

UN BREVE RECORRIDO DEL CAMPO PROFESIONAL DE DISEÑO DE TEXTIL E INDUMENTARIA EN CUENCA, ECUADOR

A BRIEF TOUR OF THE PROFESSIONAL FIELD OF TEXTILE AND INDUMENTARY DESIGN IN CUENCA, ECUADOR



Silvia Gabriela Zeas Carrillo
Universidad del Azuay
Ecuador

Nacida en la ciudad de Cuenca, Ecuador en 1984. Mostró desde niña su pasión por el diseño y el arte, realizó sus estudios en la Universidad del Azuay, obtuvo su primer título de Máster en Diseño Textil y Moda en el IED de Italia y un segundo como Máster en Proyectos de Diseño de la Universidad del Azuay. Actualmente cursa el Doctorado en Diseño en la Universidad de Palermo en Argentina. Con sus diseños ha participado en más de sesenta desfiles a nivel mundial y obtuvo galardones a sus pasarelas y diseños. Por sus creaciones ha sido invitada por el canal CNN en Español y ha exhibido sus diseños en la Casa Blanca de Estados Unidos, así como en la tienda de moda Macy's de Washington. En el año 2016 recibió la "Presea José Domingo Lamar" como un reconocimiento del aporte del diseño a la cultura de Cuenca.

silviazeas@uazuay.edu.ec

Fecha de recepción: 30 de agosto, 2019. Aceptación: 20 de octubre, 2019

Resumen

El presente artículo recorre la conformación de la Carrera de Diseño Textil e Indumentaria a nivel nacional, y su desarrollo en el campo profesional de la ciudad de Cuenca, Ecuador. En este recorrido se toma la teoría de los campos del sociólogo francés Pierre Bourdieu, para analizar la estructura social donde se produce el campo, indagando las diferentes instituciones que lo impulsan y a los agentes que interactúan.

En el camino del campo profesional, se enmarca su desarrollo a los emprendimientos de los diseñadores con las industrias creativas, específicamente al de la Cuenta Satélite que posee la ciudad de Cuenca y al apoyo que se ha ejercido desde las instituciones públicas, hacia el fomento e impulso de este campo profesional.

Palabras clave

Instituciones, teoría de los campos, emprendimientos, Cuenta Satélite, industrias culturales.

Abstract

This article covers the conformation of the Textile and Clothing Design Major nationwide and its development in the professional field of Cuenca, Ecuador. In this tour, the theory of the fields from the French sociologist Pierre Bourdieu is taken to analyze the social structure where the field is produced to investigate the different institutions that conform this structure and the agents that interact in it. Throughout the professional field, its development is framed to the designers' ventures with the creative industries, specifically to the Satellite Account that the city of Cuenca possesses and the support that has been offered from the public institutions towards the promotion and impulse of this professional field.

Keywords

Institutions, field theory, entrepreneurship, Satellite Account, cultural industries.

Introducción

Este estudio busca levantar y reflexionar sobre los procesos vinculados a las dinámicas de producción del diseño de indumentaria en el Ecuador; procesos que avanzan más allá de la consolidación de espacios académicos o profesionales, y que contienen particularidades locales en cuanto a producción y representación, a pesar de estar insertos en tendencias globales.

Para llegar a construir la estructura social del campo profesional del diseño de indumentaria en este estudio, se analiza a cuatro instituciones privadas con la oferta de la carrera universitaria: la Universidad del Azuay, la Universidad Técnica de Ambato, la Pontificia Universidad Católica del Ecuador y a la Universidad de San Francisco; también se consideran a cinco instituciones públicas que han fortalecido el campo profesional: el Ministerio de Cultura (MICA), el Ministerio de Industrias y Productividad (MIPRO), el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP), la Casa de la Cultura del Ecuador Núcleo del Azuay (CCENA) y la Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento del Gobierno Autónomo Descentralizado del cantón Cuenca.

Se focaliza la investigación en los emprendimientos de los profesionales graduados en la Universidad del Azuay y de la ciudad de Cuenca, quienes van a conformar el grupo de agentes, junto a presidentes de colectivos, coordinadores estatales, funcionarios públicos y directivos de la academia.

Se consideran también a los diferentes grupos asociativos que se han generado toman un papel muy relevante con sus esfuerzos de construir espacios de promoción, su lucha por la profesión y su interés por sacar adelante a los profesionales de forma colectiva y no solo individual.

Desarrollo

Dentro de la estructura social del mundo que habitamos se desarrollan diferentes esferas, microcosmos, o tomando el vocabulario de Bourdieu (1966) campos; y bajo esta noción se busca indagar algunas de las instituciones y agentes que aportan en la construcción del campo profesional diseño de indumentaria. La noción de "campo" desde las interpretaciones y compilaciones de Christiane Chauviré junto con Olivier Fontaine, plantean que los campos son "espacios sociales relativamente *autómatas*, libres de establecer sus propias reglas; espacios estructurados en donde agentes o instituciones se encuentran en continuo estado de relación de fuerza" (Fontaine, 2003, p.14). Esta interpretación integra los otros aspectos que Bourdieu utiliza al estudiar un campo, como los agentes que en una primera instancia para este estudio serán los diseñadores, las instituciones que definen como los entes reguladores que en este caso son las universidades privadas que ofertan la carrera y entidades públicas que han ejecutado plataformas para el fortalecimiento de la profesión.

La construcción del campo profesional se compone de lógicas internas específicas que serían a la vez homólogas y autómatas respecto de otros campos de la vida social y contextos nacionales específicos, incluyen también la creación de instancias de validación y de reproducción propias (Plotkin, 2004).

La formación académica en las instituciones universitarias privadas

Desde un panorama nacional del Ecuador la carrera de diseño textil, indumentaria y moda en diferentes se ha ido desarrollando en universidades del país, teniendo en la ciudad de Ambato a la Universidad Técnica de Ambato que oferta una carrera de Diseño de Modas con la obtención en cuatro años y medio de un título como Ingeniero en Procesos y Diseño de Moda; en la ciudad de Ibarra, se encuentra la Pontificia Universidad Católica del Ecuador que ofrece el título de Licenciado en Diseño Textil e Indumentaria, por un período de estudio de cuatro años y medio; en la ciudad de Quito, la Universidad San Francisco ofrece una licenciatura en Artes Con-

temporáneas con mención en Diseño de Modas, en un período de cuatro años y finalmente en la ciudad de Cuenca, la Universidad del Azuay en cuatro años otorga el título de Licenciado en Diseño Textil e Indumentaria. Esta última será objeto de estudio para esta investigación con los emprendimientos de los profesionales graduados en esta área.

En 1984 en la ciudad de Cuenca, la Universidad del Azuay crea la Facultad de Diseño, hoy nombrada Facultad de Diseño, Arquitectura y Arte, bajo la mirada y dirección del antropólogo Claudio Malo, quien tuvo la visión de vincular la disciplina del diseño con la especialización de los diferentes oficios locales del sector artesanal. En su nacimiento se ofertaba la carrera de Diseño Generalista, que años más tarde se dividiría en especialidades creando en el año 2001 tres escuelas: la Escuela de Diseño Gráfico, la Escuela de Diseño de Objetos y la Escuela de Diseño Textil y Moda, las cuales fueron evolucionado en su malla curricular y su nombre, incrementando a su vez en la facultad otras carreras y especialidades. Hoy la facultad cuenta con cuatro especialidades de la disciplina del diseño y dos carreras más. Las especialidades están separadas en cuatro escuelas: Escuela de Diseño Gráfico, Escuela de Diseño de Productos, Escuela de Diseño de Interiores y la Escuela de Diseño Textil e Indumentaria; las otras carreras se encuentran en la Escuela de Arquitectura y la Escuela de Arte Teatral.

La Escuela de Diseño Textil e Indumentaria desde la primera promoción de graduados en el año 2005 hasta el año 2018 cuenta con 278 graduados, quienes trabajan en empresas familiares, en fábricas de la industria textil, en maquiladoras, en empresas medianas del sector de la confección y en emprendimientos propios sobre las diferentes líneas que integran el universo del vestuario, tales como: la línea de gala y fiesta, línea casual y deportiva, prendas en la línea urbana, líneas de ropa masculina, línea infantil, lencería femenina y lencería de hogar.

Entre los graduados de la carrera son varios los que han logrado generar un emprendimiento propio con una marca independiente, estos emprendimientos de los profesionales del diseño de

indumentaria serán el foco de este estudio al formar una figura de diseñador-emprendedor, quienes, en su mayoría con sus esfuerzos equipan espacios para sus talleres, rentan espacios para la exhibición y comercialización de sus productos, ofertan sus servicios en plataformas virtuales y participan en ferias de emprendedores, buscando siempre la forma de sacar adelante sus diseños. Sus marcas reflejan valores propios a nivel estético, morfológico, conceptual y empresarial, a su vez han logrado simbólicamente... un reconocimiento a nivel local y en muchos casos a nivel nacional e internacional.

La disciplina del diseño de indumentaria empieza a adquirir legitimidad en el campo disciplinar por medio de la academia, es decir que al ofertar la carrera a nivel universitario adquirió legitimidad en la sociedad en una primera instancia, pero es las trayectorias de los diseñadores graduados con sus emprendimientos que se fortalece esta legitimidad. A medida que la disciplina del diseño empieza a diferenciarse de las otras se consagra y gana autonomía propia, permitiendo a los diseñadores afirmar con fuerza cada vez mayor su pretensión a ella.

Desarrollo de los emprendimientos de los diseñadores de indumentaria de la ciudad de Cuenca

En el libro *Campo de poder, campo intelectual* (2002), Bourdieu desarrolla la construcción del campo intelectual como un sistema de relaciones que posee autonomía propia, en un sistema regido por sus propias leyes entre los temas y los problemas, y dentro del cual se debe establecer límites. El autor plantea la relación que un creador sostiene con su obra y como la misma se encuentra afectada por el sistema de relaciones sociales, lugar donde se realiza la creación como un acto de comunicación, para dar cuenta de la -posición del creador en la estructura del campo intelectual-. Este concepto nos permite empezar a construir el campo profesional del diseño de indumentaria de la ciudad de Cuenca. Para la socióloga Paula Miguel (2019) la autonomía implica también la capacidad de reproducir en el tiempo ese "algo" específico, independientemente de lo

que ocurra con las trayectorias individuales de sus gestores. Por eso es que los espacios institucionales académicos, pueden tomarse como indicadores de dicha autonomía, dado que en la institucionalidad encarna la síntesis de la energía colectiva puesta en juego, en tanto la entidad institucional excede la sumatoria de los interesados en participar de estos espacios.

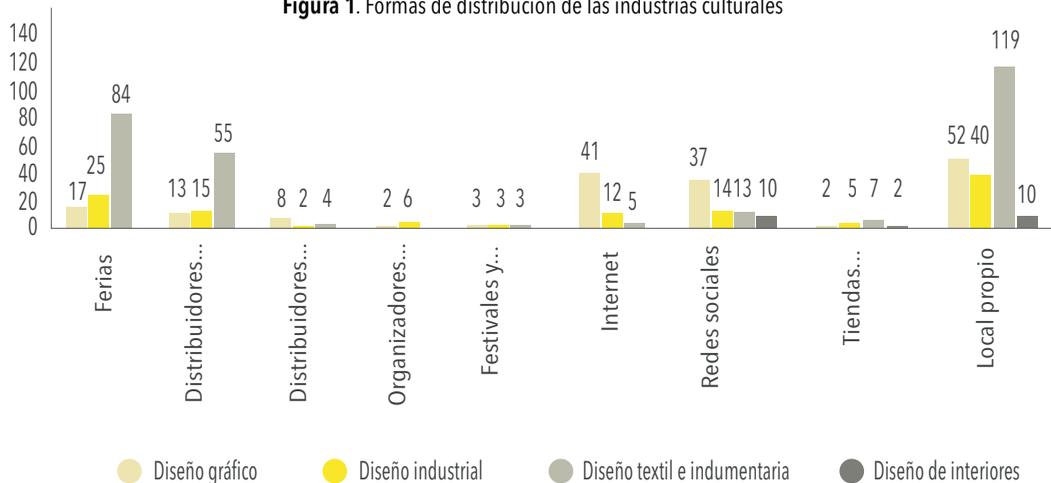
La autora nos lleva a indagar los espacios institucionales donde se genera esta autonomía, que van más allá de la academia al integrarse instituciones públicas donde se produjo esta "energía colectiva" y fomentó los espacios comercialización y visibilización de los productos de diseño elaborados por profesionales del diseño de indumentaria y generó el interés hacia nuevos jóvenes para que cursen la carrera universitaria.

Como bien lo mencionan Miguel (2019) y Mc Robbie (1998) el diseño no descansa solamente en la acción de los diseñadores con un título universitario que habilite su profesión, es un espacio de producción donde las credenciales académicas tienen un peso relativo, ya que deben ser acompañadas de otros atributos como, por ejemplo, vínculos con el campo artístico, obtención de premios, expe-

riencias en el exterior, reconocimientos en medios de comunicación, diferenciación entre los estilos de los diseñadores, repercusión en la crítica y prensa especializada, entre otros elementos significativos de la trayectoria profesional.

Los emprendimientos y los alcances de los profesionales del diseño han sido varios a lo largo de estos años, su aporte hacia la cultura y economía del país es muy significativo y se puede reflejar en los datos levantados por la PUCE en el informe que reúne a varios sectores artísticos y culturales sobre la *Caracterización de los sectores de las industrias culturales*. Entre estos datos se evidencia que el 54,6% de los emprendimientos se realizan por medio de local propio, el 31,1% se lo realiza a través de ferias y el 18,3% por medio de redes sociales. Se prioriza espacios para la distribución; para el diseño gráfico lo más importante son los locales propios, el internet y las redes sociales; para el diseño gráfico lo más importante son los locales propios, el internet y las redes sociales; para el diseño industrial es menester contar con local propio, difusión a través de ferias e internet; en el sector de diseño textil e indumentaria es local propio, es muy importante la distribución en las ferias; y, para el diseño de interiores, tan importante como el local, son las redes sociales (Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura, 2013).

Figura 1. Formas de distribución de las industrias culturales



Fuente: Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura, (2013).

El cuadro evidencia la gestación de emprendimientos propios mediante locales con marcas independientes por parte de los diseñadores de indumentaria a lo largo del país. Se puede visualizar su participación tanto en ferias y en distribuidores bajo el modelo de consigna en tiendas especializadas de diseño.

El impulso hacia el campo profesional del diseño de indumentaria desde las instituciones públicas en el Ecuador

Desde el año 2007 hasta la actualidad gobierna un sistema político enmarcado en el socialismo del siglo XXI, con políticas sociales y económicas que buscan reactivar la economía nacional, dando impulso a la empresa local. A partir de entonces se han planteado tres planes de gobierno y desarrollo que buscan entre varios objetivos fortalecer la producción nacional, el primero inició con la construcción del Plan Nacional de Desarrollo 2007-2010, denominado "Plan para la Revolución Ciudadana", un segundo se denominó el "Plan Nacional para el Buen Vivir" para los años 2009-2013 que planteó nuevos retos orientados hacia la materialización y radicalización del proyecto de cambio de la autodenominado "Revolución Ciudadana", en búsqueda de la construcción de un Estado Plurinacionalidad e Intercultural y finalmente a alcanzar el *Buen Vivir*¹ de las y los ecuatorianos (SENPLADES, 2009). El tercer plan de gobierno, planificado un plan de desarrollo para los años 2017 al 2021 se denomina "Plan para el Buen Vivir" busca "avanzar hacia una economía social y solidaria, ecologista, basada en el conocimiento y el talento humano, para salir del extractivismo, lograr pleno empleo, alcanzar mayor productividad, y democratizar los medios de producción y la riqueza" (SENPLADES, 2017, p. 12).

En el desarrollo de estos planes de gobierno, en el año 2008, se menciona al sector de la cultura dentro del Objetivo 7, el cual busca "construir y fortalecer el espacio público y de encuentro común", en el cual se enumera la política 7.3, encargada de "promocionar los derechos relacionados con el uso del espacio público en la cual, como parte de las estrategias puntuales", se menciona a la "promoción de inventarios y apoyo estatal y privado a grupos que realizan actividades culturales y que permiten la creación y consolidación de industrias culturales en el país". En esta misma línea se plantea una serie de objetivos, estrategias y metas respecto de la provisión de bienes y servicios culturales del país, enmarcados en procesos de creación, producción, circulación y consumo. En consonancia con ello, se decide replantear el modelo de gestión del Ministerio de Cultura y Patrimonio para que responda a dicho enfoque y a temas de emprendimientos culturales vinculados a las industrias culturales, priorizando el trabajo en cinco sectores: "1) cine y audiovisual, 2) multimedia, 3) diseño y artes aplicadas, 4) editorial y 5) fonográfico" (Flores, et al., 2018, p. 3). Será entonces el Ministerio de Cultura, la principal institución pública en fortalecer al sector del diseño.

En el año 2012 se plantea la *Transformación de la Matriz Productiva, revolución productiva a través del conocimiento y el talento humano*, como un "proceso de cambio del patrón de especialización productiva de la economía que le permita al Ecuador generar mayor valor agregado a su producción en el marco de la construcción de una sociedad del conocimiento" (SENPLADES, 2012, p. 5), mediante un folleto informativo que busca dinamizar la economía a través de otros recursos tanto naturales como productivos, esto, con el fin de no depender solamente de los recursos petroleros que tiene el país. Para ello, se identificaron 14 sectores productivos y 5 indus-

¹El Buen Vivir forma parte de una larga búsqueda de modos, formas de vida que han impulsado los actores sociales de América Latina durante las últimas décadas, como parte de sus reivindicaciones frente al modelo económico neoliberal. En el caso ecuatoriano, dichas reivindicaciones fueron incorporadas en la Constitución, convirtiéndose entonces en los principios y orientaciones del nuevo pacto social (SENPLADES, 2009).

trias estratégicas (SENPLADES, 2012), que intervienen en el proceso de cambio de la matriz productiva del Ecuador, los cuales comprenden:

Los 14 sectores productivos se dividen en bienes y servicios, los sectores priorizados en la clasificación de bienes son: 1) alimentos frescos y procesados, 2) biotecnología (bioquímica y biomedicina), 3) confecciones y calzado, 4) energías renovables, 5) industria farmacéutica, 6) metalmecánica, 7) petroquímica, 8) productos forestales de madera, 9) servicios ambientales, 10) tecnología (software, hardware y servicios informáticos) y 11) vehículos, automotores, carrocerías y partes. En el sector de servicios: 12) construcción, 13) transporte y logística y 14) turismo. Las 5 industrias estratégicas identificadas para el desarrollo de proyectos fueron: 1) la refinería, 2) el astillero, 3) la petroquímica, 4) la metalúrgica y 5) la siderúrgica (SENPLADES, 2012).

En base a este impulso del cambio de matriz productiva, la industria de confecciones y calzado, que se ubica en el tercer lugar del sector priorizado tuvo cambios en las normativas que regulan el sector, y la profesión de diseño textil e indumentaria se ancló a estos cambios, a pesar de que no fueron creadas directamente para su beneficio.

El cuarto eje que guía esta transformación productiva, el diseño de indumentaria se vincula al "fomento a las exportaciones de productos nuevos, provenientes de actores nuevos -particularmente de la economía popular y solidaria-, o que incluyan mayor valor agregado -alimentos frescos y procesados, confecciones y calzado, y, turismo" (SENPLADES, 2012, p. 12).

Dentro de este contexto, el diseño de indumentaria desarrolla un papel importante al ser la disciplina capaz de crear ese valor agregado para el sector de confecciones y calzado en las industrias privadas del sector textil, a su vez se ponen en la mira de las instituciones públicas los emprendimientos desarrollados por los profesionales del diseño de indumentaria, para quienes se empiezan a planificar capacitaciones, ferias, desfiles y ruedas de negocios.

Entre estas instituciones, el Ministerio de Cultura y Patrimonio, en búsqueda fortalecimiento hacia los sectores culturales que incluye el sector de

diseño, creó la Subsecretaría de Emprendimientos, Artes e Innovación culturales con una Dirección en Diseño y Artes Aplicadas. Bajo esta dirección en el año 2013 se desarrolló la primera edición del Festival de Diseño y Artes Aplicadas del Ecuador "Cromia", cuyo objetivo fue fomentar los ámbitos de la industria cultural, los emprendimientos creativos y las artes aplicadas a través del contacto entre profesionales y usuarios, el fortalecimiento de capacidades, la visibilización del sector diseño y la promoción del talento de los profesionales del diseño en todos sus ámbitos (*food design*, diseño industrial, diseño de interiores, diseño de modas, etc.), (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2017). El tercer festival desarrollado en el año 2015 fue auspiciado por el MICA y gestionado por la Cámara de Diseñadores del Ecuador, una organización conformada jurídicamente en el mismo año del tercer festival y reúne a más de 300 profesionales de las diferentes ramas diseño de todo el país.

El evento de Cromia ha tenido cuatro ediciones que han sido realizadas en distintas ciudades del país, en este Encuentro de Diseño, los profesionales del área pueden acceder mediante una selección, sin costo de inscripción ni de participación a las distintas plataformas que se promocionan, como la feria de emprendimientos, ruedas de negocios, desfile y exhibición de los servicios que ofertan los diseñadores de las distintas ramas. Es sin lugar a duda, el referente más importante impulsado desde una institución pública.

En la ciudad de Cuenca en el año 2015, se desarrolló el primer *Cuenca Moda*, con el apoyo y financiamiento del MIPRO, bajo la gestión de la Asociación de Diseñadores Textil y Moda (ADTM), la asociación fue creada en el año 2015 y está conformada por 21 profesionales de la rama del diseño textil e indumentaria. El evento Cuenca Moda fue una plataforma que reunió a diseñadores locales y nacionales, en una pasarela y una rueda de negocios con cadenas comerciales. Cuenca Moda tuvo tres ediciones consecutivas, y gracias a ello los profesionales de la rama empezaron a ganar legitimidad, sus creaciones fueron reconocidas y el valor del diseño se incrementó.

Otro evento desarrollado en la misma ciudad de Cuenca, en el año 2016, fue un espacio como *Pabellón de Diseño* dentro del Festival de Artesanías de América, organizado por el Centro Interamericano de Artesanía y Artes Populares (CIDAP), institución creada desde 1975 mediante un acuerdo entre el gobierno del Ecuador y la Organización de Estados Americanos, OEA, está ubicado en la ciudad de Cuenca, es la tercera institución más antigua del continente americano dedicada al impulso y fomento de la artesanía artífice y la cultura popular, que ha logrado posicionarse y dar sostenibilidad a su trabajo en el tiempo, convirtiéndose en una institución emblemática de Ecuador y América (CIDAP, 2018). En donde se calificaron a los productos de diseño que tienen una carga de identidad cultural, es decir, que incluyen mano de obra de artesanos nacionales, que integran técnicas ancestrales, que trabajan con materiales autóctonos, que poseen un valor simbólico cultural y que transmiten pertenencia hacia la identidad nacional.

Este espacio se fue fortaleciendo a lo largo de estos años y sus directivos han tenido la visión de impulsar al sector del diseño en su vínculo con la artesanía, al crear la *Semana del Diseño para la Artesanía "Ardis"*, en la cual diseñadores y creativos de todo el país comercializan sus propuestas de bienes y servicios con valores agregados de identidad, originalidad y fabricación nacional.

Desde otra institución pública en el contexto local de Cuenca, se encuentra la Casa de la Cultura Núcleo del Azuay, quienes se encuentran trabajando por generar una Galería para la comercialización de los productos elaborados por los emprendimientos del sector de diseño, sin costo por arriendo del espacio, en la segunda planta se busca generar un espacio de Coworking o trabajo en equipo para los profesionales del diseño en general. Estos espacios buscan ser una catapulta para los diseñadores, pues podrán mostrar sus creaciones por un tiempo establecido sin altos costos de inversión.

La participación del diseño de indumentaria en las industrias creativas desde la noción de capital cultural

En el conjunto de articulaciones de transformaciones estructurales recientes en las sociedades contemporáneas, el capital cultural que propone el sociólogo Pierre Bourdieu ([1979] 1995) en una expansión acelerada de los grupos y categorías sociales comprometidos con las diversas especialidades y sectores que se reparte la división del trabajo cultural: la universidades, la industria cultural y creativa, el sistema editorial, el ámbito judicial y el mercado del arte que se hayan conectados entre sí por diversas actividades o proyectos en colaboración (Altamirano, 2002).

Estas nuevas riquezas culturales que se alimentan con las distintas manifestaciones de cultura en las ciudades como sus tradiciones, costumbres, ideologías y más elementos identitarios; sumados a las influencias exteriores que permiten alimentar nuestros imaginarios como el cine, teatro, prensa, la lectura y más medios de comunicación.

Los profesionales del diseño cultivan en un buen grado su capital cultural, pues sin duda esto permite conceptualizar, argumentar e imaginar sus propuestas de una mejor manera. En el caso de Ecuador, los individuos son atraídos por varias manifestaciones culturales de los diferentes pueblos.

El diseño como disciplina y profesión es un resultado del desarrollo de la creatividad, expresada en bienes y servicios con un contenido creativo y un valor cultural, económico y simbólico que puede ser comercializado en el mercado. La industria del diseño es parte de la economía creativa, pasa por el artesano, la manufactura y la prestación de servicios en la cadena productiva (Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura, 2013).

En los años noventa el Departamento de Cultura, Multimedia y Deportes del Reino Unido y la Nación Creativa de Australia, incorporaron al debate de la economía de la cultura el término *industrias creativas*, con el objetivo de incluir otros espacios

que comenzaban a cobrar relevancia en la economía de estos países, como la moda, el diseño o la arquitectura (Convenio Andrés Bello, 2015).

El valor económico que puede generar el diseño, ha sido medido dentro del aporte de las industrias culturales hacia el Producto Interno Bruto Nacional (PIB), es decir su aporte hacia el crecimiento económico de las ciudades y del país. Las industrias culturales han sido definidas por la UNESCO (2009) como “aquellos sectores de actividad organizada que tienen como objeto principal la producción o la reproducción, la promoción, la difusión y/o la comercialización de bienes, servicios y actividades de contenido cultural, artístico o patrimonial” (párr. 5).

En este marco, en los últimos años se ha levantado información cuantitativa de su crecimiento y aporte, mediante Cuentas Satélites de la Cultura (CSC), la cual se concibe como un instrumento que permite “establecer líneas base, series históricas y puntos de referencia a partir de los cuales se puede diseñar, monitorear y evaluar proyectos y políticas que se configuren precisamente desde la importancia económica del sector (Organización del Convenio Andrés Bello de Integración Educativa, Científica, Tecnológica y Cultural, 2009).

En esta CSC publicada en 2019 se evidencia el crecimiento y aporte desde el sector de diseño hacia el PIB de la ciudad de Cuenca en los últimos seis años.

Figura 2. Aporte del diseño al PIB nacional

	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
1. CUENTA DE PRODUCCIÓN							
P.1 Producción	7.885	10.113	11.404	11.508	11.208	13.985	14.180
P.2 Consumo intermedio	2.123	2.675	2.961	2.937	2.962	3.663	3.759
B.1 Valor agregado bruto	5.762	7.438	8.443	8.571	8.846	10.332	10.421

Fuente: Cuenta Satélite de la Cultura de Cuenca, (2019).

Bajo este contexto, desde el año 2016, la ciudad de Cuenca formó parte de Ciudades Piloto², con la implementación de la Agenda 21 de la Cultura³ y Cultura 21 Acciones⁴ en la políticas, programas y

proyectos de los gobiernos locales al brindar un marco internacional para promover a la cultura como una herramienta con capacidad de generar desarrollo económico, inclusión social y equilibrio medioambiental.

² Programa impulsado por la Comisión de Cultura de la asociación mundial de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU) que visibiliza la estrecha relación entre la cultura y desarrollo sostenible.

³ La Agenda 21 de la Cultura fue aprobada el 8 de mayo de 2004 en Barcelona (España) en el marco del IV Foro Universal de las Culturas. Este documento apuesta por establecer las bases de un compromiso de las ciudades y gobiernos locales para el desarrollo cultural. La organización mundial de Ciudades y Gobiernos Locales Unidos (CGLU) la adoptó como un instrumento de referencia para sus programas con el objetivo de que la cultura esté en el centro de sus procesos de desarrollo sostenible.

⁴ Cultura 21 Acciones fue aprobado en marzo de 2015 en Bilbao (España) en el marco de la primera Cumbre de Cultura de CGLU. Este documento renueva el compromiso de las ciudades y gobierno locales como complemento de la Agenda 21 de la Cultura por ser una herramienta aplicable que recoge 100 acciones puntuales divididas en 9 temáticas.

Se desarrolló un proceso de evaluación participativa en el que artistas, gestores culturales, colectivos, instituciones y sociedad civil, donde se analizaron el estado de las políticas y proyectos culturales implementados a nivel del cantón Cuenca, del cual se levantaron datos y en respuesta a las debilidades encontradas se plantearon diferentes proyectos, entre estos el *Plan Estratégico Cantonal de Cultura al 2030*.

En este plan se identificaron seis grupos culturales para su fortalecimiento, dentro de ellos se ubica al diseño y artes aplicadas, como un sector cultural prioritario, y para los cuales se busca,

fomentar espacios de coordinación y de participación de todos los actores locales y de la ciudadanía; la relación entre cultura y economía, sobre todo en relación con el apoyo y la capacitación del sector cultural y la integración de una dimensión cultural de manera sustentable en el desarrollo turístico; la relación entre la cultura y la equidad e inclusión social, con programas más explícitos de acción cultural como motor de desarrollo social; y la relación entre cultura y medio ambiente, con una mejor integración y reconocimiento de la dimensión cultural en la gestión medioambiental de la ciudad (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2016, p. 8).

Al ser Cuenca una ciudad piloto, fue el Departamento de Cultura de Cuenca el encargado en elaborar una Cuenta Satélite de la Cultura, con el levantamiento de cuadros y valores que midan el aporte de los diferentes sectores culturales hacia la economía local. Los sectores que se identificaron fueron: 1) creación y derechos de autor, 2) diseño, 3) juegos y juguetería, 4) artes escénicas y espectáculos artísticos, 5) artes visuales, 6) música, 7) audiovisual y radio, 8) libros y publicaciones y 9) educación cultural (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018).

La información levantada "hace un balance de oferta y utilización de productos culturales, ejecuta un cuadro de gasto público y privado de la cultura y su financiación, y visibiliza una matriz de

empleo e indicadores no monetarios para el bienestar de consumidores, productores y prosumidores de la cultura" (Tiempo, 2019, párr. 4). Esta información es de gran importancia para los profesionales del diseño porque evidencia el crecimiento de sector y las oportunidades que se van generando.

La opinión generalizada ha sido que las industrias culturales, muchas de las cuales prestan servicios, han venido creciendo más rápido que el crecimiento económico promedio. En muchos países las industrias culturales tienen una importante participación en la economía, ingresos de divisas y en la generación de empleo, un par de ejemplos nos permiten mirar la importancia que tienen las industrias culturales (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018, p. 15).

Como resultado de los datos levantados, se evidenció que sector "Diseño constituye sin duda alguna uno de los más dinámicos de las CSC, en lo que respecta al Valor Agregado en el año 2016 a nivel nacional el sector genera 652 millones de dólares y la ciudad de Cuenca 10,4 millones de dólares, lo que representó el 1,6% del total. La ciudad de Cuenca concentra cerca del 97% del VA del sector de Diseño, el resto de cantones de la provincia del Azuay un 0,3%" (Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca, 2018).

En 2019 la misma Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento publica el Directorio de Bienes y Servicios Creativos denominado Hemisferio Creativo que busca ser una

herramienta de difusión de la oferta de aquellas personas, colectivos y emprendimientos involucrados en la creación y gestión cultural local y reúne la información de artistas, técnicos, gestores vinculados a las artes escénicas, musicales, visuales, audiovisuales, plásticas, literarias, así como el diseño, ilustración, investigación, gestión de espacios culturales, entre otros (Hemisferio Creativo, 2018, en línea).

La profesión de diseño de indumentaria se enmarca en las industrias creativas, culturales y de la moda, —fundamentada como el conjunto de la actividad económica y artística—, así lo proponen los sociólogos franceses Pierre Bourdieu e Yvette Delsaut (1975). Esta propuesta fue traducida y analizada por el sociólogo brasileño Frédéric Godart, quien retoma a Bourdieu y Delsaut en su propuesta

que el poder de la moda recae enteramente en la “marca” de los creadores y creadoras, que transforman objetos inertes, materias primas como el algodón y la seda, en objetos mágicos, portadores de estatus y de *distinción social*, de un sentido agregado, que viene dado por un color determinado, por

una forma particular, por un logo” y agrega que la “moda es una actividad económica porque produce objetos, pero es a la vez una actividad artística en cuanto produce símbolos. No se contenta con transformar una tela en atuendo. Es creadora de objetos portadores de sentido (Godart, 2012, p. 14).

El diseño como generador de indumentaria tiene la capacidad de identificarnos, clasificarnos y definirnos; en este sentido los diseñadores de indumentaria en su praxis tienen el poder de decisión sobre aspectos en cuanto a materiales, insumos, colores y formas que nos alimenta nuestra identidad personal, ideológica y nacional que nos permite identificarnos como individuos y ser parte de colectivos.

Conclusiones

Este breve recorrido por el campo profesional del diseño de indumentaria, es un generador de historia y cultura. Es importante seguir construyendo la información que permita a los actuales y futuros diseñadores conocer de la evolución de la profesión, los esfuerzos de las instituciones públicas por fomentar el desarrollo de los emprendimientos y como una recopilación de datos importantes del aporte del diseño hacia la economía.

Este estudio busca demostrar la importancia de la profesión del diseño en general y del de indumentaria específicamente y busca ser un aporte para la construcción de las políticas públicas del sector.

La disciplina del diseño es un componente importante en la dinámica de la cultura, a través de ella se pueden manifestar grandes producciones con un alto valor simbólico e identitario.

Las nuevas políticas de gobierno y su trabajo por detener las importaciones de varios productos, entre ellos los de índole textil, están permitiendo que los consumidores locales y nacionales miren como opción la producción nacional. Este aspecto es de gran importancia para nuestra rama, pues es el momento oportuno para mostrar todo el potencial de la rama del diseño.

La investigación busca generar espacios de dialogo para los agentes de campo profesional del diseño de indumentaria y despertar un interés en el espacio académico con debates, investigaciones y estudios que aporten al campo.

La compilación de información sienta bases para futuras investigaciones en el área de sociología de moda, invita a comprender las configuraciones de los modos del vestir, articular a los agentes y factores que contribuyen en estos espacios, encontrando las fortalezas y debilidades de la profesión.

La teoría de los campos sus nociones de campo, legitimidad, autonomía y agentes permite estructurar las relaciones sociales que se desarrollan en un campo cultural como lo es el diseño.

Referencias

- AITE. (2014). *El Comercio*. Recuperado de www.elcomercio.com.ec/tendencias/gastronomía-y-diseño-de-moda.html
- Altamirano, C. (2002). *Términos Críticos de la Sociología de la Cultura*. Buenos Aires: Paidós.
- Bourdieu, P. e. (1975). "Le couturier et sa griffe: contribution a une théorie de la magie". *Actes de la recherche en sciences sociales*, 1, pp. 7-36.
- Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual*. Buenos Aires: Montessor.
- Bourdieu, P. ([1979] 1995). *La Distinción*. Barcelona: Anagrama.
- CIDAP. (2018). *Quiénes somos*. Recuperado de www.cidap.gob.ec/quienes-somos
- Convenio Andrés Bello. (2015). *Guía metodológica para la implementación de las Cuentas Satélite de Cultura en Iberoamérica* (2 ed.). (M. Pinot, Ed.) Bogotá: Libreros.
- Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca. (2018). *Cuenta Satélite de la Cultura Cuenca*. (E. D. Bosco, Ed.) Cuenca: Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento - GAD Municipal del cantón Cuenca.
- Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento Cuenca. (2016). *Plan de Cultura Cuenca*. Recuperado de http://www.cuenca.gob.ec/?q=system/files/borrador_plan_de_cultura_al_2030.pdf
- Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura. (2013). *Caracterización de los sectores de las industrias culturales. Diagnóstico de las principales variables socioeconómicas*. Ministerio de Cultura y Patrimonio.
- Flores, J. D., Bartelotty, A., López, G., Chamba, V., Flores, S., Matehus, A., y otros. (2018). *Caracterización de los sectores de las industrias culturales. Diagnóstico de las principales variables socioeconómicas*. Quito: Ministerio de Cultura y Patrimonio, Dirección de Información del Sistema Nacional de Cultura.
- Fontaine, C. (2003). *El Vocabulario de Bourdieu*. Buenos Aires: Atuel.
- Godart, F. (2012). *Sociología de la moda*. (A. Díaz, Trad.) Buenos Aires: Edhasa.
- Hemisferio Creativo. (2018). *Directorio de Bienes y Servicios Creativos* (1 ed.). Cuenca: Dirección General de Cultura, Recreación y Conocimiento.
- Hidalgo, A. (2008). "Ecuador, Diseño". En S. y. Fernandez, *Historia del Diseño en América Latina y el Caribe*. Sao Paulo: Bluchet.
- Miguel, P. (2019). "El "diseño" como valor y la conformación de un universo de creencia". En C. d. Comunicación, *Cuaderno 88* (pp. 129-142). Buenos Aires: Universidad de Palermo.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2017). *Cromia*. Obtenido de <http://www.cromiaecuador.com>.
- Organización del Convenio Andrés Bello de integración Educativa, Científica, Tecnológica y Cultural. (2009). *Convenio Andrés Bello*.
- Plotkin, F. (2004). *Intelectuales y Expertos*. Buenos Aires: Paidós.
- Productiva, T. d. (2012). *Matriz productiva*. Recuperado de http://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/matriz_productiva_WEBtodo.pdf
- Mc Robbie, A. (1998). *British fashion design. Rag trade or image industry*. Londres: Routledge.
- SENPLADES. (2012). *Matriz productiva*. Recuperado de www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/01/matriz_productiva_WEBtodo.pdf

- SENPLADES. (2017). *Planificación*. Recuperado de https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/10/PNBV-26-OCT-FINAL_OK.compressed1.pdf
- SENPLADES. (2012). *Folleto informativo de la transformación de la Matriz Productiva*. Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. Quito: SENPLADES.
- SENPLADES. (2009). *Plan nacional para el buen vivir*. Recuperado de www.planificacion.gob.ec: [https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Plan_Nacional_para_el_Buen_Vivir_\(version_resumida_en_espanol\).pdf](https://www.planificacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/07/Plan_Nacional_para_el_Buen_Vivir_(version_resumida_en_espanol).pdf)
- Tiempo, E. (2019). Recuperado de <https://ww2.elmercurio.com.ec/2019/01/22/directorio-y-cuenta-satelite-para-cultura/>
- UNESCO. (2009). *¿Qué se entiende por industrias culturales y creativas?* Recuperado de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-que-se-entende-por-industrias-culturales-y-creativas/>

