

Antropología del diseño y etnografía en el contexto de los escenarios virtuales para la creación de diseño: caso del Museo de los Exvotos en San Luis Potosí



*Design Anthropology and Ethnography in Virtual Scenarios
Context for Design Creation: Museo de los Exvotos in San Luis
Potosi Case*

ZETINA RODRÍGUEZ, MARÍA DEL CARMEN

 MARÍA DEL CARMEN ZETINA
RODRÍGUEZ

maria.zetina@uacj.mx
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, México

Designio. Investigación en diseño gráfico y estudios de la imagen

Fundación Universitaria San Mateo, Colombia
ISSN-e: 2665-6728
Periodicidad: Semestral
vol. 5, núm. 2, 2023
designio@sanmateo.edu.co

Recepción: 22 Febrero 2023
Aprobación: 28 Junio 2023

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/554/5544275006/>

DOI: <https://doi.org/10.52948/ds.v5i2.859>

© Fundación Univeristaria San Mateo



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-
NoComercial 4.0 Internacional.

Resumen: Al norte de la ciudad de San Luis Potosí, México, se localiza la iglesia del Saucito; un templo que alberga la imagen del Señor de Burgos o del Saucito, para cuya imagen los fieles creyentes han realizado cientos de exvotos por los milagros que han recibido. Esas obras votivas se colocaron en la sacristía del templo, pero paulatinamente el espacio fue insuficiente; por ello el presbítero, un grupo de feligreses y un comité científico se unieron para promover la creación de un museo para ubicar las piezas. En 2019 un miembro del comité científico del Museo de los Exvotos solicitó el apoyo de la materia de antropología para el diseño, para desarrollar un logotipo para ese recinto, la cual fue aceptada. Sin embargo, se presentaron dos dificultades, por un lado, la distancia entre los diseñadores y el usuario, por el otro el desconocimiento del tema, los ritos, costumbres y tradiciones asociados a la creación de exvotos, que dieron como resultado la fundación del museo. En este contexto la antropología para el diseño permitió reflexionar sobre la manera en que se había trabajado en casos similares, así como las estrategias etnográficas que se podían utilizar para sortear la distancia y las diferencias culturales.

Palabras clave: diseño, antropología, etnografía, museo, logotipo.

Abstract: The church of Saucito is located in the north of San Luis Potosí city, in Mexico, a temple that houses the image of the Lord of Burgos or Saucito, for whose image the faithful believers have made hundreds of ex-votos for the miracles they have received. These votive works were in the sacristy of the temple, but gradually the space was insufficient; therefore, the presbyter, a group of parishioners and a scientific committee came together to promote the creation of a museum to locate the pieces. In 2019, a scientific committee member of the Exvotos museum requested the support of the subject of anthropology for the design, to develop a logo for that site, which was accepted. However, two difficulties arose, on the one hand, the distance between the designers and the user, and on the other, the lack of knowledge of the subject, the rites, customs, and traditions associated with the creation of ex-votos, which resulted in the foundation of the museum. In this context, anthropology for

design allowed us to reflect on the way in which similar cases had worked on, as well as the ethnographic strategies to overcome distance and cultural differences.

Keywords: Design, anthropology, ethnography, museum, logotype.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación se realizó a partir de la experiencia que se ha tenido en los últimos años con la materia de antropología para el diseño, optativa e impartida a nivel licenciatura dentro del departamento de diseño de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (UACJ). Las carreras dentro de las que se imparte son diseño gráfico, digital, de interiores e industrial. A través de la materia de antropología para el diseño los estudiantes han realizado diferentes proyectos, para distintos organizaciones y personas a nivel local y nacional. Entre quienes han sido apoyados está la organizaciones no gubernamental (ONG) en Ciudad Juárez, organizaciones civiles, artesanos del estado de Michoacán dedicados a la alfarería, cestería y el tallado de madera, así como un museo.

Una de las ventajas de la formación de los estudiantes en diferentes disciplinas del diseño es que han podido abordar las necesidades de los usuarios desde sus propias habilidades y conocimientos. Sin embargo, el caso que se presenta en este trabajo fue el primer problema que se resolvió y representó diferentes grados de dificultad. El Museo de los Exvotos se localiza en San Luis Potosí a casi 1400 kilómetros de distancia. Por otra parte, estaba la brecha cultural pues, a pesar de que es el mismo país, los imaginarios y las tradiciones varían de una región a otra. En este sentido se observaron diferentes estrategias metodológicas seguidas por autores que han trabajado en el campo del diseño y la antropología. A continuación, se presentan las investigaciones que se consultaron.

LA ANTROPOLOGÍA Y LA ETNOGRAFÍA EN EL CAMPO DEL DISEÑO

En las últimas décadas se han desarrollado artículos, capítulos de libro y libros en español que abordan el tema de la antropología en el campo del diseño y los enfoques son diferentes. En el caso de este trabajo se exploraron algunas de esas publicaciones con la finalidad de observar los temas y las metodologías que siguieron algunos investigadores para desarrollar sus estudios y proyectos en el campo del diseño con el uso de la antropología. En el contexto de propiciar una metodología para que los estudiantes pudieran tener los recursos visuales y la información necesaria, para posteriormente desarrollar un logotipo para el Museo de los Exvotos.

Una de las obras de la literatura de habla hispana que abordó este tema fue el libro *Contribuciones para una antropología del diseño* (2002) de Fernando Martín Juez, quien exploró diferentes aristas de esta temática desde la teoría de la complejidad. Martín señala que esta área de conocimiento “tiene como finalidad explorar lo que vincula lo humano –el tema central de la antropología– con el objeto –la tarea medular del diseño–, aquello que guía la creación de las cosas, sus usos y el lugar que guardan en la memoria de la comunidad” (p. 23). En este contexto los estudiantes necesitaban conocer qué eran los exvotos, dónde, cuándo y por qué se crearon y cuál era el papel que tenían en el terreno cultural. Estas piezas de arte popular son una manifestación que vincula lo humano con lo sagrado como una forma de expresión de la fe.

El método etnográfico ha sido utilizado por los diseñadores desde hace varias décadas, ejemplo de ello es la obra de Óscar Hagerman, quien han trabajado en campo por más de 50 años. La mayor parte de su trabajo la ha desarrollado en pueblos y comunidades de diferentes partes de México. A través, de su labor ha desarrollado diferentes proyectos de diseño colaborativo (Poniatowska y Vera, 2014). En este sentido

Hagerman ha incursionado en intervención en campo con el uso de su propia metodología, la cual consiste en largas pláticas con diferentes actores sociales de la comunidad, observación directa, entrevistas, entre otras.

El artículo “Etnografía aplicada al diseño industrial” (2020), desarrollado por Sandra Amelia Martí y Enrique Bonilla, presenta algunas de las estrategias desarrolladas por Hagerman durante la elaboración de obras sociales para agrupaciones, comunidades y pueblos. Entre las herramientas que se exponen se puede citar la percepción del entorno, el contacto con los actores sociales, el conocimiento de costumbres, tradiciones y creencias; así como identificar las estrategias de trabajo de los propios involucrados, entre otros aspectos.

En adición, Martí y Bonilla (2020) proponen una metodología para emplear las herramientas de la etnografía en el campo del diseño industrial; cabe destacar que esos mismos recursos pueden ser utilizados en todas las áreas del diseño. En la investigación se señala que es necesario que los diseñadores conozcan el contexto, a los actores sociales y su cultura con la finalidad de identificar la manera en que se desarrollan los objetos y se interactúa con ellos. Al respecto de ello señalan: “se logra observar cómo se usan, cómo se manipulan, cuál es la forma de uso o si se utilizan conforme las expectativas del diseñador” (pp. 64-65). Además, realizan una propuesta de cómo se pueden utilizar las herramientas de la antropología en el campo del diseño, por ejemplo: “1. Observación directa no participante; 2. Observación directa participante; 3. Entrevista abierta; 4. Historia de vida; 5. Cuestionario cerrado (cuantitativo); 7. Fotografía [y] 8. Análisis (Lógico formal)” (p. 65). Además de metodologías, Martí y Bonilla añaden a su lista el razonamiento lógico, así como métodos cuantitativos, en este caso la encuesta.

Existen otras investigaciones que consideran el empleo de metodologías mixtas para la creación de productos de diseño como es el caso del artículo “Etnografía como método de investigación aplicado al diseño gráfico” de Marcela Cadena et al. (2020). En el trabajo se expone el desarrollo de tres proyectos de tesis de titulación para obtener el grado de licenciatura. La propuesta es la posibilidad de utilizar métodos cuantitativos y cualitativos en el proceso de investigación entre los que se encuentran la observación directa y la entrevista de diferentes actores y escenarios.

Por su parte, Mercedes Martínez González en su obra *Tejiendo destinos. La antropología y el diseño en el estudio de los objetos de palma* (2017). En este caso, a través de un estudio de caso explora diferentes aristas históricas, culturales y contextuales que han incidido en la creación de piezas de palma en el municipio de Santiago Cacaloxtepic en la región Mixteca en Oaxaca, México. En ese sentido, la autora señala:

La intención principal de este trabajo es comprender, desde la antropología el diseño, la relación entre la persona y el objeto que elabora, así como la manera en que dicho vínculo es determinado por las características corporales, socioculturales y ambientales del entorno. (p. 18)

El texto es el resultado de un trabajo profundo de investigación documental y de campo. Esto permitió que se pudieran explorar aspectos culturales que dotan de significado la creación de objetos de palma, así como otros de carácter más práctico en torno a las formas de organización en relación con la producción de estos objetos.

Mercedes Martínez también desarrolló una investigación denominada “Entre hacedores de cosas. El diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México” (2020, 157 – 172). La autora señala que realizó trabajo de campo en la comunidad en el contexto de su labor como docente y a través de la asignatura arte y diseño, la cual imparte. Martínez señala que las herramientas etnográficas le permitieron conocer a la comunidad de estudio, así como diferentes actores sociales; a partir de esos recursos, así como la construcción de una metodología, logró desarrollar diferentes productos de diseño.

En la obra *Diseño + oficios* (2017) el Gobierno Regional Metropolitano de Santiago en Chile presenta un proyecto que se realizó entre 2014 y 2017, el cual tenía como meta “la implementación y consolidación de una comunidad de productores” (p. 16) de textiles ubicados en la comuna de Peñalolén. Desde la perspectiva de quienes estaban involucrados en ese proyecto el objetivo era: “generar una nueva etapa de laboratorio de

innovación y emprendimiento en la comuna de Peñalolén, impulsando una estrategia local de fomento del oficio textil como potencial núcleo productivo” (p. 16). La meta era mejorar la productividad de las empresas textiles de ese territorio.

El proyecto de los productores de objetos textiles de Peñalolén estuvo dividido en cuatro etapas. En la primera parte se realizó un diagnóstico del territorio, en ella se realizó un censo, posteriormente se analizó y definió cómo era el sector y finalmente se señaló hacia donde estaba dirigido el mercado textil. En la segunda, a partir de los datos obtenidos en la primera, se generó un marco teórico, tecnológico y económico para proponer el trabajo colaborativo entre los diferentes actores sociales. En la tercera se implementó la intervención para permitir el desarrollo de sistema productivo de los textiles. Finalmente, en la cuarta se realizó “la implementación del sistema, donde se llevarán a cabo las acciones necesarias para consolidar los grupos de trabajo y la comunidad de productores locales” (pp. 17 - 18). Lo planteado fue un proyecto complejo para realizar un cambio en un sector de productores de objetos de diseño, en este proceso los planteamientos teóricos y metodológicos permitieron conocer a los actores y sus circunstancias para proponer las estrategias.

En la segunda parte de la obra *Diseño + Oficios* tiene un apartado destinado a exponer la manera en que se acercaron a aspectos sociales y culturales de la comuna de Peñalolén. En este caso se utilizaron métodos etnográficos y cuantitativos, para identificar la forma en que los productores textiles estaban distribuidos y organizados. Además, se realizaron entrevistas a profundidad a actores claves con el objetivo de profundizar sobre dinámicas socioculturales y socioespaciales, así como las prácticas culturales (Gobierno Regional Metropolitano de Santiago, 2017). De igual manera, identificar y conocer a los actores sociales claves de un caso de estudio permite estudiar las circunstancias, espacios y relaciones que establece, entre ellos y con otros; asimismo, para profundizar sobre un problema ofrece datos que las estadísticas no pueden revelar. En el caso del Museo de los Exvotos sería de utilidad realizar entrevistas con personajes involucrados en la creación del museo, para saber cuáles son sus expectativas en torno al diseño.

Para esta investigación se retoma una de las aristas que quizás más ha sido explorada desde el área del diseño, en este caso el uso de los métodos etnográficos, para conocer los escenarios y a los actores sociales. Lo anterior, en el contexto de conocer sus necesidades, intereses e ideas en el ámbito del diseño y a partir de ello generar objetos con diferentes características, que en teoría deberían ser estéticos, útiles y funcionales. Sin embargo, en el caso de este proyecto el vínculo que se estableció con los informantes fue a distancia, gracias al uso de las nuevas tecnologías. Por otro lado, también las herramientas virtuales permitieron acercarse al lugar de la investigación. Las estrategias etnográficas que se utilizaron fueron observación indirecta y entrevista, sobre las cuales más adelante se expondrá cómo se realizaron.

Los temas que se expondrán a continuación serán algunos aspectos generales de la materia de antropología para el diseño, respecto de su creación; posteriormente, del desarrollo de las actividades que se planteó realizar en su contexto. En un segundo momento se expondrá cómo se originó la creación del Museo de los Exvotos, así como una explicación sobre lo que son este tipo de piezas de arte popular, para mostrar después la forma en que se adaptó la metodología a las necesidades del problema de diseño y las condiciones materiales.

ANTROPOLOGÍA PARA EL DISEÑO DESDE LA UNIVERSIDAD

Esta investigación surgió en el contexto de la materia de antropología para el diseño. Comenzó a impartirse en 2018 en el Instituto de Arquitectura Diseño y Arte (IADA) de la UACJ. Es una materia optativa que les permite a los estudiantes explorar otras áreas de conocimiento.

La clase de antropología para el Diseño surgió en el contexto de dar a conocer a los estudiantes otras metodologías para aproximarse al proceso de diseño. Entre sus intereses estaba explorar cómo los creadores, usuarios y el contexto cultural y social influyen en la creación de diseño, todo ello a través de las herramientas etnográficas.

La carta descriptiva de la clase de antropología para el diseño fue creada en 2016, pero pasó por un proceso de revisión para posteriormente ser autorizada. Cabe señalar que fue diseñada para ser de corte transversal, por ello se imparte en diferentes licenciaturas en diseño entre las que se encuentran gráfico, industrial, de interiores, digital y de medios interactivos.

Otra de las metas de la clase era que los estudiantes pudieran tener la experiencia del trabajo de campo en el contexto de uno o varios casos reales. El planteamiento original era que a partir de los datos recabados con los métodos etnográficos se pudiera generar objetos de diseño que tomaran la perspectiva de los creadores, los usuarios y sus contextos.

Una vez que iniciaron las clases se presentaron diferentes dificultades para que todos los estudiantes pudieran participar en proyectos reales. La primera es que los grupos están conformados por alumnos de diferentes licenciaturas y en algunos casos los proyectos no demandaban la participación de todas las áreas de diseño. Ejemplo de ello fue el caso del Museo de los Exvotos que solamente requería proyectos que tuvieran que ver con diseño de interiores y gráfico. En ese momento se optó por que quienes eran de diseño industrial y digital colaboraran en el mismo tema a pesar de que no era su especialidad. Sin embargo, ello permitió reflexionar sobre las características y la complejidad que se debería buscar en los proyectos que se iban a realizar en el contexto de la materia.

La siguiente dificultad que surgió fueron los problemas de inseguridad que se enfrentan en Ciudad Juárez, pues representan un riesgo para los estudiantes realizar recorridos de campo y observación en ciertas áreas de la ciudad. A pesar de que tengan cartas y su credencial que los identifique como estudiantes de la UACJ, ello no representa ninguna protección. En ese contexto era un peligro mandarlos a hacer investigación en espacios que no fueran académicos, institucionales o empresariales.

De agosto-diciembre de 2018 a mayo de 2019 no se realizaron proyectos reales. Sin embargo, en el semestre agosto-diciembre de 2019 uno de los miembros del comité científico del Museo de los Exvotos en San Luis Potosí se puso en contacto conmigo, para solicitar que a través de la materia se realizará una propuesta de logotipo, para el museo.

El contexto histórico y material del Museo de los Exvotos.

El museo de los Exvotos del Saucito se localiza al norte de la ciudad de San Luis Potosí, en una fracción denominada el Saucito, la cual estaba separada de la capital a principios del siglo XX. En esta área se estableció una ermita y posteriormente se fundó la iglesia del Saucito, con vocación al señor de Burgos. Cabe señalar que muy cerca de la ermita se edificó el panteón municipal, el cual atrajo también a la población hacia esta zona (Corral y Vázquez, 2003).

De acuerdo con los antecedentes históricos, a principios del siglo XIX en la fracción de Encinillas – actualmente colonia Saucito– unos campesinos divisaron un árbol de sauce que tenía forma de cruz. A los agricultores les pareció que era un signo sagrado, por ello decidieron comprarlo, para tallar una cruz. Una vez que quedó lista la escultura la llevaron a resguardar en la iglesia de Santiago (localizado a poca distancia), pues la fracción de Encinillas, ahora el Saucito, no tenía ningún recinto sagrado. Por ello, los habitantes de la zona se organizaron para reunir fondos y posteriormente edificar una capilla, para colocar ahí la escultura que habían tallado.

Sin embargo, dadas las características rústicas de la pieza y el mal resultado que obtuvieron los campesinos en la talla, el cura de la iglesia de Santiago se opuso a que la llevaran al santuario recién edificado, en vez de ello mandó crear una nueva escultura, la cual posteriormente se colocó en la ermita. Cabe destacar que el nombre que se le asignó al santo fue el Señor de Burgos, al que actualmente también se le conoce como Señor del Saucito (en este trabajo se utilizará indiferentemente uno u otro nombre). En noviembre de 1826, la escultura fue trasladada al recinto que se construyó en su honor y lo acompañaron en procesión los habitantes

del barrio de Santiago y Tlaxcala (Arista y Ruiz, 2015). Años más tarde se edificó un santuario más grande para el Señor de Burgos a un costado de la capilla.

El primer milagro que realizó el señor del Saucito sucedió a los pocos años de que la imagen se colocó en la ermita. De acuerdo con la leyenda un pastor se encontraba cuidando a su rebaño cuando vio unos huevos, pero no sabía que eran de víbora, los deglutió sin pensar pues tenía hambre y a los pocos minutos empezó a sentir dolor en el vientre. Estaba solo en el campo y por ello empezó a rezar y a pedir la ayuda del Señor de Burgos; quien de acuerdo con su testimonio le ayudó a sobrevivir, gracias a sus oraciones y ruegos. A modo de ofrenda dejó tres huevos de mármol a los pies de la imagen (Cronologías San Luis Potosí, s.f.).

El Señor del Saucito continuó realizando milagros y de ello dan cuenta los agradecimientos realizados por feligreses para conmemorar los eventos que los salvaron de circunstancias riesgosas o de la muerte. En los últimos 100 años el santuario del Saucito ha sido uno de los lugares que se ha afianzado como un sitio de fe. Ello en el contexto del gran número de muestras votivas que se le han dedicado al Señor de Burgos por los milagros realizados (Montoya, 2007, p. 7).

Paulatinamente, los exvotos se acumularon en la sacristía de la iglesia del Saucito y los curas se encargaron de exhibirlos en los muros. Sin embargo, dado el volumen de estas piezas de arte popular se decidió cambiar de lugar. Respecto de ello Moisés Gámez, miembro del comité científico, señaló que un grupo de feligreses, el presbiterio de la iglesia del Saucito y otros representantes del comité científico decidieron trasladarlos a otro espacio. El lugar que se seleccionó para hacer el cambio fue la antigua Ermita del Saucito, que era el lugar original donde se localizaba la imagen del señor de Burgos. Los parroquianos fueron quienes se encargaron de recaudar fondos, para habilitar el espacio y adquirir el mobiliario donde se iban a exponer las piezas.

Ahora bien, la devoción del señor del Saucito tiene diferentes manifestaciones a lo largo del año. Sin embargo, su fiesta inicia a finales de febrero y en ese evento participan diferentes agrupaciones de danzantes entre las que se pueden señalar concheros y chichimecas (Solís y Martínez, 2018). Anudando a ello se establecen juegos mecánicos y se cierra una de las vialidades que pasa frente a la iglesia. A continuación, se expondrá qué son los exvotos y cuál es su función.

El origen de los exvotos se relaciona con la necesidad humana de resolver circunstancias liminales, tales como enfermedades incurables, accidentes o cualquier otro tipo de riesgo. Cuando las personas que enfrentan un peligro inminente imploran a un santo o cualquier otra divinidad, para que los ponga a salvo de la dificultad en que se encuentran, a cambio ellos “ofrecen sacrificios, donaciones, objetos” (Rodríguez, 1985, p. 1), que reciben nombre de exvotos.

La palabra exvoto proviene del latín y significa promesa; es una forma de agradecimiento que pueden ofrecer una o varias personas. En el caso de lugares como México, esta tradición votiva llegó a través de España. Particularmente, durante la época virreinal las clases altas podían agradecer a través de la construcción de “una capilla, un altar, o una pintura de un artista prominente” (Fraser, como se citó en Acosta, 2013, p. 44). Sin embargo, se fueron modificando los materiales y las dimensiones de los exvotos durante los siglos XIX y XX (Del Castillo, 2005).

Los exvotos son piezas elaboradas con la finalidad de mediar entre lo sagrado y lo humano (Bargellini, 2018). Además, pueden estar elaboradas en diferentes sustratos tales como cera, madera, mármol, piedra, metales preciosos, también láminas galvanizadas o de acero, entre otros. Cabe señalar que la característica principal que debe tener el sustrato sobre el que se va a trabajar es que se pueda tallar, pintar, dibujar, grabar o utilizar cualquier otra técnica.

Una de las formas más comunes de los exvotos es la pintura. El sustrato se dividía en tres partes; una de ellas estaba destinada a la representación del santo a quien se agradecía el favor recibido; el segundo tema era la imagen de quien enfrentó el riesgo y la última parte era un escrito que explicaba cuál fue el favor recibido, el nombre quien recibió el beneficio, una narración del evento, la fecha y lugar (Del Castillo, 2005).

Cabe señalar que, en el caso de los exvotos de agradecimiento al Señor del Saucito, estos eran mayormente elaborados por pintores locales, que no tenían una formación académica. Estos artistas desconocían el manejo

de la perspectiva, así como las reglas de composición, por ello las piezas tienen un estilo rudimentario. Sin embargo, cumplían con la función de narrar cuál era el problema y de qué manera el Señor del Saucito había realizado el milagro (Arias, 2007).

Además de agradecer a la divinidad, los exvotos permiten informarles a otros sobre las bendiciones recibidas. Este tipo de piezas se dejan usualmente en el lugar donde se encuentra la imagen que les liberó del peligro (Bargellini, 2018).

PROCESO ETNOGRAFÍA VIRTUAL

A continuación, se expone la metodología que se utilizó para dar a conocer a los estudiantes la información que necesitaban para resolver los problemas de diseño. La distancia representaba un problema, pues ellos desconocían qué eran los exvotos, cuál era su función en el contexto de la cultura, dónde se localizaba, qué características tenía el espacio del Museo de los Exvotos en San Luis Potosí, quiénes eran los visitantes del museo y la forma en que iban a realizar el proyecto sin saber nada de las tradiciones del lugar. Por consiguiente, las metodologías que se propusieron fueron la observación y entrevista a distancia.

En ese contexto se planeó la manera en que se les podía dar a conocer la información relativa al tema sobre el que se iban a realizar los proyectos. Por ello, la primera parte del proceso de investigación se desarrolló considerando la información que los estudiantes debían de tener en cuenta antes de iniciar el proceso de diseño.

Los temas que deberían conocer los estudiantes fueron: a) en primer lugar la ciudad en la que se ubicaba el museo de los exvotos y el lugar específico en San Luis Potosí; b) después se propuso que los estudiantes investigaran cómo había nacido el culto a la imagen del señor de Burgos; c) más tarde los estudiantes exploraron los ritos que se celebran durante su fiesta patronal; d) posteriormente se les presentó la información relativa a lo que son los exvotos; e) una vez que tuvieron toda esta información los estudiantes diseñaron una entrevista que se le realizó a Moisés Gámez a través de un programa de videoconferencia.

Cabe aclarar que Moisés Gámez, la persona a través de la que se estableció el vínculo para desarrollar el logotipo del Museo de los Exvotos, es un historiador que a lo largo de su carrera académica ha desarrollado diferentes estudios históricos sobre San Luis Potosí. Entre sus obras se encuentra una de corte histórico-cultural que aborda la investigación de los exvotos de la iglesia del Saucito. El resultado de esa investigación fue el libro *Tesoros populares de la devoción. Los exvotos pintados en San Luis Potosí* (2002), a través de ese proyecto entró en contacto con las autoridades religiosas y feligreses interesados en preservar esas piezas de arte popular. El entonces presbítero de la iglesia, así como algunos feligreses formaron un grupo, para vigilar el cuidado de los exvotos y Moisés Gámez se incorporó como experto en aspectos académicos.

Moisés Gámez participa en las reuniones que se realizan con el objetivo organizar y planificar acciones, para beneficio del Museo de los Exvotos. Durante una de esas reuniones se señaló que una de las problemáticas era que este recinto no tenía cómo identificarse. Dado que nos conocemos hace varios años, pues soy nativa de San Luis Potosí, aunado a que Gámez dirigió mi tesis de maestría, decidió ponerse en contacto conmigo para solicitarme que realizaré dicho recurso visual al ser diseñadora gráfica de formación. Sin embargo, me pareció que era una buena oportunidad para colaborar con el museo a través de la clase de antropología para el diseño.

En primer lugar, era necesario que los estudiantes observaran la localización del Museo de los Exvotos, la iglesia del Saucito (figura 1). En ese contexto se consideró el uso de Google Maps. La razón fue porque con esa herramienta se puede ver el espacio en tercera dimensión; los usuarios suelen subir fotografías de las visitas al lugar; además que se localizaron vídeos sobre esta área de la ciudad de San Luis Potosí. El recurso permitió que se pudiera observar el aspecto externo de los lugares, así como las particularidades de esa área; la distribución de los negocios, las casas y avenidas importantes. En este proceso los estudiantes tomaron notas y capturas de pantalla que les permitieron identificar físicamente ambos lugares y las características de su arquitectura.



FIGURA 1

Plano del norte de la ciudad de San Luis Potosí, iglesia del Saucito y Museo de los Exvotos

Nota. Imagen de la ubicación de la iglesia del Saucito y el Museo de los Exvotos en San Luis Potosí. El mapa fue editado, para hacerlo explícito se añadieron dos iconos: uno para indicar la ubicación de la iglesia y otro para localizar el museo (Google Maps, 2019)

La siguiente observación que se planeó fue la del espacio interior del templo, la cual se realizó también a través de Google Maps, por medio de las fotografías que los visitantes han colocado en línea (figura 2). La meta era que los estudiantes pudieran observar cuál era el aspecto interno del templo, así como la imagen del Señor del Saucito o de Burgos. Ellos visualizaron las características materiales de la imagen del Señor de Burgos en su contexto físico, los colores de la indumentaria del santo, la forma en que se adorna el lugar donde está expuesto, así como también constataron la centralidad que tiene en el altar. Cada uno de los estudiantes tomó nota de manera individual y fue guardando los datos que le parecían más relevantes.

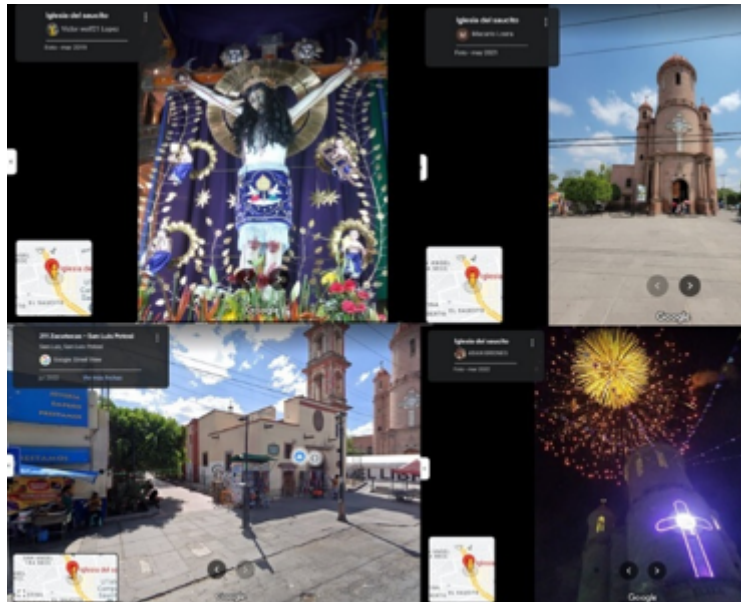


FIGURA 2

Fotografías presentadas en Google Maps por los visitantes de la iglesia del Saucito, el Señor de Burgos o del Saucito y el Museo de los Exvotos en San Luis Potosí

Nota. Google Maps (2019)

En el tiempo de clase se les instó para que buscaran información y visualizaran vídeos sobre las fiestas patronales del Señor de Burgos de la iglesia del Saucito. Aunado a ello, compartieron los vídeos que les parecieron más relevantes. El objetivo era que los estudiantes identificarán lo que dicho santo representa para los habitantes de esa área de la ciudad; además, que se acercaran a las tradiciones y la forma en que se realizan las celebraciones anuales para la imagen.

Posterior a este proceso siguió la revisión de literatura sobre el tema o investigación bibliográfica. El primer tema que se exploró fue la historia de la imagen del Señor del Saucito. Aquí los estudiantes investigaron cómo, cuándo y por qué surgió el culto, así como las circunstancias en las que inició la tradición de elaborar exvotos en el contexto de los primeros milagros que realizó la imagen. Una vez que revisaron los contenidos hicieron resúmenes y realizaron una compilación de imágenes sobre del tema. A partir de estos temas se realizaron diferentes exposiciones sobre la información, artículos y vídeos que cada estudiante había localizado en la red.

El siguiente tema que se estudió fue la historia de los exvotos, pues era necesario que supieran cómo, por qué surgieron y cuál era su función. Para lograr este objetivo se les hicieron llegar libros y artículos académicos en los que se abordaba la historia y función de los exvotos en el mundo y en México; además de un libro que se escribió a partir de la exhibición de estas piezas de arte popular: *Tesoros populares de la devoción. Los exvotos pintados en San Luis Potosí* (Gámez y López, 2002). En adición, para consultar el texto se les proporcionó: *Testimonio de fe: Colección de Exvotos del Museo Amparo* (2018), escrito por Clara Bargellini Cioni. Asimismo, se les proporcionaron vídeos de especialistas tratando el tema. La finalidad era que los estudiantes comprendieran qué tipo de piezas de arte resguarda el museo; así como mostrar otros posibles elementos que se podían utilizar en el diseño del logotipo para este recinto.

Era necesario que los estudiantes abordaran dos temas, por un lado, el origen del culto a la imagen del Señor del Saucito o de Burgos, por el otro que conocieran qué eran los exvotos, cómo surgieron, cuál era su función y las características específicas de las muestras votivas que se habían creado para el Señor del Saucito.

Posteriormente se les explicó a los estudiantes los tipos de entrevistas que se pueden realizar, para que a partir de ello seleccionaran la que consideraran pertinente. Después se elaboró la primera entrevista a Moisés Gámez, quien era miembro del comité científico del Museo de los Exvotos del Saucito. En este caso se planteó como una entrevista a profundidad que tendría como duración dos horas. En el diseño de la entrevista intervinieron todos los integrantes del grupo, la estrategia que se siguió fue a través de una lluvia de ideas, la cual provino de toda la información que hasta entonces se había recabado. Los temas específicos fueron: a) el papel que desempeñaba como miembro del comité científico, b) la historia del museo y de dónde provenían los recursos, c) su definición sobre los exvotos, así como las particularidades de estas piezas y d) sobre las necesidades de diseño que se tenían para el museo y cuáles eran las expectativas sobre el resultado.

Por último, siguió la etapa de diseño, que era la elaboración de la imagen identificativa para el museo. Debido a que era un solo proyecto se les solicitó a todos los estudiantes que realizaran una propuesta de manera individual. Aunado a ello se les señaló que podían proponer otros elementos de diseño que consideraran que podían ser útiles. Cabe destacar que en el grupo también estaba una estudiante de la licenciatura en diseño de interiores a quien se le encomendó que desarrollara el proyecto para el interior del edificio y dicho proyecto desembocó en su trabajo final de licenciatura.

El tiempo que tuvieron para realizar el trabajo final fueron tres semanas. Sin embargo, en la primera semana presentaron sus primeros bocetos y explicaron qué elementos visuales utilizaron. Esta actividad fue colectiva, los estudiantes se retroalimentaron entre ellos y también el profesor intervino.

Una vez que estuvieron listas las propuestas se agendó una reunión con Moisés Gámez, como representante del museo. La finalidad era que él señalara el que le parecía más pertinente de acuerdo con las necesidades del museo (figura 3). Cabe señalar, que en esta parte del proceso de selección no se tuvo contacto directo con otros miembros del comité ni con el presbítero. Moisés Gámez fue quien les hizo llegar y participó en la selección del logotipo. En las siguientes imágenes se muestran cuatro de las once propuestas que realizaron los estudiantes (figura 4).



FIGURA 3

Logotipos realizados por los estudiantes de la materia de antropología para el diseño
Nota. Archivo personal María del Carmen Zetina (2019)



FIGURA 4

Logotipo para el Museo de los Exvotos (San Luis Potosí, México)

Nota. El logotipo aceptado fue realizado por el estudiante Christian Octavio Quiroz Castañeda, quien en ese momento estudiaba la licenciatura en diseño gráfico. Desde la perspectiva del presbítero en él se sintetizaban elementos de la imagen del Señor de Burgos y la iglesia del Saucito que identifica esa área de la ciudad. Ambos elementos son parte de la esencia del culto al Señor de Burgos (Museo de los Exvotos del Saucito, s.f.)

CONCLUSIONES

Cabe señalar que a pesar de que los resultados fueron pertinentes para las necesidades de comunicación del museo, sería necesario que los estudiantes pudieran tener mayor acceso a la cultura del lugar y realizar trabajo de campo en el sitio. Sin embargo, dadas las condiciones materiales y la lejanía, estas herramientas virtuales resultaron apropiadas para sortear la distancia. En apariencia la metodología que se diseñó obtuvo buenos resultados, pues la mayor parte de las propuestas tomaron en cuenta aspectos tales como: la historia,

espacios físicos, formas, colores, cultura, arquitectura y tradiciones. Además, las propuestas fueron diversas lo que permitió que la autoridad eclesiástica y los miembros del comité científico seleccionaran aquella que les pareció más idónea y que desde su perspectiva cumplía con sus necesidades de comunicación. En adición, están utilizando el logotipo que seleccionaron para identificarse a través de la página de Facebook.

Por otro lado, cabe aclarar que no se trata de un proyecto de antropología, pues no se busca generar explicaciones sobre aspectos culturales relacionados con el culto al Señor del Saucito. En este caso se adaptaron algunas herramientas etnográficas a los recursos que se tenían. Aunado a ello se utilizaron estrategias metodológicas del campo de la antropología para acercarse a aspectos contextuales, rituales e históricos, así como trabajo documental.

Quizá una de las circunstancias que facilitó el proceso es que la docente es originaria de la ciudad de San Luis Potosí y conoce la ermita, lugar donde se ubica actualmente el museo; así como el templo donde se localiza la imagen del Señor del Saucito y lo relativo a las fiestas patronales que se celebran cada año.

Con algunos cambios esta misma metodología se ha seguido utilizando para desarrollar otros proyectos de diseño desde la frontera. En los últimos dos años los estudiantes han desarrollado propuestas de diseño para artesanos de comunidades en el estado de Michoacán. A diferencia de este primer caso, en estos últimos proyectos se ha contado con la colaboración de la maestra Cecilia Espinoza, quien tiene dos décadas trabajando en esa región del país.

Quisiera aclarar que en este artículo se presentan pocas evidencias del trabajo de bocetaje de los estudiantes ya que en la época en la que se hizo ese primer proyecto no se consideró la posibilidad de desarrollar una publicación con esta temática, por ello no se tomaron fotografías del proceso. Sin embargo, y en el contexto de que tuvo cierto éxito, se continuó utilizando esta misma metodología con cambios y adecuaciones particulares para cada proyecto que se realizó posteriormente y en ese contexto se consideró la posibilidad de compartir esa primera experiencia.

REFERENCIAS

- Acosta, L. (2013). Exvotos y retablos mexicanos. De los actos de fe al enunciado plástico. *Acta Universitaria*, 23(6), 43-50. <https://www.redalyc.org/pdf/416/41629561005.pdf>
- Arias, P. (2007). Copiar y recrear. La transformación social del exvoto pintado. *Versión*, (20), 187-225. <https://versionojs.xoc.uam.mx/index.php/version/article/view/316>
- Arista, L. y Ruiz, B. (2015). Memoria y representación en los exvotos del Señor del Saucito en San Luis Potosí. En *II coloquio Santuarios y Peregrinaciones del Norte y Centro de México* (pp. 116-123). CIESAS, CONACYT, ITESO.
- Bargellini, C. (2018). *Testimonios de fe: Colección del Museo Amparo*. Museo Amparo.
- Cadena, M., Salguero, J. y Cedillo, T. (2020). Etnografía como método de investigación aplicado al Diseño Gráfico. *Actas de Diseño*, (32), 218-224. <https://doi.org/10.18682/add.vi32>
- Corral, A. y Vázquez, A. (2003). El cementerio del Saucito en San Luis Potosí y sus monumentos a finales del siglo XIX. *Relaciones*, 24(94), 126 -158. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13709405>
- Cronologías San Luis Potosí. (s.f.). *1826 Templo de Nuestro Señor del Saucito*. <http://cronologiassanluispotosi.com/1826-templo-de-nuestro-senor-del-saucito.html>
- Del Castillo, A. (2005). Familia y sociedad, imágenes y representaciones en el mundo de los exvotos en México en las primeras décadas del siglo XX. *Anais do Museu Paulista*, 13(1), 175-203. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=27313106>
- Gámez, M. y López, O. (2002). *Tesoros populares de la devoción. Los exvotos pintados en San Luis Potosí*. Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Gobierno Regional Metropolitano de Santiago. (2017). *Diseño + oficios 2016-2017*. Saberhacer Conocimiento Productivo Local.

- Martí, S. y Bonilla, E. (2020). Etnografía aplicada al diseño industrial. *Actas de Diseño*, (31), 61-66. <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/2085>
- Martín, F. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Gedisa.
- Martínez, M. (2017). *Tejiendo destinos. La antropología y el diseño en el estudio de los objetos de palma*. Escuela Nacional de Estudios Superiores Morelia.
- Martínez, M. (2020). Entre hacedores de cosas. El diseño y la antropología en el estudio de los objetos de Cuanajo, Michoacán, México. *Cuaderno, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, (82), 157-172. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi82.3720>
- Montoya, A. (2007). Embajadas de la fe en espacios transnacionales. Santuarios, migrantes y religiosidad popular en San Luis Potosí, México. En *Memorias Primer Seminario Internacional de la Red de Estudios Interculturales de la RCO-ANUIES* (pp. 5-15). Universidad de Guanajuato, ANUIES.
- Museos de los Exvotos del Saucito. (s.f.). *Publicaciones* [Página]. Facebook. Consultado el 25 de agosto de 2022. <https://www.facebook.com/MuseodelosExvotosdelSaucito>
- Poniatowska, E. y Vera, P. (2014). *Oscar Hagerman arquitectura y diseño*. CONACULTA.
- Rodríguez, S. (1985). Exvotos de Andalucía. Perspectivas antropológicas. *Gazeta de Antropología*, (4), 1-5. https://digibug.ugr.es/bitstream/handle/10481/13778/G04_01Salvador_Rodriguez_Becerra.pdf
- Radio INAH. (2019, agosto 28). *Memoria de milagros. Exvotos mexicanos* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ithd3cNo-IE&t=816s>
- Solís, D. y Martínez, C. P. (2018). Prácticas religiosas y construcción de territorio en la ciudad de San Luis Potosí, México. *Temas antropológicos. Revista Científica de Investigaciones Regionales*, 40(1), 125-147. <https://www.redalyc.org/journal/4558/455859313008/>