

Propuesta de salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial desde el enfoque del *Slow Design*. Caso: el maguey como patrimonio

Proporsal for the safeguarding of the intangible Cultural Heritage from the *Slow Desing* approach: the heritage of the maguey

 **Magali Mora Torres**
Universidad Autónoma del Estado de México
maghalymora@gmail.com

Resumen

Discutir o dialogar sobre el patrimonio cultural, remite necesariamente a un pasado cultural, que da cuenta de los pueblos originarios y su esplendor, sin embargo, en las últimas décadas y a raíz de la aplicación de la Agenda 2030, emitida por la Organización de las Naciones Unidas (ONU), el tema se ha convertido en una prioridad a partir de la generación de estrategias para cumplir con el desarrollo sostenible.

El objetivo de este texto es mostrar una propuesta desde la disciplina del diseño gráfico, retomando el enfoque del *Slow Design* para conformar un andamiaje teórico metodológico que pueda ser aplicado en casos de salvaguarda del patrimonio inmaterial de los pueblos originarios. Los antecedentes teórico conceptuales que se consideran para dicha propuesta son los realizados desde la UNESCO, así como el desarrollado por los investigadores de expertis en el área: Hilario Topete y Laura Arizpe en el caso específico de México.

De inicio, se describe el concepto de patrimonio, sus tipos e interacciones desde una mirada del Diseño, posteriormente se explica la teoría de la sustentabilidad aplicada en el diseño, encontrando al *Slow Design* como enfoque para trabajar las necesidades de los pueblos originarios que han sufrido condiciones de vulnerabilidad (han sido vulnerados) en Latinoamérica, y finalmente se expone un caso trabajado como experiencia: El patrimonio cultural del pulque (bebida de origen también ancestral) lo cual permite establecer un referente desde la mirada del Diseño.

Artículo original / Original Article

Correspondencia / Correspondence
maghalymora@gmail.com

Financiación / Fundings
Sin financiación

Recibido / Received: 16/06/2022
Aceptado / Accepted: 29/11/2022
Publicado / Published: 30/12/2022

Como citar este trabajo.
How to cite this paper.

Mora Torres, M. (2022). Propuesta de salvaguarda del patrimonio cultural. inmaterial desde el enfoque del *Slow Design*. Caso: el Mangüey como patrimonio. I+Diseño. Revista Internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño, 17

DOI: <https://doi.org/10.24310/ldisenio.2022.v17i.14954>

Palabras Clave: diseño gráfico, patrimonio inmaterial cultural, *Slow Design*, grupos vulnerados, desarrollo sostenible.

Abstract

Speaking of Cultural Heritage sometimes refers to the past of peoples and their splendor, however, in recent decades and as a result of the application of the 2030 Agenda, issued by the UN, the generation of strategies for achieve sustainable development. The objective of this text is to show a proposal from the discipline of graphic design, taking up the approach of «Slow Design» to form a methodological theoretical scaffolding, applied in cases of safeguarding the intangible heritage of Latin American peoples. The antecedents that are considered for this proposal are the works from UNESCO, as well as the work developed by Hilario Topete and Laura Arizpe in the specific case of Mexico.

It is developed in some sections where, at first, the concept of heritage is described, its types and interactions from the perspective of the designer, later the theory of sustainability applied to design is explained, finding slow design as an approach to work the needs of vulnerable peoples in Latin America and finally a case worked from the experience of the designer is presented.

Keywords: Graphic Design, Intangible Cultural Heritage, Slow Design, Vulnerable Groups, Sustainable Development.

Introducción

Lo Organización de las Naciones Unidas nace el 24 de octubre de 1945, teniendo como integrantes a 193 Estados miembros que representan una Asamblea General en donde se discuten problemas comunes para encontrar soluciones compartidas que benefician a la Humanidad (ONU, 2022). Partiendo de la misma, otras instancias como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura: UNESCO, han decidido trabajar en relación a la Agenda 2030 del Desarrollo Sostenible e incluir temáticas específicas a los contextos de cada continente.

El Desarrollo Sostenible es una propuesta para determinar puntos importantes para mejorar la calidad de vida de la sociedad en general y se compone de 17 Objetivos denominados ODS, entre los cuales se encuentran: fin de la pobreza, igualdad de género, educación de calidad, energía asequible y no contaminante, trabajo decente y crecimiento, reducción de desigualdades, ciudades y comunidades sostenibles, producción y consumo responsables, entre otros (ONU, 2022).

Para la UNESCO, la sostenibilidad o desarrollo sostenible se define como «el desarrollo que satisface las necesidades del presente sin comprometer la habilidad de generaciones futuras». Desde esta mirada, debe entenderse a la sostenibilidad como un sinónimo de la sustentabilidad y que a lo largo del texto abordaremos para explicar al desarrollo sostenible (UNESCO, 2021).

Dice por su parte Enrique Left (1999) que la sustentabilidad está asociada con los valores de la vida, la justicia social y el compromiso de generaciones futuras, tal como lo enuncia la UNESCO. Este discurso está vinculado a la crisis ambiental que presenta la modernidad y que cuestiona en repetidas ocasiones los paradigmas ontológicos, epistemológicos y éticos de las diversas disciplinas del conocimiento.

Así, entendemos que la sustentabilidad o el desarrollo sostenible no son paradigmas nuevos, si bien en la actualidad se desarrolla una discusión más consiente de la necesidad de alcanzarlos, desde 1972 Victor Papanek expone las necesidades de la misma desde la mirada del diseñador como creador y satisfactor de necesidades humanas a partir de la comunicación visual (Papanek V. , 1977). Hoy, en medio de la crisis ecológica, económica y cultural, nacen diversos enfoques que se apoyan de las propuestas de Papanek y se adaptan a las necesidades y contextos actuales.

Es así como al paso por la modernidad, las necesidades humanas se van develando un poco distintas a las conocidas, ya no solo se trata de responder a cuestionamientos del ¿qué comer? como fundamento primordial de la subsistencia del hombre, sino de preguntar de forma integral, sobre todo aquello que rodea a un cuestionamiento inicial. Por lo anterior, la crisis ambiental ha develado problemas de valores compartidos y falta de cohesión social y apropiación de los espacios habitables, mismos que se expondrán más adelante y que pueden relacionarse a la construcción de identidades sociales en un contexto de reconocimiento del patrimonio cultural. La identidad es un factor que permite reconocer a los propios, al grupo al que pertenecemos y diferenciarse de los ajenos, de los otros; construida desde las acciones, la memoria y los objetos que han sido significados dentro de una temporalidad y un contexto. Al reconocerse como parte y dentro de una misma identidad, los individuos somos capaces de generar solidaridad y construir desde la colectividad el desarrollo sostenible.

Sin embargo, en las últimas décadas, la reconstrucción de identidades ha formado parte de la crisis que atraviesa el mundo, y retomarlas e investigarlas se ha convertido en un trabajo esencial para poder rescatar elementos que permitan generar cohesión social para erradicar problemáticas socio-culturales, ambientales y económicas de mayor impacto en el mundo.

El patrimonio, se ha convertido en vestigios del pasado que, podría permitir reconfigurar las identidades y temporalidades desde el propio valor del ser, dentro de la diversidad cultural que permita a su vez, una transición a un futuro sustentable (Leff, 1999). En este sentido, el diseño gráfico se integra a diversas disciplinas del conocimiento buscando aportar estrategias desde la comunicación visual para integrar a las identidades, resguardar la memoria y configurar nuevas formas de vida, de manera más consiente sobre el mundo que habitamos. A su vez, el *Slow Design*, es un enfoque que nace en 2002 a partir de la propuesta de sustentabilidad de Papanek (1995) y que busca demostrar que el diseño puede generar objetos en beneficio de la sociedad y no sólo como elementos de consumo. Basado primordialmente en la personalización de objetos que cumplen con el objetivo de satisfacer necesidades, que sean duraderos, así como comprometidos con el medio ambiente y la sociedad.

En los siguientes apartados, se muestra un acercamiento a un marco teórico conceptual que integra una propuesta desde el diseño gráfico y un esbozo en la aplicación del mismo para discutir sobre los alcances del enfoque y los beneficios dentro de la salvaguarda del patrimonio en un contexto mexicano en la comunidad de Jiquipilco, Estado de México.

A su vez, el *Slow Design* es un enfoque que nace en 2002 a partir de la propuesta de sustentabilidad de Papanek (1995) y que busca demostrar que el diseño puede generar objetos en beneficio de la sociedad y no sólo como elemento de consumo.

Discusión

1. Sustentabilidad y Desarrollo Sostenible en el Diseño

Discutir sobre el término de la sustentabilidad es dialogar sobre una forma de vida que llevo junto a la modernidad para cambiar las formas de pensar, actuar y crear a raíz de las crisis económica, ecológica y cultural que se vive a nivel mundial. Se presenta un breve resumen sobre cómo el diseño como disciplina se muestra y actúa frente a la crisis medioambiental, misma que lleva a la Organización de las Naciones Unidas a reconocer en 1992 que existen tres esferas relevantes en la construcción del paradigma de la sustentabilidad: la económica, la ecológica (o ambiental) y la cultural, así como buscar el equilibrio entre los tres elementos y el contexto en que se estudian (Shen, 2022). En relación a lo anterior, Enrique Left (1999) exhibe que la sustentabilidad permite repensar la relación que existe entre la cultura y la naturaleza, implicando un proceso de apropiación cultural que se funda en la capacidad de vida del planeta que habitamos. Al discutir esta idea dentro del contexto del ejercicio del diseño, es importante considerar estas relaciones, tomando en cuenta que la acción de diseñar implica conocer y hacer uso de elementos que son significados dentro de un contexto histórico y temporal. Diseñar conlleva también un ejercicio que modela desde sus premisas una forma de ser y actuar en los ámbitos socio-cultural, ecológico o medio ambiental, así como económico. Entonces, se entiende al diseño como una aplicación práctica y natural que pertenece a las cualidades humanas que permiten modificar el contexto desde ciertas normas que han sido aprendidas dentro de una época, ideología o intereses de quien diseña (Angúlo, 2013).

La crisis del medio ambiente, ha llevado a la disciplina del diseño a reflexionar y corregir errores que han ido en contra de la supervivencia de la raza humana (Angúlo, 2013). Dicho de otra manera, el diseño nace bajo el régimen de producción y ha tenido que modificar el paradigma a nuevos modelos de patrones sociales nacientes en todo el mundo y que incrementan los discursos del diseño en el sentido práctico y teórico (Margolin, 1999, citado por Angulo 2013). Se reconoce, que el discurso del tema ambiental tiene sus orígenes en la antigua Grecia, pero en el caso del diseño se considera que al efectuarse la Revolución Industrial y el uso de maquinaria, llevo a desestabilizar los espacios urbanos y rurales, situación que se notó por el Movimiento de Artes y Oficios, quienes buscaron métodos nuevos para reducir el impacto ambiental (Angulo, 2013).

En la década de 1920, Papanek destaca en sus textos la cuestión de dar prioridad a la parte ecológica desde lo social y planificar con ello la sostenibilidad y la justicia para que: «salvar al planeta y salvar a la comunidad se conviertan en uno» (Margolin, 2012) Más tarde, la misma historia del diseño en la Escuela de la Bauhaus llevo a estudiar nuevos materiales basados en la funcionalidad de los objetos, misma que más tarde se aplicaría en Europa en la década de los 40's durante la escasez de materiales y energía. Fueron estos momentos los que llevaron a el diseñador Ernest Race a considerar en 1951 la reutilización de materiales, naciendo el concepto de las «3R» (Angulo, 2013). Teniendo como principales actores del cambio en el diseño a los arquitectos y diseñadores industriales, se crearon manifiestos y premisas sobre los conceptos de estética y producción, pero fue hasta 1971 cuando Victor Papanek diseñador industrial, publica uno de los libros más relevantes en el ámbito de la sustentabilidad del diseño: *Diseñar para el mundo real*. Ésta obra se convirtió en un parteaguas para el desarrollo de nuevas propuestas en torno a una agenda social que sigue buscando atender necesidades sociales generales y particularmente de grupos en vulnerabilidad (Margolin, 2012).

Diseñar conlleva también un ejercicio que modela desde sus premisas una forma de ser y actuar en los ámbitos socio-cultural, ecológico o medio ambiental, así como económico.

Expone Papanek que los diseñadores deben de tener como una de las principales habilidades en su trabajo, la de poder prevenir los efectos medio ambientales, ecológicos, económicos y políticos de la intervención de diseño (Papanek, 1995).

Para 1980 nace el concepto de «consumidores verdes» (Fuller, 2012), término que permitió un cambio total en el diseño, pensando en crear desde el respeto al medio ambiente, no solo desde las etiquetas, sino desde la funcionalidad que ya se proponía en las viejas escuelas y que ahora tenían el deseo de adquirir nuevas generaciones. Más tarde, en 1987, la Comisión Mundial del Medio Ambiente y Desarrollo define por primera vez el término de «Desarrollo Sustentable» y que para los países latinos se tradujo como Desarrollo Sostenible, misma razón por la que al inicio de este texto exponemos que se hace uso del término como sinónimo (Angulo, 2013).

A partir del recorrido histórico que se presenta, exponemos que el diseño social, aquel que autores como Fuller (2012) y Papanek (1995) fundamentan desde la ocupación por el medio ambiente y las necesidades económicas y culturales de los usuarios, amplía los procesos desde las relaciones sólidas con los usuarios y el contexto desde el que se diseña. Desde la propuesta de Papanek (1995) se han tenido diversos acercamientos al «modelo de diseño de producto orientado a las necesidades sociales» (Papanek, 1995: 28) y alejado del antiguo (pero no olvidado) «modelo orientado al mercado». En este sentido nacen diversos enfoques que permiten mirar la actividad del diseño como una forma de reflexión y cambio paradigmático más que como una simple forma estético-artística.

Uno de los enfoques de desarrollo sostenible que permiten diseñar desde lo social es el *Slow Design*, mismo que será abordado a detalle en el siguiente apartado y desde el cual se propone retomar las aplicaciones en beneficio de los usuarios de diseño gráfico.

Este breve apartado ha tenido el objetivo de mostrar un panorama sintético de la participación del diseño como disciplina en problemáticas sociales y culturales, pero sobre todo medio ambientales, lo que permite esbozar al *Slow Design* como una alternativa para el ejercicio pertinente del diseño. Se muestra en adelante algunas bases desde el mismo contexto pero en donde se hace énfasis en las necesidades básicas planteadas por Maslow (1943) hasta llegar a las necesidades reales expuestas por Max Neef (2010) para más tarde vincularlas con el consumo, y éste en su relación con el patrimonio como parte de esta cadena.

2. De las necesidades básicas de Maslow a las necesidades reales de Max Neef

Para poder comprender las bases de la sustentabilidad, es necesario atender a una cuestión relevante, en función de las necesidades de los seres humanos. Se expone el tema desde una perspectiva de consumo y otra de desarrollo humano, lo cual permite establecer reflexiones hacia la propia disciplina, ampliando la necesidad de atender problemáticas, necesidades y fenómenos actuales, para más tarde vincularlos con cuestiones patrimoniales.

La Real Academia de la Lengua Española define a la palabra necesidad como: «Carencia de las cosas que son menester para la conservación de la vida» (RAE, 2021). Partiendo de esta definición, entendemos que las necesidades deben de atender todos los aspectos del ser humano, aunque en las últimas décadas y bajo el régimen capitalista y global en que estamos insertos, se han creado productos que intentan suplir dichas carencias desde lo económico y material.

En este sentido nacen diversos enfoques que permiten mirar la actividad del diseño como una forma de reflexión y cambio paradigmático más que como una simple forma estético-artística.

La propuesta de Neef (2010) no suena tan descabellada cuando las necesidades y los satisfactores que se enlistan, pueden contribuir con la mejora de la calidad de vida y además cuidar un poco el mundo para retrasar los efectos esperados.

En un primer momento, Maslow (1943) reconoce las necesidades básicas del ser humano, atendiendo las biológicas como el alimento y el sueño, dentro de las esenciales. Posteriormente las relacionadas con la seguridad, el hogar y el empleo estable, así como las de pertenencia, asociación y participación para complementarse. El reconocimiento, la generación de autoestima siguen a las necesidades individuales. Finalmente la autorrealización son necesidades propias de cada individuo que permiten la plenitud del mismo (Angarita, 2007).

Partiendo de la propuesta que hace Maslow en 1943, nace el supuesto de Manfred Max Neef, en colaboración con Antonio Elizalde y Martín Hopenhayn en 1986, quienes dividen las necesidades humanas en las siguientes categorías, primero, las necesidades del ser, tener, hacer y estar; y como segunda categoría, las necesidades de subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Desde ésta perspectiva, el diseño ha dado un giro teórico y metodológico para contribuir en mayor medida a mejorar la calidad de vida de las personas, razón por la cual los productos están vinculados a la vida cotidiana de los individuos y se estudia la cultura como antecedente para ver su impacto en momentos futuros. Atendiendo a esta definición y enmarcados en el sistema económico que rige en el mundo globalizado, entendemos que el valor económico que genera la dinámica actual, da prioridad a las necesidades que se cubren con bienes económicos y materiales, sin embargo, de seguir cumpliendo las necesidades que el sistema económico ha impuesto, el mundo terminará por devastarse. Por ello, la propuesta de Neef (2010) no suena tan descabellada cuando las necesidades y los satisfactores que se enlistan, pueden contribuir con la mejora de la calidad de vida y además cuidar un poco del mundo para retrasar los efectos esperados.

Partiendo de las palabras de Neef (2010) la cultura se convierte en un agente importante para comprender la modificación de las necesidades en la sociedad: al ser la cultura temporal, se transforma y transforma a los individuos en sus carestías.

Es necesario reflexionar también en que varían de una cultura a otra y dependiendo del periodo histórico en que se basen. Dice el autor que de esto dependerá también el llamarlas necesidades o satisfactores (como se mencionó anteriormente), ya que no se requiere de algunas de las premisas para subsistir.

Dentro de la teoría, se expone que, las necesidades deben de entenderse como un sistema que se interrelaciona e interactúa de forma simultánea, complementaria y compensándose entre sí; siendo esto algo característico de la dinámica de procesos de satisfacción de necesidades.

La propuesta de Neef (2010) permite generar la reflexión sobre los consumos que realizamos en la actualidad, si son necesarios y si estas prácticas nos acompañaran en un futuro cercano, asegurando nuestra sobrevivencia.

En la Figura 1. se muestra de forma gráfica la propuesta de Manfred, explicando las necesidades humanas desde su perspectiva.

En la tabla que se presenta, se explican las categorías del ser, tener, hacer y estar, conviven con las categorías de subsistencia, protección, afecto, entendimiento, participación, ocio, creación, identidad y libertad. Se explica que las necesidades no establecen

Human Needs Matrix
After Manfred Max-Neef

	Being	Having	Doing	Interacting
Subsistence	Health, adaptability Sense of humour	Food, shelter, work	Feed, procreate, rest, work	Social setting, environment
Protection	Care, equilibrium, solidarity	Rights, social security, family	Cooperate, plan, help	Living space, dwelling
Affection	Self-esteem, respect, passion	Friendships, family, relation with nature	Make love, share, cultivate, appreciate	Privacy, intimacy, home, togetherness
Understanding	Critical conscience, curiosity, discipline	Literature, education teachers	Investigate meditate experiment,	Groups, community, schools, family
Participation	Dedication, respect, receptiveness	Rights, responsibility duties, work	Cooperate, dissent, agree on, interact	Associations, churches, family
Idleness	Curiosity, tranquility, imagination	Peace of mind, games, parties	Day-dream, relax remember, brood	Privacy, intimacy, free time, landscape
Creation	Passion, intuition, imagination,	Abilities, skills, method, work	Work, invent, build, compose, design	Productive settings, workshops, time
Identity	Sense of belonging, self-esteem	Language, symbols, religion, values	Commit oneself, grow, recognise	Social rhythms, maturation stages
Freedom	Autonomy, boldness, passion	Equal rights	Dissent, choose, disobey, run risks	Temporal/ spatial plasticity

Figura 1.
Tabla de necesidades propuestas
por Manfred Max-Neef de la Red
2022

linealidades jerárquicas, pero se asume que debajo de la urgencia de satisfacerla existe una urgencia absoluta. Cuando esa necesidad está infrasatisfecha, toda otra necesidad queda bloqueada y prevalece un único impulso. El desarrollo de la Escala Humana, basado en la satisfacción de las necesidades humanas exige interpretar la realidad que debe de ser evaluada de una manera no convencional para generar desarrollo (Max-Neef, 2010).

La propuesta de Neef, explica la necesidad de reivindicar ciertos elementos en la vida cotidiana de los individuos, que nada tienen que ver con los actuales sistemas a los que nos adherimos en los modos de vida moderna y para fines de esta propuesta es necesario atender las «nuevas necesidades» para darles prioridad a través de la ejecución de diseño más responsable y consciente en la sociedad. En este apartado surge la pregunta relacionada con las necesidades desde el desarrollo humano: ¿Son las necesidades de pertenencia, por tanto, de identidad y cultura un tema a abordar desde el Diseño? ¿Cómo el patrimonio influye para la generación de necesidades colectivas? Estas preguntas estarán en la discusión de manera constante en el texto más adelante desde un enfoque de desarrollo sostenible.

3. Slow Design: enfoque desde el desarrollo sostenible

El movimiento *Slow*, nace en Italia en la década de los ochenta como parte del *Slow Food* y en contraposición al *Fast Food*. Se presenta de manera breve en que consiste, para más adelante plantear posibilidades desde el contexto particular de este texto. Se reconoce por tanto el valor social, cultural y medioambiental de la propuesta desde un contexto del diseño.

El *Slow Design* se centra en el estado de bienestar y expone que deben de construirse objetos de diseño de valor único, personalizado, involucrado empáticamente con el consumidor que se convierte en partícipe de los propios diseños (Fuad-Luke A., 2013). El manifiesto del movimiento consta de 15 puntos elementales para identificar las formas del diseño, desde este enfoque, entre los que se enuncian el satisfacer ne-

cesidades reales, reducir la contaminación ambiental y huella ecológica producida por los productos o servicios, aprovechar energías renovables, cumplir con la vida útil de los productos, fomentar el reciclaje y reutilización, excluir el uso de materiales tóxicos, dar el mayor beneficio al destinatario, educar bajo el paradigma de la sostenibilidad, asegurar que los productos sean física, cultural, mental y espiritualmente duraderos, mejorar la funcionalidad, que sean del dominio público, entre otros (Fuad-Luke, 2004).

Es así como se busca desde este enfoque, que los productos no sean diseñados solo dentro de un mercado estándar de la obsolescencia programada. El principio filosófico rector del *Slow Design* es repositionar las esferas individual, sociocultural y del bienestar ambiental (Fuad-Luke, 2004).

El proceso de diseño desde esta perspectiva es holístico, inclusivo, reflexivo, ponderado y permite la evolución de manera en que puede fomentar la reducción de costos económicos e industriales para satisfacer las necesidades humanas. Incluye los siguientes elementos explicados en la Figura 2:

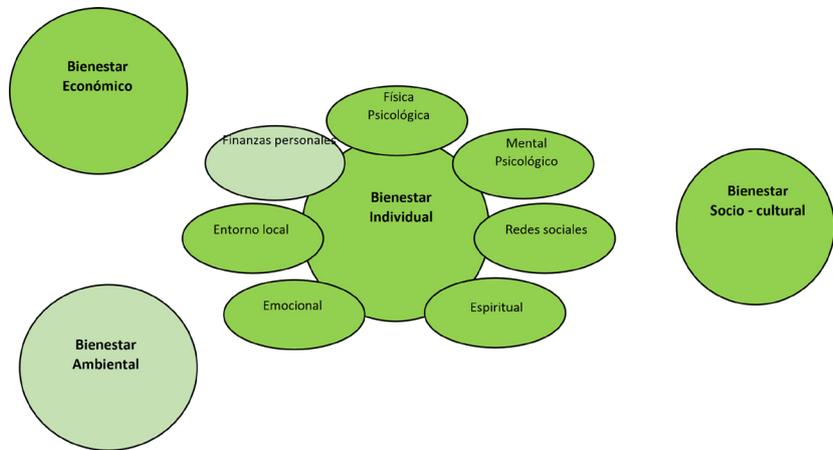


Figura 2.
Interpretación del esquema del *Slow Design*. Fuad-Luke, 2004

Los tres elementos que rodean el enfoque son el Bienestar Económico, el Bienestar Ambiental y el Bienestar Socio Cultural, los mismos que rodean el Bienestar Individual, en el que está centrado el diseño.

El Bienestar Individual, debe de estar pensado en relación a la situación emocional, el entorno local, las finanzas personales, la parte física, mental, espiritual y las redes sociales del individuo. Cuando se comprende la creación del diseño como una forma integral del individuo que hará uso de éste para satisfacer sus necesidades se conforma una estrategia individualizada que le permite tener mayor durabilidad y efectividad. Por lo anterior, el *Slow Design* se convierte en una forma de diseño social que está encaminada a hacer el menor uso de elementos posibles para cumplir con el objetivo de la sustentabilidad.

El enfoque presentado en líneas anteriores, se diferencia de otros desde el modelo no antropocentrista, es decir que no está basado en los consumidores sino que reconoce a la humanidad como algo perteneciente a un sistema más grande, del que depende y debe retribuirle (Fuad-Luke, 2004). Se hace énfasis en que el *Slow Design* está íntimamente relacionado con el desarrollo humano y así mismo con el mundo natural, convirtiéndose en un vínculo transformador de ambos y generador de conciencia del

espacio que habita en el contexto geográfico, temporal e histórico del que es partícipe. Así mismo se reconoce que dentro del enfoque no existe prioridad sobre el pensamiento político, económico ni tecnológico, ya que sólo atiende necesidades reales como plantea en su momento Max Neef (2010) a través de su teoría de las necesidades. El *Slow Design* se presenta como una posibilidad para diseñar con miras a los beneficios colectivos en donde el patrimonio cultural se integra como parte de las formas de vida en los pueblos originarios y se presenta una metodología probada desde el ejercicio del diseño con la intención de promover un diálogo desde estas posturas.

4. Patrimonio Cultural Inmaterial: nuevas formas de vida en el diseño. Propuesta metodológica

Este apartado pretende mostrar el uso del enfoque del *Slow Design* y su relación con el rescate de identidades y salvaguarda del patrimonio. En primer lugar, reconocemos como muchos autores que, el ser humano es un ser social que ha logrado su evolución gracias a los vínculos que genera con su entorno geográfico y las especies que lo habitan, creando memoria, historia y legado a las generaciones más jóvenes. Dice Clifford Geertz (1992) que la cultura puede interpretarse «como un sistema de símbolos, en virtud de los cuales el hombre da significación a su propia existencia» (Geertz, 1992: 215) es decir que todo aquello que rodea al hombre tiene un sentido de existencia en la vida de éste y le permite comprender el mundo que le rodea. Asimismo, el autor expresa que la cultura y la identidad están ligadas por los elementos que le permiten reconocimiento de lo propio y diferenciación de aquello que le causa extrañeza. La identidad se convierte en una construcción cultural, dotada de elementos que dotan de socialización al individuo. Dicha construcción es permisible en función de los objetos, espacios o las ideas que son dotadas de sentido. Estos elementos, forman parte a su vez del patrimonio de los pueblos y que sirven de vestigios para conocer, entender y usar la memoria en beneficio del futuro de la sociedad.

La identidad se convierte en una construcción cultural, dotada de los elementos que dotan de socialización al individuo.

El patrimonio es entendido por la UNESCO (2022) como «el legado cultural que recibimos del pasado, que vivimos en el presente y que transmitiremos a las generaciones futuras». El patrimonio tiene tres clasificaciones en relación a sus características: patrimonio natural, patrimonio cultural material o tangible y patrimonio cultural inmaterial o intangible.

El patrimonio cultural tiene el potencial de promover el acceso a la diversidad, así como incrementar en calidad y cantidad el capital social para dar identidad y pertenencia individual o colectiva, a fin de desarrollar cohesión y territorial; en los últimos años también dota de elementos económicos para el sector del turismo y por esa razón es una prioridad su conservación (UNESCO, 2021).

Por otro lado, el patrimonio forma parte del desarrollo sostenible, desde la necesidad que satisface al generar identidad entre los individuos y con ello cohesionar las acciones sociales en beneficio de la mejora en la calidad de vida de las personas. Todo patrimonio es relevante para comprender al ser humano, sin embargo, para fines de esta propuesta, nos basaremos principalmente en las formas intangibles del patrimonio, debido a que sus características le dotan de mayor vulnerabilidad dentro del mundo globalizado que ha construido la modernidad.

El patrimonio cultural inmaterial es conocido también como «patrimonio vivo» y engloba las prácticas, expresiones o técnicas que han sido legadas de generación en generación. Dichas prácticas pueden incluirse en las políticas sanitarias, de educación

o de gestión de recursos naturales, por lo que se han incluido en la agenda 2030 de la ONU como parte de los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Al convertirse en una prioridad su conservación, instituciones como la UNESCO desarrollan estrategias para el proceso de salvaguarda del patrimonio y dan seguimiento a las aplicaciones desde diversas áreas del conocimiento. Comenzar por la reflexión, el reconocimiento de los actores involucrados en las prácticas, la documentación de técnicas y materiales, la difusión de las acciones y la continuación de las mismas en beneficio económico y espiritual de las comunidades generadoras, son algunos de los pasos que se han dado en todo el mundo.

El patrimonio latinoamericano implica un reto en cuestión de la salvaguarda, debido a la enorme diversidad cultural que existe. México es un claro ejemplo de la multiculturalidad en resistencia que ha incluso, combinado con ejercicios de la modernidad a fin de no permitir que se extingan sus prácticas. Las comunidades de mayor marginación en México están asociadas a los escasos recursos económicos y a las condiciones de indigenismo o apropiación cultural de alguna etnia. Es decir, de aquellos actores que generan o resguardan el patrimonio.

Una vez que se ha entendido la importancia del Patrimonio en relación al desarrollo sostenible, hablaremos de la incidencia del diseño en la construcción de nuevos paradigmas sustentables. Es aquí que se muestra la relación entre las diferentes premisas que se ha abordado a lo largo del texto. Es preciso retomar las palabras de Ezio Manzini (Manzini, 2015), quien expresa que diseño que se convierte en social tiene dos sentidos: uno hace referencia a encontrar situaciones problemáticas de la sociedad que requieren una intervención y en otro sentido se relaciona con las formas en las que puede conformar la sociedad.

Partiendo de lo anterior, el *Slow Design* se convierte en un enfoque que permite construir metodologías para integrar estrategias en beneficio de la salvaguarda del patrimonio, como se detallará en el apartado siguiente. Es necesario retomar los principios del enfoque de diseño para entender la relación entre los objetos que han sido dotados de significación y su relación con el entorno para encaminarlos hacia el paradigma del desarrollo sostenible. Posteriormente se deben atender los elementos propios del proceso y que desde el patrimonio serán abordados de la siguiente manera:

- El bienestar individual será asignado a los actores del patrimonio inmaterial de los pueblos, aquellos que en sus acciones o significaciones han construido cultura y en quienes recae la conciencia de continuar ejecutando las acciones o erradicarlas.
- El bienestar Económico se encuentra cuando dichos agentes han podido obtener ingresos económicos que les permitan continuar realizando las acciones del patrimonio para que al tiempo en que conservan la memoria y la cultura, puedan subsistir como necesidad humana real.
- El bienestar Socio Cultural está denotado desde los elementos que han construido el patrimonio: la historia, la memoria, y las creencias, entre otros y que conforma la identidad individual y colectiva de los actores que generan el patrimonio, a fin de asignarles valores y reconocimiento que, a su vez, construyen la cohesión social.
- El bienestar Ambiental se convierte en el vínculo que permite generar las prácticas del patrimonio y comprender el contexto geográfico, la importancia de las especies que conviven con el hombre y los recursos necesarios para las generaciones futuras.

Es necesario retomar los principios del enfoque de diseño para entender la relación entre los objetos que han sido dotados de significación y su relación con el entorno para encaminarlos hacia el paradigma del desarrollo sostenible.

Dentro del bienestar Individual de los actores del patrimonio, es necesario abordar sus espacios emocionales, el entorno local, las finanzas personales, la parte física, mental, espiritual y las redes sociales del individuo. Explicaremos cada una de ellas a continuación:

Física: el individuo al convertirse en actor del patrimonio asume una apariencia física que le reconoce dentro del entorno, asimismo se refiere a que el cuerpo se mantenga en equilibrio, es decir que se mantenga sano a fin de poder realizar las actividades que disfruta y le retribuyen.

Emocional: la parte emocional se refiere a las relaciones psicofisiológicas que permiten a los actores del patrimonio encontrar un equilibrio con aquello que construyen y las experiencias que adquieren en ello. Lo ideal es que la situación emocional de los actores se encuentre expresada a partir de emociones positivas como la felicidad y la alegría. Este aspecto permitirá al individuo generar conductas que le permitirán reconocer su importancia en el contexto social, ambiental y económico, generando un círculo entre estos aspectos que se nutren de forma interna y externa para la cohesión social.

Mental: se refiere a las formas de pensar, actuar y sentir con que el individuo enfrenta la vida. Es importante reconocer que este aspecto debe de ser positivo para que los actores del patrimonio puedan continuar realizando las acciones que les identifican, que puedan reconocerse mediante estas formas y defenderlas como parte de su identidad.

Espiritual: la espiritualidad está asociada con las creencias religiosas de los individuos, mismas que son materializadas en el patrimonio como parte de las explicaciones del mundo. Del mismo modo la parte espiritual, se entiende como el sentido final de la vida y sin el cual el individuo no podría expresar o significar para la creación del patrimonio.

Entorno local: reconoce que el individuo es un ser social e interactúa con otros entes, el primero es el territorio geográfico dotado de elementos naturales, recursos que satisfacen las necesidades propias y colectivas. En segundo lugar, reconocer que convive en un espacio con individuos que pueden o no compartir las creencias y que genera valores del tipo social y cultural para la convivencia óptima dentro del espacio.

Finanzas personales: el individuo, inmerso en un sistema capitalista en donde los productos o servicios deben de ser intercambiados por el sistema monetario al que pertenecen, requiere de mantener un capital que le permita cubrir las primeras necesidades como el alimento. Por lo anterior, la ejecución del patrimonio debe de tener remuneración económica para que pueda continuar efectuándose por parte de sus creadores.

Redes Sociales: se entenderán como aquellos vínculos que el individuo crea con otros, de tal manera que la convivencia sea armónica y le permita satisfacer algunas necesidades de afecto, de trabajo y de economía, entre otras.

Los aspectos anteriores deben de ser evaluados, comprendidos y vinculados con las expresiones del patrimonio para poder construir con ellos significaciones desde el diseño gráfico, a fin de elaborar estrategias de salvaguarda del patrimonio que trasciendan y encaminen al desarrollo sostenible.

El proceso del *Slow Design*, debe personalizarse con cada actor del patrimonio y extraer elementos que, aunque colectivos, determinen la esencia de los individuos para permear el diseño y generar la reflexión para un cambio de paradigma. Finalmente, las estrategias de salvaguarda del patrimonio desde el diseño, pueden ser enunciadas de forma general: tales como elementos editoriales, memorias fotográficas, elementos multimedia y talleres desde la comunicación gráfica, entre otros; pero debe de evaluarse la pertinencia en relación a los recursos existentes de los actores del patrimonio y el impacto de éstos en relación al bienestar económico y ambiental.

Patrimonio del maguey en Jiquipilco: caso de aplicación a partir del Slow Design

Jiquipilco es parte del territorio norte del Estado de México y que cuenta con una ubicación geográfica que le permite el cultivo de la planta del maguey. Dentro de las actividades económicas y culturales más importantes del municipio se encuentran las relacionadas con la planta del maguey: producción y venta de pulque, venta de pencas de maguey para actividades gastronómicas y elaboración de artesanías con la fibra de la planta (Jiquipilco, 2022). El patrimonio en torno a la planta del maguey ha sido reconocido a partir de su estudio desde 2022, como antecedente a este texto y como parte de una investigación de mayor amplitud, realizada por la autora. Algunos de los elementos de patrimonio reconocidos en el municipio son los siguientes:

- La técnica de sembrado de la planta del maguey
- Elaboración artesanal de herramientas para la elaboración del pulque como los acocotes, barricas, mangas, el toro o la cuchara.
- La figura del tlachiquero
- La técnica artesanal de la elaboración del pulque
- Las artesanías derivadas de la planta como los ayates
- Los rituales religiosos que acompañan los ciclos agrarios como la Fiesta en Honor al Señor de Jiquipilco y la cosmovisión prehispánica de la Diosa Mayahuel.
- La tradición oral en torno a la producción del pulque como la leyenda del Nahual.

Para resguardar el patrimonio que ya ha sido identificado y como parte de la cohesión social que se ha perdido a raíz de la pérdida de identidad en el municipio, se han efectuado algunas estrategias de salvaguarda desde la mirada del diseño gráfico. Aplicando el enfoque del *Slow Design* podemos analizar los elementos que lo integran en el caso de la planta del maguey y que tiene como actores principales a los tlachiqueros en Jiquipilco. La evaluación de los elementos se enlista en la Figura 3.

A partir de lo anterior podemos explicar que el *Slow Design* se centra en los actores del patrimonio para estudiarlos, aportarles apoyo en su ejecución cultural y que éstos continúen desarrollando sus actividades en plenitud del bienestar económico, ambiental y socio cultural.

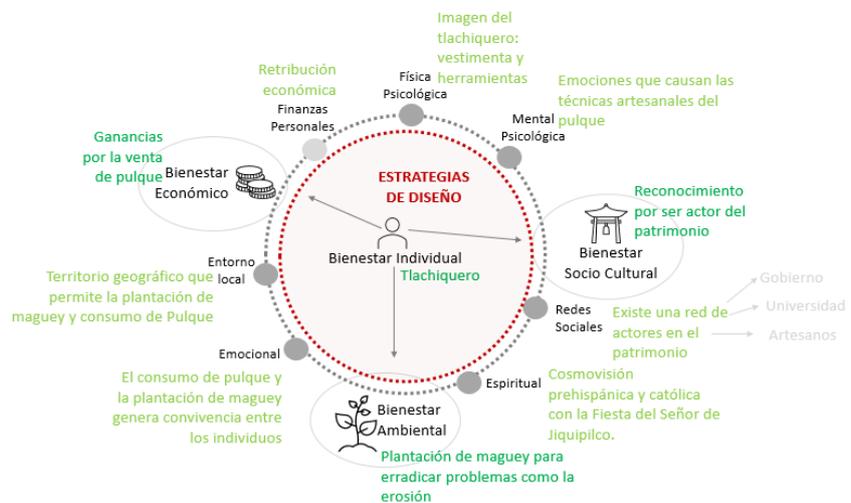


Figura 3. Aplicación del enfoque del *Slow Design* en el contexto del patrimonio

El bienestar individual está centrado en la figura del tlachiquero, quien es el personaje encargado del proceso de extracción y elaboración del pulque como elemento primordial del desarrollo sostenible en la planta del maguey. El aspecto físico se da mediante la vestimenta y herramientas que porta el tlachiquero y que, durante muchos años le asignó vulnerabilidad y discriminación ante la sociedad. Esta parte afectó a los aspectos mental y emocional, aunque gracias a ejercicios desde el diseño gráfico que ya han sido implementados como las memorias fotográficas y los inventarios del patrimonio, se ha podido generar conciencia de la importancia en la identidad del municipio.

La parte espiritual se encuentra ligada al patrimonio de la planta del maguey, debido a que son las creencias religiosas las que han permitido que otras formas del patrimonio como la tradición oral, prevalezcan en la construcción identitaria. La tradición prehispánica de la Diosa Mayahuel como deidad de la bebida del pulque y posteriormente la configuración de la Festividad en honor al Señor de Jiquipilco son origen de las prácticas, las nutren y permiten su legado generacional.

El entorno local se ha visto impactado a raíz del reconocimiento de la técnica de producción del pulque, debido a que la necesidad de nuevas técnicas de sembrado de maguey ha llevado a los actores del patrimonio a probar nuevas formas de plantación que conviven de forma positiva con el ambiente, erradicando problemas de erosión y falta de recursos hídricos en el territorio. Asimismo, el consumo de la bebida del pulque ha permitido la convivencia entre los individuos al generar espacios culturales como la Expo Feria del Pulque.

Las redes sociales se han integrado a partir de la necesidad de convivencia, afecto, economía e identidad de los individuos. Algunas de las redes que se han proyectado en la última década son con instituciones gubernamentales y académicas, con productores locales y artesanos. Estas redes incrementan las acciones de patrimonio y el fomento de identidad en el territorio de Jiquipilco.

Figura 4.
Inventario (Mora, 2018)



La situación de las finanzas personales se ha dado de forma paulatina y como impacto secundario del reconocimiento en el patrimonio, mismo que no se tiene como prioridad pero que se sabe que debe estar en equilibrio con el resto de los elementos del *Slow Design* para que al retribuir las actividades, los actores encuentren beneficio personal y eviten la extinción.

La información anterior se ha concentrado en objetos de diseño que permiten la salvaguarda del patrimonio, iniciando con inventarios donde se aplica diseño editorial que reconoce las formas de patrimonio y que busca un vínculo personal con los actores. Cuando los actores miran el objeto se han conscientes de la importancia de actividades dentro de la conservación de técnicas o producción de objetos y alimentos (Figura 4).

Otro ejercicio ha sido la emisión de elementos multimedia, de corta duración que permite difundir el patrimonio oral de las comunidades, en donde se regresa una mirada a todos los involucrados y dar a conocer a espacios ajenos al territorio estudiado. Los ejercicios desde el diseño gráfico, aplicados desde el enfoque del *Slow Design* han sido variados en el contexto de Jiquipilco y han llevado a encontrar un camino certero desde la comunicación gráfica: el hacer visibles todas las formas de patrimonio para difundir, concienciar y salvaguardar como parte de un proceso de reconocimiento y legado histórico que impacta en el presente y en el futuro del pueblo.

Finalmente, expresamos que el enfoque permite personalizar y abordar el patrimonio de una forma integral que ha mostrado beneficios a los actores e impactado de manera colectiva. Tenemos la certeza de que, al aplicar en cada uno de los aspectos del patrimonio, encontramos formas de diseño innovadoras que conviven con el paradigma del desarrollo sostenible y permiten generar un cambio necesario desde lo local. El trabajo desde el diseño aún no está terminado, pero sirve como esbozo y parteaguas para dar una mirada distinta a los diseñadores y su responsabilidad social.

Conclusiones

El Desarrollo Sostenible es un concepto que nace a partir de la necesidad de replantear nuestro paso por la Tierra y considerar que las generaciones más jóvenes y venideras deben gozar de los mismos beneficios que hemos gozado en nuestro tiempo. Aunque parezca que los discursos emitidos entorno al concepto son nuevos, hemos dado un recorrido histórico que muestra que durante varias décadas se ha planteado al diseño como disciplina de cambio para alcanzar una transformación en beneficio de la humanidad y atendiendo a las crisis económica, cultural y ambiental.

Se considera entonces que las tres esferas que integran al Desarrollo Sostenible son precisamente las que atienden a dichas crisis y que se convierten en vínculos para la transformación en la mentalidad del hombre. Algunas instituciones como la ONU y la UNESCO han planteado agendas de trabajo que permiten desarrollar estrategias para cumplir con los Objetivos del Desarrollo Sostenible.

Al parecer, la crisis que ha sido poco atendida en el cambio de paradigma es la parte cultural, en la que se ha trabajado para dar reconocimiento a la diversidad existente en todo el mundo. Latinoamérica es quien ha realizado mayor número de ejercicios por su condición multicultural y ha permitido asentar que el patrimonio cultural de los pueblos se convierte en uno de los objetivos primordiales de las agendas de trabajo. El

patrimonio intangible es el testimonio vivo de lo que los individuos construyen en la cotidianidad para significar y comprender el mundo. Es así que trabajar en la conservación del patrimonio se convierte en un elemento fundamental que desea retomar el diseño para producir comunicación gráfica que beneficie a los actores que lo gestan y que impacte a su vez en el resto de la población a través de la cohesión social.

El enfoque del *Slow Design* lleva algunos años aplicándose en proyectos de diseño industrial, pero pocas veces se ha llevado a proyectos desde el diseño gráfico. En los apartados anteriores demostramos que el caso específico del patrimonio del maguey en el municipio de Jiquipilco, ha rendido frutos para el reconocimiento cultural, la difusión y salvaguarda de elementos inmateriales.

Al identificar los siete elementos del enfoque del diseño social elegido, se documentan elementos personales de los actores del patrimonio, mismos que dentro del diseño serán retomados para devolver la memoria, el reconocimiento y la importancia de las acciones culturales dentro del medio ambiente que se habita y en consecuencia para la retribución económica de las actividades, permitiendo la subsistencia de los actores y la posibilidad de legar su proceder.

Como se expone, el diseño debe convertirse en un elemento condicionado por las características propias de los usuarios, personalizar con las necesidades de los mismos y generar un proyecto integral. Uno de los mayores beneficios es que no está peleado del todo con las formas de consumo en mercados capitalistas, por lo que se integra de forma positiva. El ejercicio que expresamos sirve como parteaguas para continuar aplicando el enfoque a casos similares y comprobar la eficiencia y eficacia del diseño social, así como sugerir posibles adaptaciones a las nuevas exigencias que marca la posmodernidad.

El diseño debe convertirse en un elemento condicionado por la características propias de los usuarios.

Referencias

- Angarita, J. R. (2007). *Teoría de las necesidades de Maslow*. Obtenido de Teoría de las necesidades de Maslow: http://doctorado.josequintero.Net/documentos/Teoria_Maslow_Jose_Quintero.pdf.
- Angúlo, R. (2013). «Del diseño sustentable a los sustentos del diseño». *Unidad Azcapotzalco*, 57.
- Fuad-Luke. (2004). *Slow theory. A paradigm for living sustainably*. Retrieved November. [Teoría lenta. Un paradigma para vivir de forma sostenible. Recuperado noviembre]
- Fuad-Luke, A. (2013). *Activismo del diseño: hermosa extrañeza para un mundo sostenible*. Routledge.
- Geertz, C. (1992). «Historia y antropología». *Revista de Occidente*, 137, 55-74.
- Jiquipilco, A. (31 de mayo de 2022). Obtenido de Ayuntamiento de Jiquipilco: <https://www.jiquipilco.gob.mx/>
- Leff, E. (1999). «Tiempo de sustentabilidad». *Formación Ambiental*, 11. 25.
- Manzini, E. (2015). *Design, when everybody designs: An introduction to design for social innovation*. MIT press. [Manzini, E. (2015). Diseño, cuando todos diseñan: Una introducción al diseño para la innovación social. Prensa del MIT]

- Margolin, V. &. (2012). Un «modelo social» de diseño: cuestiones de práctica e investigación. *Kepes*, 9(8), 61-71.
- Maslow, A. (1943). Teoría de las Necesidades de Maslow.
- Max-Neef, M. E. (2010). *Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro-II. Reflexiones para una nueva perspectiva*.
- ONU. (27 de mayo de 2022). ONU. Obtenido de <https://www.un.org/es/about-us>
- Papanek, V. (1977). *Diseñar para el mundo real: ecología humana y cambio social*. Ciencia, Tecnología, Sociedad.
- Papanek, V. (1995). *El imperativo verde: ecología y ética en el diseño y la arquitectura*. Tamesis y Hudson.
- Shen, Y. (30 de mayo de 2022). *El Programa de Desarrollo Sostenible: Balance y Perspectivas*. Obtenido de Organización de las Naciones Unidas: <https://www.un.org/es/chronicle/article/el-programa-de-desarrollo-sostenible-balance-y-perspectivas#:~:text=Desde%20la%20aprobaci%C3%B3n%20del%20Programa,nivel%20local%2C%20nacional%20e%20internacional>.
- UNESCO. (2021). UNESCO. Obtenido de <https://es.unesco.org/fieldoffice/santiago/cultura/patrimonio>
- Viesca-González, F. Q.-S. (2016). *El Pulque en Jiquipilco, Estado de México: su producción, comercialización y consumo*. RIA, UAEMEX.