



CAPÍTULO I
1.El Proceso de Diseño



Para poder realizar este proyecto, requerimos de un proceso de diseño, el cual nos ayude a organizar y esquematizar la información. Este proceso parte del ciclo de comunicación, el cual surgió del convincente modelo comunicacional establecido por Harold Lasswell (1948). Lasswell observó que cualquier acto de comunicación podía ser descrito y analizado en base a cinco componentes (Wood, 1989:4)

Quién dice **Qué**, en qué **Canal**, **A** quién, con qué **Efecto**.

A estos componentes se pueden añadir:

- El proceso de codificar - el emisor traduce la información al lenguaje del receptor
- El proceso de entrega - involucra al medio a través del cual se transmite el mensaje
- El proceso de decodificar - el receptor traduce el mensaje
- El proceso de retroalimentación - hay una respuesta a la información o estímulo por parte del receptor. (idem) (ver figura 1)

En este caso el emisor somos nosotras, el medio o canal son la fotografía, el video y el sonido integrados en un ambiente; el mensaje es el trabajo realizado por las mujeres indígenas textiles amuzgas; y el receptor las personas que acuden a vivir la experiencia construida.

De acuerdo a Wood (1989:3), la comunicación del mensaje debe constar de tres partes: el entretenimiento, la información y la persuasión. (ver figura 2) Para que la comunicación del mensaje sea exitosa debe ser entretenida y de esta forma mantener la atención del espectador. La información debe ser dada antes de aspirar a cualquier objetivo de persuasión. También se toma en cuenta, el proceso de diseño, que está formado por seis pasos:

1. Selección del tema (se determinan las necesidades)
2. Investigación
3. Análisis del tema (resolución del problema y toma de decisiones)
4. Organización
5. Selección del material de soporte
6. Consideración de la presentación y producción. (idem :7)

I believe that the great designers have an intuitive understanding of the true nature of the design process and the totality of aesthetics.

Gianfranco Zaccai

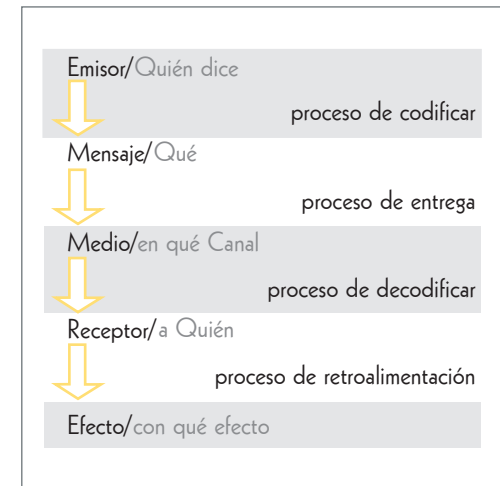


figura 1. Modelo de comunicación tomado de Wood, 1989.

Definido el tema se tendrán que establecer los objetivos generales y los objetivos específicos, plantear la hipótesis, los alcances, y los límites del proyecto.

objetivo general:

A través del video, la fotografía y el sonido, dar a conocer una parte de la cultura de nuestro país. En este caso, a las mujeres indígenas que se dedican al tejido en telar de cintura, enfocándonos en el entorno donde se desenvuelven. El mostrar y valorar el trabajo creativo que desarrollan, y al mismo tiempo crear una forma de difundir sus conocimientos y habilidades.

objetivos específicos:

- Documentar el proceso de elaboración del textil y transmitir la labor que realizan las mujeres indígenas amuzgas de la región de Xochistlahuaca.
- Documentar el ambiente de trabajo y el entorno.
- Revisar teorías sobre diseño de experiencia, diseño de exposiciones (y otros conceptos que se vuelvan necesarios en el proceso de desarrollo de la tesis).

hipótesis:

Para dar a conocer el proceso de elaboración del textil y la importancia que tiene para las mujeres que lo realizan, suponemos que la fotografía, el video y el sonido nos permitirán documentar, difundir y despertar interés en esta parte de la cultura.

alcances:

- Estrategia que involucra a medios como: la fotografía, el video y el sonido.
- Comprende el estudio de un grupo cultural de México
- Es una propuesta experimental y empírica.

límites:

- No propone una estrategia de marketing.
- No contempla otros ámbitos o materiales más que la fotografía, el video y el sonido.
- Es una propuesta hipotética.



figura 2. Pirámide de las funciones de la comunicación, tomado de Wood, 1989.

El siguiente paso fue conocer la situación socio-política y cultural de Xochistlahuaca, así como las actividades que llevan a cabo las mujeres indígenas amuzgas. Por lo que se realizó una búsqueda en libros, revistas y sitios web que hablaran acerca de la cultura del estado de Guerrero. Se encontró que la Dirección General de Culturas Populares e Indígenas, dentro de su programa de "Fortalecimiento Cultural", estaba realizando una investigación acerca del textil amuzgo. Por lo que acordamos una reunión con la representante de este proyecto, con la idea de evaluar si los fines que perseguían con su proyecto eran acordes a los nuestros. Después de varias reuniones, nos dimos cuenta que el enfoque de nuestra investigación era muy distinto, por lo que era conveniente trabajar por nuestra cuenta.

Realizamos una primera visita a Xochistlahuaca con el fin de familiarizarnos con el entorno y tener otro tipo de contacto con la comunidad antes de preparar la documentación. Esto nos ayudó a conocer el trabajo de las textileras y de esa forma pudimos elaborar una guía de lo que queríamos mostrar a través de las herramientas propuestas. Después de esta primera visita de campo se hizo una revisión de los objetivos, para verificar si el problema planteado correspondía a lo que observamos en esta comunidad. También revisamos si las herramientas elegidas (video, fotografía y sonido) eran las indicadas para el proyecto. Además, se analizaron las teorías del Diseño de Información, Diseño de Experiencia, Diseño de Exposiciones y otros conceptos necesarios para el desarrollo del proyecto. De acuerdo a lo investigado decidimos presentar el material a través de una exposición (ambiente).

Durante la segunda visita de campo se documentó el trabajo de las textileras amuzgas mediante el video, la fotografía y el sonido. Se llevaron cabo entrevistas informales a las mismas textileras y oriundos de Xochistlahuaca para conocer la percepción que tienen de las mujeres artesanas, si consumen sus textiles y ver la relación de las textileras amuzgas con el entorno.

Al planear el diseño de la exposición, se seleccionó el material necesario, tomando en cuenta lo que queríamos contar, cómo lo íbamos a contar y qué esperábamos conseguir con lo que contamos. Nuestro proyecto es una propuesta experimental, llevaremos a cabo el montaje de la prueba piloto con usuarios verdaderos el día de la presentación de este proyecto.

◀ *La exposición es resultado de un proceso creativo conformado por múltiples fases destinadas a solucionar problemas prácticos.* ▶

Fernández, 1999

A continuación se muestra gráficamente el proceso de diseño que se siguió durante este proyecto. (ver figura 3)

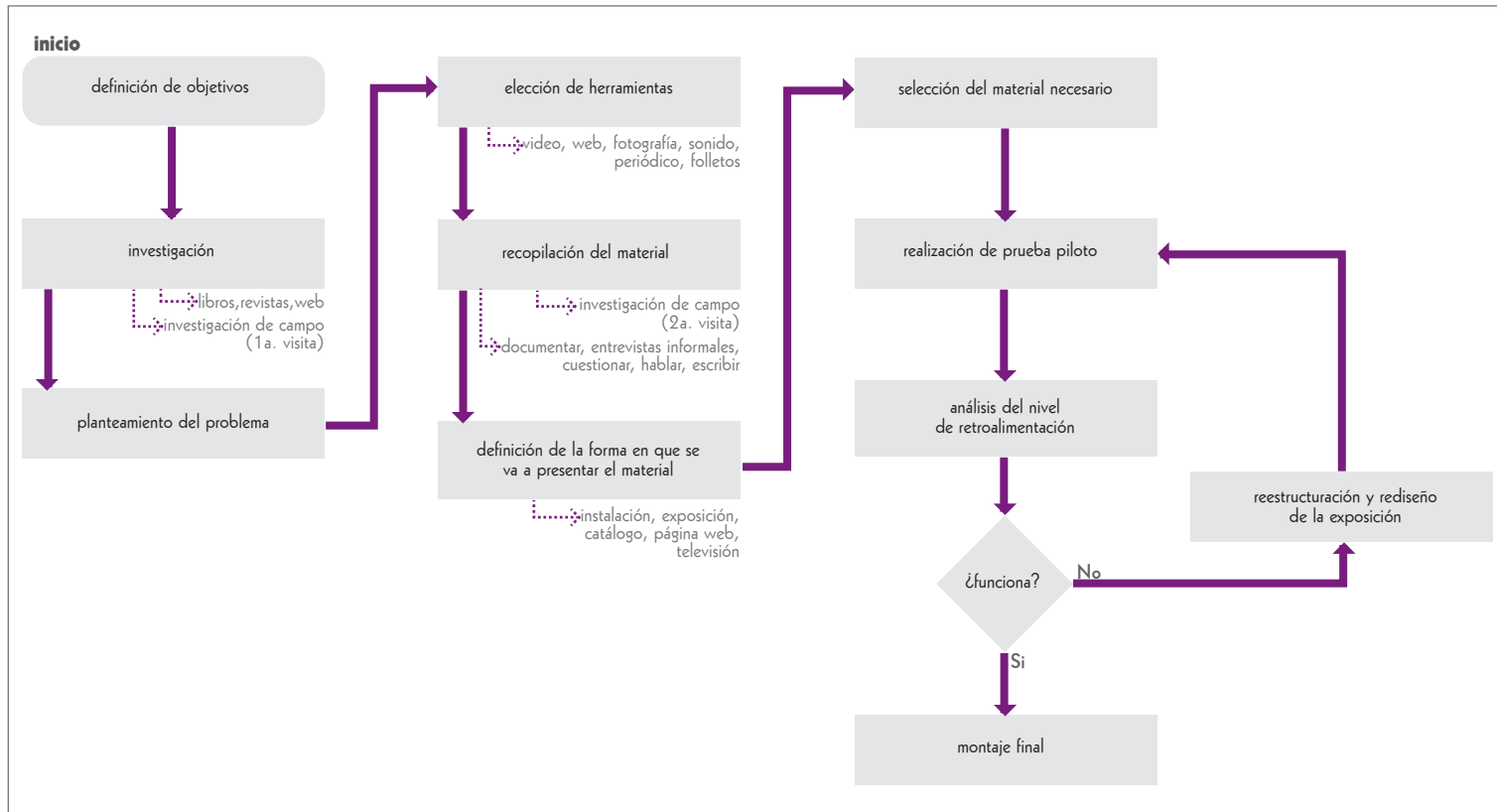


figura 3. Esquema de trabajo

