultural, incluyendo las bondades de los nuevos desarrollos tecnológicos, con un nivel de producción medio, dirigidos a un mercado con un ingreso económico medio alto. Esta decisión, conduce la investigación hacia el análisis del término neoartesanía, que se abordará en el siguiente apartado.

#### Neoartesanía

Se puede decir que en México, las artesanías son producto de tres herencias: **la prehispánica**, correspondiente a las técnicas y materiales tradicionales para la fabricación de enseres de uso cotidiano y ritual, que proviene del acervo indígena; **la colonial**, procedente de los españoles que dejaron nuevas tecnologías de producción artesanal, como la cerámica de alta temperatura y los telares de peine liso; y **la contemporánea**, representada por la hibridación entre las dos primeras, (Moctezuma, 2002). De estas herencias se forma el término neoartesanía, que es un término naciente, el cual caracteriza a objetos que tienen la particularidad de amalgamar elementos del pasado con elementos del presente, retomando las bondades de la tradición conjuntándolos con elementos recientes de significación como formas más frescas y desarrollos innovadores en aplicaciones distintas a las tradicionales.

Estos conceptos de neoartesanía se refuerzan con aportaciones como la de Laura Miguel, responsable de Fundesarte<sup>2</sup>, quien indica, que la neoartesanía es “una corriente que fusiona las técnicas tradicionales de la producción manual con la metodología del diseño industrial, uniendo a las nuevas tecnologías y herramientas digitales como la impresión 3d, el corte láser, el diseño asistido por computadora, etc.(Olmos, 2022)

En el mismo tenor la **Sociedad de Artesanías de Colombia** define la artesanía contemporánea como: La producción de objetos útiles y estéticos desde el marco de los oficios, en cuyos procesos se sincretizan elementos técnicos y formales procedentes de otros contextos socioculturales y otros niveles tecno económicos, tiene una característica de transición hacia la tecnología moderna y/o la aplicación de principios estéticos de tendencia universal y/o académicos y tiende a destacar

---

<sup>2</sup> Organización centrada en la promoción de la artesanía española

la creatividad individual expresada por la calidad y originalidad del estilo.  
(Artesanías de Colombia, 2021)

Mientras que el trabajo de un artesano refleja su cultura y ambiente cotidianos, partiendo desde la riqueza forjada desde su pasado, el trabajo del diseñador radica en dinamizar procesos creativos atendiendo a la incorporación de nuevos desarrollos tecnológicos y a facilitar la producción. Tanto el diseño como la artesanía pueden enriquecer su quehacer mirando la una a la otra, el diseñador puede recuperar la cultura histórica para hacer un examen de su pasado y el artesano tomar la cultura histórica y situarla dentro de la actualidad de los mercados. (Quiñones Aguilar & Barrera Jurado, 2006) Dando salida a elementos artesanales que se mezclen con métodos modernos de producción industrial, que recuperen el patrimonio de recursos productivos regionales, locales, vernaculares, que pueden incluir la artesanía, y mezclarlos o hibridarlos en una mixtura semiindustrial y/o semiartesanal (Anderson, 2009)

Con lo que hay que tener cuidado es con la relación que hay entre estas dos disciplinas, el diseño industrial y la artesanía, pues, es común que la visión de cada disciplina no se encuentre en el mismo nivel de valoración, incluso, al trabajar en conjunto, es frecuente observar una relación jerárquica, en la que generalmente, el artesano está esperando con dependencia la propuesta del diseñador, y el diseñador este esperando hacer un encargo de fabricación, con el que el artesano debe de cumplir. Lo ideal sería igualar la mirada, poner en la misma tabla ambas disciplinas para que sea posible realizar un sincretismo que nutra a ambas partes. Esto se logra desde ambas disciplinas con lo que propone la neoartesanía o artesanía contemporánea.

Se dice, que las artesanías están perdiendo, pero, aunque es innegable que los productos evolucionan o desaparecen, las artesanías reviven cuando se enriquecen y cambian, de acuerdo, no solo con los nuevos avances tecnológicos, sino que también se adaptan a las necesidades, condiciones y características de los artesanos que las produce dentro del momento histórico que vive, y a los gustos y necesidades de los consumidores actuales.

El desafío implica conjuntar la materia prima, las técnicas, el simbolismo y las artesanías tradicionales coadyuvando a formar conceptos nuevos, pero sólidos y arraigados,



potenciando los elementos de identidad para modelar y actualizar la identidad regional.(Ferro, 2015)

Entonces, poniendo en la mesa estas situaciones diversas, y teniendo en cuenta que hay una tendencia hacia el consumo local, los productos únicos, un exaltamiento de las “imperfecciones”, y una búsqueda de diferenciación de las masas. Además, viendo las deficiencias o las percepciones en las artesanías y las deficiencias y percepciones en el diseño industrial, naturalmente surge una propuesta para impulsar las convergencias en forma de neoartesanía.

#### Cultura

Teniendo en cuenta que en los apartados anteriores se estableció la importancia de crear productos ricos en significados, surge la pregunta: ¿Cómo dotar a la neoartesanía de las condiciones que le permitan a un individuo reconocerse como perteneciente a un pueblo, que a su vez se reconoce distinto de los demás? En este apartado se analizará el término de cultura, lo que implica y lo que se puede proyectar en las neoartesanías para dotarlas de significado.

Si se retoman las posturas de organizaciones como la ONU y la UNESCO, que tienen como objetivo la integración de la cultura como fundamento del patrimonio y la creatividad para crear sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas. Se puede distinguir que la cultura es base para generar dichas metas, por lo que se vuelve necesario comprender o acotar cómo es posible capturar un concepto tan amplio como cultura en aspectos que se puedan trabajar e imprimir en las neoartesanías. Para hacer énfasis en esta escala se suma la postura de Rivas, quien, sobre la importancia de la cultura, indica que los elementos culturales expresan la capacidad que tiene la sociedad para crear y dar testimonio de su manera de vivir, de reflejar la realidad propia y de coexistir con otros grupos sociales. Además, agrega que el patrimonio cultural es un soporte clave de la historia de la humanidad, donde cada obra creada, sirve como testimonio cultural que brinda sentido de

pertenencia a pueblos y naciones (Rivas, 2018). Para entender cómo aplicar la cultura en las nuevas producciones creativas se iniciará estudiando el término, y lo que implica el concepto de cultura, de esta forma se busca establecer parámetros para reforzar estos valores por medio de la artesanía.

Edward Burnett, antropólogo, define el término cultura, como “un complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, ley, costumbres y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad”, también declara que cultura es TODO lo humanamente producido, transmitido y aprendido. Posteriormente Burnett menciona que cuando la cultura individual identifica a un grupo de personas se contagia rápidamente y se vuelve social. En esta aproximación al término cultura se puede visualizar la amplitud del concepto, hay razón en decir que todo lo producido por el hombre conlleva cultura, sin embargo, para los fines del proyecto esta aproximación resulta muy amplia, aunque, permite entrever un indicio para acotar los signos que se pudieran rescatar para imprimirlos en la neoartesanía, de forma general, la amplitud de lo que puede abarcar la cultura también señala al arte como un fuerte indicador de la cultura, estas se convierten en pistas sobre la manera de abordar el compendio que se pretende realizar.

Al seguir explorando las aproximaciones al término cultura, una más extensa, es la de la UNESCO. Ésta dicta lo siguiente:

«La cultura es el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.»



Aunque, en esta aproximación aún no es posible reconocer elementos tangibles puntuales, en ella se expresa la importancia que un individuo o grupo social le otorga a la cultura, en ella también se puede inferir que cultura implica reconocimiento, trascendencia y afecto. Para capturar la riqueza cultural de una región, los signos capturados deben de responder a estas distinciones.

Giménez, se refiere al término cultura, como un conjunto de rasgos comunes, distintivos de un grupo de individuos, como conocimientos, creencias, costumbres y elementos físicos<sup>3</sup>, adquiridos y compartidos por una pluralidad de personas, que, en conjunto, elaboran la significación de estructuras sociales. Que, además son interiorizados de modo relativamente estable, en forma de representaciones simbólicas objetivadas. Esta aproximación al término identifica a los elementos naturales y a los elementos tangibles como proyecciones de la cultura, estos se convierten en nuevas pistas para identificar qué elementos se pueden capturar como representaciones de la cultura, sin embargo, aún es muy amplio y ambiguo el concepto de cultura para poder hacer esta acotación.

En otra declaración sobre la importancia de la cultura, Carlos Villaseñor Anaya explica que detrás de las expresiones culturales no solamente existe un valor plástico o estético, sino procesos históricos, identitarios, de cohesión social y de producción de sentido. Él también hace énfasis en que vale la pena salvaguardarlos, porque garantizan los derechos culturales, aportan al desarrollo sostenible y conservan las expresiones del patrimonio identitario inmaterial. Resulta que, para este proyecto, capturar esa riqueza es necesario, en varias de las definiciones que se exploraron con anterioridad, ya se han nombrado los procesos identitarios como la base que conforma la construcción de la cultura, por lo que en los siguientes apartados se explorará el término identidad como soporte para encontrar los elementos tangibles que se pudieran imprimir en las neoartesanías.

---

<sup>3</sup> Abraca desde el ambiente natural hasta los valores

### Identidad

Como el término cultura es un término abstracto, ambiguo y complejo de acotar para los fines de implementación de este proyecto, en este apartado se redirigirá la investigación y se estudiará el término Identidad para encontrar posibles elementos de anclaje de un grupo social, que permitan identificar los elementos tangibles que se pudieran imprimir en las neoartesanías, comenzando por una aproximación tanto a sus características, como a su significado.

El espacio social se conforma como un ecosistema cultural donde la cultura abarca diferentes recursos sociales y se percibe como sinónimo de imagen de identidad. Según Bourdieu en el análisis psicológico de la cultura. no solamente es importante estudiar las representaciones o expresiones culturales sino también la forma de producción material, los modos de reproducción cultural y las formas en que se organiza socialmente y su construcción de sentidos. (Uribe, Rangel, Rivera Gutiérrez, Ángel, & Toledo, 2013)

Sobre la identidad, Beriain establece que es inclusión y exclusión al mismo tiempo; Lalli también retoma esta postura, e indica que definirse como residente en determinado pueblo, barrio o ciudad implica también desmarcarse en contraste con el resto de la gente que no vive allí (Beriain, 2013) (Lalli, 1988). Esto vuelve a remitirnos a los rasgos individuales y colectivos de la identidad individual y colectiva, y por ende a lo que implica la cultura en un grupo social. Izeta, define a la identidad como lo que hace a un ente, ser lo que es, dirige su aproximación a lo que define a un ser. En palabras más comprensibles, la RAE (Real Academia Española) define el término identidad como el conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad, que definen la forma en la que se conciben y expresan en relación con su individualidad y pertenencia o no a ciertos grupos. A pesar de ser una definición de diccionario, esta aproximación es cercana a la función que se espera cubrir con este proyecto de implementación, refiriéndose a los rasgos propios y distintivos de una colectividad. Rodríguez, marca que la identidad forja la idea que un individuo tiene de quien es y con quienes está ligado, lo que produce un sentimiento solidario y una conciencia de unidad (Rodríguez García, 2013) a la postura de estos autores se suman tanto Cortina Izeta como Giddens, ellos coinciden con este pensamiento, Giddens denomina a esta postura 'teoría de la doble estructuración', en ella establece que los individuos son a su vez

modelados y modeladores por y de la cultura. Izeta marca además que los individuos son capaces de influir, aunque sea de manera ínfima su entorno social, a la vez que son influenciados por el mismo entorno. En el apartado anterior se estudiaba a Burnett y su aproximación al término cultura, él, identifica elementos similares, la suma de estas posturas indican que las vivencias individuales y colectivas tienen una fuerte interrelación para construir la identidad, y con ella la cultura de un colectivo social.

Ricoeur sostiene que la identidad personal es histórico-temporal y narrativa, por tanto, es lógico pensar que la identidad personal está ligada a la dimensión temporal de la existencia humana. (Lorenzo, 2013) en este mismo sentido Dilthey coincide e indica que concibe al hombre como un «punto de cruce que constituye su identidad dentro del curso de la vida a partir de la interacción con otros y las conexiones históricas que se objetiva en las instituciones, en otras palabras, el individuo, en su experiencia “completa” de la vida produce la historia personal, sin embargo, en su interacción con los otros genera las instituciones y la historia humana. Aquí podemos identificar un eje transversal en el tiempo de lo que forja la identidad y la cultura, por tanto, los hechos históricos forjan la cultura desde el pasado. En este mismo sentido, Dilthey explica que la identidad personal no se constituye unidireccionalmente y en aislamiento, y que tampoco es fruto de la intencionalidad de la conciencia, sino que ella se desarrolla en el mundo práctico de la vida, donde se da la articulación entre el individuo y la otredad (Lorenzo, 2013). En las aproximaciones que se han analizado hasta ahora, se puede reconocer que la identidad cultural no es un elemento solitario, pues trabaja en una relación que fluye en ambas direcciones, tanto desde y hacia el individuo, como desde y hacia la sociedad, y desde el pasado. La cultura del grupo social modifica y nutre la cultura del individuo, pero también funciona a la inversa, las acciones del individuo pueden modificar, aunque sea de forma mínima, la identidad de la región.

Del mismo modo trabajan los objetos, según Giménez, una de las evidencias o exponentes más notables de la riqueza cultural son los objetos, los artefactos y las artesanías. Al igual que esta relación de reciprocidad existe entre la identidad individual y colectiva, los artefactos, al ser manifestaciones del interés de los individuos, conformados por sus experiencias y pasados replican esta relación, siendo también, y recursivamente, moderadores y manifestaciones resultantes de la cultura. Giménez indica que la identidad

es la apropiación distintiva de ciertos repertorios culturales que se encuentran en nuestro entorno social, en nuestro grupo o en nuestra sociedad, y añade que la identidad no es más que el lado subjetivo de la cultura, la cultura interiorizada en forma específica, distintiva y contrastiva por los actores sociales en relación con otros actores. (Giménez, 2011)

Van Dommelen, en un seminario sobre diseño artesanal imparte una conferencia titulada fuentes de diseño donde invita a mirar la cultura y el medio ambiente como fuentes de diseño a fin de generar una artesanía acorde con la cultura y el ambiente cotidiano.

Para localizar de donde se puede obtener una coherencia cultural que se pueda imprimir en la artesanía se necesita mirara a la identidad cultural, sin embargo la identidad cultural no es concreta, ni estable, y tiene esferas de acción concéntricas en una población, el medio ambiente donde se ubica, por lo que se puede decir que existen elementos culturales propios de un individuo, de un grupo familiar, de un vecindario, de una cultura local, de una región, de un país, etc. (Bourlon Lesbros, 2009)



ILUSTRACIÓN 7 - CONFORMACIÓN DE LA IDENTIDAD

La conformación de la identidad es recursiva y recíproca, el individuo forja la identidad personal que transforma la identidad social que a su vez conforma la cultura, al tiempo que la cultura misma forja la identidad personal que en sus distintos niveles es única e irrepetible, pues ningún individuo o sociedad puede repetir exactamente el mismo patrón de circunstancias que forman su cultura, y aunque hay signos compartidos entre los individuos

y las culturas la combinación resulta siempre única. (Cortina Izeta, 2006). Y estas manifestaciones culturales pueden representarse de manera individual o colectiva.

A partir de los autores anteriores se puede deducir que la identidad individual, se proyecta hacia la familiar, la vecindad, localidad, región etc. Así como en el sentido inverso. Esta identidad se manifiesta en productos culturales y bienes de consumo, entre los productos culturales se encuentran el arte, el arte objeto, el arte popular y la artesanía, entre los bienes de consumo se encuentra la producción industrial, el diseño industrial, y la artesanía, nótese, que la artesanía queda como vínculo entre uno y otro.



ILUSTRACIÓN 8 - POSICIÓN DE LA ARTESANÍA EN CUANTO A IDENTIDAD

Signos; relación entre cultura, identidad, y semiótica.

Los conceptos de identidad y cultura están tan vinculados que no se pueden separar; uno deriva y nutre al otro, sin identidad no hay cultura sin cultura no hay identidad, ya sea colectiva o individual. Una vez que se ha realizado un sondeo sobre la cultura y la artesanía, y en donde, a pesar de que no se han podido encontrar elementos tangibles para poder

representarlas, estos datos si han proporcionado información de la que se pueden deducir cuales son dichos elementos. Para tener un acercamiento a lo que se puede considerar como las representaciones tangibles de la cultura, a continuación, se estudian las relaciones que existen entre la cultura, la identidad y la semiótica.

La semiótica es la ciencia que estudia los signos como sistema de comunicación, así como la forma de producir significado y cómo lo recibe quien interpreta el mensaje.

Se considera Pierce como padre de la semiótica, él establece una tríada de elementos base para su estudio: signo, objeto e interpretación.

Saussure propuso las bases para que el lenguaje verbal, sus signos, símbolos y significados, pudieran asimilarse desde otras disciplinas y transferirse al estudio de las formas.

A partir de estos dos autores, se derivan diferentes estudios sobre la semiótica que se acercan a una u otra postura. Para los fines que a este proyecto le interesa, no se abordarán tales asuntos, pues si bien se trabaja con signos, símbolos, significados y significantes, el análisis no se centrará en entender cómo el objeto comunica o en como desmenuzar los atributos de cada uno de estos elementos, sino su categorización y aplicación, por tanto, es de nuestro interés estudiar a los objetos como signos portadores de significado, aplicados específicamente a los elementos gráficos y a los objetos, que en conjunto aportan significados capaces de ser reconocidos por el individuo y por grupos sociales. En la semiótica centrada en los objetos a diferencia de la semiótica de la lengua, se toma el objeto como signo, donde un concepto abstracto toma materialidad, e implica realizar una traducción desde el lenguaje a los objetos. En consecuencia, iniciaremos una breve mención de las teorías de la función de los objetos y como se relacionan con los significados.

Diversos autores han intentado identificar las propiedades, funciones y dimensiones de los objetos, Burdek las identifica como las funciones estético formales, indicativas, simbólicas (Bürdek, 1994) ; Bern Löbach coincide y de forma muy cercana las establece como la función práctica, estética y simbólica (Lobach, 1981); Gros no se aleja de ello y las nombra como funciones prácticas, utilitarias, de lenguaje (Fischer, Albus, Architekturmuseum, Gros, & Thun, 1989); a pesar de las diferentes denominaciones estos autores coinciden en que los objetos son, además de artefactos, signos, y por tanto portadores de significado. De esta forma es



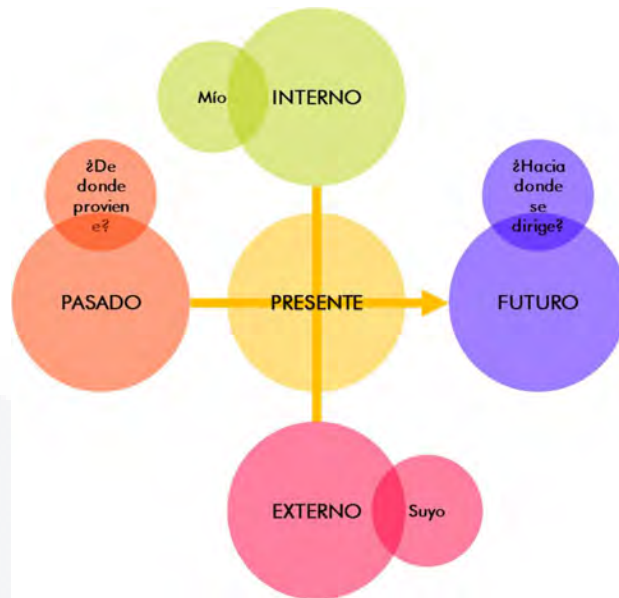
posible establecer que los objetos poseen un valor comunicativo en donde se ven expresadas las características de la cultura.

Los objetos son vehículos visibles de la historia privada, signos mediadores y testimoniales de lo cotidiano (Rodríguez, 2002). El usuario establece una relación con el objeto de acuerdo con las experiencias, sensaciones y emociones que el objeto transmite, porque, en mayor o menor medida estos tienen propiedades comunicativas y potencialmente pueden transmitir un mensaje al usuario que es interpretado según su experiencia, valores y recuerdos.

Si el objeto tiene una función comunicativa, se puede decir que es tanto un objeto como un signo, lo que supone que tiene un carácter denotativo y connotativo, que transmite un mensaje a los individuos, que estos mismos relacionan a partir de las propiedades sensibles y las traducen según sus experiencias determinadas por diferentes aspectos como los sociales, culturales, espirituales, emocionales y psicológicos.

Signos y símbolos ayudan a dotar de significado las formas, representan emociones, sentimientos y propician un comportamiento. Cuando los signos son organizados, se confiere cierto orden y coherencia dentro de la cultura, lo que establece fronteras para marcar como propios para un conjunto de individuos y diferenciarse de los demás. Las convenciones compartidas en las que se basa una identidad son frecuentemente implícitas y dadas por hecho por los individuos que se identifican con ellos, al señalarlas y exponerlas se vuelven más reconocibles y defendidas como elementos de cohesión identitaria interna y externa. Los sistemas simbólicos están siendo utilizados constantemente para conducir la conducta colectiva, son absorbidos y recreados en las prácticas sociales, entonces, a la vez que son representaciones son también orientaciones de acción.

En esta misma línea de pensamiento Iuri Lotman indica que el símbolo nunca pertenece a un corte sincrónico determinado de la cultura, sino que lo atraviesa verticalmente viene del pasado y se proyecta en prospectiva. Por lo que los signos que representan la cultura deben de tener un fuerte anclaje histórico.



**ILUSTRACIÓN 9 - SEMIÓSFERAS, A PARTIR DE LAS REFLEXIONES DE IURI LOTMAN**

Una vez establecido esto podemos entrar a cuestionarnos qué es lo que dota de mensaje y significación a la cultura. y aquí entramos en un terreno complejo, pues cualquier objeto está dotado de significados, algunos son parte de la cotidianidad y pasan desapercibidos, otros, están cargados de signos que enriquecen la comunicación.

El patrimonio cultural es el producto de un proceso complejo, polisémico y dinámico que se caracteriza por ser una construcción histórica, que configura el significado de nuestros artefactos expresados en el campo artesanal. Actualmente, los signos, han aumentado su funcionalidad, pues ha aumentado la demanda de comunicación inmediata.

Los conjuntos de símbolos tienen la función de ser dispositivos de unidad que representan la memoria que el colectivo tiene de sí. Estos signos y símbolos representan uno de los elementos más estables de la cultura, sirven como canales para transportar significados de una a otra zona de la cultura, funcionan como dispositivos que evitan que la memoria se disipe definiendo las fronteras territoriales de una cultura.

Existen diversas dificultades para consultar los elementos tangibles que proyectan una identidad cultural; La cantidad de signos y combinaciones de signos que conforman una



identidad es amplísima. Además de ser única, tanto en espacio geográfico como en un tiempo específico. La lista cambia para cada persona, pues, según las vivencias que tiene un individuo, reconoce elementos más cercanos y por tanto más importantes e identificables que otros, esto demarca al individuo como un sujeto irrepetible, con una identidad propia y única. Cuando esta diversidad encuentra signos que se repiten, transversales para un grupo de individuos, se marca una identidad social.

Estos identificadores no son inmutables, cambian con el tiempo, unos se opacan, otros nacen, resurgen o toman más fuerza. Esta recuperación y fuerza puede ser natural, pero también puede ser intencional, si es natural depende de una identificación por cercanía o agrado si es impuesta intencionalmente dependerá de la promoción y repetición para lograr familiaridad, esto indica que los signos que representan la cultura deben de ser aceptados, repetidos y representativos.

Reconocer los signos transversales también es un proceso complejo y se vuelve recurrente con la dificultad anterior, los signos transversales, también cambian en el tiempo y el espacio. A pesar de encontrar esto como complejo de analizar, no todo es gris, pues estas mismas coincidencias individuales y colectivas, espaciales y temporales facilitan el reconocimiento de los signos representativos. Al igual que de manera individual, demarcan al grupo social como un colectivo irrepetible, con una identidad propia y única. Esto indica que los signos que representan la cultura deben de considerarse diferenciadores.

Otro fenómeno, es que, al no ser conscientes de los elementos tangibles, que proyectan la identidad, estos se utilizan de manera mecanizada, se puede caer en repetir siempre los mismos identificadores invariables, obviando la riqueza cultural propia del grupo social. O bien, para quien es oriundo de un lugar pasan al plano de las cosas que se dan por sentado, porque forman parte de la cotidianidad. Esto indica que los signos que representan la cultura deben de considerarse naturales del lugar o bien tradicionales.

Para llegar a ser patrimonio los bienes culturales deben ser seleccionados en relación con alguna forma de interpretar y representar una determinada identidad, estos mecanismos pueden ser activados desde una instancia de poder que puede provenir desde los gobiernos o el poder político, pero también están ligados a la necesidad de construir lazos con el

pasado a través del reconocimiento de un patrimonio cultural común. Asimismo, pueden provenir desde los contrapoderes o las oposiciones políticas, y desde la sociedad civil como los mediadores culturales, (Prats, 1997). Estos factores de identidad no solo se constituyen a fuerza de imposiciones o mecanismos autoritarios, también se moldean, modifican y direccionan incorporando elementos simbólicos de los que un pueblo está orgulloso y que desean que permanezcan, y que se van combinando con nuevas construcciones culturales. Esto indica que algunos de los signos que representan la cultura deben de ser impulsados por un sector de la población al que le interese su reconocimiento.

Como resumen de los párrafos anteriores se determina que los signos deberán tener algunas de las características identificadas; que sean oriundos, tradicionales, diferenciadores o representativos de la región, con una presencia real y comprobada desde la historia, pueden tener una relación con el entorno natural local, pueden ser referentes que las personas usan para poner en relación con otra cosa por ejemplo como instrucciones de ubicación y también pueden ser promovidos por un grupo de poder para estimular su aceptación o permanencia en el grupo social.

#### Factores de identificación cultural

Según Izeta, la identidad no puede ser conocida en sí misma, para acotarla se necesita ver sus proyecciones, que se conforman por los identificadores, que son sus manifestaciones perceptibles, conectores entre la identidad y la imagen (Cortina Izeta, 2006)

Así como la cultura y la identidad, los identificadores tanto de los sujetos como de las sociedades no están formadas por un solo factor o entidad sino que se forman por una mezcla de constituyentes, a los que se puede denominar factores de identidad, estos, son elementos transversales que individualmente o en conjunto expresan como se constituye la cultura, pueden estar basados en su origen, sus objetivos, su filosofía, sus valores, su historia, su situación financiera, tradiciones, mitos, planes, lenguaje coloquial, la indumentaria, la alimentación, ritos y ceremonias entre otros muchos factores. Dependen de las características que cohesionan a un grupo social y lo diferencian de otros. (Cortina Izeta, 2006)

Como ya se refirió con anterioridad, aunque los identificadores no son inmutables, pues son parte de un proceso inconcluso que permanece en constante cambio y es susceptible a reinterpretaciones, sí pueden ser reconocibles, pues tienen un valor intrínseco, tanto en su configuración formal como simbólica. Generalmente tienen una fuerte carga estereotípica, y es común encontrarlos en elementos cotidianos.

Izeta indica que se encuentran en elementos como la escritura, la pintura, la fotografía, el video, la tradición oral, las historias y trayectoria de vidas representativas, los vestigios arqueológicos y arquitectónicos, así como la gastronomía, entre otros.

En este mismo sentido, Geertz indica que dentro de las formas simbólicas que pueden servir como soporte de significados culturales, se encuentran expresiones como: la escritura, las acciones, los acontecimientos históricos, el comportamiento, las prácticas sociales, los usos y costumbres, los artefactos, la vestimenta, la alimentación, la vivienda, la organización del espacio, los ciclos festivos, la cadena fónica, etcétera.

Ana Cielo Quiñones refiere que algunas fuentes de inspiración para los diseños artesanales se pueden encontrar en elementos como la localización geográfica, los antecedentes históricos, la naturaleza, la arquitectura, la gente, las flores y las plantas, los animales, la política y los medios de transporte.

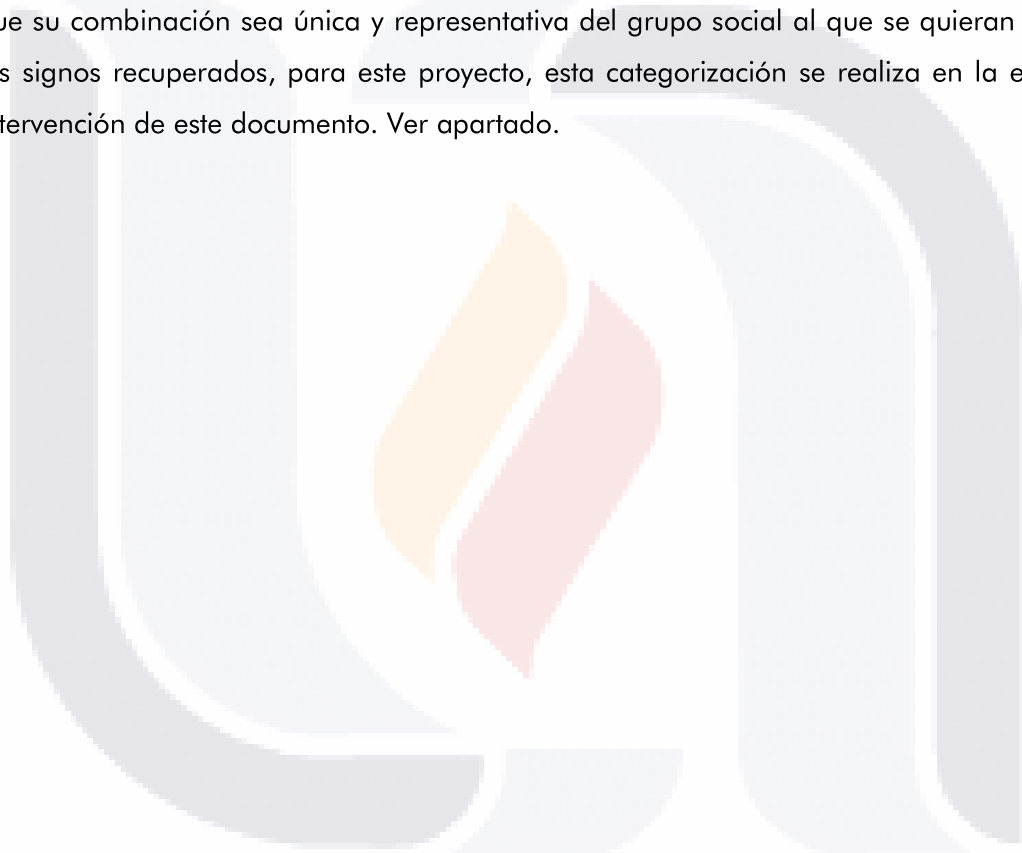
Van Dommelen, en un seminario sobre diseño artesanal imparte una conferencia titulada fuentes de diseño, donde presenta algunos generadores de ideas, entre las que se encuentran: La función del objeto, la materia prima de la que se conforma, su ornamentación y decoración que ayuda a reflejar los sentimientos de las personas. (Quiñones Aguilar & Barrera Jurado, 2006)

Para Pierce Se pueden considerar como signos no solamente los emitidos intencionalmente, sino que también los no intencionales e incluso los fenómenos naturales se pueden considerar comunicadores de significado.

García Canclini sugiere que las unidades culturales nacen desde las artes como son: la música, la pintura, la danza, la escultura, los museos, las artesanías y el entretenimiento,

mencionándolos como referentes e instrumentos que se usan como fuente de creatividad y de explotación del capital.

Al ser reconocibles, todos estos elementos son identificadores que pueden ser patrimonializados, entre las posturas de Pierce, Van Dommelen, Canclini, Geerts, Izeta, Lotman y Quiñones hay coincidencias entre los posibles grupos a los que puede pertenecer estos signos, pero también hay diferencias, que, si bien no son opuestas, si se complementan, por tanto, a partir de estos elementos el reto es condensar y categorizar los FIC, de manera que su combinación sea única y representativa del grupo social al que se quieran vincular los signos recuperados, para este proyecto, esta categorización se realiza en la etapa de intervención de este documento. Ver apartado.



### Lo lúdico, los juguetes y los niños

Por último, en esta etapa de fundamentación teórica, se abordará el concepto del juego en la etapa infantil, que es parte de las características que se desean imprimir en este proyecto de intervención.

La palabra lúdico se refiere a lo que es perteneciente o relativo al juego, se dice que no hay civilización en la que las personas no hayan desarrollado algún tipo de juguete, pues los juguetes desarrollan habilidades motrices y sociales, introducen el concepto de normas y reglas, y son un elemento básico en el desarrollo de la persona. Incluso de forma rudimentaria botones, piedras y semillas pueden formar parte de juguetes primarios. (Fernández Ledesma, 1930)

Mortis Lazarus establece la teoría que el juego es una compensación placentera por la fatiga que se produce al realizar actividades laborales, y por ende los juegos y juguetes se relacionan con actividades placenteras y de recreación.

Stanley Hall indica que es parte de la evolución humana donde el niño imita las actividades de sus antepasados; y Karl Gros menciona que el juego es un entrenamiento para desarrollar las habilidades para ejecutar las actividades útiles para la vida.

Si se retoma lo estipulado en apartados anteriores, también se puede inferir que por medio del desarrollo de los juguetes tradicionales se conservan tradiciones que portan la identidad local. Pues, si los artefactos son manifestaciones culturales, en consecuencia, los juguetes tradicionales, al ser artefactos generados dentro de un grupo social con materiales y procesos tradicionales también son fuertes manifestaciones culturales del pueblo que los fabrica.

Y así como los artefactos comunican, los juguetes también son artefactos que portan símbolos, que además están relacionadas con el disfrute y la recreación, que se unen a la función utilitaria del juguete tradicional con funciones emocionales y simbólicas, que tienen la capacidad generar un auto y hetero reconocimiento, que en consecuencia tiene la capacidad de modelar la identidad del grupo social y los individuos, al tiempo que se relacionan con lo placentero del juego.

Al igual que los diferentes aspectos de la cultura, la mayoría de los juguetes tienen un origen que es una mezcla de influencias locales como extranjeras forjadas desde el encuentro de diferentes culturas donde se mezclan las técnicas, los materiales y los diseños. (de Luna, 2016)

Según De Orellana (2014), los juguetes tradicionales hablan más allá de lo que representan, sobre las redes que tiene el grupo social con el entorno, refuerzan reiterativamente la permeabilidad de creencias y valores (De Orellana, 2014)

Por otro lado, existe la percepción de que los juguetes tradicionales son cada vez menos solicitados por los niños porque han sido reemplazados por juguetes industriales que tienen mucha difusión y presencia en las redes y los medios de comunicación masiva, y también porque muchos juguetes incorporan elementos electrónicos y digitales que también son producidos en masa. Hay posturas que indican que estos juguetes tecnológicos separan al niño de la experiencia material de percibir y experimentar con diferentes mecanismos y materiales (Thornhill, 2021).

Las personas que actualmente están comprando los juguetes tradicionales son generalmente personas adultas, ya sean coleccionistas o abuelos, quienes estuvieron en contacto con estos artefactos y buscan enriquecer la experiencia de sus nietos además de crear conciencia sobre los elementos culturales e históricos de nuestro país (Pérez Gálvez, Cynthia; Del Carpio Ovando, 2017)

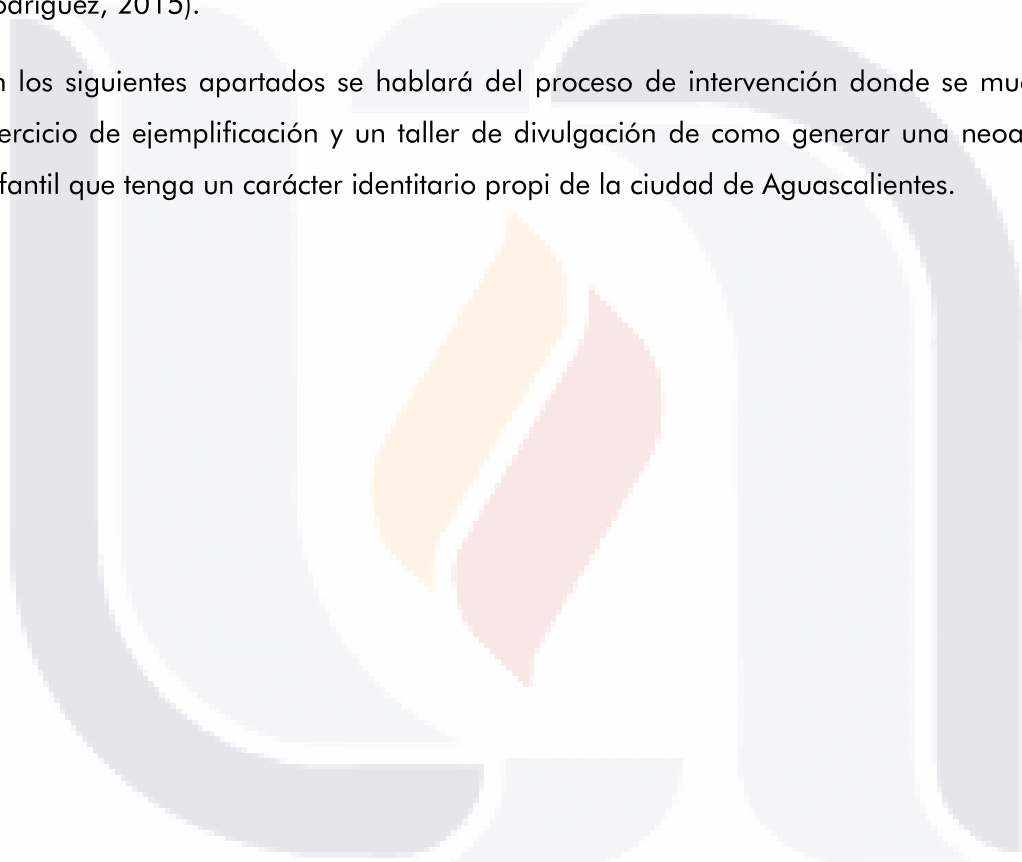
Ya sea por el interés de los padres preocupados por permitirle a los niños explorar materiales, formas y texturas más allá de los juguetes con nuevos desarrollos tecnológicos, o bien por la nostalgia del pasado de los abuelos, que jugaron con piezas tradicionales e incluso por el propio interés de los niños, que según indican las tendencias, vuelven a recuperar el interés en los juguetes tradicionales (WGSN, 2021), se puede observar que los juguetes tradicionales mantienen un interés y fascinación en estos sectores del mercado.

Al provenir de un mestizaje y de un sincretismo cultural constante, el rediseño de juguetes tradicionales permite que surjan infinitas posibilidades estéticas. De su reinterpretación se rescata la nostalgia del pasado, convirtiendo lo antiguo en algo nuevo para la siguiente

generación al permitir a las generaciones que la preceden comunicar un cumulo de valores de identidad que pueden proyectar por medio de los juguetes .(De Orellana, 2014)

En este tenor, además de su función utilitaria, los juguetes tradicionales pueden convertirse en objetos de valor para coleccionistas, pueden exhibirse en museos o bien, formar parte de colecciones particulares.(de David Salas Muñoz, de Luna, Azcárraga, Rodríguez, & Rodríguez, 2015).

En los siguientes apartados se hablará del proceso de intervención donde se muestra un ejercicio de ejemplificación y un taller de divulgación de como generar una neoartesanía infantil que tenga un carácter identitario propi de la ciudad de Aguascalientes.



## Diseño de la Intervención

### Programa de la intervención

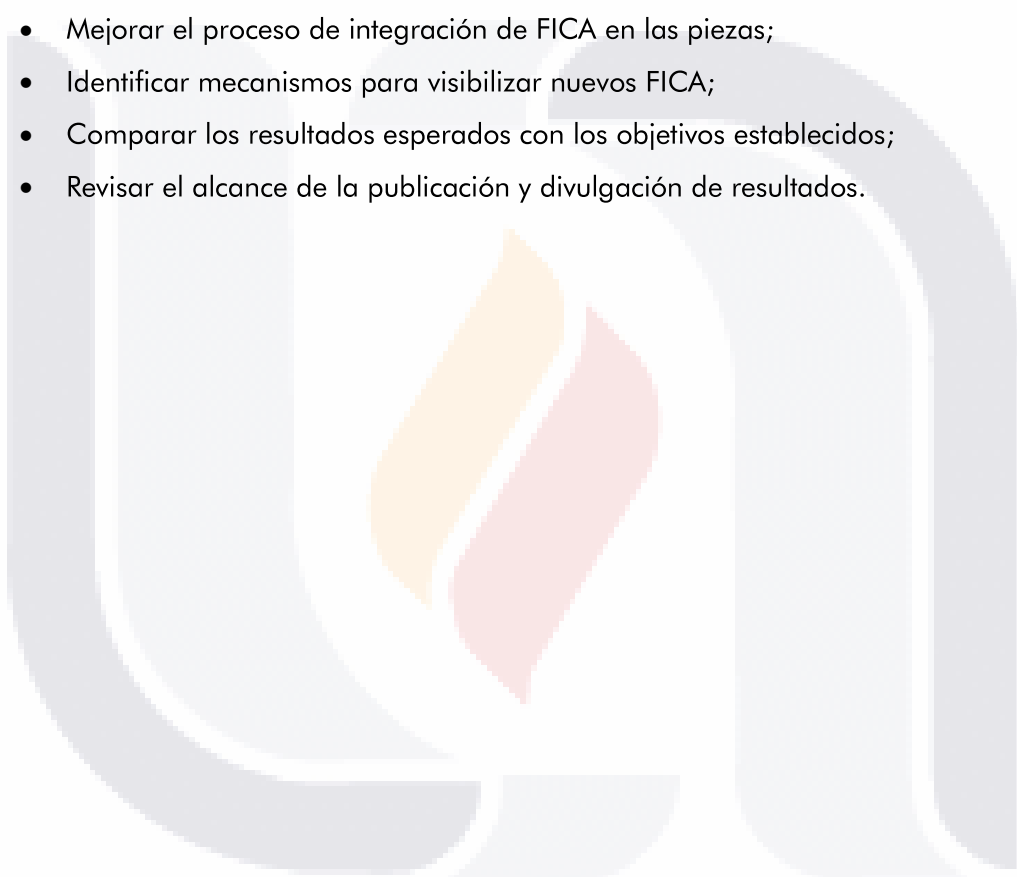
Una vez revisada la información que da soporte teórico a este proyecto de intervención, y con el objetivo de elaborar una propuesta del modelo conceptual, se realizaron una serie de pasos que consistió en 3 etapas generales: programación, ejecución y evaluación

Como parte de la programación de la intervención se generaron una serie de actividades que se detallan a continuación:

1. Se realizó un compendio de Factores de Identidad Cultural de Aguascalientes que requirió:
  - Establecer parámetros para seleccionar factores de identidad cultural;
  - Identificar signos representativos de la región desde fuentes documentales;
  - Establecer las categorías de los identificadores;
  - Enlistar la mayor cantidad de identificadores de acuerdo con las categorías establecidas;
  - Realizar un instrumento de valoración de los factores de identidad cultural;
  - Realizar un grupo de enfoque para identificar puntos de vista sobre los factores de identificación cultural;
  - Ratificar hallazgos por medio de un grupo de enfoque;
  - Depurar y seleccionar factores de identificación cultural;
  - Definir medios gráficos para plasmar y comunicar hallazgos;
  - Realizar un compendio gráfico de identificadores;
  
2. Se generó una estrategia de aplicación y divulgación que consistió en:
  - Seleccionar el soporte y la técnica para aplicar el modelo conceptual;
  - Realizar una primera aplicación experimental del proceso, utilizando el compendio de factores de identidad cultural, para identificar la secuencia de uso, las bondades y limitantes tanto del compendio como del proceso;
  - Realizar un proyecto experimental;
  - Definir los pasos para la aplicación;



- Generar una vinculación con un taller de gráfica;
  - Llevar a cabo un taller de elaboración de juguete con diseñadores y/o artesanos;
3. Por último, se realizó una evaluación que consistió en:
- Monitorear la percepción de los participantes del taller;
  - Definir usos del compendio;
  - Establecer mejoras en el compendio;
  - Valorar la claridad del proceso de integración de FICA en las piezas;
  - Mejorar el proceso de integración de FICA en las piezas;
  - Identificar mecanismos para visibilizar nuevos FICA;
  - Comparar los resultados esperados con los objetivos establecidos;
  - Revisar el alcance de la publicación y divulgación de resultados.



## Resultados de la Intervención:

### Elaboración del compendio

#### Categorización, recopilación y depuración de FICA

Como se mencionó en el apartado anterior el primer paso para la realización del compendio de factores de identidad cultural fue el establecimiento de parámetros para seleccionarlos como se menciona en el apartado sobre Factores de Identificación Cultural, retomando conceptos en los que coinciden Giménez (sociólogo), Cortina Izeta (comunicólogo) y Lotman (semiólogo). Se buscó recopilar factores de identidad cultural compartidos y relevantes, entre los que se pueden encontrar principalmente signos representativos desde la arquitectura, la música, el canto, la danza, los trajes regionales, poetas, narradores y figuras ilustres, de la cultura gastronómica propia y distintiva; así como determinados productos agrícolas o artesanales; incluyendo también el sociolecto regional, las fiestas, las ferias, los mercados y los centros de peregrinación; entre otros (Giménez, 2016)

El primer listado de factores de identidad cultural surgió de una búsqueda exploratoria en fuentes documentales como libros, revistas, bases de datos, archivos entre los que se encuentra, documentos del INEGI, la Secretaría de Turismo del Estado de Aguascalientes, la página de Gobierno del estado de Aguascalientes, la revista Artes de México, libros de texto de la Secretaría de educación pública, etc.

En este primer intento de visualizar y aglomerar los factores de identidad cultural de Aguascalientes se realizó un mapa mental tratando de organizar los identificadores tomando una categorización en 7 apartados: Las costumbres, las manifestaciones artísticas, las principales fiestas, las manifestaciones religiosas, el paisaje, la industria y los localismos lingüísticos, sin embargo, aún se requería más profundidad y especificidad en la identificación de los factores de identidad para generar una estructura que se pudiera tanto visualizar, como replicar.

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES



ILUSTRACIÓN 10 - MAPA DE FACTORES DE IDENTIDAD CULTURAL

Se determinó que aún había poca estructura para llegar a elementos específicos, por lo tanto se realizó un segundo esfuerzo que resultó un organigrama, que tiene como base el anterior mapa mental, pero buscando tener más especificidad, profundidad y organización, entonces, con el fin de facilitar y dirigir los esfuerzos de búsqueda y recuperación de identificadores se generaron 3 categorías, entorno natural, entorno artificial y entorno cultural, (Echeverría, 1999) a partir de las cuales se realizó un esquema, en el que a cada una de estas categorías se agregaron conceptos subordinados con clasificaciones más puntuales.

Si bien las subcategorías están organizadas de manera vertical, no son jerárquicas, su acomodo responde a un factor funcional, pues de esta forma se hacen visibles de manera más cómoda las posibilidades, y por ende se facilita la búsqueda de factores para alimentar el listado, a la vez que se enmarcan los identificadores evitando una variación tal, que pudiera resultar poco manejable para la búsqueda y recuperación de los factores de identificación.

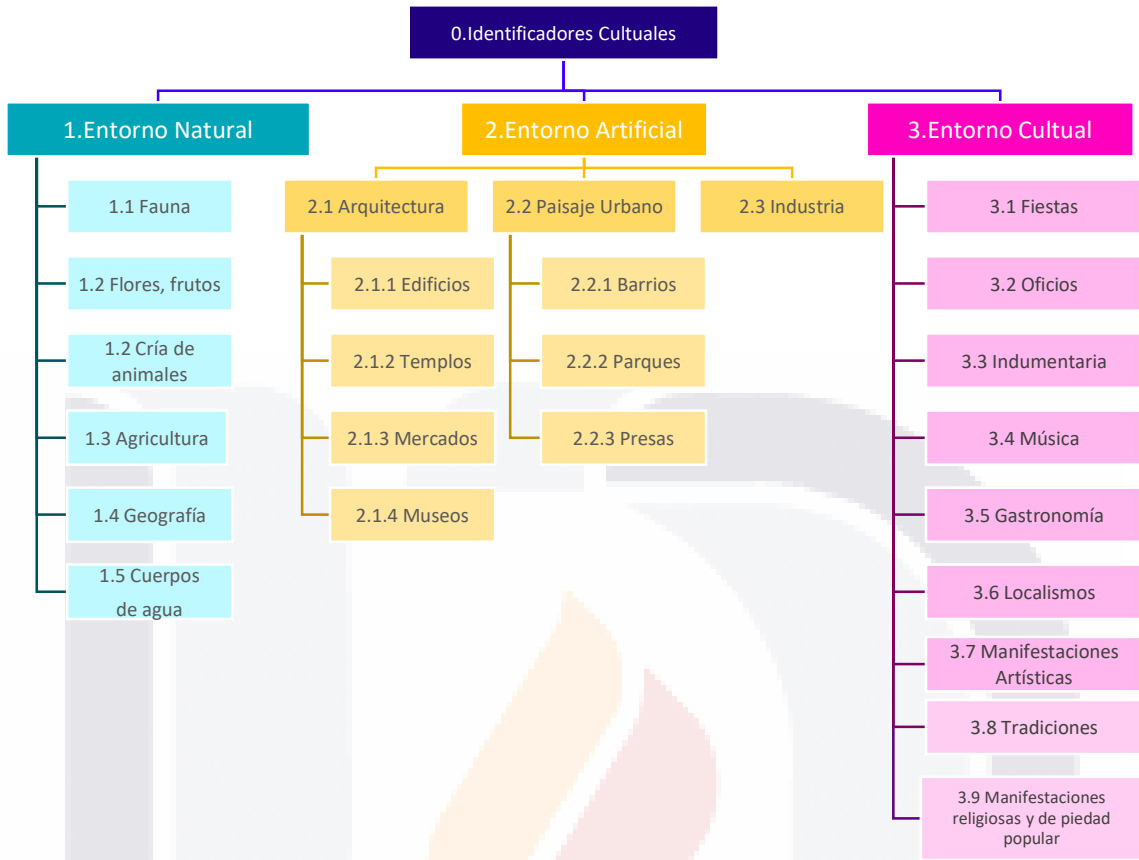


ILUSTRACIÓN 11 - CATEGORIZACIÓN DE FACTORES DE IDENTIDAD CULTURAL

Una vez que se identificaron las categorías, se realizó un listado de 111 factores de identidad cultural, por lo que se consideró realizar una primera depuración tratando de identificar cuales tendrían mayor preponderancia como factores de identidad cultural. Es por ello por lo que se tomaron 10 aspectos bajo los cuales se realizó una valoración de los factores de identidad cultural encontrados para posteriormente jerarquizarlos. Dentro de los aspectos a ponderar se tomaron en cuenta los siguientes:

- Oriundo – que tiene su origen en el lugar
- Histórico – que tiene una presencia real y comprobada desde la historia
- Natural – que es nativo del lugar y tiene relación con el entorno natural.
- Tradicional – se refiere a costumbres, ritos o doctrinas, conservadas por un pueblo, y que se transmite de generación en generación
- Oficio – se refiere a actividades que hayan generado alguna ocupación
- Industrial – que haya generado una producción masiva por medios que incorporan la tecnología
- Representativo – que sirve para manifestar
- Referente – las personas usan para poner en relación con otra cosa como por ejemplo con instrucciones de ubicación o como marcador histórico, antes o después de
- Diferenciador – que es distintivo o notable
- Impulsado – que de alguna manera es promovido por un grupo de poder para estimular su aceptación o permanencia en el grupo social.

Aunque la puntuación inicial, siguiendo estas pautas, se realizó de manera interna y subjetiva, permitió acotar el instrumento que se sometió a valoración del grupo de enfoque. Esto no con la finalidad de seleccionar solamente los factores de identidad cultural que tuvieron mayor peso, sino, con el propósito de descubrir el arraigo que tienen y la proyección que pudieran poseer, así como reconocer conjuntos de identificadores que pudieran ser agrupados y así tener un instrumento más manejable.

Esta valoración dio como resultado una tabla de factores de identificación cultural jerarquizados según la puntuación asignada ([ver anexo](#)).

Una vez generado el primer listado y con el objetivo de identificar el nivel de reconocimiento de los FICA encontrados, además de localizar coincidencias, ratificar hallazgos, conocer diversas opiniones y enriquecer el mismo listado, se reunió un grupo de enfoque, que por medio de un instrumento sometió a juicio el listado de FICA encontrados.

Para la creación del grupo de enfoque se consideró una muestra de tipo intencionada; entre los que participaron jóvenes, adultos y adultos mayores entre los 15 años y hasta los 75 años. Originalmente para la muestra se seleccionaron 10 personas:

- 3 personas originarias de Aguascalientes radicadas en Aguascalientes;
- 3 personas mexicanas, nacidas en otros estados, pero que radicaran en Aguascalientes;
- 2 personas foráneas extranjeras que hubieran visitado la ciudad;
- 2 personas originarias de Aguascalientes radicadas en otros lugares;



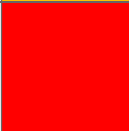

Debido a la contingencia sanitaria COVID 19 y a la disponibilidad de tiempos y distancias de los participantes de la aplicación tuvo que desarrollarse de forma flexible, por lo que se llevó a cabo una sesión sincrónica virtual en la plataforma ZOOM, donde participaron 5 informantes; otra sesión presencial donde participaron 2 personas más, y 4 más participaron en conferencia telefónica; 2 grupos familiares hicieron su respuestas asincrónicas; la aplicación estuvo programada para 10 personas, y fueron los resultados que se vaciaron, en total respondieron al instrumento 17 personas;

El instrumento de valoración consistió en un archivo que contenía 90 de los factores enlistados en orden alfabético y la mecánica consistió en pedirle a los participantes que sombrearon con un código de color estos signos según su percepción correspondiendo el color verde los que consideraban más representativos; en amarillo los que fueran representativos pero que necesitarán más promoción para alcanzar más visibilidad; en rojo los que no fueran representativos; y en azul los que les fueran desconocidos.



Los colores seleccionados se basan en la teoría del color según su significado además de por su funcionalidad, pues brindan un contraste alto que permite diferenciar claramente unos de otros.

TABLA 2 – COLORES UTILIZADOS Y COMO SE PERCIBEN

Color		Percepción
Verde		vía libre/ realidad
Amarillo		precaución/esperanza
Rojo		peligro/cuidado
Azul		moderación/ estabilidad, se seleccionó por el contraste con los anteriores

Además de sombrear el listado, a los participantes también se les solicitó mencionar si conocían algún otro factor de identificación cultural que no estuviera incluido en la lista, así como los criterios que consideraron para juzgar la representatividad de estos signos.

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

listado de Identificadores Culturales de Aguascalientes			Instrucciones:																																																																																																																			
<table border="1"> <thead> <tr> <th>A - E</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>actividad vitivinícola</td></tr> <tr><td>ardillas</td></tr> <tr><td>balneario Valladolid</td></tr> <tr><td>baños de Ojocaliente</td></tr> <tr><td>baños Los Arquitos</td></tr> <tr><td>Barrio de Guadalupe</td></tr> <tr><td>Barrio de San Marcos</td></tr> <tr><td>Barrio el Encino / Triana</td></tr> <tr><td>Barrio La Purísima</td></tr> <tr><td>Barrio La salud</td></tr> <tr><td>Barro rojo</td></tr> <tr><td>bicicletas/rodadas</td></tr> <tr><td>bolillo de tira</td></tr> <tr><td>carpintería estilo colonial</td></tr> <tr><td>Catedral</td></tr> <tr><td>Catrina</td></tr> <tr><td>cerro del muerto</td></tr> <tr><td>charreadas</td></tr> <tr><td>chivo rojo / cardenal</td></tr> <tr><td>colonia Ferronales</td></tr> <tr><td>complejo ferrocarrilero</td></tr> <tr><td>condoches</td></tr> <tr><td>deshilado</td></tr> <tr><td>dulces de guayaba</td></tr> <tr><td>edificio INEGI</td></tr> <tr><td>edificio Torre Plaza Bosques</td></tr> <tr><td>escaramuzas</td></tr> <tr><td>escultura águila en la exedra</td></tr> <tr><td>escultura el Cristo roto</td></tr> <tr><td>escultura El Encierro</td></tr> <tr><td>escultura glorieta Del Quijote</td></tr> <tr><td>escultura Puerta Saturnina</td></tr> </tbody> </table>	A - E	actividad vitivinícola	ardillas	balneario Valladolid	baños de Ojocaliente	baños Los Arquitos	Barrio de Guadalupe	Barrio de San Marcos	Barrio el Encino / Triana	Barrio La Purísima	Barrio La salud	Barro rojo	bicicletas/rodadas	bolillo de tira	carpintería estilo colonial	Catedral	Catrina	cerro del muerto	charreadas	chivo rojo / cardenal	colonia Ferronales	complejo ferrocarrilero	condoches	deshilado	dulces de guayaba	edificio INEGI	edificio Torre Plaza Bosques	escaramuzas	escultura águila en la exedra	escultura el Cristo roto	escultura El Encierro	escultura glorieta Del Quijote	escultura Puerta Saturnina	<table border="1"> <thead> <tr> <th>F - O</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>feria de las Calaveras</td></tr> <tr><td>Feria Nacional de San Marcos</td></tr> <tr><td>Fiesta taurina</td></tr> <tr><td>Fundación de la ciudad por un beso</td></tr> <tr><td>guayaba</td></tr> <tr><td>hotel Andrea Alameda</td></tr> <tr><td>hotel Francia</td></tr> <tr><td>hotel La Noria</td></tr> <tr><td>hotel Quinta Real</td></tr> <tr><td>huizache</td></tr> <tr><td>industria automotriz</td></tr> <tr><td>industria vitivinícola</td></tr> <tr><td>industria textil</td></tr> <tr><td>isla San Marcos</td></tr> <tr><td>jardín de San Marcos</td></tr> <tr><td>mayólica</td></tr> <tr><td>mercado Juárez</td></tr> <tr><td>mercado Terán</td></tr> <tr><td>mezquite</td></tr> <tr><td>Monumento a la familia</td></tr> <tr><td>Monumento al papa Juan Pablo II</td></tr> <tr><td>museo #8</td></tr> <tr><td>museo Aguascalientes</td></tr> <tr><td>museo Descubre</td></tr> <tr><td>museo Historia</td></tr> <tr><td>museo MECA</td></tr> <tr><td>oficio grabado</td></tr> <tr><td>ojos de agua</td></tr> </tbody> </table>	F - O	feria de las Calaveras	Feria Nacional de San Marcos	Fiesta taurina	Fundación de la ciudad por un beso	guayaba	hotel Andrea Alameda	hotel Francia	hotel La Noria	hotel Quinta Real	huizache	industria automotriz	industria vitivinícola	industria textil	isla San Marcos	jardín de San Marcos	mayólica	mercado Juárez	mercado Terán	mezquite	Monumento a la familia	Monumento al papa Juan Pablo II	museo #8	museo Aguascalientes	museo Descubre	museo Historia	museo MECA	oficio grabado	ojos de agua	<table border="1"> <thead> <tr> <th>P - V</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td>palabra chascas</td></tr> <tr><td>parque El Caracol</td></tr> <tr><td>Parque HÉROES / Rodolfo Landeros</td></tr> <tr><td>parque Hidalgo</td></tr> <tr><td>parque La Pona</td></tr> <tr><td>parque Morelos</td></tr> <tr><td>peleas de gallos</td></tr> <tr><td>persecución cristera</td></tr> <tr><td>Picacho</td></tr> <tr><td>plaza de toros monumental</td></tr> <tr><td>presa Calles</td></tr> <tr><td>presa El cedazo</td></tr> <tr><td>presa Jocoqui</td></tr> <tr><td>presa Malpaso</td></tr> <tr><td>presa y parque Cedazo</td></tr> <tr><td>presa y parque México</td></tr> <tr><td>productos apícolas</td></tr> <tr><td>reserva El Sabinal</td></tr> <tr><td>rio San Pedro</td></tr> <tr><td>romería</td></tr> <tr><td>ruta del vino</td></tr> <tr><td>Sierra Fría</td></tr> <tr><td>teatro Aguascalientes</td></tr> <tr><td>teatro Morelos</td></tr> <tr><td>templo de Guadalupe</td></tr> <tr><td>templo de La Purísima</td></tr> <tr><td>templo de San Diego</td></tr> <tr><td>templo de San Marcos</td></tr> <tr><td>templo San Antonio</td></tr> <tr><td>tlacuache</td></tr> <tr><td>tunas</td></tr> <tr><td>uva</td></tr> </tbody> </table>	P - V	palabra chascas	parque El Caracol	Parque HÉROES / Rodolfo Landeros	parque Hidalgo	parque La Pona	parque Morelos	peleas de gallos	persecución cristera	Picacho	plaza de toros monumental	presa Calles	presa El cedazo	presa Jocoqui	presa Malpaso	presa y parque Cedazo	presa y parque México	productos apícolas	reserva El Sabinal	rio San Pedro	romería	ruta del vino	Sierra Fría	teatro Aguascalientes	teatro Morelos	templo de Guadalupe	templo de La Purísima	templo de San Diego	templo de San Marcos	templo San Antonio	tlacuache	tunas	uva	<p>Lee la lista de identificadores culturales de Aguascalientes Resalta en el listado según el código de color:</p> <p>VERDE: Los 10 signos mas representativos</p> <p>AMARILLO: 5 a 10 signos a los que se debería</p> <p>ROJO: los signos que no te parecen represe</p> <p>AZUL: los signos que no conoces</p> <p>responde a las siguientes preguntas: ¿hay algún otro signo que se debería incluir?</p> <table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table> <p>¿Qué criterios consideraste para valorar la representatividad de los signos?</p> <table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>																				
A - E																																																																																																																						
actividad vitivinícola																																																																																																																						
ardillas																																																																																																																						
balneario Valladolid																																																																																																																						
baños de Ojocaliente																																																																																																																						
baños Los Arquitos																																																																																																																						
Barrio de Guadalupe																																																																																																																						
Barrio de San Marcos																																																																																																																						
Barrio el Encino / Triana																																																																																																																						
Barrio La Purísima																																																																																																																						
Barrio La salud																																																																																																																						
Barro rojo																																																																																																																						
bicicletas/rodadas																																																																																																																						
bolillo de tira																																																																																																																						
carpintería estilo colonial																																																																																																																						
Catedral																																																																																																																						
Catrina																																																																																																																						
cerro del muerto																																																																																																																						
charreadas																																																																																																																						
chivo rojo / cardenal																																																																																																																						
colonia Ferronales																																																																																																																						
complejo ferrocarrilero																																																																																																																						
condoches																																																																																																																						
deshilado																																																																																																																						
dulces de guayaba																																																																																																																						
edificio INEGI																																																																																																																						
edificio Torre Plaza Bosques																																																																																																																						
escaramuzas																																																																																																																						
escultura águila en la exedra																																																																																																																						
escultura el Cristo roto																																																																																																																						
escultura El Encierro																																																																																																																						
escultura glorieta Del Quijote																																																																																																																						
escultura Puerta Saturnina																																																																																																																						
F - O																																																																																																																						
feria de las Calaveras																																																																																																																						
Feria Nacional de San Marcos																																																																																																																						
Fiesta taurina																																																																																																																						
Fundación de la ciudad por un beso																																																																																																																						
guayaba																																																																																																																						
hotel Andrea Alameda																																																																																																																						
hotel Francia																																																																																																																						
hotel La Noria																																																																																																																						
hotel Quinta Real																																																																																																																						
huizache																																																																																																																						
industria automotriz																																																																																																																						
industria vitivinícola																																																																																																																						
industria textil																																																																																																																						
isla San Marcos																																																																																																																						
jardín de San Marcos																																																																																																																						
mayólica																																																																																																																						
mercado Juárez																																																																																																																						
mercado Terán																																																																																																																						
mezquite																																																																																																																						
Monumento a la familia																																																																																																																						
Monumento al papa Juan Pablo II																																																																																																																						
museo #8																																																																																																																						
museo Aguascalientes																																																																																																																						
museo Descubre																																																																																																																						
museo Historia																																																																																																																						
museo MECA																																																																																																																						
oficio grabado																																																																																																																						
ojos de agua																																																																																																																						
P - V																																																																																																																						
palabra chascas																																																																																																																						
parque El Caracol																																																																																																																						
Parque HÉROES / Rodolfo Landeros																																																																																																																						
parque Hidalgo																																																																																																																						
parque La Pona																																																																																																																						
parque Morelos																																																																																																																						
peleas de gallos																																																																																																																						
persecución cristera																																																																																																																						
Picacho																																																																																																																						
plaza de toros monumental																																																																																																																						
presa Calles																																																																																																																						
presa El cedazo																																																																																																																						
presa Jocoqui																																																																																																																						
presa Malpaso																																																																																																																						
presa y parque Cedazo																																																																																																																						
presa y parque México																																																																																																																						
productos apícolas																																																																																																																						
reserva El Sabinal																																																																																																																						
rio San Pedro																																																																																																																						
romería																																																																																																																						
ruta del vino																																																																																																																						
Sierra Fría																																																																																																																						
teatro Aguascalientes																																																																																																																						
teatro Morelos																																																																																																																						
templo de Guadalupe																																																																																																																						
templo de La Purísima																																																																																																																						
templo de San Diego																																																																																																																						
templo de San Marcos																																																																																																																						
templo San Antonio																																																																																																																						
tlacuache																																																																																																																						
tunas																																																																																																																						
uva																																																																																																																						
<p>notas:</p> <table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>													<p>edad <input type="text"/></p> <p>nació en <input type="text"/></p> <p>vive en <input type="text"/></p> <p>desde <input type="text"/></p> <p>considera que conoce la ciudad <input type="checkbox"/> exploratoria <input type="checkbox"/> descriptiva <input type="checkbox"/> explicativa</p>																																																																																																									

ILUSTRACIÓN 12- INSTRUMENTO DE VALORACIÓN DE FICA

Se analizaron los resultados del grupo de enfoque, para poder medir los alcances del instrumento, visualizar las ocurrencias y medir la frecuencia de las variables en un plano perceptual; con ello se obtuvieron 4 mapas de color superponiendo la percepción que arrojó cada sujeto con respecto a los identificadores; representando en verde los FICA más representativos, en rojo los menos representativos, los azules como desconocidos y los amarillos como los que se necesitan impulsar más.

## IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES



ILUSTRACIÓN 13 - MAPAS DE COLOR

No solo la información arrojada fue interesante, sino que también la aplicación del instrumento en sí misma, pues generó polémica y convivencia. La sesión virtual duró 1 hora; la presencial duro cerca de 7 horas de diálogo porque cada que se leía un identificador propiciaba la plática acerca de su trasfondo; otro de los informantes que hizo la actividad de manera asincrónica comentaba que se reunió toda la familia y estuvieron dialogando y discutiendo acerca de cada uno de los factores; para otra de las aplicaciones la persona

solicitó que se le prestara el instrumento para realizarlo con amigos y familia porque le pareció muy interesante el diálogo que surgió a partir de la lectura de los identificadores, pues incluso en ambientes familiares nucleares la percepción de los signos era diferente para cada individuo. Con esto se puede observar que el instrumento generó un sentido de auto y hetero reconocimiento, incluyendo la sensación de pertenencia, así como el orgullo de sentir inclusión, pero también la diferencia en la forma particular en la que cada uno percibe la identidad de la ciudad. Que a pesar de tener puntos coincidentes resulta única para cada persona.

Puesto que el objetivo del compendio es mostrar de manera gráfica los identificadores, y por tanto lo que se requería era la búsqueda de imágenes alusivas que favorecieran la incorporación de los identificadores en productos. Y aunado al tiempo disponible para la recuperación y edición de imagen se descartaron algunos elementos, por ejemplo; las palabras y localismos lingüísticos, pues su representación simbólica son grafemas que pueden estar definidos por la fuente no por un gráfico objetual. Por razones similares se descartó la música, pues las melodías y canciones, al igual que los localismos son difíciles de capturar con fotografías; Otros factores se omitieron, porque se englobaron en categorías similares, por ejemplo: la uva, la ruta del vino y la industria vitivinícola comparten significantes, así mismo, elementos como los FICA redundantes como el Parque El Cedazo que también tienen cuerpos de agua, la Presa del Cedazo, se consideraron como un solo elemento.

Otro motivo por el que se descartaron algunos identificadores fue la falta de imágenes representativas.

#### Definición de medios gráficos

Para poder facilitar la consulta y el trasladarlo de los identificadores hacia diferentes productos se buscaron fotografías de dominio común en fuentes como Pixabay, Wikimedia, WordPress, Pexels, etc.

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

Se seleccionaron las fotografías, pero al ser de dominio común tenían diferencias formales como la gama cromática, la iluminación y otros rasgos estilísticos, por lo que se optó por homologar las fotografías tratándolas con un filtro tipo boceto y un filtro tipo impresionismo. Además de unificar el estilo de la imagen, los filtros brindan un primer grado de abstracción de los factores presentados, lo que facilita la identificación de la semántica del objeto y por lo tanto el bocetaje y su aplicación en algún producto.



ILUSTRACIÓN 14 - SECUENCIA DE PROCESAMIENTO DE LAS IMÁGENES

Imágenes originales recuperadas vs imágenes tratadas con filtros



ILUSTRACIÓN 15 - COMPARACIÓN DE IMÁGENES ORIGINALES VS IMÁGENES PROCESADAS



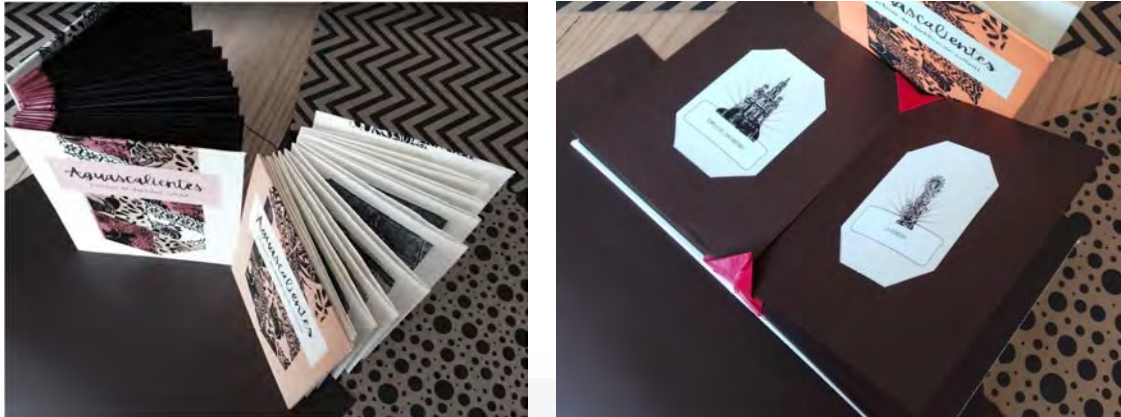


ILUSTRACIÓN 16- COMPENDIOS RESULTANTES

con las ilustraciones resultantes se realizaron 2 compendios pictográficos de Factores de identidad cultural de Aguascalientes que engloban de manera sintética los identificadores más visibles para la generalidad de los habitantes; este compendio abarca 60 FICA

cabe mencionar que el compendio no es definitivo, pues como se mencionaba en la fundamentación teórica, los factores de identidad de cualquier colectivo social son muy extensos además de inestables, Aguascalientes no es la excepción, los FICA pueden variar a lo largo del tiempo y según los acontecimientos que sufra la ciudad. Sin embargo, el formato permite la inclusión o cambio de los signos incluidos.

Las ventajas del compendio es que tiene la posibilidad de convertirse en una guía, en un detonador referencial que ayuda a reducir el tiempo de selección y a ampliar la variabilidad de identificadores.

### Aplicación de FIC en productos

#### Ejercicio Experimental

A manera de exploración se crearon 3 piezas incluyendo diferentes factores de identidad cultural y se sometieron a evaluación bajo los criterios que presenta la matriz de diferenciación entre artesanía y manualidad; los siguiente, insisto, solamente como manera de exploración de las posibilidades de soporte para presentar los factores de identidad

cultural, además de explorar la configuración y suma de los factores de identidad cultural con los que se contaba.

La primera pieza es un el trihexaflexágono, la segunda pieza es un hexahexaflexágono, y la tercera pieza es un chintete.

Los flexágonos, descubiertos en la Universidad de Princeton por Arthur Stone, son objetos planos poligonales, categorizados como caleidociclos, creados por medio del plegado de una película, generalmente de papel, cuya principal característica radica en que, mediante su correcta flexión, permite mostrar más caras que las dos únicas que posee un polígono plano. Se seleccionaron los flexágonos como soporte de signos puesto que su configuración, admite la presentación de varias imágenes, lo que permitió mostrar una variedad de FICA en las piezas, además de que descubrir su funcionamiento resulta interesante y retador.

El trihexaflexágono es un flexágono en forma de hexágono que muestra tres caras, así como el hexahexaflexágoono también es un flexágono en forma de hexágono pero que muestra 6 caras.

Por otro lado, para la tercera pieza se seleccionó un chintete, que es un juguete de origen zapoteco que se popularizó en Guerrero. Una de las razones para seleccionar este elemento es que hace 20 años, el chintete, estaba casi extinto, además de que es uno de los pocos juguetes originales de México, por lo que retomar su forma permite recuperar elementos del pasado. Inicialmente los chintetes representaban una lagartija que se agachaba y se paraba según la manipulación que el usuario le diera al juguete.(González, 2014) En la reinterpretación propuesta, se mantiene el mecanismo, pero en lugar de un solo animal se incorporan 2 animales, los gallitos, y en lugar de que se agachen y se paren, emulan la pelea de gallos como si estuvieran dando brinquitos preparándose para pelear. La intención en esta hibridación fue provocar un agenciamiento de una pieza cercana a la cultura mexicana, que, al incorporar varios FICA del compendio, generan una pieza de carácter artesanal que por su reinterpretación se puede considerar como neo artesanía propia de Aguascalientes.

Para aclarar las aplicaciones, en las siguientes páginas se muestran los resultados del proceso creativo.



Para el trihexaflexágono se utilizaron como FICA el gallo, los toros, las guayabas, el deshilado, el grabado, la fiesta y los fuegos artificiales



ILUSTRACIÓN 17 - TRIHEXAHEXAFLEXÁGONO

Para el hexahexaflexágono se utilizaron como FICA el gallo, los toros, las guayabas, las uvas, la charrería, el baile folclórico, el deshilado, el grabado, la fiesta y los fuegos artificiales

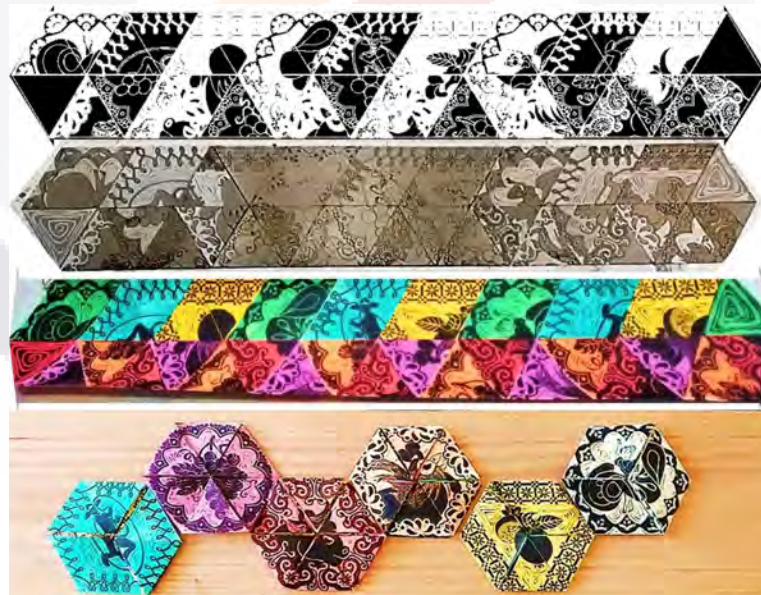


ILUSTRACIÓN 18 - HEXAHEXAFLEXÁGONO

Tanto el trihexaflexágono como el hexahexaflexágono, fueron piezas complejas en su realización, el primero permite la exposición de al menos 3 factores de identidad cultural, uno en cada cara; el segundo permite la exposición de al menos 6 factores de identidad cultural, igualmente uno en cada cara; sin embargo en esta ocasión se optó por poner varios factores de identidad cultural en cada cara, pero en el uso algunas personas que lo manipularon indicaron que los signos centrales se vuelven difíciles de comprender, por lo que habría que hacer una reconfiguración formal o depurar la gráfica y dejar solamente un identificador por cara.

Por otro lado, al terminar el taller de producción de Ludología Gráfica en el Centro de las Artes de Guanajuato, se tuvo una exposición donde asistieron diferentes grupos de personas que tuvieron la oportunidad de manipular las piezas, para los niños era un poco más sencillo manipular las que para los adultos, a los adultos les costaba más trabajo, pero todos coincidieron en que el trihexaflexágono se manipula de manera más sencilla que el hexahexaflexágono.

En cuanto a la matriz DAM, ambas piezas estuvieron puntuadas como producto híbrido (ver anexos), habría que revisar algunos aspectos que resultan ambiguos. Y por otro lado si se quiere alcanzar la categoría de artesanía se pudiera trabajar sobre algunos aspectos como el origen de los pigmentos, que pudieran ser naturales para aumentar la puntuación y llegar a la categorización de artesanía.



ILUSTRACIÓN 19 - CHINTETE

Para el chintete se utilizaron como FICA el gallo, el deshilado, el grabado, la fiesta y los fuegos artificiales

En esta pieza se logró dar el carácter identitario que se buscaba utilizando los factores de identidad cultural seleccionados, para reforzar esto se pretende agregar texto con frases de la canción pelea de gallos para descartar cualquier ambigüedad con otras zonas en las que la pelea de gallos también sea representativa. Al igual que las anteriores esta pieza también fue manipulada en la exposición llevada a cabo al concluir el taller de producción de Ludología gráfica, fue una pieza sencilla de utilizar, tanto por los niños como por los adultos.

El chintete alcanzó los 282 puntos en la tabulación para diferenciación entre arte y manualidad, alcanzando la categoría de artesanía, al igual que las piezas anteriores hay que trabajar sobre algunos elementos que pueden resultar ambiguos, si se requiere mayor puntuación se pueden modificar algunos elementos como el caso anterior el origen de los pigmentos y la división del trabajo.

#### Taller de diseño de juguete con carácter Hidrocálido

Una vez realizado el ejercicio experimental anterior, y para aplicar el modelo conceptual, se realizó un taller que se llevó a cabo en el Taller Nacional de gráfica (TNG), dentro del marco del evento Experiencias del Diseño, que ofertó el Centro de Ciencias del diseño y la construcción (CCDC) de la UAA.

Se contó con un espacio el 7 y 8 de abril de 2022, en un horario de 9:00 a 20:00.

Para contar con la participación requerida, se realizó una campaña de divulgación de corta circulación a cargo del CCDC y del TNG, quienes promocionaron el taller en sus plataformas y redes sociales.

Los destinatarios principales fueron hombres y mujeres, residentes de la ciudad de Aguascalientes. Al taller asistieron 12 personas entre los 18 y 39 años; en su mayoría estudiantes de diseño industrial entre 1ero y 8vo semestre.

El objetivo del taller fue generar una neoartesanía infantil usando factores de identidad cultural de Aguascalientes mediante la incorporación de gráfica a un juguete. además de conocer y aplicar el proceso básico de linograbado.

Las metas fueron que cada participante pudiera crear una pieza de neoartesanía infantil seleccionando y aplicando al menos 3 factores de identidad cultural, y que los participantes comprendieran la manera de trabajo y la importancia del uso de FICA.

En el programa del taller se definieron como actividades introductorias una conferencia donde se analizó una aproximación al concepto de identidad y a los mapas de color con la valoración de FICA, además de presentar los factores de identidad cultural y la Importancia de su incorporación en los productos.

Como actividades centrales los participantes crearon una composición gráfica a partir de la selección de FICA, posteriormente aplicaron el proceso de grabado para concluir esta etapa con el acabado de sus piezas.

La mecánica del taller fue la siguiente; primero Se les presentó a los participantes el compendio y los mapas de color; Cada participante selecciono algunos FICA para incorporarlos a una pieza prediseñada; A partir de las fichas seleccionadas abstraieron las formas; bocetaron, trasladaron el boceto al linóleo; lo tallaron; Realizaron pruebas de impresión y finalmente lo aplicaron en una pieza prefabricada.



ILUSTRACIÓN 20 - EJEMPLIFICACIÓN DEL TRABAJO DE UN PARTICIPANTE



IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

Para documentar y evaluar las actividades se realizaron anotaciones, monitoreo de tiempos y avances, registros fotográficos de evidencias tanto del proceso como de los productos terminados, se generó un portafolio de evidencias, además de un cuestionario.

Como actividades de cierre los participantes realizaron una ficha de reporte y reflexión crítica de la pieza que crearon.

Cabe mencionar que este taller contó con la participación de 3 becarios como apoyo para la realización del taller, cuyas actividades contemplaron: asistir a las sesiones, atender al cronograma, apoyar en la organización y logística, asesorar a los participantes, apoyo en el registro, documentación de evidencias, toma de fotografías y solución de imprevistos.

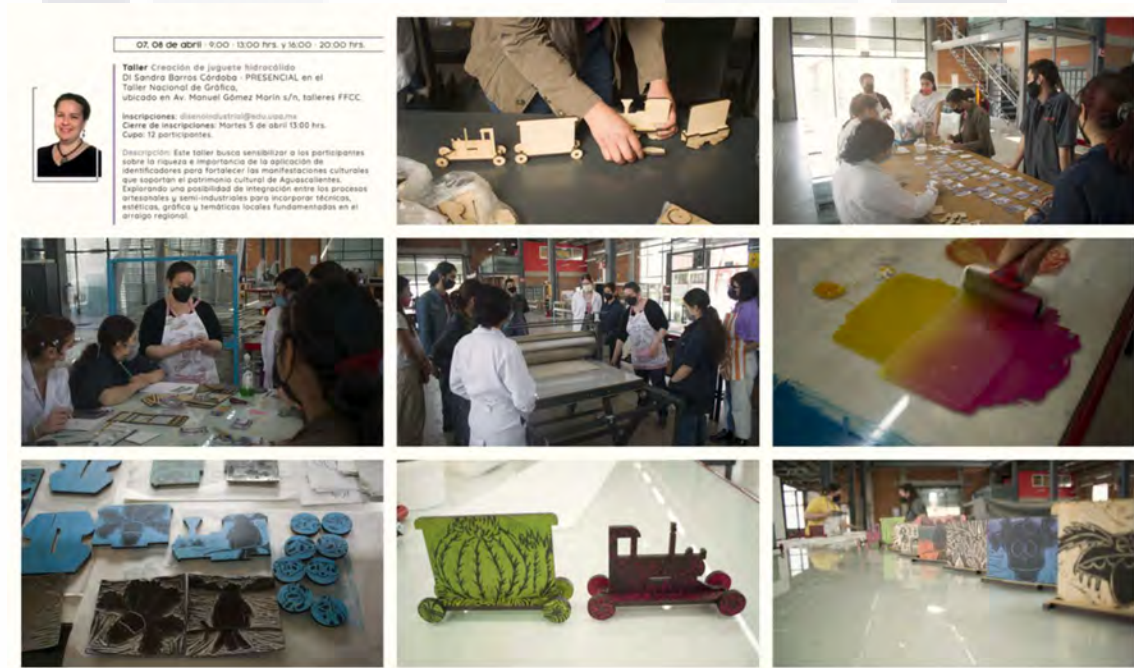


ILUSTRACIÓN 21 - EVIDENCIA DEL TRABAJO EN TALLER

Para la realización del taller se utilizaron los instrumentos diseñados como apoyo

1. Lista textual de FICA
2. Mapas de color de FICA
3. Compendio pictográfico de FICA
4. Flexágonos y chintete para ejemplificar

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

En cuanto al uso del compendio, y el listado textual de FICA, que se presentó en el formato de mapas de color, en el desarrollo del taller, los participantes seleccionaron 21 signos; esta selección fue muy diversa, algunos signos tuvieron 2 incidencias: El Cerro del Muerto, el petirrojo, la guayaba, el tlacuache, La Catrina, La calavera. Algunos otros tuvieron una incidencia: la tuna, la biznaga, la abeja, el nopal, el agave, el maíz, el ciervo, la puerta del Jardín de San Marcos, el kiosco del Jardín de San Marcos, La Catedral de Aguascalientes, el Castillo Douglas, los danzantes, y La Puerta Saturnina.

Estas selecciones se realizaron tanto como selecciones únicas de signos, como selecciones de conjuntos combinando signos. Los elementos más seleccionados corresponden al entorno natural, seguidos por los del entorno cultural y por último los del entorno artificial. Además 2 de los participantes propusieron la incorporación de 2 identificadores del entorno natural, que estaban fuera de la lista; las buganvillas y las flores de cempasúchil.



ILUSTRACIÓN 22- ILUSTRACIONES DE LOS FICA UTILIZADOS POR LOS PARTICIPANTES EN EL TALLER

En cuanto al uso de los mapas de color de FICA 2 participantes indicaron haberlos tomado como referente; los demás indicaron que no utilizaron los mapas, pero basaron su selección

en factores como: el cariño, la estética, su Identificación general, reconocimiento como signos más comunes, de acuerdo con su relación con algo familiar, por una identificación personal propia, también por cierto agrado, por su complementariedad, originalidad y unidad en el estilo. Aquí se pueden encontrar aspectos con los que se evaluó de manera interna la lista de FICA y, por tanto, comparten razones similares a las que dieron resultado a los mapas, sin embargo, los participantes decidieron hacer una valoración propia.



ILUSTRACIÓN 23 - FICHAS SELECCIONADAS Y PRUEBAS DE IMPRESIÓN DE LOS PARTICIPANTES



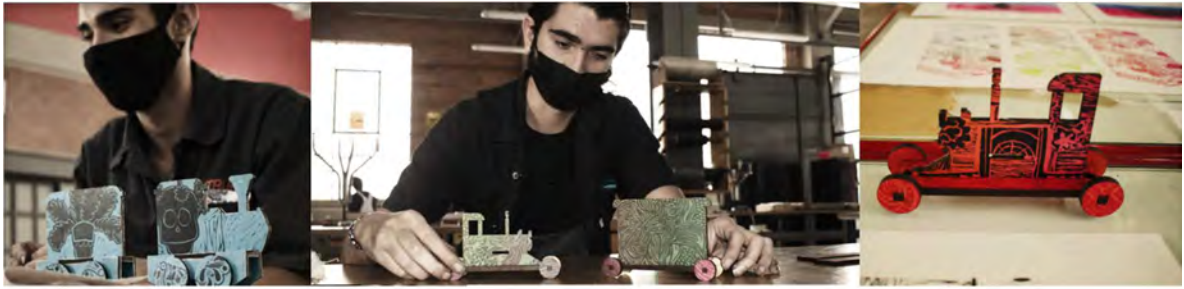


ILUSTRACIÓN 24 - CINCO DE LOS TRENECITOS RESULTANTES DEL TALLER

Modelos conceptuales resultantes

De manera sintética se puede establecer que los pasos generales para la creación del compendio comprenden:

Identificar las categorías para seleccionar factores de identidad cultural.

Identificar signos representativos de la región

Depurar y seleccionar factores de identificación cultural;

Definir medios gráficos para plasmar y comunicar los FIC

Y los pasos para la incorporación de FIC en nuevas piezas comprenden:

Seleccionar el soporte y la técnica para aplicar los FIC

Selección de FIC

Crear composición o diseño a partir del FIC



Divulgación de intervenciones

Exposiciones

La creación de la propuesta experimental para pulir la técnica y los alcances del uso de identificadores, de donde surgieron el trihexaflexágono, el hexahexaflexágono y el chintete, se realizó dentro del curso ‘Ludología Gráfica, el imaginario del juguete’, que ofertó el Centro de las Artes de Guanajuato (CEARG) y como parte de las actividades relacionadas con este taller las piezas producidas participaron en 2 exposiciones colectivas una dentro del Mismo CEARG y otra en el Museo del Pueblo de Guanajuato, ambas tuvieron, un coloquio donde se explicó el proceso de producción de las piezas, además de divulgación en redes sociales y notas periodísticas.

TABLA 3 - DIVULGACIÓN DE EXPOSICIONES EN REDES SOCIALES

Exposición en Centro de Las Artes de Guanajuato CEARG <sup>4</sup>	Exposición en el Museo del pueblo de Guanajuato <sup>5</sup>
 <p>Centro de las Artes de Guanajuato Te invitamos a disfrutar de esta exposición, muestra del trabajo realizado por artistas y que su obra se expresa a través del imaginario y el juguete. Estará disponible de lunes a viernes de 10:00 a 18:00 horas. Entrada libre. Centro de las Artes de Guanajuato Paseo Revolución 4208, zona centro, Salamanca, Gto.</p>  <p>Salamanca - Fue inaugurada la exposición "El imaginario del juguete, Ludología Gráfica", en el Centro de las Artes del Estado de Guanajuato. Esta exposición tiene como referencia la existencia de la pauperina, por lo que presenta el taller de introducción a la pauperina. En este sentido, se dio a conocer la participación de 11 artistas y 17 piezas de los cuales 3 son del municipio de Salamanca y el resto de diferentes partes de la República Mexicana, como: Durango, Aguascalientes, San Luis Potosí y Guanajuato.</p>  <p>A Joven de, Laura Cuatrecasas, coordinadora del Centro de las Artes y Dirección de Investigación y Formación, se le ve en acción trabajar desde distintos dispositivos y diversos soportes en esta taller de pauperina, las técnicas que van asociadas al proceso de la creación y la explotación de los distintos formatos como la cartonería y el juguete, son un trabajo de casi 1 mes y se le ve en esta hacer un juguete creativo.</p>	 <p>Instituto Estatal de la Cultura Guanajuato "El imaginario del juguete, Ludología gráfica" es un homenaje a la inventiva, en la que juguetes tradicionales se convierten en soporte de una propuesta gráfica contemporánea. Admira esta muestra del imaginario del juguete, Ludología gráfica, en el Museo del Pueblo de Guanajuato. Gracias a Cynthia de la O y a los participantes del taller de grabado realizado hoy en el Museo del Pueblo de Guanajuato como parte de la exposición "El imaginario del juguete, Ludología gráfica". #ArtesVisuales #EGHC Guanajuato.</p>  <p>festivalcervantino.gob.mx · oct. 12, 2022</p> <p>El imaginario del juguete. Ludología gráfica - El imaginario del ... Creación colectiva Auditorio Olga Costa Del 12 de octubre de 2022 al 14 de mayo de 2023 Martes a domingo: 10:00 a 16:30 hrs Curaduría: José Luis Méndez Se presenta una exposición en colaboración con el Centro de las Artes de Guanajuato (CEARG) realizada por grabadores, artesanos e investigadores en torno al juguete, de los cuales se produjeron piezas a partir del conocimiento de cada ... <a href="https://festivalcervantino.gob.mx/actividad/656/el-imaginario-del-juguete-ludologia...">https://festivalcervantino.gob.mx/actividad/656/el-imaginario-del-juguete-ludologia...</a></p>

<sup>4</sup>Vínculo a nota periodística: <https://www.noticiasnpi.com/inauguraron-la-exposicion-el-imaginario-del-juguete-ludologia-grafica/>

<sup>5</sup> Vínculo a nota periodística: <https://festivalcervantino.gob.mx/actividad/656/el-imaginario-del-juguete-ludologia-grafica>

Publicaciones digitales

El proceso de creación de las piezas experimentales se documentó y publicó como bitácora de proceso en la revista Plataforma de la Facultad de Arte y Diseño de la UNAM <sup>6</sup>



ILUSTRACIÓN 25 - PUBLICACIÓN EN REVISTA PLATAFORMA FAD UNAM

Como soporte para la divulgación del compendio y de las reflexiones sobre la identidad se creó una página web en la aplicación Google Sites donde se presentan los instrumentos derivados de este proyecto de intervención, entre los que se encuentran: El compendio de FICA, los mapas de color, la categorización de los FICA, y la fundamentación teórica los

---

<sup>6</sup> Vinculo para ingresar a la bitácora: Flexágonos como neoartesanía carácter identitario de Aguascalientes – Revista Plataforma (unam.mx)

diferentes Identificadores. El sitio permite la visualización desde diferentes dispositivos, interfaz de celular, tableta o computadora<sup>7</sup>.

TABLA 4 - DIFERENTES INTERFACES PÁGINA WEB

Interfaz para celular

Interfaz para tableta

Interfaz para pc



<sup>7</sup> Sitio de Google: <https://sites.google.com/view/ficas/catalogo-de-identificadores-culturales>

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

Conversatorios

Se realizaron 2 conversatorios y 1 conferencia, donde se habló sobre la creación de piezas artesanales, la incorporación de identificadores en las mismas y la importancia de afianzar la identidad local por medio de los identificadores culturales.

TABLA 5 - PARTICIPACIÓN EN CONVERSATORIOS

<p>Conversatorio CEARG centro de las Artes de Guanajuato</p>	<p>Jornadas de Investigación FAD UNAM</p>	<p>Experiencias de Diseño UAA</p>
	 <p><b>Volver sobre nuestros pasos. Apreciaciones sobre el Seminario-taller de reflexión sobre producción artística.</b></p>	

## Evaluación de la Intervención

En términos de evaluación de la intervención se pueden incluir varios aspectos. En primer lugar, se realizará una reflexión retomando los objetivos, metas y actividades propuestos en el planteamiento.

El compendio gráfico de factores de identidad cultural de Aguascalientes, fue uno de los productos que se proyectaron en la etapa de planteamiento de la intervención, este compendio se llevó a cabo, tanto de manera física como de manera digital, siendo un elemento que recopila un espectro de FICA, lo que facilita la impregnación de signos identitarios regionales en nuevas construcciones artesanales, partiendo desde el principio de los diagramas morfológicos, que constan en la combinación de interrelaciones formales de ítems que se representan individualmente, permitiendo contemplar opciones, que el agente creativo puede considerar como variables estético-simbólicas para sus productos.

Las fichas permiten extraer los atributos visuales de los signos que los convierten en rasgos prototípicos, lo que facilita su integración a las piezas, a pesar de la diversidad de experiencias y disparidad en el dominio de las técnicas de representación de los participantes. En el taller realizado, todos los participantes, pudieron plasmar los FICA tomando los rasgos de las fichas.

Los productos resultantes tanto de la investigación como de la intervención, que fueron los mapas de categorías, los listados, los mapas de colores, y el compendio, despertaron en quienes los revisaron, diversas emociones que van desde el mero reconocimiento, pasando por la nostalgia, y alegría, lo que manifiesta que los FICA despiertan la reflexión y con ello los sentimientos de orgullo y reconocimiento. Este recorrido de emociones se pudo observar en diferentes instrumentos, como la encuesta y el mapa de empatía que resultaron del taller, las entrevistas en los grupos de enfoque, el interés de quien pudo hojear el compendio, y los diálogos derivados de estas interacciones.

El gusto y preferencia por la incorporación de un FICA, sobre otro atiende a un cúmulo de factores personales, que van desde el estado de ánimo, la cercanía en tiempo y espacio con el signo, la relación significativa del participante con los mismos, etc. Sin embargo, hubo algunos patrones que se pudieron observar, por ejemplo, que las muestras de interés fueron



más evidentes con el aumento de edad de quienes lo consultaban, siendo las personas más grandes quienes mostraban más afecto por los signos presentados. Por las narrativas que desataron los instrumentos es posible decir que tiene que ver con las experiencias vividas, pues había una relación significativa las personas mayores se relacionaban con un mayor número de los signos presentados.

Otro patrón observado es que se desea compartir y estimular el uso de referentes identitarios propios, para acentuar tanto la diferenciación con otras regiones, como la identificación y el sentido de pertenencia a la comunidad, de agentes y consumidores de la población local.

En este sentido se puede decir que el Compendio resulta efectivo para propiciar el refuerzo del carácter propio de la identidad local de Aguascalientes, la difusión de signos culturales locales, el apuntalamiento de signos tradicionales y el posibilitar la incorporación de signos identitarios regionales en nuevas construcciones artesanales.

En cuanto a las metas alcanzadas se puede afirmar que se cumplieron a cabalidad.

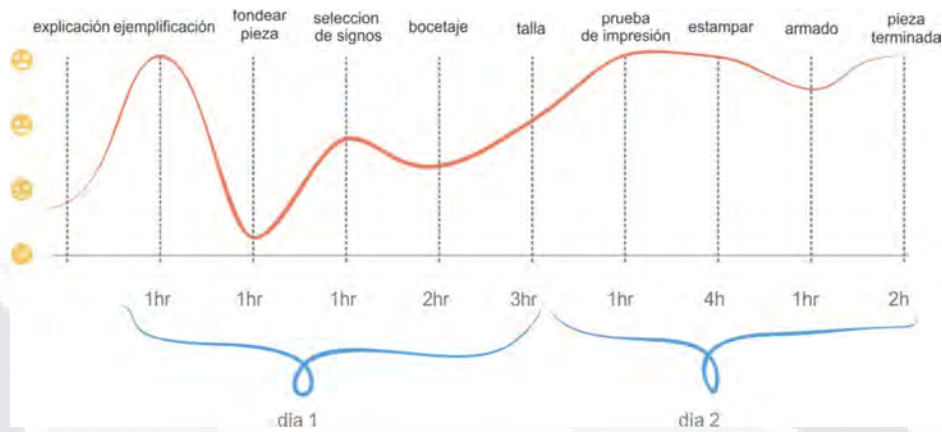
Entre ellas están qué; se elaboró la propuesta a los agentes creativos de Aguascalientes, diseñadores y artesanos, del modelo para conocer, difundir y facilitar la incorporación de factores de identidad cultural de Aguascalientes (FICA). También se realizaron no uno, sino 3 compendios gráficos de FICA, 2 en forma de libro de artista y uno digital. Así mismo, se ejemplificó el proceso con el desarrollo de 3 piezas que entran dentro de la categorización establecida en los objetivos, neoartesanía infantil con carácter identitario.

Se llevó a cabo un taller donde se probó tanto el modelo conceptual como el compendio de FICA.

Y se realizó la divulgación de los resultados de la implementación en conferencias, talleres sitio web, seminarios y coloquios.

Además de los resultados obtenidos en forma de producto tangible, otra manera de medir los resultados del taller son las actitudes de quienes participaron. En la siguiente ilustración se muestra un gráfico donde se aglutinan las diferentes reacciones, actitudes e interacciones que mostraron los participantes durante la ejecución del taller. Este mapa de emociones se realizó a partir de la observación y documentación, asimismo se usaron los resultados de las

encuestas que se realizaron al finalizar el taller, en ellas se pudo observar que hubo buena disposición, apertura e interés durante el taller



**ILUSTRACIÓN 26 -RECORRIDO DE EMOCIONES**

Al seleccionar los signos la mayoría se mostró reflexivo, se generaron diálogos donde se compartieron experiencias y vivencias personales relacionadas con los identificadores que se mostraron.

La estructura y planeación del taller permitió que se llevara a cabo de manera clara, además de efectuarse en tiempo y forma. A pesar de las limitaciones temporales, de conocimientos y materiales propias de las diferencias en formación de los participantes, las piezas se concluyeron satisfactoriamente. Los participantes del taller manifestaron que el taller fue muy útil y agradable y que los resultados obtenidos fueron satisfactorios.

En cuanto a posibles puntos de mejora, aunque la invitación estaba abierta a todo público y la difusión se hizo a través de los medios y redes de CCDC y del TNG el 93% de los participantes fueron estudiantes de diseño, por lo que sería conveniente implementarlo nuevamente en otro contexto y con canales de distribución más amplios, para tener una participación diversificada. En primera instancia con artesanos, pero también abre otras posibilidades; por ejemplo, pudiera realizarse un taller en donde trabajaran en equipos colaborativos tanto artesanos como diseñadores, igualmente se pudieran buscar diferentes espacios como La Casa de las Artesanías, El Museo Posada, El Centro de Artes Visuales u



otras ferias y exposiciones artesanales para tener más representatividad de disciplinas y oficios.

Por otro lado, en algún momento, al planear el taller se pensó en prescindir de espacios especializados para no depender de la maquinaria y equipo, por lo tanto, otra posibilidad de implementación del taller sería buscar técnicas completamente manuales para facilitar la implementación del taller como sellos de fomi o de papel aluminio, que de manera doméstica pueden sustituir el uso de un tórculo. En este mismo aspecto de la resolución técnica de la aplicación de los FICA, pero en un espectro contrario al proceso doméstico, sería también factible buscar la realización del taller con otras técnicas y herramientas especializadas, y en vinculación con diferentes especialistas. por ejemplo, con grabado en cerámica o pirografía.

Otro tinte que pudiera derivarse de la aplicación del taller y la categorización de FICA pudiera ser la creación de colecciones atendiendo a una sola condición. Por ejemplo, un taller de creación de neoartesanía considerando solo la fauna de Aguascalientes, o bien la gastronomía, la flora o las fiestas. Por lo que Insisto en que, a partir de la primera ejecución del taller de Identificadores Culturales, se abren abanicos de posibilidades y variantes para nuevas formas de implementación.

En cuanto a la vinculación entre disciplinas, se puede afirmar que en el taller desarrollado se demostró que por medio de la aplicación gráfica, en un tiempo muy corto se pueden hacer apropiaciones de los FICA y aplicarlas en productos prefabricados, lo que atiende directamente a los acabados de los productos, atendiendo a los aspectos formales, sin embargo, específicamente para la disciplina del diseño industrial sería pertinente que se crearan productos en los que también se desarrollara la configuración estructural de las piezas, para llegar a un proceso de diseño sistémico que genere un producto que vaya más allá de la estampa y que tome como base el compendio de FICA de Aguascalientes. Para lo cual se necesita un taller con un tiempo de ejecución más amplio y así permitir que los participantes lleven a cabo un proceso completo de diseño de producto que les permita desarrollar neoartesanías.

En el apartado de fundamentación teórica de este documento en el que se estudiaron las características de los factores de identidad, se determinó que no son estables, que se encuentran en constante cambio, por lo que resulta ventajoso establecer un mecanismo de actualización que permita reconocer dichas modificaciones en la percepción de los FICA. Para ello resulta conveniente tener canales abiertos de votación e incorporación de identificadores. Esto permitiría tanto, complementar los signos iniciales, como registrar los cambios de los signos de manera histórica. Dentro de este mismo proyecto de intervención se creó una página web, que permite activar este monitoreo y en lo sucesivo pueda ser la base para complementar el catálogo.

Por otro lado, si bien en este proyecto se hizo énfasis en el territorio y cultura de Aguascalientes, se pudiera replicar el modelo para otras regiones.

Y, por último, además de las versiones digitales, también se pudiera publicar una edición del compendio en tiraje medio, que incluya una guía de uso del modelo conceptual.

## Conclusiones

Este proyecto buscó vincular la identidad con la creación de objetos, retomando las características estético-simbólicas propias de la artesanía, en combinación con tecnología propia del diseño industrial, con el fin de dotar a los productos creados, con la riqueza de la identidad de Aguascalientes en sus cualidades formales, estéticas, expresivas y sensoriales.

Al realizar la fundamentación teórica, se corroboró que la identidad individual y la identidad colectiva son inherentes a la personalidad de los individuos y grupos sociales, que son base para el desarrollo integral del individuo en el transcurso de la vida de cada uno, que además están presentes en objetos, signos y situaciones que conforman la pertenencia del sujeto a un grupo social, y que lo diferencia de los demás, pero que a la vez le brinda un sentido de pertenencia y unidad.

Este es el caso de los artefactos, que son medios de comunicación, pues son portadores de historia y, por tanto, modeladores de cultura, al expresar valores, creencias y formas de vida.

Las artesanías, las neoartesanías y los productos industriales pueden ser creados con la intención de afianzar la identidad cultural y, por tanto, estimulan el compartir lo que es orgullo regional, como también, permiten generar un mayor conocimiento de la ciudad.

De forma general la observación de las proyecciones de la identidad tuvo un fuerte impacto inmediato. Desde el arranque del proyecto la observación requerida obligó afinar los sentidos exigiendo mucha sensibilidad y la examinación de detalles para empatizar e implicarse con diferentes realidades individuales que construyen el colectivo. Fue necesario comunicarse con claridad, además de escuchar y dialogar activamente, para poder reconocer y aprender las diferentes posturas con respecto a los signos que resultan representativos para unos y otros. Este estudio más allá de los resultados académicos desarrolló vínculos entre personas de diferentes generaciones, edades, realidades, profesiones y pensamientos. La dinámica obligó a compartir experiencias, personales y comunes, que finalmente, construyen el tejido social y que son capaces de tener un impacto social y cultural, lo que precisó ser un agente activo en la comunidad.

En el campo académico, registrar los FIC refuerza el reconocimiento de pertenencia pues muestra un abanico de signos con los que el individuo se puede sentir vinculado.

Se puede declarar que agrupar y categorizar los FIC, permite encontrar variables de interés representativas, que, de otra forma pueden ser omitidos por la familiaridad con ciertos signos. Este registro permite tener permanentemente visibles las variables que se pudieran considerar para imprimir un carácter estético simbólico regional, en artefactos de fabricación artesanal semiindustrial e industrial. Por lo tanto, el compendio de FICA que se realizó en este proyecto facilita la concentración, visualización, exhibición y divulgación de los FICA., derivado de ello también, permite a agentes creativos la incorporación de signos identitarios regionales en sus nuevas construcciones.

La integración de los FICA en un solo lugar, se convierte en un elemento de inspiración, capaz de evitar el estancamiento creativo, impulsa la capacidad creativa de los agentes, pues su visualización permite la combinación de interrelaciones formales de los elementos mostrados individualmente, permitiendo contemplar una gran cantidad de opciones, y un sinnúmero de posibilidades de combinación que el agente creativo puede considerar como

variables estético-simbólicas para sus productos aportando flexibilidad y variedad, dentro de límites reconocidos. Es importante resaltar que, si bien, las categorías están acotadas, esto no reduce la unicidad, originalidad, innovación o variabilidad, sino que la potencializa, al permitir el cruce de técnicas e ideas, pues cada individuo es capaz de tomar los FICA desde su perspectiva particular y, por lo tanto, es capaz de lograr soluciones únicas e innovadoras.

El compendio también permite que la decisión de la selección de signos pueda hacerse de manera intencional, y, por el contrario, también permite realizar una decisión al azar que sigue dando como resultado proyecciones identitarias locales, gracias a la valoración de los límites en los identificadores.

El modelo propuesto reduce el tiempo de búsqueda de FICA y facilita la fluidez en la creación de piezas y la toma de decisiones, pues al sintetizar y organizar los FICA según las categorizaciones es posible seleccionar familias temáticas concretas para la creación de nuevos productos o bien, la modificación de líneas existentes.

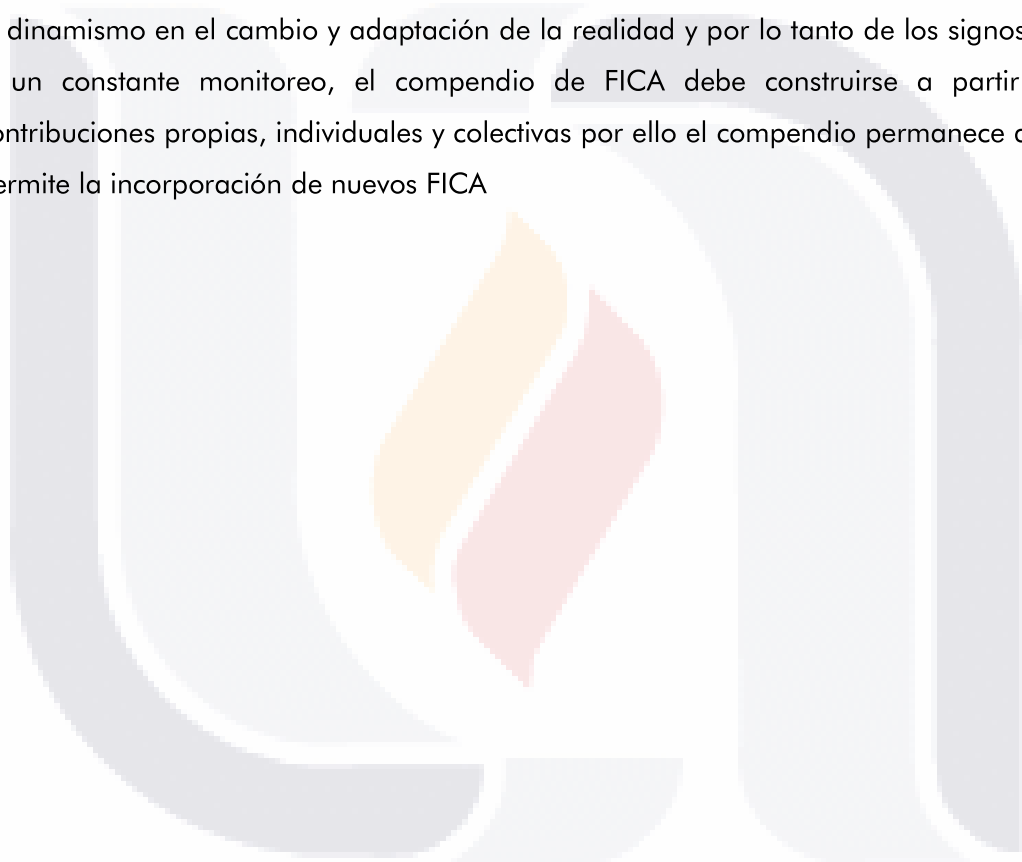
Al identificar, abstraer y plasmar aspectos estéticos de la cultura local; el creador puede seleccionar y ordenar los elementos simbólicos o culturales, y ponerlos al alcance de sus clientes.

Es importante destacar, que los beneficios no se reportan solo al artesano, sino que, como efecto dominó tiene un impacto en los compradores, pues al adquirir neoartesanías con carácter identitario, pueden entrelazar las experiencias por medio de los objetos. A las personas externas a la comunidad, como turistas y foráneos, les permite conocer la comunidad, y a las personas que ya pertenecen a la comunidad les permite redescubrir lo local.

Así mismo, el modelo también permite la capacitación y la enseñanza. Con la demostración que se realizó en este proyecto se puede aprender a replicar como obtener un compendio para otros contextos, ya sea territorial o disciplinar; en microambientes sociales como o una empresa o una comunidad rural, así como en ambientes intermedios o macroambientes como ciudades, o tribus urbanas.

En la recopilación de signos se consideraron elementos del pasado y el presente para el desarrollo de neoartesanías buscado dignificar elementos tanto utilitarios como representativos por medio de la adaptación a nuevos desafíos del mercado, en una era globalizada y digitalizada que en el siglo pasado se alejó de raíces y tradiciones pero que en este siglo XXI las retoma en combinación con nuevas tecnologías. La neoartesanía con carácter identitario aprecia la utilidad, las tendencias, lo tradicional, los productos de calidad y de precio justo, apoya al mercado local, y conserva las raíces culturales.

El dinamismo en el cambio y adaptación de la realidad y por lo tanto de los signos, obliga a un constante monitoreo, el compendio de FICA debe construirse a partir de las contribuciones propias, individuales y colectivas por ello el compendio permanece abierto y permite la incorporación de nuevos FICA



## Glosario

**Agentes creativos:** personas que basan sus actividades en la aportación de innovación como valor agregado de sus bienes y servicios, como diseñadores y artesanos.

**Análisis morfológico:** es una técnica creativa, analítica-combinatoria en la que se busca visualizar aplicaciones prácticas para generar combinaciones inesperadas que resultan en la divergencia de las soluciones creativas.

Términos relacionados: diagrama morfológico

**Artesanía:** término con el que se engloban objetos utilitarios que comparten características como fabricación manual, con técnicas, ligadas a un oficio, se diferencian de las manualidades por los materiales, pigmentos y/o textura de origen natural, además de ser oriundos de la región donde se fabrican, en adición, sus fabricantes emplean un considerable tiempo y dedicación a su fabricación, además de ser portadores de contenido identitario cultural reconocido por un grupo social.

**Cultura:** conjunto de rasgos comunes, distintivos de un grupo de individuos, como conocimientos, creencias, costumbres y elementos físicos, (desde el ambiente natural hasta los valores), adquiridos y compartidos por una pluralidad de personas, que, en conjunto, elaboran la significación de estructuras sociales.

**Contra tendencia:** movimiento diametralmente opuesto a la tendencia principal

**Diseño Industrial:** actividad creativa y técnica que consiste en idear un objeto para que sea producido en serie por medios industriales.

**Auto reconocimiento:** conciencia que desarrolla un individuo por la cual se identifica y se acepta como perteneciente a un pueblo.

**Hetero reconocimiento:** conciencia que desarrolla un individuo por medio de la cual se identifica como un integrante de un grupo social particular, diferente de otros grupos sociales.

**Identidad:** Conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que definen la forma en la que se conciben y expresan en relación con su individualidad y pertenencia o no a ciertos grupos.

**Factores de Identificación cultural:** multitud de elementos que proyecta un individuo o colectividad, y que permiten ver cómo es la identidad. Son los vínculos entre la identidad y la imagen que proyecta.

**Neoartesanía:** objetos que tienen la particularidad de amalgamar elementos del pasado con elementos del presente, retomando las bondades de la tradición conjuntándolos con elementos recientes de significación como formas frescas y desarrollos innovadores en aplicaciones distintas a las tradicionales

Sinónimos: artesanía urbana, artesanía contemporánea, diseño artesanal.

Términos relacionados: tecnoartesanía, etnoartesanía artesanía artística, artesanía etnográfica, artesanía tradicional, artesanía folclórica, artesanía recreativa, artesanía suntuaria.

**Patrimonio Cultural:** conjunto de bienes tangibles, intangibles que conforman la herencia del pasado de una comunidad, mantenida hasta la actualidad y transmitida a las generaciones futuras.

**Semiótica:** Ciencia que estudia los sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción, de funcionamiento y de recepción.

**Signo:** Objeto, fenómeno o hecho portador de significado

**Tendencia:** Idea o corriente, que se orienta en determinada dirección.



## Siglas

CCDC – Centro de ciencias del Diseño y la Construcción

CIDAP - Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares

FIC – Factores de Identidad Cultural

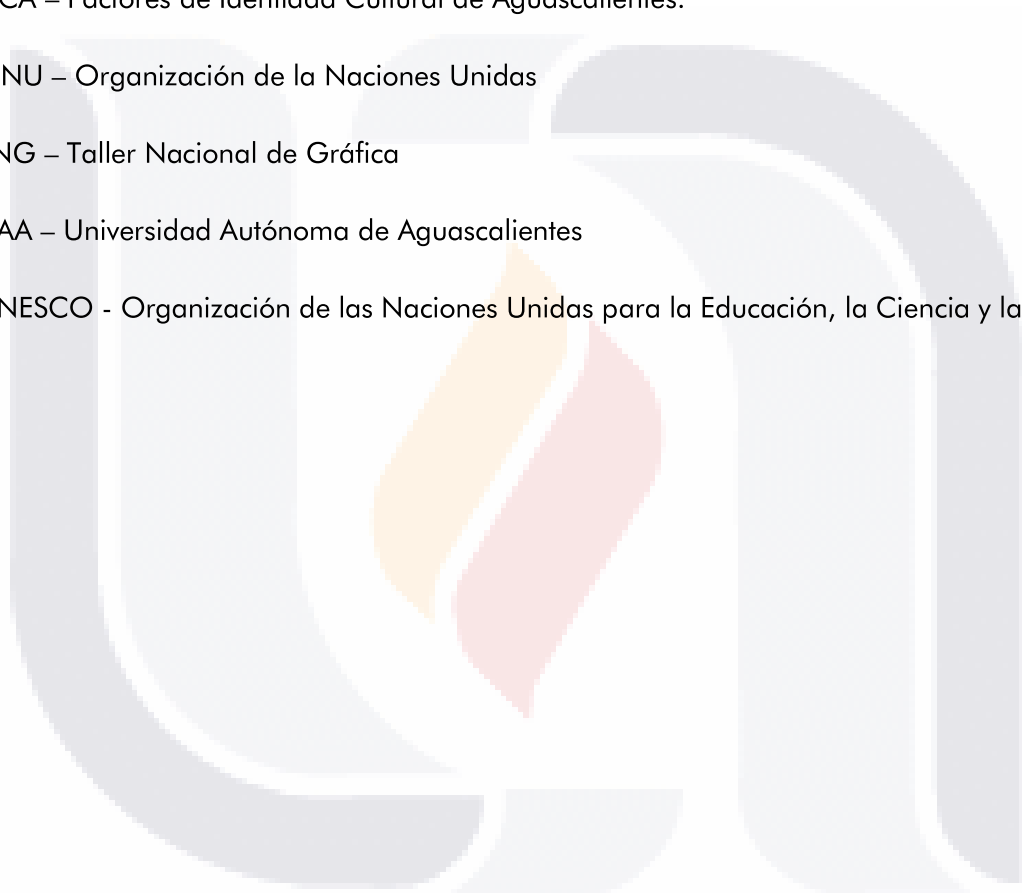
FICA – Factores de Identidad Cultural de Aguascalientes.

ONU – Organización de la Naciones Unidas

TNG – Taller Nacional de Gráfica

UAA – Universidad Autónoma de Aguascalientes

UNESCO - Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura



## Fuentes de Referencia

- Anderson, I. (2009, July 7). Tecnologías Híbridas y Ecodiseño. ¿Cómo hacer Diseño Industrial en ciudades, localidades y regiones desindustrializadas o no-industrializadas de la | Catálogo Digital de Publicaciones DC. Retrieved May 26, 2021, from [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/actas\\_de\\_diseno/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=16&id\\_articulo=5863](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=16&id_articulo=5863)
- Artesanías de Colombia. (2021). La artesanía y su clasificación - Artesanías de Colombia. Retrieved August 30, 2021, from [https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea-o-neoartesanía\\_48](https://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/GlosarioPalabra/artesania-contemporanea-o-neoartesanía_48)
- Beriain, J. (2013). *Identidades culturales*. Publicaciones de la Universidad de Deusto. Retrieved from <https://elibro.net/es/lc/uaa/titulos/34103>
- Bourlon Lesbros, D. (2009, July). Hacia la concepción de un sentido de identidad en el diseño gráfico mexicano | Catálogo Digital de Publicaciones DC. Retrieved May 26, 2021, from [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/actas\\_de\\_diseno/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=16&id\\_articulo=5866](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=16&id_articulo=5866)
- Bürdek, B. E. (1994). *Diseño: historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Gili. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=6Sq6RQAACAAJ>
- Calderón, D. (2018). *Tendencias compartidas: Moda en el diseño*. (E. A. Española, Ed.).
- Cerón Islas, A., & Figueroa Velázquez, J. G. (2018). *Planeación prospectiva*. *Boletín Científico de las Ciencias Económico Administrativas del ICEA* (Vol. 3). <https://doi.org/10.29057/icea.v3i5.119>
- Chalkho, R. (2012). *Actas de diseño - Discursos sociales en torno al diseño y la artesanía*. Retrieved from [www.palermo.edu/dyc](http://www.palermo.edu/dyc)
- Comisarenco Mirkin, D. (2006). *Diseño industrial mexicano e internacional / Mexican and International Industrial Design: Memoria y futuro / Memory and Future* (primera). México

- D.F.: Editorial Trillas Sa De Cv. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=BiINGQAACAAJ>
- Congreso de la Union. (2010). Reforma y adición al artículo 17 de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Retrieved from <http://www.diputados.gob.mx/%22>
- Cortina Izeta, J. M. (2006). *Identidad, identificación, imagen*. FCE - Fondo de Cultura Económica. Retrieved from <https://elibro.net/es/lc/uaa/titulos/109769>
- Cross, N., & Vázquez, F. R. P. (2001). *Métodos de diseño: estrategias para el diseño de productos*. Limusa. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=J8etAAAACAAJ>
- de David Salas Muñoz, P., de Luna, G. M., Azcárraga, L. Á., Rodríguez, M. R. C., & Rodríguez, A. M. C. (2015). *De juguetes y jugueteros*. Instituto Municipal Aguascalentense para la Cultura. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=xAp1AQAAACAAJ>
- de Luna, G. M. (2016). *Sshinda: el mágico mundo de un juguetero tradicional de Guanajuato*. Universidad de Guanajuato. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=ZLlAswEACAAJ>
- De Orellana, M. (2014, June). Hacia una historia cultural del juguete en México. *Juguete Tradicional Forma y Fantasía*, 6.
- de Paalen, I. M., & Rojas, P. (1974). *Historia general del arte mexicano: etno-artesanías y arte popular*. Editorial Hermes. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=NM7r7wQEACAAJ>
- Delgado Saravia, J., & Estrada, S. (2000). Artesanía comunicación. Retrieved April 26, 2021, from [http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762000000200008&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.bo/scielo.php?pid=S1815-02762000000200008&script=sci_arttext)
- Echeverría, J. (1999). *Los señores del aire: Telépolis y el tercer entorno*. Ediciones Destino. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=KHEPSwAACAAJ>
- Fernández Ledesma, G. (1930). *Juguetes Mexicanos*. (I. C. de Aguascalientes, Ed.) (2da ed.).

México: CONACULTA.

Ferro, D. (2015). Identidad, cultura e innovación en las artesanías: un camino para el desarrollo sustentable y el Buen Vivir. *Estudios de La Gestión: Revista Internacional de Administración*.

Fischer, V., Albus, V., Architekturmuseum, D., Gros, J., & Thun, M. (1989). *Design Now: Industry Or Art?* Prestel. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=MDIQAAAAMAAJ>

FONART. (2015). Manual de diferenciación entre artesanía y manualidad.

FONART. (2020). DIAGNÓSTICO SITUACIONAL DEL SECTOR ARTESANAL EN MÉXICO DURANTE EL PERÍODO DE LA PANDEMIA POR EL COVID-19, 15.

Giménez, G. (2011). La cultura como identidad y la identidad como cultura. In I. de Investigaciones (Ed.) (p. 27). CMDX. Retrieved from <https://perio.unlp.edu.ar/teorias2/textos/articulos/gimenez.pdf>

González, D. (2014, June). Chintete, hijo del rayo. *Juguete Tradicional Forma y Fantasía*, 113, 54. <https://doi.org/978-607-461-152-6>

Hernández, V. (2008). Crisis y transformación de la identidad -acción colectiva en México. Retrieved from <https://n2t.net/ark:/13683/edBm/uzW>

INEGI. (2021). *Estadísticas a propósito del día internacional del artesano*. Retrieved from <http://cronica.diputados.gob.mx/DDebate/56/2do/Ord1/19951005.html> Véase Fondo Nacional para el Fomento de las Artesanías. ¿Por qué festejamos a los artesanos en México? consultado el 3 de marzo de 2021 en <https://www.gob.mx/fonart/prensa/dia-del-artesano?idiom=es>

Lalli, M. (1988). Urban Identity. *Environmental Social Psychology*, 303–311. [https://doi.org/10.1007/978-94-009-2802-2\\_26](https://doi.org/10.1007/978-94-009-2802-2_26)

Lobach, B. (1981). *Diseno industrial: bases para la configuracion de los productos industriales*. Gustavo Gili. Retrieved from

<https://books.google.com.mx/books?id=SvlRygEACAAJ>

Lorenzo, L. (2013). El florecimiento de la identidad narrativa en W. Dilthey como antecedente de las reflexiones de Ricoeur. *Páginas de Filosofía*, 14(17).

Lotman, J. (1998). *La semiosfera I, II, III*. España: Frónesis Càtedra Universitat de Valencia.

Maronese, L. (2004). *La Artesanía Urbana como Patrimonio Cultural* (Vol. 10). Buenos Aires, Argentina: Comisión para la Preservación del Patrimonio Histórico Cultural de la Ciudad de Buenos Aires. Retrieved from <https://1lib.mx/book/11146624/5f03e4>

Martínez Rodríguez, R. (2020). La influencia de la identidad en el diseño industrial: El caso del diseño español. In *El papel del diseño en la construcción de identidades*. Barcelona . Retrieved from <http://www.historiadeldisseny.org/wp-content/uploads/MARTINEZ-Rodrigo.pdf>

Mendoza, C. O., & Nacional. (2009). *Artesanía Artesanato*.

Olmos, F. (2022). *Diseño modular para la artesanía*. Ecuador: CIDAP América. Retrieved from <https://www.facebook.com/america.cidap/videos/462769845395675/>

Organización de las Naciones Unidas. (2017). *La Asamblea General adopta la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible*. 25 Septiembre 2015. Retrieved from <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>

Pérez Gálvez, Cynthia; Del Carpio Ovando, P. S. (2017). La dimensión lúdica del trabajo artesanal | Jóvenes en la ciencia. Vol. 3 No. 2, *Verano de La Investigación Científica*, 3(2). Retrieved from <https://www.jovenesenlaciencia.ugto.mx/index.php/jovenesenlaciencia/article/view/1962/1459>

Prats, L. (1997). *Antropología y Patrimonio*. (E. Ariel, Ed.) (1ra ed.). Retrieved from [https://www.academia.edu/35794292/\\_Llorenç\\_Prats\\_Antropología\\_y\\_Patrimonio](https://www.academia.edu/35794292/_Llorenç_Prats_Antropología_y_Patrimonio)

Quiñones Aguilar, A. C., & Barrera Jurado, G. S. (2006). *Conspirando con los artesanos* :

*crítica y propuesta al diseño en la artesanía*. Editorial Pontificia Universidad Javeriana.  
Retrieved from  
[https://books.google.com/books/about/Conspirando\\_con\\_los\\_artesanos.html?hl=es&id=FMbQrErtjf4C](https://books.google.com/books/about/Conspirando_con_los_artesanos.html?hl=es&id=FMbQrErtjf4C)

Raymond, M. (2010). *Tendencias: qué son, cómo identificarlas, en qué fijarnos, cómo leerlas*. Promopress. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=OK1MpwAACAAJ>

Ricoeur, P. (1978). *Histoire et vérité*. Editions du Seuil. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=M4SwAAAAIAAJ>

Rivas, R. D. (2018). La artesanía: patrimonio e identidad cultural. *Revista de Museología "Kóot,"* (9). <https://doi.org/10.5377/koot.v0i9.5908>

Rodríguez García, A. E. (2013). *La Transformación del Juguete Artesanal Mexicano*. Publicaciones de la Universidad de Deusto. Retrieved from <https://elibro.net/es/lc/uaa/titulos/34103>

Rodríguez Morales, L. (2004). *Diseño: estrategia y táctica*. (S. XXI, Ed.). Siglo XXI. Retrieved from <https://books.google.com.gi/books?id=uVRCfQpm-a4C>

Rodríguez, F. V. (2002). *La cultura como texto: lectura, semiótica y educación*. Pontificia Universidad Javeriana. Retrieved from <https://books.google.com.mx/books?id=j7bu6nnEPNAC>

Rojo Cabrera, A. (2018). Colaboración entre artesanos y diseñadores mexicanos: en busca de nuevos signos. *Economía Creativa,* (9), 85–120. <https://doi.org/10.46840/ec.2018.09.05>

Ruiz, L. (2014). El valor de las Imperfecciones. *Entrepreneur*. Retrieved from <https://www.entrepreneur.com/article/267460>

Saucedo Reyes, A. (2018). Iniciativa que expide la ley federal de fomento y desarrollo artesanal; y reforma y deroga diversas disposiciones de la ley federal para el fomento de la microindustria y la actividad artesanal.

- Thornhill, J. (2021). *Key Trend: Kids' Crafting Kits & Toys*. WGSN Interiors Team.
- Turok, M. (1988). *Como acercarse a la artesanía*. Plaza y Valdes, S.A. de C.V. Retrieved from <https://elibro.net/es/lc/uaa/titulos/73131>
- Uribe, R. V., Rangel, A. U., Rivera Gutiérrez, E., Ángel, M., & Toledo, R. (2013). *DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO SOCIALMENTE RESPONSABLE. CONSIDERACIONES SOCIALES A PARTIR DE LA RETÓRICA Y SEMIÓTICA* (Vol. 14). Retrieved from <https://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art24/>
- Viladàs, X. (2009). *Diseño Rentable: Diez Temas a Debate*. Index Book.
- Villegas Oromí, A. M. (2017). Globalización versus identidad cultural: un conflicto presente. *Horizonte de La Ciencia*, 7(13). <https://doi.org/10.26490/UNCP.HORIZONTECIENCIA.2017.13.352>
- WGSN. (2021). *The Future of Play: Mindful Toys*. Retrieved from <https://www-wgsn-com.dibpxy.uaa.mx/interiors/article/68916>



Anexos

Anexo A - Jerarquización de factores de identidad cultural

TABLA 6-JERARQUIZACIÓN DE FACTORES DE IDENTIDAD CULTURAL

		Oriundo	Histórico	Natural	Tradicional	Oficio	Industrial	Representativo	Referente	Diferenciador	Impulsado	puntos
1	Feria Nacional de San Marcos	1.0	1.0	0.0	1.0	0.8	0.8	1.0	1.0	1.0	1.0	8.6
2	Deshilado	1.0	0.6	0.3	1.0	1.0	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	8.4
3	Uva	0.3	0.9	0.8	0.8	1.0	1.0	1.0	0.8	0.8	1.0	8.4
4	Guayaba	0.3	0.6	0.8	1.0	1.0	1.0	1.0	0.7	0.9	1.0	8.3
5	Jardín de San Marcos	0.8	1.0	0.3	1.0	0.3	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	7.4
6	Escultura El Encierro	0.8	1.0	0.0	1.0	0.8	0.0	1.0	1.0	0.8	1.0	7.4
7	Barrio el Encino / Triana	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	0.8	1.0	7.3
8	Ferrocarril	0.6	1.0	0.0	0.6	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	7.2
9	Cerro del muerto / Picacho	1.0	0.5	1.0	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	0.5	7.0
10	Complejo ferrocarrilero	0.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	7.0
11	Templo San Antonio	1.0	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	7.0
12	Acento S'N	1.0	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	0.0	7.0
13	Palabra chascas	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	0.0	1.0	0.6	0.6	0.3	7.0
14	Dulces tradicionales	0.8	1.0	0.3	0.8	0.8	0.6	0.6	0.6	0.5	1.0	7.0
15	Escultura el Cristo roto	0.7	1.0	0.0	1.0	0.2	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	6.9
16	Teatro Morelos	0.5	1.0	0.0	1.0	0.0	0.3	1.0	1.0	1.0	1.0	6.8
17	Barrio de San Marcos	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	0.5	0.8	1.0	6.8
18	Barrio la purísima	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	0.5	0.8	1.0	6.8
19	Carpintería estilo colonial	0.6	0.5	0.0	1.0	1.0	0.8	1.0	0.6	0.8	0.4	6.7
20	Feria de las Calaveras	0.6	0.6	0.0	1.0	0.6	0.3	1.0	1.0	0.6	1.0	6.7
21	Trabajo en cantera	1.0	1.0	1.0	0.6	1.0	0.1	0.5	0.5	0.5	0.5	6.7
22	Condoches	1.0	1.0	0.3	1.0	1.0	0.5	1.0	0.3	0.3	0.3	6.7
23	Plaza de toros monumental	0.5	0.5	0.0	1.0	0.3	0.3	1.0	1.0	1.0	1.0	6.6
24	Barrio de Guadalupe	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	0.3	0.8	1.0	6.6
25	Actividad vitivinícola	0.2	0.8	0.0	1.0	1.0	1.0	1.0	0.3	0.3	1.0	6.6
26	Barrio La salud	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	0.2	0.8	1.0	6.5
27	Baños de Ojocaliente	1.0	1.0	0.5	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	0.0	6.5
28	Mayólica	1.0	1.0	0.3	0.6	1.0	0.1	0.5	0.5	0.5	1.0	6.5
29	Ojos de agua	1.0	1.0	1.0	1.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.5	0.3	6.3
30	Catedral	1.0	1.0	0.0	1.0	0.3	0.0	1.0	1.0	1.0	0.0	6.3
31	Romería	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.2	1.0	0.5	0.5	0.5	6.2
32	Isla San Marcos	0.0	0.0	0.0	1.0	0.5	0.5	1.0	1.0	1.0	1.0	6.0
33	Baños Los Arquitos	1.0	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	1.0	0.0	6.0

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

		Ortundo	Histórico	Natural	Tradicional	Oficio	Industrial	Representativo	Referente	Diferenciador	Impulsado	puntos
34	Orfebrería	1.0	1.0	0.3	0.6	1.0	0.1	0.5	0.5	0.5	0.5	6.0
35	Piteado	1.0	1.0	0.3	0.6	1.0	0.1	0.5	0.5	0.5	0.5	6.0
36	Toros /fiesta taurina	0.2	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	0.2	1.0	5.9
37	Peleas de gallos	0.2	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	0.2	1.0	5.9
38	Teatro Aguascalientes	0.3	0.3	0.0	1.0	0.0	0.3	1.0	1.0	1.0	1.0	5.9
39	Catrina	0.5	0.5	0.0	1.0	0.3	0.0	1.0	1.0	0.6	1.0	5.9
40	Mercado Terán	1.0	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	1.0	1.0	0.3	0.0	5.8
41	Telar de pedal	1.0	1.0	0.3	0.6	1.0	0.1	0.5	0.5	0.5	0.3	5.8
42	Charrería	0.2	0.5	0.0	1.0	1.0	0.4	1.0	0.6	0.5	0.6	5.8
43	Escaramuzas	0.2	0.5	0.0	1.0	1.0	0.4	1.0	0.6	0.5	0.6	5.8
44	Oficio grabado	0.5	0.5	0.0	1.0	1.0	0.3	1.0	0.3	0.3	0.7	5.6
45	Bolillo	1.0	0.3	0.0	1.0	0.6	0.0	1.0	0.4	1.0	0.3	5.6
46	Talla en madera	0.5	0.3	0.5	0.5	1.0	0.3	0.6	0.6	0.5	0.6	5.4
47	Glorieta Del Quijote	0.6	0.5	0.0	1.0	0.2	0.0	1.0	1.0	1.0	0.0	5.3
48	Mezquite	1.0	0.0	1.0	1.0	0.0	0.0	1.0	1.0	0.3	0.0	5.3
49	Tuna	1.0	0.5	1.0	0.8	0.5	0.5	0.6	0.4	0.0	0.0	5.3
50	Maíz	1.0	0.5	1.0	0.8	0.5	0.5	0.6	0.4	0.0	0.0	5.3
51	Museo Historia	0.5	1.0	0.0	0.6	0.0	0.0	1.0	0.6	1.0	0.5	5.2
52	Presa Malpaso	0.5	1.0	0.2	0.7	0.4	0.0	0.5	0.8	0.5	0.5	5.1
53	Ecosistema	1.0	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	5.0
54	Torre plaza bosques	0.5	0.5	0.0	0.5	0.0	0.3	1.0	1.0	1.0	0.0	4.8
55	Hotel Quinta Real	1.0	0.6	0.0	0.3	0.0	0.0	1.0	1.0	0.5	0.3	4.7
56	Ruta del vino	1.0	0.2	0.0	0.3	1.0	0.5	0.3	0.2	0.2	1.0	4.7
57	Cestería	0.5	0.8	0.6	1.0	1.0	0.3	0.3	0.2	0.0	0.0	4.7
58	Chile Aguascalientes	1.0	0.5	0.0	0.6	0.6	0.0	0.6	0.0	1.0	0.3	4.6
59	Hotel Andrea Alameda	1.0	1.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.8	0.8	0.0	0.5	4.6
60	Persecución cristera	0.5	1.0	0.0	0.3	0.0	0.0	1.0	1.0	0.5	0.3	4.6
61	Edificio INEGI	0.4	0.4	0.0	0.3	0.0	0.3	1.0	1.0	1.0	0.0	4.4
62	Industria textil	0.2	1.0	0.0	0.5	0.5	1.0	0.5	0.3	0.2	0.2	4.4
63	Museo Aguascalientes	0.5	0.4	0.0	0.4	0.0	0.0	1.0	0.6	1.0	0.5	4.4
64	Águila en la exedra	1.0	1.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.7	0.7	0.7	0.0	4.3
65	Museo MECA	0.0	0.0	0.0	0.5	0.5	0.0	0.5	0.8	1.0	1.0	4.3
66	Bolillo	0.3	0.0	0.0	1.0	1.0	0.5	0.5	0.5	0.5	0.0	4.3
67	Hotel La Noria	1.0	0.6	0.0	0.3	0.0	0.0	0.5	1.0	0.5	0.3	4.2
68	Mercado Juárez	1.0	0.3	0.0	1.0	0.5	0.0	0.3	0.5	0.3	0.3	4.2
69	Hotel Francia	1.0	1.0	0.0	0.3	0.0	0.0	1.0	0.3	0.3	0.3	4.2
70	Monumento a Juan Pablo II	0.8	0.7	0.0	0.5	0.2	0.0	0.3	1.0	0.6	0.0	4.1
71	Museo Descubre	0.5	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	1.0	1.0	0.5	0.5	4.0
72	Templo de San Marcos	1.0	1.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.5	0.0	0.5	0.5	4.0
73	Templo de Guadalupe	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	1.0	0.5	0.0	4.0

IDENTIFICADORES CULTURALES DE AGUASCALIENTES

		Ortundo	Histórico	Natural	Tradicional	Oficio	Industrial	Representativo	Referente	Diferenciador	Impulsado	puntos
74	Parque El Caracol	1.0	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.5	3.9
75	Presa Calles	0.5	0.3	0.0	0.5	0.3	0.0	0.6	1.0	0.3	0.4	3.9
76	Beso	1.0	1.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.6	0.4	0.3	0.3	3.9
77	Reserva El Sabinal	1.0	0.0	1.0	0.5	0.0	0.0	0.3	0.4	0.3	0.3	3.8
78	Charreadas / caballo	0.0	0.5	0.0	1.0	0.5	0.0	0.5	0.5	0.2	0.5	3.7
79	Héroes / Rodolfo Landeros	0.0	0.5	0.5	1.0	0.0	0.0	0.5	1.0	0.0	0.2	3.7
80	Barro rojo	0.5	0.3	0.5	0.5	1.0	0.3	0.3	0.1	0.0	0.1	3.6
81	Templo de La Purísima	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5	0.0	3.5
82	Templo de San Diego	1.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.5	0.5	0.0	3.5
83	Nopal	1.0	0.0	1.0	0.0	0.1	0.1	1.0	0.0	0.0	0.2	3.4
84	Abeja	0.1	0.3	1.0	0.3	0.5	0.3	0.3	0.0	0.0	0.5	3.3
85	Bicicletas/rodadas	0.0	0.0	0.0	0.5	0.3	0.2	0.5	0.5	0.3	1.0	3.3
86	Parque Hidalgo	0.0	0.5	0.2	1.0	0.0	0.0	0.5	0.3	0.5	0.2	3.2
87	Presa y parque Cedazo	0.2	0.0	0.5	1.0	0.0	0.0	0.5	0.6	0.0	0.3	3.1
88	Escultura Puerta Saturnina	0.8	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.4	0.5	1.0	0.2	3.1
89	Rio San Pedro	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.1	0.8	0.0	0.1	3.0
90	Matorrales	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	3.0
91	Presa El cedazo	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	1.0	0.5	0.5	3.0
92	Bordado	0.5	0.5	0.0	0.5	0.5	0.3	0.4	0.2	0.0	0.0	2.9
93	Balneario Valladolid	1.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.5	0.5	0.3	0.0	2.8
94	Tlacuache	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.3	0.2	0.0	2.8
95	Ardilla	1.0	0.2	1.0	0.2	0.1	0.0	0.1	0.0	0.0	0.0	2.6
96	Parque La Pona	0.5	0.5	0.5	0.3	0.0	0.0	0.3	0.5	0.0	0.0	2.6
97	Huizache	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.5	0.0	0.0	0.0	2.5
98	Ranita de abrevadero	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.5	2.5
99	Sierra fría	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.2	2.5
100	Constitución	0.3	1.0	0.0	0.2	0.0	0.0	0.3	0.2	0.3	0.0	2.3
101	Sierra del Laurel	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.2	2.2
102	Tlacuache	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0
103	Chivo rojo	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0
104	Guajolote	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0
105	Ciervo	1.0	0.0	1.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	2.0
106	Presa Jocoqui	0.6	0.3	0.2	0.0	0.0	0.0	0.2	0.5	0.2	0.0	2.0
107	Museo #8	0.4	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.3	0.3	0.3	0.3	1.9
108	Presa y parque México	0.2	0.0	0.5	0.5	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.3	1.8
109	Industria automotriz	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.0	0.5	0.3	0.0	0.0	1.8
110	Monumento a la familia	0.6	0.0	0.0	0.0	0.2	0.0	0.2	0.2	0.1	0.0	1.3
111	Parque Morelos	0.3	0.0	0.2	0.0	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.9

Anexo B - Evaluación de piezas bajo matriz DAM

TABLA 7 - EVALUACIÓN TRIHEXAFLEXÁGONO BAJO MATRIZ DAM

Elaboración de Trihexaflexágono



Factores de identidad

cultural utilizados:

- Gallo
- Toros
- Guayabas
- Deshilado
- Grabado
- Fiesta
- Fuegos artificiales

Características para evaluar	Características del producto	Puntuación	Priorización	Total, por categoría
origen de la materia prima	Naturales	3	7	21
obtención de la materia prima	Compra	1	3	3
forma de elaboración de la pieza	Creación total de la pieza	4	10	40
herramientas	Manuales	4	13	52
teñido	Pinturas industriales	1	6	6
tiempo de elaboración	5 a 8 horas	2	8	16
diseño de producto	Neoartesanía	2	20	40
representatividad	Estado	3	20	60
uso	Utilitario	3	2	6
división del trabajo	Individual	2	2	4
transmisión del conocimiento	capacitación por una institución	3	9	27
Total, General				275
100-200 Manualidad – 221 -279 Híbrido / de 280 – 420 Artesanía				Híbrido

Elaboración de Hexahexaflexágono

TABLA 8 - EVALUACIÓN HEXAHEXAFLEXÁGONO BAJO MATRIZ DAM



Características para evaluar	Características del producto	Puntuación	Priorización	Total, por categoría
origen de la materia prima	Naturales	3	7	21
obtención de la materia prima	Compra	1	3	3
forma de elaboración de la pieza	Creación total de la pieza	4	10	40
herramientas	Manuales	4	13	52
teñido	Pinturas industriales	1	6	6
tiempo de elaboración	5 a 8 horas	2	8	16
diseño de producto	Neoartesanía	2	20	40
representatividad	Estado	3	20	60
uso	Utilitario	3	2	6
división del trabajo	Individual	2	2	4
transmisión del conocimiento	capacitación por una institución	3	9	27
Total, General				275
100-200 Manualidad – 221 -279 Híbrido / de 280 – 420 Artesanía				Híbrido

TABLA 9 - EVALUACIÓN CHINTETE BAJO MATRIZ DAM

**Elaboración de Chintete**



Factores de identidad cultural utilizados:
Gallo
Deshilado
Grabado
Fiesta
Fuegos artificiales

Características para evaluar	características del producto	puntuación	priorización	total por categoría
origen de la materia prima	Natural	3	7	21
obtención de la materia prima	Compra	1	3	3
forma de elaboración de la pieza	Creación total	4	10	40
herramientas	Manuales	3	13	39
teñido	Pinturas industriales	1	6	6
tiempo de elaboración	de 5 a 8 horas	2	8	16
diseño de producto	Tradicional con innovación	3	20	60
representatividad	Estado	3	20	60
uso	Utilitario	3	2	6
división del trabajo	Individual	2	2	4
transmisión del conocimiento	Capacitación por institución	3	9	27
	Total general			282
100-200 Manualidad – 221 -279 Híbrido / de 280 – 420 Artesanía		Artesanía		

Anexo C – Insumos para taller

TABLA 10 - INSUMOS Y MATERIALES PARA TALLER

Materiales e Insumos	Prioridad	Cantidad	Unidad
linóleo 30x20 cm	Indispensable	10	Piezas
Papel bond	Deseable	1	paquete
Papel revolución	Deseable	10	pliegos
Papel rusticus	Deseable	5	pliegos
Papel guarro	Deseable	5	pliegos
Lápices	Indispensable	10	Piezas
Tíner	Indispensable	1	litro
Aguarrás	Indispensable	1	litro
Desengrasante para manos	Deseable	1	bote
Tinta offset / óleo / o para grabado	Deseable	1	Lata
Pintura vinílica	Indispensable	5	botes
Estopa	Indispensable	1	Kilo
Alambre o clips	Indispensable	5	Metros
Acondicionador	Indispensable	1	Bote
Magnesio	Deseable	1	Pastilla
Laca para dar acabado	Deseable	5	latas
Talco	Deseable	1	Bote
Marcador permanente	Indispensable	10	piezas



**TABLA 11 - HERRAMIENTAS E INSTRUMENTOS PARA TALLER**

Herramientas e instrumentos	Prioridad	Cantidad	Unidad
Gubias	Indispensable	10	Pieza / juego
Tórculo	Deseable	1	pieza
Rodillos suaves/ Al menos 5	Indispensable	10	Piezas
Baren (prensa de palma) o cuchara	Deseable	5	piezas
Pinceles	Indispensable	10	piezas
Espátulas	Indispensable	10	Piezas
Superficie de vidrio 30 X 40	Indispensable	5	piezas
Alicates redondos	Deseable	3	piezas
Alicates para corte	Deseable	3	piezas
Trapo	Indispensable	10	Piezas
Mandil o bata	Indispensable	10	Piezas