

# Del Diseño y la Artesanía: un diálogo sobre la creación de artefactos.

Lorena Guerrero Jiménez.  
jlguerrero@poligran.edu.co

Publicado en la Revista Caiana#12, primer semestre de 2018 páginas 222-232.

La creatividad es una condición inmanente y esencial al ser humano. Dicho don natural puede entenderse como la capacidad de actuar de forma ingeniosa ante las diferentes situaciones del mundo. Ejercemos la creatividad desde nuestra infancia, cuando iniciamos nuestra exploración a través de los sentidos, y cada vez que el entorno nos propone un obstáculo. Disfrutamos de esa experimentación y esa forma de actuar se despliega naturalmente. Uno de los conceptos a mi juicio más interesantes sobre la creatividad, desde el enfoque de las ciencias de la cognición, es

el aportado por el croata Mihály Csikszentmihalyi, que considera que la creatividad **“es el proceso por el cual dentro de la cultura resulta modificado un campo simbólico”** (Csikszentmihalyi, 1998, 23). Teniendo en cuenta estas nociones, observo dos ámbitos importantes que permiten reconocer el proceso creativo. El primero tiene que ver con esas nociones mentales o *simbólicas*, en las que la interpretación diferente de la realidad conduce a la exploración de relaciones no paradigmáticas; el segundo corresponde al campo de la acción, en el cual estas exploraciones in-

ventivas toman forma, independientemente de cual sea su medio de expresión.

Esta consideración me remite al pensamiento de Hannah Arendt, quien en su texto *La Condición Humana* distingue dos maneras en las que los seres humanos pueden relacionarse con su acción: la primera, el *Animal Laborans*, podría ser representado con aquellos hombres que condenados a su rutina de trabajo, y sumidos en su tarea son ajenos al resto del mundo y a las consecuencias que su trabajo tiene en éste; y la segunda, el *Homo Faber*, ejemplificada en personas que con su trabajo producen una vida comunitaria y que ejercen como jueces del trabajo y la práctica material. De acuerdo a la explicación que de ello hace Richard Sennett, “para el *Animal Laborans* sólo existe la pregunta del “¿cómo?, mientras que el *Homo Faber* se pregunta “¿por qué?”. Esta división es considerada falsa por Sennett, quién apuesta por rescatar una idea simple, pero quizá revolucionaria que funda gran parte de su reflexión sociológica sobre la cultura material, según la cual “en el proceso de producción están integrados el pensar y el sentir” (Sennett, 185).

La reflexión que a continuación propongo, parte de esta reivindicación del quehacer técnico como aspecto propio del pensamiento y del ejercicio de la creatividad, en una aproxi-

mación comparativa de dos formas distintas de producción de artefactos/objetos: el diseño industrial y la artesanía.

Si consideramos la más reciente definición oficial de Diseño Industrial (WDO), la creatividad es la condición que permite a esta profesión transdisciplinaria resolver problemas y crear soluciones. El diseño se desenvuelve a través de un proceso estructurado y estratégico: el *proyecto*. Este término, derivado del verbo latino *proicere*, cuyo significado es “lanzar hacia adelante” ratifica que el diseño mira hacia el futuro, busca configurar nuevas relaciones en un contexto y, “desocultar”, (al decir de Heidegger) nuevos artefactos (Heidegger, 1986). Esta consideración amplia del *proyectar* la cultura material, nos permite entrar en contacto con otro proceso de creación técnica como es la artesanía tradicional, para entender sus paralelismos y proponer algunos puentes de comunicación entre ambos.

A lo largo de mi experiencia en el trabajo con comunidades artesanales en diferentes regiones de Colombia, he encontrado una natural conexión entre la artesanía y el diseño, que estriba la sensibilidad creativa que puede emerger de la comprensión profunda de los materiales y los procesos técnicos. Por ello, es mi interés examinar las formas diferenciadas

en los que se realizan los “procesos de creación” en cada uno de los dos escenarios. Lo que expongo en este artículo, es una primera entrada en este escenario de indagación.

## Conceptos teóricos

Para realizar una tarea comparativa entre la artesanía tradicional y el diseño industrial, recorro a dos conceptos teóricos. El primero es la idea de Richard Sennett de que *la técnica está íntimamente ligada a la expresión*. En su interesante texto *El Artesano*, Sennett hace una reflexión sobre el papel de la técnica en la conformación del conocimiento y en la configuración de las dinámicas sociales. Este libro es, no solo una reivindicación del conocimiento tácito, presente en aquellos expertos hacedores de muchos oficios, sino también una apuesta por encontrar en estas formas de trabajo y de aprendizaje, las claves para llevar la vida comunitaria con habilidad.

52 Durante siglos el menosprecio por las tareas técnicas ha estado relacionado con la idea de que los trabajadores técnicos “no piensan”. Se trataría de aquel *Animal Laborans* de Arendt, supeditado a la repetición mecánica sin reflexión. Sin embargo, Sennett propone la noción de que “la mano piensa”, idea que he podido constatar en repetidas

ocasiones en mi trabajo conjunto con bordadores, ceramistas, ebanistas, orfebres, entre otros. Este profundo conocimiento técnico, logrado a través de años de repetición en sus tareas, es de hecho un factor central de su creatividad, como veremos más adelante en los casos que expongo de comunidades artesanales tradicionales.

La segunda noción teórica que deseo activar, viene del filósofo Raimon Pannikar. Su trabajo se ha enfocado en la reflexión sobre las diferencias y coincidencias entre las religiones, con el propósito de estructurar escenarios de diálogo que sean propicios



FOTO 1. Manos de artesano en La Chamba, Tolima. Fotografía: Nicolás Gómez Corrales.

para la comprensión intercultural. La hibridez de sus raíces (catalán de origen indio), soportan su extensa producción. Este autor propone el concepto de “equivalentes homeomórficos”<sup>1</sup>, que

son “equivalencias funcionales” o correspondencias profundas que se pueden establecer entre palabras-conceptos pertenecientes a religiones o culturas distintas, yendo más allá de la simple analogía. Es lo que RP llama “analogía funcional de tercer grado”, donde ni la significación ni la función son las mismas, pero si semejantes.

Si bien el tema que trato aquí no corresponde al ámbito religioso, al comparar el diseño industrial y la artesanía sí nos enfrentamos a dos sistemas culturales diferentes. Es por ello que tomo este concepto para intentar reconocer esas semejanzas funcionales en el proceso de creación de uno y otro contexto.

Ahora bien, para encontrar estas equivalencias funcionales en el diálogo intercultural de estas dos formas de creación, se hace necesario establecer cuáles son los *equivalentes homeomórficos* que deseo estudiar; ellos se

<sup>1</sup> Para ampliar este concepto y otros del autor: <http://www.raimon-panikkar.org/spagnolo/glossario.html>

derivan de un esquema genérico del proceso de creación de artefactos, para el que propongo cinco aspectos: los motivos, la exploración, el análisis, la configuración y la evaluación.



Imagen 1. Equivalentes homeomórficos para el análisis de los procesos de creación.

## Del motivo a la evaluación en el Diseño Industrial

53 Las metodologías de diseño de producto pueden ser tan variadas y numerosas como los diseñadores mismos, pero es posible acercarnos a un modelo general de configuración de artefactos para la disciplina, en clave de nuestros *equivalentes* de estudio:

**Los motivos:** El diseño industrial parte de la identificación de una necesidad en un grupo de usuarios, una empresa, o de una oportunidad de negocio que implique la creación de un producto tangible. Si bien cada vez más los diseñadores forman parte de los niveles estratégicos de las organizaciones, a menudo la definición de estas necesidades/oportunidades se lleva a cabo en grupos diferentes a las áreas de diseño. La misión es en estos casos, es interpretar los parámetros establecidos por los estudios de mercado, y traducirlos a criterios de configuración. Cuando el diseñador participa en la investigación de mercados y contextos, puede aproximar de una forma más eficaz, *los motivos* a las decisiones de diseño.

**Exploración:** Comprende tanto la búsqueda de información referente a la actividad, el contexto y los usuarios, como la indagación por referentes de productos o servicios existentes en el mercado que se aproximen a la solución de la situación que constituye el estudio de caso.

**Análisis:** Una vez se ha recabado la información, se procede a su clasificación por categorías y jerarquías, lo que conduce a las *determinantes* de diseño que debe cumplir el

artefacto, que son las decisiones que se toman respecto a sus características formales, funcionales y técnico-productivas. Este proceso puede estar entrecruzado con la fase de configuración.

**Configuración:** Es el momento en que las ideas toman forma. La herramienta inicial para este proceso es el dibujo, ya sea análogo o digital, a través del cual se explora las diferentes opciones en que las decisiones de diseño serán resueltas en el artefacto. El dibujo no sólo es representación, sino proceso de pensamiento. Posteriormente se realizan modelos formales y funcionales que permiten detallar más características para su producción y se desarrollan los planos técnicos, los cuales describen las características técnicas totales del artefacto. Finalmente, se produce un prototipo que permite realizar las verificaciones a las que haya lugar.

**Evaluación:** De acuerdo a los requerimientos iniciales del proyecto, el prototipo es sometido tanto a pruebas técnicas y de uso, como a evaluaciones mercadológicas y proyecciones financieras, que corroborarán su viabilidad en la empresa o el contexto productivo específico. En el proceso de evaluación puede intervenir un equipo interdisci-

plinario, en el que hay un experto por cada factor a evaluar. A menudo los resultados de estas verificaciones conducen a ajustes en la configuración, bajo la responsabilidad del equipo de diseño.

Al observar este proceso, puedo extraer dos características importantes de un proceso de creación de artefactos en el Diseño Industrial: en primer lugar, es un proceso analítico y racional, motivado por una necesidad u oportunidad del mercado. En segundo lugar, identifiqué una separación de los grupos responsables de las diferentes fases; ello corresponde a la lógica de la producción industrial, donde la división social y tecnológica del trabajo se hace necesaria en los parámetros de eficiencia de las economías de escala.

Veamos ahora otros procesos de concepción y configuración de objetos, a través de dos comunidades de artesanos tradicionales en Colombia, a la luz de los cinco aspectos de comparación.

## Diseñar desde la técnica: el caso de la cestería de Sutatenza

El municipio de Sutatenza se encuentra ubicado en una zona reconocida como el Valle de Tenza, la cual se caracteriza por sus pintorescos pueblos, la riqueza hídrica de su territorio y la conservación de su cultura rural. De los 4566 habitantes del municipio (datos a 2012), el 84% de la población vive en el área rural, y su economía se articula alrededor del microfundio<sup>2</sup>.

En la vereda Ovejeras, se encuentra una comunidad de campesinos que comparten un oficio ancestral: la cestería en caña chin. Estos artesanos se encuentran organizados en la Corporación Arte y Cultura Sutatenzana, la cual desde 2005 promueve el mantenimiento y promoción de su oficio y sus productos. Esta organización fue reconocida con la Medalla a la Maestría Artesanal en 2016 por Artesanías

<sup>2</sup> Información oficial de la Alcaldía de Sutatenza, indicadores del municipio.



FOTO 2. Valle de Tenza. Fotografía Lorena Guerrero Jiménez.

de Colombia<sup>3</sup>, en la categoría “Comunidad Artesanal”, un título de gran importancia para todos sus integrantes.

El oficio y sus técnicas se encuentran imbricadamente vinculados a la materia prima, denominada caña chin, caña brava o caña de castilla, que se produce de manera abundante en el contexto. Es una caña perenne y rizomatosa de tallos huecos; sus características de dureza y flexibilidad determinan las posibilidades y arquetipos de los artefactos.

A continuación, indago el proceso de creación de la cestería en chin de Sutatenza, a la luz de los cinco aspectos equivalentes.

**Motivos:** La tradición es el motor de la creación de artefactos en la cestería sutatenzana. El arquetipo más reconocido es el canasto de mercado, que fue distribuido en el siglo XX por todo el territorio nacional, gracias a su resistencia y durabilidad. Hoy por hoy, los nuevos productos surgen desde la tradición, pero se adaptan a los cambios de los contextos. Para ilustrar este hecho, cabe mencionar que el famoso canasto de merca

<sup>3</sup> [http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Noticia/corporacion-arte-y-cultura-sutatenza-maestria-de-comunidad-artesanal-2016\\_9805](http://artesaniasdecolombia.com.co/PortalAC/Noticia/corporacion-arte-y-cultura-sutatenza-maestria-de-comunidad-artesanal-2016_9805)



FOTO 3: Artesano con canasto. Fotografía: Lorena Guerrero Jiménez.

do, disminuyó enormemente su producción y presencia, debido al emplazamiento de la bolsa plástica en la comercialización en las plazas y supermercados; sin embargo, en la última década ha recobrado un vigor muy significativo, debido al interés en las prácticas sostenibles, vinculándose a importantes proyectos de biocomercio<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> <http://www.dinero.com/emprendimiento/articulo/artesanias-sostenibles-fabricadas-en-boyaca-colombia-biocomercio/248527>



**Exploración y Configuración:** Estas dos actividades, a mi juicio, emergen simultáneamente en los artefactos de cestería. Esto se debe a que la configuración de los artefactos, surgen de la condición técnica fundamental de los *armantes*, que son las fibras más gruesas que estructuran el objeto. Los artesanos, conocedores de las fibras y el tejido como si fueran parte de su propio cuerpo, pueden explorar las posibilidades que estas condiciones les permiten.

La búsqueda de información se da de dos formas: al interior del grupo de artesanos, recuperando modelos antiguos de productos, de la memoria de los mayores; o externamente, en el contacto directo con clientes en las ferias, y la exploración de referentes en revistas e internet. Cabe destacar una diferencia importante con el diseño industrial: en el proceso de configuración de la cestería, el dibujo es irrelevante.

Ello se debe a las limitaciones de la representación gráfica para una forma de configuración netamente tridimensional, como lo es la cestería. Empero, esto no se constituye en un impedimento para la creación, que se hace directamente con el material. El prototipo emerge con el proceso mental

FOTO 4: Armantes circulares. Fotografía: Lorena Guerrero Jiménez

FOTO 5: Canasto. Fotografía: Lorena Guerrero Jiménez

de la configuración. Y éste hecho le permite al creador, hacer transformaciones a su idea original, durante el proceso mismo del tejido.

**Análisis y Comprensión:** Nuevamente, en este aparte he fusionado dos aspectos, que en el proceso de Diseño Industrial se encuentran separados. El análisis del cumplimiento de los propósitos del nuevo canasto, es desarrollado por los propios artesanos, a partir de su evaluación directa en los espacios de uso y comercialización. Podríamos entenderlo como el bien conocido modelo de “ensayo y error”, donde la repetición en una condición para el avance.

Si bien desde las lógicas industriales este método se considera como una pérdida de tiempo y recursos, desde la perspectiva de Sennett es justamente la repetición el instrumento natural del aprendizaje, por el cual la exploración se convierte en conocimiento. En este orden de ideas, he cambiado la palabra *evaluación* por la de *comprensión*: esto es porque el artesano, por tener bajo su tutela el proceso de verificación de su producto, puede interiorizar las conclusiones y resultados, de manera que no sólo ejecuta una evaluación, sino que comprende los aciertos y errores de su proceso y su producto, para integrar dicho conocimiento

en su oficio. Este nuevo saber es socializado con los otros artesanos de la comunidad, convirtiéndose en un saber colectivo.

**La cerámica de La Chamba: entre la estandarización para el mercado y la inspiración del material.** La Chamba es un corregimiento del municipio de Guamo, en el departamento del Tolima, ubicado a orillas del Río Magdalena. Su población es de 1800 habitantes<sup>5</sup>, la cual está dedicada a las labores de la agricultura, la ganadería y especialmente a la artesanía, de la cual se deriva el 85% de los ingresos.

Como comunidad alfarera, los chambunos tienen una tradición de más de 300 años; aproximadamente unas 330 familias se dedican a la producción de loza, que es elaborada a partir del barro (pasta cerámica) presente en la zona. Algunas familias se especializan en la extracción de la materia prima, otras en el modelado de las piezas y otras personas se al *brillado* con piedra ágata. La finalización del proceso productivo se da con la quema, y el tratamiento *ahumado* que le da el color negro característico, por el cual es una artesanía reconocida a nivel mundial.

<sup>5</sup> [https://ovop.dnp.gov.co/Portals/1/Fichas%20por%20iniciativa/Chamba/1\\_Ficha\\_Ensayo\\_La%20Chamba.pdf](https://ovop.dnp.gov.co/Portals/1/Fichas%20por%20iniciativa/Chamba/1_Ficha_Ensayo_La%20Chamba.pdf)

La loza de La Chamba destinada a la comercialización, pasa por rigurosos procesos de control de calidad, que los mismos artesanos han ido estableciendo colectivamente a través del tiempo; este proceso ha sido motivado por el acceso de esta artesanía a los mercados internacionales, desde hace aproximadamente cuatro décadas. Con esta afirmación, puedo adentrarme al análisis de su proceso de creación de artefactos.

**Motivos:** El caso de la producción de cerámica negra y roja en La Chamba ofrece un panorama que no es común en las comunidades artesanales tradicionales, diferenciado por dos factores: los volúmenes de demanda y producción, y su consecuente necesidad de estandarización. Esta loza es muy apreciada en diferentes partes del mundo en actividades de preparación y consumo de alimentos, por lo cual el repertorio está constituido por cazuelas, bandejas ollas y similares. Por ello, La Chamba es una de las comunidades de artesanos más grandes y productivas de Colombia, capaz de *llenar containers* de productos, con destino a diferentes lugares, entre ellos Estados Unidos, Alemania, Australia o el Medio oriente. Para lograr esa capacidad de respuesta, a lo largo del tiempo los artesanos han “estandarizado” las medidas y parámetros de calidad de las piezas más solicitadas,



FOTO 6: Bandejas al sol en La Chamba. Fotografía: Lorena Guerrero

y cualquier familia está preparada para trabajar de manera coordinada con otra, logrando piezas con alto grado de similitud. Incluso, éstos arquetipos reciben una denominación numérica para su identificación en la zona y con los clientes.

**Exploración y Análisis:** El proceso de estandarización, no impide que cada cierto tiempo surja un nuevo modelo o arquetipo de loza; tal es el ejemplo del *Tagine*, olla tradicional marroquí, que ahora es parte del repertorio de productos chambunos, y que responde al auge de la comida árabe, en di-



FOTO 7: Modelado de bandeja. Fotografía: Lorena Guerrero

ferentes ciudades europeas. La información de estas necesidades llega a los artesanos por los propios clientes. Si bien la comercialización sigue siendo un tema crítico para muchos de los artesanos, el acceso a TICS ha facilitado la distribución directa, para prescindir de los intermediarios que muchas veces no les remuneran de forma justa por su trabajo. Igualmente, las ferias constituyen un buen escenario de información y análisis, para dar origen a nuevos productos.

**Configuración:** Llama la atención que la creatividad surja en un medio de alta estandarización, como este caso. Si bien se busca el cumplimiento de ciertas medidas y niveles

de calidad, es sorprendente la gran cantidad de “juegos” y variaciones que los maestros artesanos son capaces de concebir, desde el propio material, y durante la marcha del proceso de modelado. Las manijas y botones, son el territorio de la libertad, en el cual los artesanos pueden hacer exploraciones, que dan lugar a artefactos con valores semánticos nuevos. Quizá por ello, independientemente de que haya o no un pedido pendiente, todas las personas se levantan cada día a *hacer loza*, una costumbre que se transmite de generación en generación. Por fuera de estas piezas estandarizadas, en La Chamba existe también otra gran área de productos: *el diseño*. De ella hablaré un poco más adelante.

**Evaluación:** Como en cualquier proceso de cerámica, las pruebas técnicas se llevan a cabo después de la quema. A través de pruebas visuales, táctiles y sonoras, se determina si las piezas cumplen con los parámetros de calidad. Dado que la mayor parte de la producción se relaciona con pedidos previos, el éxito de los productos en el mercado es una actividad que queda más en manos de los distribuidores nacionales o extranjeros, quienes retroalimentan a los principales productores, los cuales a su vez distribuyen la información en la comunidad. En este punto quiero apun-

tar una meditación: el conocimiento en las industrias, es propiedad de las empresas, que, si bien están constituidas por un grupo de personas, son en realidad un ente abstracto. En la artesanía, el conocimiento es del grupo, pero también del individuo, en su completitud.

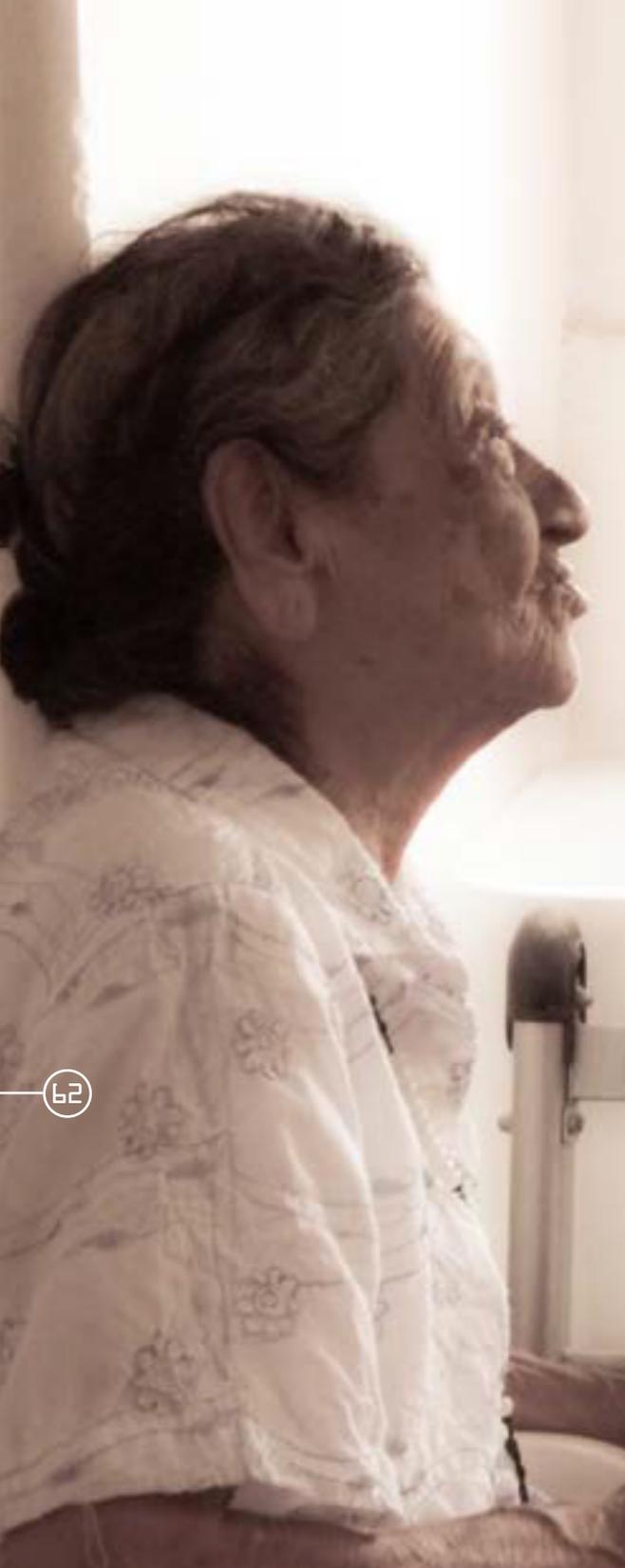
#### **El diseño y las piezas soñadas.**

En una de mis primeras visitas a La Chamba, me llamó poderosamente la atención el aviso en una de las casas a la entrada de la vereda, en el cual rezaba en letras amarillas: “La casa del diseño”. Indagué las razones de este nombre y encontré que, entre los artesanos de esta comunidad, todos los productos que no corresponden a los arquetipos estandarizados de loza, son denominados *Diseño*. Este juego lingüístico se convirtió para mí en una profunda y larga reflexión, en la cual se enmarca este escrito. El hecho de pensar que justamente el *Diseño*, es aquello único y no estandarizable, discute con muchos fundamentos del diseño industrial. También permite reconsiderar la concepción del diseño como un proceso absolutamente racional, y nos invita a retomar la pulsión de la emoción y el juego, como motor de la creatividad. Cuando el artesano alfarero logra altos niveles de habilidad, producto de la constante repetición, logra crear a partir del material mismo, con

sus manos en libertad, lo que su imaginación le dicte. El artesano lleva este juego creativo hasta el proceso final, la quema: si la pieza experimental sobrevive, nace un nuevo producto; si no, nace un nuevo aprendizaje. Esta es otra gran lección para el diseño, en especial en los ámbitos de formación académica y en los nuevos emprendimientos: que el juego de la experimentación siempre implica un riesgo de fracaso, pero que el fracaso de un nuevo artefacto siempre produce conocimiento aplicable.

#### **Ana María y sus piezas soñadas: un homenaje a una maestra de maestras.**

Entre muchas personas maravillosas que he conocido en mi trabajo con las comunidades artesanales de Colombia, recuerdo de manera especial a la maestra Ana María Cabeza, ceramista de La Chamba, madre de otra gran artesana, Nelly Guzmán, y quien fuera profesora de varias generaciones en este corregimiento. Con tan solo 14 años, gracias a las piezas de cerámica que había elaborado como muestra de su trabajo, logró su nombramiento como profesora de artesanías, y posteriormente lideró los procesos de formación del centro artesanal de Artesanías de Colombia de La Chamba. Quien tuvo la fortuna



de aprender o trabajar con ella, con seguridad destacará la pasión y el cuidado que lograba transmitir en su oficio.

En uno de los diálogos que algunos compañeros y yo pudimos tener con ella, ya de avanzada edad, nos relató una historia sobre su proceso de creación. Recordaba que, cuando tenía encargos especiales, de aquello que podríamos llamar *diseño* en la jerga del oficio chambuno, en las noches ella tenía “una iluminación de Dios”, se soñaba como debían ser las piezas, y al otro día se levantaba a modelarlas, logrando siempre que tuvieran gran impacto. Este relato es conmovedor, por venir de una de las maestras que mayor incidencia ha tenido en el devenir de la artesanía del país, pues su trabajo motivó la construcción de la carretera Guamo-La Chamba-Espinal, gracias a la que se fortaleció la comercialización de la cerámica hacia el extranjero. Igualmente, su labor de enseñanza contribuyó decisivamente a la supervivencia y proyección del oficio. Sobre el relato de “las piezas soñadas” quiero hacer una observación: la inspiración, esa iluminación que Ana María experimentaba, se vincula al profundo conocimiento del material y de la técnica, a la propiedad que el artesano tiene sobre todas las instancias de su oficio, desde la selección de materia prima hasta el uso y disposición final. Entonces, al decir de Sennett, la mano no solo “piensa”: la mano siente, la mano crea.

FOTO 8: Maestra Ana María Cabezas. Fotografía: Lorena Guerrero Jiménez.

Como podemos evidenciar, en los procesos de creación de artefactos entre diseño industrial y artesanía, hay diferencias significativas. Pero existen también momentos *equivalentes*, que pueden convertirse en vasos comunicantes. Como lecciones de la artesanía para el diseño, quisiera proponer algunas preguntas: ¿es el conocimiento el material y la técnica una herramienta clave para el pensamiento

creativo? ¿puede la configuración ser el punto de encuentro entre dos formas de diseño? ¿puede tratarse el dibujo como una vía para la exploración, y no para la inmediata certidumbre, así como es el material en la artesanía? ¿puede el diseño industrial darse la licencia de la creación de artefactos, por fuera de la demanda mercantil inmediata, y potenciar sus motivos sociales, simbólicos, emotivos?

---

## Referencias

- Arendt, H. (2016). *La condición humana*. Barcelona: Paidós.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad* (1a edición). Barcelona: Paidós. Citado en: Atehortúa, C. (2010). ¿Cómo los creativos de publicidad generan sus ideas? *Revista Panorama* No. 8. Bogotá: Editorial Politécnico Gran Colombiano, p.47-58.
- Heidegger, M. (January 01, 1986). *La pregunta por la técnica*. *Revista Universidad De Antioquia*, 55, 205.)
- Houdé, O. (2003). *Diccionario de ciencias cognitivas: Neurociencia, psicología, inteligencia artificial, lingüística y filosofía*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Quiñones, A. A. C., Ticora, V. L. E., Bautista, M. M. P., Ariza, F. Y., Moreno, M. G. V., Castro, P. I. D., Pérez, R. G. A., . Pontificia Universidad Javeriana. (2011). *Entre soles y armantes: Diseño participativo y artesanía en el Valle de Tenza*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Sennett, R. (2009). *El Artesano*. Barcelona: Anagrama.

