

MANUAL DE DISEÑO TALLERES DE CREATIVIDAD

Cuadernillo No 1

Realizado por

MARIA DE LOS ANGELES GONZALEZ PEREZ

DISEÑADORA INDUSTRIAL

Diciembre de 2001

CONTENIDOS

PRESENTACIÓN

ANTECEDENTES

EXPERIENCIAS

1987/ Marmato – Caldas con joyería contemporánea.
Diseñador Pedro Amaya.

1988 / Aguadas – Caldas con tejeduría tradicional en iraca.
Diseñadora María de los Ángeles González P.

1989 Riosucio – Caldas con cestería tradicional en bejuco
Diseñadora María de los Ángeles González P.

Riosucio – Caldas con cestería tradicional en caña brava.
Diseñadora Juanita Almanzar.

1990 Cali – Valle. Muñequería en trapo, contemporánea.
Diseñadora Isabel Rodríguez.

1996 Orinoquía y Vaupés con Talla indígena en madera.
Diseñadora Andrea Currea.

Taller de Pensamiento y creatividad

Barbacoas - Nariño

Capitanejo – Santander

Chamba - Tolima

Espinal – Tolima

Guatavita – Cundinamarca

Guapi - Cauca

Lorica – Córdoba

Asesora Ligia de Wiesner

CREATIVIDAD

La personalidad creativa

El producto creativo

EL PROCESO CREATIVO

La preparación

La incubación

La comprensión

La verificación

METODOLOGÍA

Algunos aspectos metodológicos para el desarrollo de talleres de creatividad con artesanos

1. 1. Dialogo y la comunicación
2. 2. La interacción
3. 3. El desarrollo de capacidades
4. 4. La concepción del conocimiento

BIBLIOGRAFÍA
LISTA DE ARTESANOS

ANEXO 1

TALLERES DE CREATIVIDAD

“La humanidad ha entrado en una era en que el cambio se ha convertido en una situación normal y la adaptación al cambio es un valor de base”

Francois Houtart

PRESENTACIÓN

Como diseñadores o artesanos nos enfrentamos a un mundo donde existen cambios rápidos e incertidumbres frente a lo que hacemos. Abraham Maslow en 1968, enseñó que los seres humanos albergamos dos conjuntos de fuerzas o necesidades: una lucha por crecer y otra que nos aferra a la seguridad. La necesidad de sentirnos a salvo será satisfecha antes de que pueda pensarse en correr riesgos y explorar lo desconocido. También dijo que el crecimiento se realiza mediante pequeños pasos, y cada paso hacia adelante se hace posible por el sentimiento de estar a salvo, de salir a lo desconocido desde un puerto seguro.

Una de las maneras de alcanzar la seguridad es estar vinculado con otras personas y sentirse incluido en un grupo por algo en común. Este es el sentido de la pertenencia, que permite que nos enfrentemos con mayor firmeza a los desafíos que se tienen por delante, ya sean de origen individual o colectivo; por eso cuando la responsabilidad de la creación de objetos o el diseño de productos se la entregamos a otros, como a veces sucede con los diseñadores que trabajan con los artesanos, la seguridad se traslada y los objetos diseñados difícilmente se apropian, a no ser que el mercado acepte las propuestas o productos; ahora cuando el acto de la creación es compartido entre diseñadores y artesanos como se hace en los Talleres de Creatividad, se cuenta con el apoyo emocional e intelectual de ambos, situación que permite superar el nivel actual de conocimiento y aptitudes, asegurándose en gran parte la permanencia y adaptabilidad de las respuestas que desde allí nacen.

Bajo esta perspectiva los Talleres de Creatividad buscan que el artesano solo o en compañía del diseñador sean quienes gestionen el devenir de los objetos y productos artesanales.

Los artesanos y los diseñadores son los responsables de darle continuidad a todos aquellos rasgos que caracterizan las diferentes identidades materiales, el mundo de hoy, vive un constante cambio, momento a momento el mercado demanda nuevas cosas, exigiéndole a los artesanos, que modifiquen de acuerdo a esos parámetros sus productos, competencia que es válida para ese contexto; pero hay que

reconocer que algunas piezas colombianas han trascendido a ámbitos nacionales e internacionales precisamente por las cualidades particulares que las identifican. Por esto los Talleres de Creatividad procuran ser un apoyo al proceso de transformación, sugieren ser una forma de intervención¹ que le permiten a los artífices de la artesanía evolucionar como seres creativos y flexibles, desde su propia cultura y particularidades, reconstruyendo en forma permanente su patrimonio.

El saber y conocer sobre el diseño y la forma de transformar el objeto y el producto artesanal, no condicionan la creatividad, pero puede fomentarla cuando se reúne de manera creativa. Cuanto más alto es el nivel del saber, tanto menor el número de ayudas que necesita el individuo para adaptarse y dar respuestas a las necesidades que tiene hoy en día con sus productos dentro del mercado.

Con el constante crecimiento del saber crece también la seguridad de juicio, y con ello la capacidad de riesgo, se vuelve uno más espontáneo y autónomo.

Así, los Talleres de Creatividad con artesanías se convierte en una metodología que integra varios componentes del ejercicio de diseño y desarrollo de productos:

- *Reconstruye identidades*, reconociendo las particularidades y características propias y de otros (artesano, diseñador y entorno/mercado/cliente). Manteniendo el origen del producto como valor diferenciador.
- *Promueve la configuración de nuevas imágenes o expresiones de producto*, recodificando e reinterpretando elementos, valores, expresiones y costumbres, en símbolos y signos/significados que reafirman las identidades particular de cada contexto.
- *Genera sentimientos de pertenencia y apropiación de los resultados* al integrarsen los conocimientos de cada uno de los participantes (artesano/diseñador) de la experiencia.
- *Autogestiona el proceso creativo o desarrollo de productos*, es decir que la creación es resultado de una interacción en la que se participa y todos aprenden. Se busca que la experiencia pueda ser replicada con o sin ayuda de los profesionales.

A continuación se presentan algunas de las experiencias trabajadas en Artesanías de Colombia S.A. en los Talleres de Creatividad, en las cuales se responden preguntas acerca de

¹ Intervención implica una acción directa sobre algo o alguien, para este caso el término se ha tomado como forma de aproximarse a la acción de diseño, sin ser impuesto.

cuándo nacen, cómo se iniciaron, cuál fue el modelo metodológico que se utilizó y cómo a través del tiempo estos fueron aportando al ejercicio de diseño de elementos de gran importancia para las intervenciones con el artesano. Seguidamente, se argumentan aspectos relacionados con la creatividad de cómo ésta se une al producto y al proceso con el fin de entender y analizar lo que sucede al interior del taller con sus participantes y de cómo se unen personalidades, que aunque tienen formaciones diferentes, logran formas de pensamiento que les permiten interactuar a un mismo nivel.

En la descripción del proceso se observan las fases en las que incurre generalmente el ejercicio creativo, en las cuales se puede soportar el desarrollo de metodologías y técnicas de trabajo para los Talleres de Creatividad. También se tratan temas relacionados con el desarrollo de la creatividad, en la que se deben involucrar tanto el artesano, como el diseñador, frente a aspectos tales como el conocimiento que se tiene de uno mismo (factor fundamental para el manejo conceptual del producto artesanal y de la dinámica), el medio ambiente y las herramientas (escritos, dibujos, pinturas, representaciones de diferente índole, juegos, etc.) que se utilizarán, siendo todo este un conjunto importante para obtener un resultado exitoso.

Dentro de las técnicas enunciadas se cuenta con algunas que han sido reconocidas por expertos de diseño, las cuales han sido utilizadas dentro de la formación de diseñadores y que aportan a los Talleres de Creatividad un insumo importante, el cual sólo debe acomodarse al contexto de los artesanos. Entre las técnicas descritas tenemos: la lluvia de ideas, detección de relaciones remotas (asociaciones o analogías), estudios de modelos, ejercicio de descripción y transformación, psicogramas, sociodramas y role playing, estos tres últimos sirven de herramienta para conocer e identificar particularidades de los grupos en sus contextos, y en los que hay elementos de identidad que pueden apoyar el desarrollo de productos. Igualmente, cualquiera de estas técnicas pueden utilizarse en las diferentes fases del proceso creativo.

Ya para finalizar, se entregan importantes aspectos metodológicos para la práctica de un taller, los cuales se basan en el proceso comunicacional (*comunicación e interacción, reflexión, autogestión que incentivan la creatividad, autonomía, compromiso, sentido de pertenencia e iniciativa y participación*²), entre el artesano, el diseñador, el cliente y el producto que en últimas es quien sintetiza la visión sistémica de todos los contextos.

² Ver aspectos metodológicos planteados para el desarrollo de los talleres de Creatividad con artesanos.

ANTECEDENTES

En el año 1988 la División de Diseño de Artesanías de Colombia S.A., elaboró el primer instructivo de diseño, documento de apoyo para los diseñadores, en éste se incorporaron, fuera de las asesorías de diseño que hasta el momento se habían identificado, una nueva *metodología* de trabajo, los talleres de creatividad, cuyo objetivo en un principio, fue el de servir como estrategia para que el diseñador retomara, a través de algunos ejercicios con el artesano, elementos que le sirvieran para desarrollar su asesoría de diseño. Esta labor se inició con comunidades que poseían características particulares frente a la falta de identidad formal del producto que estaban desarrollando o de aquel oficio en el que se estaban formando; es decir que los talleres de creatividad estaban enfocados a las asesorías de diversificación y creación de nuevos productos, ejemplo de estos fueron los realizados en las comunidades de Aguadas (tejeduría en iraca) y Marmato (joyería en oro) en Caldas, en donde se representaron temas de los oficios de la región, personajes típicos y se interpretaron formas de la flora y la fauna del lugar.

En cualquiera de los ejercicios que para esta ocasión se ejecutaron, los talleres de creatividad buscaban crear en el artesano la inquietud por la creatividad, retomando valores que los identificaran, facilitando el desarrollo de nuevos productos artesanales; ya en la práctica, se observaron otros beneficios que en un principio no se habían detectado tan claramente como fue el papel activo del artesano frente a las propuestas de diseño, dejando en éstas su huella, ya fuese por los temas que se estaban trabajando, por su interpretación formal, estética, signica y simbólica a través de los oficios o por su participación en todo el proceso, siendo esta última consideración la cualidad más importante de los talleres, puesto que se reconocen y valoran las capacidades, habilidades y destrezas, de quien labora la artesanía, que hasta entonces se veía limitada por la imagen con que llegaba el diseñador a las comunidades.

El proceso de diseño se sensibilizó entonces hacia el artesano, ya él no sólo era una persona conocedora de un oficio que ejecuta ideas del profesional de diseño, sino que además es un proponente; entonces el papel del diseñador se modificó, ya no sólo propone diseños, sino que es gestor, ahora de productos y procesos con un alto contenido cultural; es así como el ejercicio profesional al que estaba acostumbrado por su carga académica, cambia, puesto que entra a compartir sus conocimientos y habilidades con otras disciplinas enfocadas más al desarrollo social, para lograr las dimensiones que el taller requería, disciplinas como la

antropología, el trabajo social y la psicología fueron promotoras de la participación de los artesanos en estas dinámicas.

Con esta nueva metodología se redefinieron y validaron los procesos de intervención que hasta el momento se habían desarrollado en el área de Diseño de la Empresa, asesorías de conservación, rescate, mejoramiento, diversificación y creación habían demostrado ya uno de los caminos por donde se podían trabajar los productos artesanales; la labor del diseñador se concretaba en ese entonces, en investigar el oficio, mirar soluciones frente a las posibles demandas de mercado y proponer alternativas que fuesen viables para las comunidades. Los resultados obtenidos con estas asesorías lograron diferentes niveles de respuesta en cuanto a apropiación y pertenencia:

- Apropiación rápida de las propuestas de diseño por parte de los artesanos, esto se debió a la amplia demanda que generaron los nuevos productos, ejemplo de esto fue la diversificación del sombrero vueltiao de caña flecha, en Sucre y Córdoba.
- Contextualización de las propuestas de diseño a situaciones particulares de la región, el producto cumplió con necesidades del mercado local, caso de esto fue la diversificación de los bolsos de Guapi en el Cauca, donde las artesanas redujeron las dimensiones de los bolsos playeros a carteras.
- Incertidumbre. Otras respuestas no tuvieron eco entre los artesanos por diversas razones, siendo tal vez la más importante la incapacidad y el temor por liderar frente al mercado productos que no pertenecían a su contexto habitual, como las propuestas de servilleteros, individuales, lámparas y muebles, de las cuales desconocen su significado/función y por consiguiente hace difícil la apropiación.

Cabe anotar que los talleres de creatividad ayudaron también en parte a solucionar los vacíos que las asesorías estaban presentando, lograron resultados efectivos a más corto plazo en los que se podían comprobar aspectos de producción y costos reales.

Cuál fue la metodología que se aplicó?, en realidad los ejercicios que se desarrollaron durante este tiempo fueron totalmente “empíricos”, no se contaba con un modelo específico que orientara al diseñador en su ejecución, el único parámetro era el publicado en ese primer instructivo de diseño en el que se fijaban los siguientes pasos:

- Definición del tema del taller.
- Descripción de la mecánica
Definición del grupo
Charla introductoria sobre lo que se pensaba trabajar.
Realización del taller con la selección de los medios y formas en que se deberían expresar las ideas durante el ejercicio.
- Definición de las propuestas por parte del diseñador
- La evaluación que consiste en revisar con los artesanos los aciertos y fallas de los resultados obtenidos, seleccionándose aquellos que podrán convertirse en productos.

Este modelo aunque era muy general orientó de algún modo la forma en que se podían desarrollar los talleres, pero fueron realmente los diseñadores quienes crearon sus propias formas de trabajo o “metodologías”; se apoyaron de los diferentes recursos con que disponían las comunidades y los artesanos, y en la mayoría de las ocasiones, con otros profesionales que se encontraban en el lugar.

Los talleres de creatividad son una estrategia que le permite al diseño socializarse en una dimensión más humana, con el artesano, el producto, el proceso y la cultura de donde nace la artesanía.

1987



Talleres de
capacitación
en joyería

Marmato

MARMATO – CALDAS

Contexto y definición del taller

Marmato, Caldas se reconoce más que todo por su actividad minera con la explotación del oro, aparte de este trabajo, las oportunidades de emplearse en otros oficios eran muy reducidas, situación que llevó al planteamiento de un programa de joyería, que tenía como objetivo promover el desarrollo de las técnicas de transformación del oro y la cultura artesanal, permitiéndole a un sector de la población, alternativas de trabajo posibilitándoles el desarrollo creativo mediante la elaboración de diseños propios y con identidad.

Definición de la mecánica

La propuesta para el desarrollo de productos en joyería estaba enmarcada dentro de un programa integral que buscaba cumplir diferentes metas a su paso. Las metas sub-rayadas corresponden al trabajo que se llevó en los talleres de creatividad, las otras sirvieron como marco de referencia para comprender la dinámica de trabajo que se llevo con el grupo de alumnos (todavía no eran artesanos del oficio) que entraron en el ejercicio.

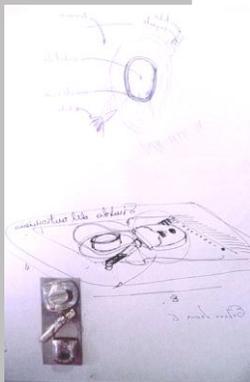
- Capacitación en técnicas de joyería, complementadas con dibujo, color y diseño.
- Capacitación en organización comunitaria
- Capacitación en gestión empresarial
- Capacitación de programas complementarios a nivel teórico, humano, social y cultural.
- Promover la organización de talleres artesanales y grupos de producción.
- Promover líneas de crédito
- Organizar la producción

Desarrollo del taller

Las capacitaciones tuvieron objetivos simultáneos entre la formación en joyería y los programas de diseño y dibujo. Dentro de los programas, se estimuló la creatividad en procesos técnicos y formales para la orfebrería, enfocando a que el alumno diseñara y realizara productos, para su producción posterior.

Los contenidos desarrollados en el programa de diseño fueron:

- Elementos teóricos del diseño en general.



Ejercicios
de dibujo y
diseño

- Ejercicios prácticos aplicados a la joyería. (estructuras de organización de los elementos de diseño.

Estructura
Similitud
Gradación
Radiación
Anomalía

- Ejercicios prácticos de diseño artesanal.
- Resolución técnica de las formas propuestas.

Los temas trabajados en diseño se hicieron a partir de las propuestas planteadas por la coordinación del programa, el profesor y los intereses personales de cada alumno, estos fueron algunos de los temas tratados:.

- Economía local: la minería y el café
- Cultura local: la joyería
- Temas libres: la fauna, la flora, la vivienda, cultura universal y máscaras del carnaval.

Una vez definido el tema se desarrollaron investigaciones en las que profundizaron particularidades acerca del mismo, por ejemplo la persona que escogió el tema del café, desarrollo un documento escrito y gráfico referente a las partes de la planta, cultivo, beneficio, enfermedades, variedades, comercialización, la industria del café, la Federación Nacional de Cafeteros, entre otras aspectos.

Ver anexo No 1/trabajo escrito con dibujos y propuesta de diseño, elaborado por Esperanza Álvarez Acosta

Los contenidos desarrollados en el programa de dibujo estuvieron ligados a la práctica de joyería:

- Ejercicio de distensión de la mano
- Construcción de planos y de volúmenes.
- Principios elementales de luz y sombra.

Evaluación

Durante todo el proceso se obtuvieron resultados de diferente índole y de gran valor por su alta calidad expresiva, materiales escritos, gráficos y modelos de representación fueron los trabajos que se obtuvieron durante la capacitación.

A partir de este trabajo, otros diseñadores entraron a definir y

1988

desarrollar algunos productos de joyería tales como dijes, prendedores, y aretes.

Diseñador responsable del taller: Pedro Amaya..

AGUADAS – CALDAS

Contexto y definición del taller

Todos los proyectos de diseño que se desarrollaron en el departamento de Caldas estuvieron inscritos en un programa integral en el que se trabajó organización comunitaria, organización para la producción, investigación técnica y de sostenibilidad de los recursos, gestión comercial, divulgación y crédito.

Fuera de la diversificación de la tejeduría en iraca de Aguadas, la cual consistió en el desarrollo de sombreros aplicados al contexto femenino, rescate de puntadas y modelos utilizados en el siglo XX, mejoramiento en los procesos de tinturado de la paja, adornos y tafílete, empaque y embalaje, se buscaron otras alternativas de productos con el oficio, para tal fin, se utilizaron los talleres de creatividad como instrumento para la representación de personajes de la región y costumbres navideñas (pesebres), propuesta que se acomodaba a las inquietudes del mercado local y nacional.

Definición de la mecánica

Los talleres se definieron en dos partes:

1. Representación gráfica de algunos de los temas planteados, en donde se buscaba de manera espontánea la ilustración detallada de cómo ellas veían su entorno y experiencias religiosas.
2. Representación en el oficio utilizando todos los recursos que estuvieran a su alcance.

Desarrollo del taller

El trabajo se llevó a cabo con tres veredas San Nicolás, Alto Bonito y Viboral, y del casco urbano estuvieron dos grupos, el de Alto de la Virgen y otro ubicado en el pueblo, las artesanas escogieron el tema que querían desarrollar, fue así que se definieron los siguientes trabajos o personajes:

- Arriero
- Personajes del pueblo.

- Mula del arriero
- El pesebre

Fue evidente la dificultad que tuvieron las artesanas para plasmar en dibujo las ideas que se tenían de los temas, para este ejercicio se utilizaron herramientas como papel grandes (un pliego), lápices de colores y marcadores. Con la ayuda de la trabajadora social se logró distensionar los grupos, con dinámicas de recreación, las experiencias se volvieron más flexibles ante el temor que les generó pintar. Frente a la segundo propósito del taller fue más fácil por el nivel de motivación que tuvieron las artesanas con sus temas de trabajo, algunas de ellas repitieron las propuestas hasta alcanzar lo que se habían impuesto hacer, este fue el caso de Rubiela Orrego quien desarrollo la mula totalmente tejida.

El taller les permitió a cada una de las artesanas recrearse Como cuando fueron niñas y estaban aprendiendo a tejer.

Evaluación

Los resultados alcanzados fueron significativos en cuanto a que el grupo demostró la capacidad que tienen para modificar su oficio.

La metodología empleada fue conveniente, más con la ayuda de la trabajadora social.

El arriero (campesino de la zona cafetera) vestido con su atuendo original y mula arriera con todos los aperos y accesorios que la caracterizan, son piezas de admirar por el logro técnico que alcanzó.

Diseñadora responsable del taller: María de los Angeles González P.
Tiempo utilizado, 15 días

1989



Tejido de
cerca

RIOSUCIO – CALDAS

Contexto y definición del tema del taller

En Riosucio, Caldas se realizaron dos talleres de creatividad, el primero fue en la vereda de Honduras. Allí el grupo de artesanos se les reconocía por la excelente calidad de los cestos que tejían en bejuco cestillo y tripa de perro, el problema estaba en que ellos, los artesanos, se quejaban por la falta de identidad de los objetos que laboraban; era claro entonces, la asesoría que se debía dar, era la creación de nuevos productos, buscando elementos que los identificara y diferenciara con los demás productores de canastos en bejuco del país. Lo difícil de este caso era que desde el producto y el oficio



Propuesta de
diseño



Canastos con
tejido de cerca

Ríosucio



Capas
Superpuestas
sin
entrecruzamiento

mismo no había que rescatar, puesto que el grupo de personas que habitaban este lugar, habían perdido totalmente su relación con el pasado indígena de que eran origen.

Definición de la mecánica

Se programan tres ensayos, con temáticas diferentes:

1. Variaciones sobre los tejidos de cestería que ellos realizan. Se hacen cambios en el cuerpo de los canastos, llevando más de dos cintas y varas de trama, cambiando los remates.
2. Representación de elementos del entorno que se trasladaron a objetos. Este ejercicio se dividió en dos trabajos, el primero en el que se representaron animales con el pretexto de hacer objetos de mesa, paneras con cabeza de pato, bandeja con cuerpo de cerdo o pescado, y el segundo que trato de representar elementos textiles que se encontraran aplicados en el entorno en general a cestos.

Desarrollo del taller

Las tres propuestas se desarrollaron con el grupo de artesanos, encontrándose solo hasta el ultimo ejercicio una respuesta novedosa, no solo para ellos, sino para la oferta de canastos que se conocían en el país.

De la observación, una artesana recupera el tejido que se encontraba aplicado en la cerca de la entrada de la casa donde estábamos, con el elabora un cesto, al que se le llamo "tejido de cerca". Ella desarrolla todo el concepto del producto (canasto con tapa), base, cuerpo y remates con gran acierto en las proporciones, haciendo de este una excelente respuesta.

Evaluación

El objeto que elaboró la artesana, fue la base para que la diseñadora que continuo con la asesoría, pudiese proyectar, líneas de productos, acordes con las necesidades del mercado y las expectativas del diseñador. Fue así que se iniciaron variaciones formales tomando la base del canasto como elemento de proyección:

- Tapas en las que se rescata el entrecruzamiento de las capas superpuestas de los armantes, adicionándole calceta de plátano entre ellas.
- Cuerpos con formas cuadradas.

La artesana Emilia Tapasco, quien desarrollo la propuesta del canasto con tejido de cerca, fue condecorada con la medalla al mérito artesanal que otorga la empresa en 1990.

Diseñadora responsable del taller: Maria de los Angeles González P.
Tiempo utilizado, 8 días

RIOSUCIO – CALDAS

Contexto y definición del taller

En las veredas de Pasmí y Llano Grande se realizó el segundo taller de creatividad. Debido a que la hoja de la caña de brava escaseaba, los artesanos comenzaron a utilizar en los tejidos de los canastos, calceta de plátano sin ningún diseño visual y textil, era necesario entonces redefinir la propuesta que ellos esta haciendo con el nuevo material; el taller de creatividad que se programó entonces tenía que ver con la definición de texturas textiles que tuvieran un significado formal para ellos.

Definición de la mecánica

El planteamiento al que se llegó, fue el de trabajar con el grupo de artesanas en un taller de bosetación textil, si así se pudiese llamar, cada una debía tejer pequeñas tarjetas en las que se involucraran los dos materiales, con las puntadas que se les ocurriera, ya fuesen conocidas o creadas.

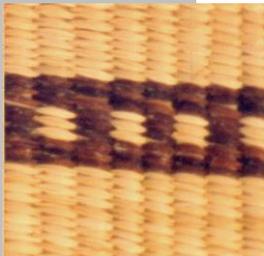
Desarrollo del taller

El ejercicio se realizó de acuerdo a dos parámetros que impuso la diseñadora al taller:

- Cambios en la dirección de tejido (ritmo).
- Cambio en los grosores de los materiales.

Con esto se crearon múltiples variaciones (más de cincuenta tarjetas tejidas), de las cuales se escogieron seis diseños que fueron aplicados a los contenedores (productos finales), la manera en que se ubicaron las puntadas dentro de los canasto, fue criterio de la diseñadora.

Los diseños o puntadas escogidas:



Puntada de ferrocarril



Contenedores

Puntadas de ajedrez y canales

Riosucio

- Ferrocarril
- Trocha
- Diagonal o trabado
- Canal
- Ajedrez
- Pata de gallina

Los nombres de las puntadas fueron asignados por los diseñadores, a manera de lo que estos representaban formalmente.

Evaluación

Como ya se dijo las puntadas seleccionadas se incorporaron a las propuestas de contenedores. Aquí en trabajo resultante del taller de creatividad sirvió de insumo para el desarrollo de propuestas que definió la diseñadora, finalmente.

- Canastos de formato grande, que cumplían la función de roperos.
- Canastos de formato pequeño, que podían ser utilizados para guardar objetos personales.

El fin último de la propuesta es la de ser empaque y embalajes al mismo tiempo de los contenedores.

Diseñadora responsable del taller: Juanita Almanzar.
Tiempo utilizado, 8 días

1990

CALI – VALLE

Contexto y definición del taller

En Cali, capital del departamento del Valle, se propuso otra modalidad, por medio de la utilización de nuevos elementos técnicos para muñequería en trapo, se buscó ampliar la capacidad creativa de las artesanas. Experimentando con nuevos materiales e incursionando en el manejo de costuras y puntadas las artesanas desarrollarían nuevas habilidades, garantizándose así, un carácter personal a todo aquello que ellas elaboran.

Definición de la mecánica

Con el grupo de artesanas se realizó una investigación sobre los personajes más característicos de la ciudad, con el fin de encontrar los elementos formales que deberían ser trabajados con las técnicas de muñequería.

Desarrollo del taller

La investigación, se realizó con los artesanos en dinámicas libres, en donde cada uno participó a través de charlas informales, identificando con ayuda del material bibliográfico los elementos que caracterizaban a los personajes, definiéndose los siguientes temas de trabajo:

- La vendedora de chontaduro
- Los bailarines de salsa,
- Personajes que se han caracterizado a través de los años en la ciudad, Jovita, Riverita, Guerrita, General y Yotecuro.

También se trabajaron las macetas en trapo, estas son dulces expuestos en un mástil de madera, a manera de un árbol con sus ramas.

A cada uno de los personajes se le estudiaron sus rasgos físicos y contextura, así como su vestimenta para luego desarrollarla con los materiales que se habían llevado y las técnicas de puntadas (costura a mano) que se habían capacitado.

Evaluación

Se obtuvo una línea de muñecos representativos de Cali. Del trabajo desarrollado, la diseñadora elaboró un material didáctico (cartilla), para la replica y producción de este taller.

Diseñadora responsable del taller: Isabel Rodríguez.

1996



Taller de diseño
con los indígenas
talladores

VAUPES

Comunidades de Virabazú y Acaricuara

Contexto y definición del taller

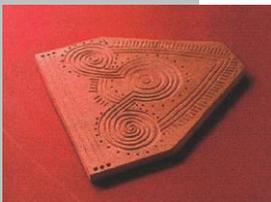
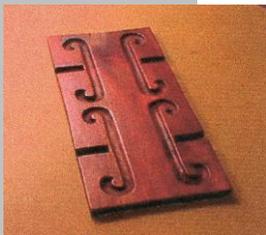
Dentro del plan de operaciones del año 1996 de Artesanías de Colombia S.A. se tuvo programada, la iniciación de asesorías de diseño en la comunidades indígenas. La diseñadora por iniciativa propia, toma como referente de trabajo los talleres de creatividad, con el propósito de realizar una asesoría de rescate, que le permitiera encontrar y definir elementos de diseño que le ayudaran en al desarrollo de nuevos productos.

Definición de la mecánica

Como el objetivo principal para el desarrollo de productos, fue necesario para la diseñadora, antes de desarrollar el



Ejercicio de proyección de la imagen gráfica a la talla en madera



taller de creatividad, ubicar la propuesta de diseño al contexto que el mercado estaba solicitando, fueron las líneas de comedor y de sala las que se identificaron como punto de partida para el desarrollo del ejercicio.

Igualmente se hizo necesario conocer aspectos relacionados con la cosmovisión del indígena, para esto se tomó el libro Desana de Gerardo Reichel Dolmatoff, en donde se describen aspectos relacionados con entorno, ceremonias y mitos.

Desarrollo del taller

El rescate/taller de creatividad se inició con el diseñador, cuando este reconoce la simbología del mito en los objetos, colores, formas y elementos gráficos que tienen representaciones geométricas (rombos, rayas que muestran la piel de la mítica culebra, pinturas de hombres, que se encuentran bancos y las maracas). Son muchos los ejemplos que se pueden describir, la realidad es que el ejercicio de creatividad se llevó a cabo con los indígenas, quienes tallaron en tablas y bloques de madera, los símbolos gráficos que ellos mismos escogieron.

La propuesta en Virabazú fueron entonces tablas talladas para comedor, base para recipientes calientes o centros de mesa y candelabros. Esta propuesta se inició con los indígenas artesanos tallando la madera, en la que ellos iban trabajando libremente, la diseñadora paralelamente trataba de inducir una síntesis formal de los símbolos con el fin de poder hacer del ejercicio un producto sencillo y de fácil elaboración, con el cual se garantizara su comercialización.

Evaluación

Se logran objetos de mesa y comedor alusivos a la culebra/Pamuri Gaxsiru, canoa culebra y devorador, a los que se les otorga características altamente novedosas por sus implicaciones formal-estéticas e innovadoras.

Esta respuesta logra una perspectiva valiosa para el trabajo con los indígenas, puesto que buscó que los valores materiales de estas culturas, se mantuvieran vivos en las propuestas de diseño en las que hay lecturas diferentes por tratarse de contextos de aplicación distintos, situación que se dio gracias a la integración y participación de varios elementos: la investigación, la técnica, la imaginación del indígena y al diseñador, .

Diseñadora responsable del taller, Andrea Correa

TALLER DE PENSAMIENTO Y CREATIVIDAD

Barbacoas Nariño
Capitanejo – Santander
Chamba - Tolima
Espinal – Tolima
Guatavita – Cundinamarca
Guapi - Cauca
Lorica – Cordoba Mompo - Bolivar
Natagaima – Tolima
Pasto - Nariño
Quibdo – Choco
Raquira – Boyaca
Santafe De Antioquia

Definición del taller

El taller de pensamiento y creatividad tiene como principal propósito que los maestros artesanos de los diferentes oficios, quienes viene repitiendo tradicionalmente los diseños de las piezas, de generación en generación, inicien una producción acorde a las necesidades de la época actual para competir en los diferentes mercados nacionales e internacionales, manteniendo sus técnicas e identidad cultural.

Las asesorías se prestaron en los siguientes oficios:

- Barniz de Pasto aplicado a madera, vidrio y cerámica.
- Talla en madera
- Taracea en tamo
- Cerámica
- Orfebrería y filigrana

Desarrollo del taller

Dentro del proceso identificado tiene como actividades principales:

Etapas de observación:

- Presentación de los trabajos que realizan los artesanos, con el objeto de observar el conocimiento que se tiene de la técnica, la calidad de los productos que elaboran y el diseño mismo de las piezas.
- También se revisa el taller para identificar con que

herramientas y equipos cuenta el artesano, para determinar la calidad del trabajo y sus capacidades de producción.

Etapa de proposición:

- El diseño de las piezas esta dado por los artesanos mismos, quienes fueron los que imaginaron y desarrollaron las propuestas. La diseñadora solo acompaña, no da opiniones deja que los artesanos sean críticos de su propio trabajo para esto les da confianza, los motiva y permite que el error sea parte del aprendizaje.

Etapa de ajuste:

- La diseñadora ajusta las propuestas viables para producción en concordancia económica.
-

Evaluación

Con respecto al tema del diseño se dieron algunas recomendaciones a los artesanos:

- No hay que esperar que el intermediario o cliente directo suministre el diseño de los productos.
- No crear dependencia del diseñador o asesor.
- Se resalto la importancia de que sean ellos quienes aporten ideas inspiradas en los mismos materiales de trabajo, su entorno, su técnica en el oficio, su maestría y su identidad cultural.

Los resultados obtenidos son de alto nivel creativo, sobre todo a nivel de joyería y filigrana.

Asesora y diseñadora Ligia de Wiesner

LA CREATIVIDAD

La palabra creatividad tiene origen en la voz latina *creare*, que significa engendrar, dar luz, producir, crear. De acuerdo con esto la palabra creatividad es algo dinámico, que tiene un principio y un fin, como se da en los procesos. El proceso creativo fue analizado y comparado con otros procesos mentales, encontrándose que estos eran análogos al proceso que se sigue en la solución de un problema, no importaba si se trataba de un invento, una poesía, una nueva sopa, o una nueva receta, en el fondo había siempre una capacidad común, a saber: la capacidad para encontrar relaciones entre experiencias antes no relacionadas, y que se dan en forma de nuevos esquemas mentales, como ideas o productos nuevos.

El estudio de la creatividad se ha dado bajo tres perspectivas, es claro que para el gerente o dueño de una industria la creatividad se demuestra desde el *producto* creado, para el diseñador y artista estará representada en el *proceso*, en cambio para los psicólogos y educadores, esta se pondrá en la *personalidad creativa* de los individuos. Para el caso que nos atañe nos referiremos más a fondo del proceso para entender y analizar que ha sucedido en los talleres de creatividad que se han desarrollado con los artesanos con las experiencias presentadas, esto sin dejar a un lado las otras dos perspectivas, la personalidad y el producto.

La creatividad vista desde la personalidad

La personalidad creativa se caracteriza por un modelo de los rasgos y facultades siguientes:

Fluidez, es la cantidad de ideas que una persona puede producir respecto a un tema determinado.

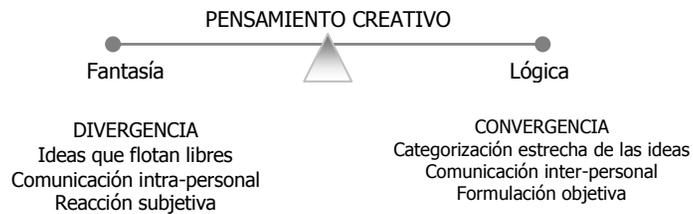
Flexibilidad, es la variedad y heterogeneidad de las ideas producidas, nace de la capacidad de pasar fácilmente de abordar los problemas desde diferentes ángulos.

Originalidad, es la rareza relativa de las ideas producidas.

Sensibilidad a los problemas, elaboración y redefinición, o viabilidad es la capacidad de producir soluciones realizables en la práctica.

El pensamiento creativo se puede describir como los pesos en una balanza en la que participan la fantasía en un lado y la lógica al otro. En la fantasía se sitúa con mayor abundancia el campo del pensamiento divergente o lateral, el pensamiento de esa índole es el de las múltiples soluciones posibles, mientras que en el de la lógica, se ubica en el pensamiento

convergente o vertical, en el se reduce las posibilidades al perseguirse una sola solución.



Las tres primeras facultades de la personalidad creativa pertenecen al pensamiento divergente, mientras que las últimas se sitúan en el pensamiento convergente. En el proceso creativo, como en cualquier situación tendiente a solucionar un problema, pueden darse ambos tipos de pensamiento.

La creatividad es una propiedad del hombre total y es una actitud, o un conjunto de actitudes, ante la vida, involucra cualidades no solo intelectuales, sino también emocionales, sociales y de carácter. A continuación se definen otras características de la personalidad creativa desde los aspectos cognitivos, afectivos y volitivos:

Características cognitivas

- Fineza de la percepción, conciencia de los detalles y de las situaciones globales.
- Capacidad intuitiva, es una especie de percepción.
- completa, íntima e instantánea de las realidades complejas; es una forma del pensamiento más inconsciente que consciente.
- Imaginación, se refiere a la fantasía ligada a la realidad en el mejor de los términos.
- Capacidad crítica, permite distinguir objetivamente la realidad. El conformismo frente al entorno se considera como un disturbador de la creatividad, el pensamiento conformista se vuelve mecánico, y solo se mueve por caminos trillados, en que las soluciones se encuentran dentro de lo habitual y conocido, y que a su vez conduce a un comportamiento estereotipado. Parnes, dice que esta actitud puede modificarse mediante la educación adecuada del pensamiento crítico, el cual puede darse en cualquier etapa de la vida.
- Curiosidad intelectual, apertura a la experiencia, flexibilidad de la mente, que no se deja cerrar en rutinas de lo ya conocido y de lo ya sabido.

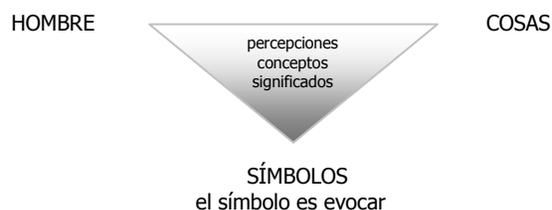
Características afectivas

- Autoestima, se mira desde la capacidad que tiene el individuo de tener ánimo para intentar y fracasar, para no depender ciegamente de lo que los otros piensan, dicen y hacen.
- Soltura y libertad, es como la flexibilidad en la que se deben dejar entrar las ideas libremente.
- Pasión, hay que ser capaz de entusiasmarse, comprometerse y luchar.
- Audacia, es la capacidad de afrontar riesgos.
- Profundidad, es la facilidad para ir más allá de la superficie y sumirse en profundas reflexiones.

Características volitivas (relativo a la voluntad)

- Tenacidad, implica constancia, empeño y disciplina.
- Tolerancia a la frustración, el individuo creativo debe saber resistir la ambigüedad y la indefinición; debe vivir en la tensión porque el material que maneja es ambiguo, evasivo e imprevisible.
- Capacidad a la decisión, el individuo debe saber moverse y definirse en condiciones de incertidumbre y riesgo.

Existen factores que favorecen la creatividad, entre los presupuestos internos que se tienen, estos son la libertad psicológica y la seguridad psicológica. La libertad psicológica significa que el individuo le es posible una plena libertad de la expresión simbólica. Esa actitud es la única que posibilita al individuo a manejar lúdicamente percepciones, conceptos y significados.



La seguridad psicológica puede alcanzarse en tres niveles:

- Se acepta al individuo con sus valores incondicionales y se le otorga toda la confianza. Solo así se hace menos rígido el individuo y puede actualizarse de manera espontánea.
- Se debe brindar una atmósfera en la que no penetre ninguna valoración externa. La evaluación y la crítica hace inseguro al individuo, limitando su percepción.

- Y el último nivel que se debe lograr es la de la aceptación. El individuo sabe que es aceptado tal como es y que se simpatiza y conecta con su mundo representativo. Solo así el individuo estará en capacidad de revelar su interior y darse en una nueva forma de relación con el entorno.

Para finalizar esta parte, también existe otro factor importante para el desarrollo de la creatividad, es el de la motivación. Para algunos investigadores la motivación, es el impulso innato de la creatividad, para otros, son impulsos de necesidades insatisfechas y sublimadas, se habla de un impulso a comunicarse con el entorno, de un impulso intelectual, de una curiosidad, de un impulso hacia lo nuevo, hacia el cambio, hacia el orden. Crutchfield, establece las siguientes diferencias:

- La motivación exterior referida al yo, en la que el producto creativo es solo el medio para unas realizaciones externas. La satisfacción procede de los fenómenos sociales concomitantes. El contenido, el proceso y el producto solo son importantes para el individuo porque conducen solamente a la meta, al prestigio social.
- La motivación interna, referida a unos cometidos, en que el proceso creativo y la satisfacción con que él se alcanza constituyen la meta. Es el reto del problema o del entorno, al que el individuo reacciona. La motivación actúa hacia adentro e incluye el impulso hacia la manifestación de sí mismo, el desarrollo personal y la autorrealización.

La creatividad vista desde el producto

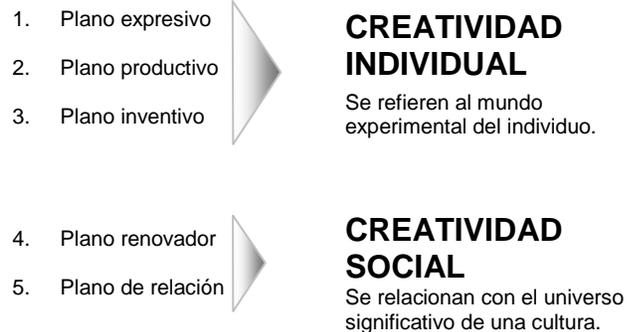
Un producto creativo lo define Ghiselin como, una realización creativa en la medida que se reestructura el universo significativo y es la primera configuración de un universo, la expresión de cómo un individuo entiende su mundo y a sí mismo.

Según Guilford se distinguen dos tipos de productos, los productos palpables y reconocidos por la cultura, y los productos psicológicos que no son producidos por los genios y que no son palpables, sino que también pueden ser ideas explícitas o simplemente pensadas.

Se dice que un producto creativo es nuevo, más la novedad no basta por sí sola, tiene ésta que adecuarse a la realidad, al contexto.

Para Ghiselin y Taylor distinguen varios planos o jerarquías

con respecto al desarrollo de un producto creativo. Para Ghiselin existen dos planos, un primero que conduce a ideas que cambian el universo significativo de la cultura, y un secundario que amplía simplemente las ideas que ya se han dado dentro del universo significativo. Taylor amplía a cinco planos y dos jerarquías.



La creatividad social es de vital importancia para el desarrollo del individuo , a la vez que representa el supuesto previo y necesario para el desarrollo de la sociedad y de la cultura.

El valor creativo de un producto esta en el grado de reestructuración de nuestro mundo intelectual mediante la visión de ese producto. Cuanto mayor es la reestructuración del mundo intelectual tanto más alto será su valor. Para Ghiselin existen dos planos, el superior que es el del cambio, allí se reestructura el universo de las significaciones y esta apoyado por la cultura; y el secundario que solo da lugar a la ampliación del orden conocido en el universo de significaciones de lo ya establecido.

Ahora se puede definir el valor de un producto bajo tres instancias: el producto es valioso para el círculo afectivo del sujeto creador, para el medio social y para la humanidad, resultando así tres niveles de creación:

1. Elemental, o de interés personal y familiar, en donde el producto es valioso para el círculo afectivo del sujeto creador.
2. Medio, o de resonancia laboral y profesional, en que el producto es valioso para el medio social.
3. Superior, o de creación trascendente y universal, el producto es valioso para la humanidad.

EL PROCESO CREATIVO

Como ya se dijo la creatividad tiene una estrecha relación con acto de resolver problemas, puesto que cada situación implica en el individuo un pensamiento creativo para dar una solución. Trabaja con la información que posee, aplica las experiencias anteriores y las combina con nuevas estructuras que, con su nueva configuración, puede solucionar un problema.

Hoy se distinguen cuatro fases en el proceso creativo:

La preparación

Es el periodo en que se reúnen los conocimientos y las experiencias sin ningún tipo de censura, es decir, sin ponderar lo que puede ser importante y lo que no. Eso crea una base amplia sobre la que es posible montar el verdadero proceso creativo.

La incubación

Consiste en una consideración inconsistente del problema y en la búsqueda de la solución. En esta fase se observan sentimientos de inferioridad y exige una notable tolerancia a la frustración mientras el individuo alcanza la solución.

Cuanto más desligadas sean las experiencias, tanto más creativo resulta el proceso.

La comprensión

Llamada también de visión, esta constituida por la vivencia. Es un momento totalmente ajeno a la libertad; en él el material acumulado durante la fase incubadora se transforma en un conocimiento claro y coherente que aflora de forma repentina.

La verificación

Constituye la etapa final del proceso, en la cual se comprueba, examina y configura la nueva visión hasta adecuarse al individuo creativo y el entorno. En esta fase se da el cometido más difícil, que es la comunicación, que consiste en traducir la visión subjetiva a formas simbólicas objetivas.

La creatividad es entonces una configuración de ideas o hipótesis, de comprobación de esas ideas y de la comunicación de los resultados. Ello implica que el resultado es algo nuevo, algo con que con anterioridad no se había visto y de lo que nada se sabía aún. En ello se incluye que el producto es aceptado por un grupo durante un tiempo útil,

sostenible y satisfactorio.

Se aprender a crear, así como se llega a conducir un automóvil; la creatividad es una cualidad humana como cualquiera otra, aunque todos somos potencialmente creativos; es un rasgo que en algunas personas se manifiesta en grado eminente y en otras en grado muy modesto, en definitiva es una facultad que unos han sabido educar y otros la han dejado atrofiar.

Para el desarrollo de la creatividad de un individuo o grupo es de vital importancia revisar tres aspectos que favorecen su crecimiento:

El medio ambiente

No nos referimos al espacio físico, aunque este es también importante, sino a los aspectos relacionados con el clima social, que tiene una influencia decisiva, para que florezca la actividad inédita, ambiciosa, arriesgada y de alta proyección creativa. Alcanzándose así una actitud creativa, más que actividad creativa.

Como desarrollar la creatividad

Las actitudes son disposiciones emocionales aprendidas para reaccionar favorablemente o desfavorablemente hacia las personas, objetos o ideas. Las actitudes que más contribuyen al desarrollo de la creatividad son aquellos que motivan al individuo a reacciona positivamente ante las ideas nuevas e innovadoras y le estimule a tener un comportamiento imaginativo, espontáneo y original. Una de las fases más importantes de la educación son las actitudes concernientes al pensamiento creativo y el proceso creativo.

La formación de la personalidad

Rasgos y actitudes muy ligas con la personalidad:

Auto-conocimiento y auto-crítica, puede ser creador quien conoce sus capacidades sus intereses. Quien no se conoce así mismo no puede desarrollarse.

La educación de la percepción, para captar las cosas con exactitud es necesario hacerse sensible a los detalles, a la observación y al gusto por el experimento.

El habito de relacionar unas cosa con otras, pensar es relacionar.

El sentido lúdico de la vida, jugar físicamente con los objetos y jugar mentalmente con las ideas; aventurarse a incursionar por terrenos nuevos.

Habito de sembrar en el inconsciente, es muy importante alternar la meditación con la relajación en estos momentos se logra niveles de respuesta elevados o soluciones a los problemas.

Constancia, disciplina, método y organización.

Clima general de buena comunicación y dialogo, es fundamental para la seguridad para que todos sepan escuchar y su vez ser escuchados.

Estudio de la psicología de la percepción y de la psicología del pensamiento.

Técnicas específicas de creatividad

Gracias a la psicología del pensamiento y de la creatividad se han podido diseñar ejercicios, prácticas y estrategias ad hoc que han permitido desarrollar capacidades que aportan a quien las usa respuestas o soluciones rápidas a sus necesidades. Existen técnicas sencillas como el sentido común, y otras complicadas que requieren más dedicación y tiempo.

A continuación se describen algunas técnicas, las dos primeras son las más desarrolladas en el pensamiento divergente y de transformación:

Lluvia e ideas, se le llama también torrente, torbellino promoción de ideas y valoración definida; en inglés se le conoce como brainstorming. Es el método más conocido, y a la vez de mayor eficacia a corto plazo. Lo creo Alex Osborn, un publicista que partió de una observación sencilla como original y novedosa: en un grupo de discusión se emplea más tiempo en criticar ideas que en producirlas. La proporción promedio resulta de uno a tres, es decir, por un minuto de producción de ideas y/o soluciones, hay tres minutos de críticas a las mismas; a demás suele existir una gran confusión, pues a las proposiciones de unos suceden inmediatamente las de los otros, y también las críticas a las críticas.

Detección de relaciones remotas. Encontrar asociaciones que ejerciten la creatividad.

También es conocido como sinéctica o sinestesia, esta técnica creada por Gordon, equivale a reunir diversos elementos, en apariencia irrelevantes a la solución; es un proceso análogo que se desarrolla en el inconsciente. Normalmente se emplean cuatro tipos de analogías, las

directas, las personales, las simbólicas y las fantásticas.

Directas o realistas, son las más fáciles de encontrar, se busca soluciones similares, como un gusano abre huecos en la madera.

- Personales o corporales, las soluciones se buscan dentro del cuerpo, que se siente ser manija de un pocillo.
- Simbólicas o abstractas, estas son metáforas poéticas, tus dientes como perlas.
- Fantásticas o irreales, imaginar cosas que no existen, que las ruedas del carro no toquen el suelo para ir más rápido.

Estudio de modelos. Ejercicio que analiza y estudia casos, su objetivo es el de ampliar el repertorio de opiniones y puntos de vista.

Ejercicios de descripción. Busca el detalle de los objetos o situaciones, en el se deben describir minuciosamente los componentes, con el fin de encontrar mayor variedad en las soluciones.

Todo objeto es un paquete de información.

Descripción imaginaria de mejoras. Ejercicio de desestructurar y estructurar, se olvida por un momento como podrían ser las cosas, buscando trascender la realidad actual e innovar.

Ejercicio para concienciarse de las dificultades de la percepción y para educar y afirmar la propia facultad de percibir,

Ejercicio de transformaciones mentales de las cosas, ejercicio en que se da un objeto o una situación cualquiera y se busca todas las maneras de mejorarlo, a tal fin, son de ayuda las listas de verbos como la siguiente:

Relacionar, comparar
Dividir, separar
Combinar, agregar
Ampliar, expandir.

Psicodrama, sociodrama o role playing.

estáticos, por el contrario se dinamizan situaciones que implica responsabilidad, dirección, determinación, disciplina y objetivos.

Son dos las competencias que se deben desarrollar conjuntamente con el artesano:

Competencia comunicativa

Consiste en potenciar la comunicación del artesano, desarrollando en él habilidades de expresión verbales, gráficas y del oficio mismo.

Competencia para analizar los mensajes

Al Incrementar la capacidad de decodificar y resignificar los mensajes, se potencializan las capacidades crítica, expresiva y creativa del artesano.

La metodología requiere de diferentes técnicas:

Dinámicas de grupo, son técnicas que colaboran de modo especial para que las personas, grupos y comunidades, entre en contacto más objetivo con la realidad, de las otras personas y del ambiente. Las dinámicas de grupo son el medio cuya finalidad es crear dinamismo hacia la comunidad, en un sentido más pragmático es dar productividad a los encuentros de personas que se reúnen para realizar una tarea determinada en un tiempo dado.

Las dinámicas se dividen en cinco grandes temáticas:

- Presentación
- Formación de grupos
- Integración
- Conocimiento de si mismos
- De estudio y de trabajo

La estructura de una dinámica esta dado por el planteamiento de un objetivo, que define lo que se pretende lograr; el desarrollo que describe los pasos que se deberán seguir para alcanzar el objetivo y la evaluación que revisa el cumplimiento de este.

Muchas de las dinámicas es necesario referirlas desde el juego, porque desde el aprendizaje lúdico las cosas aparecen en lontananza como un paraíso perdido. Mediante el juego se fomenta la fluidez, la flexibilidad y la elaboración de ideas. El juego hace posible como ningún otro método, examinar la fantasía y la intuición y, eventualmente, integrarlas en los

procesos mentales. En el juego se aprende a cambiar, a renovarse y a pensar de manera divergente.

El modelo esta inserto dentro de una metodología activa y de participación que propicia el auto-aprendizaje para que el artesano se constituya en un participante diligente del proceso y no este simplemente sujeto al grupo. Para esto se requiere de la utilización simultanea de otras técnicas para el desarrollo expresivo de los artesanos, siempre teniendo en cuenta el encuentro.

El lenguaje utilizado parte del contexto como forma de expresión de cada realidad. Algunas de las técnicas que se pueden aplicar son:

Trabajos individuales o de grupo
Redacción de textos.

Investigación

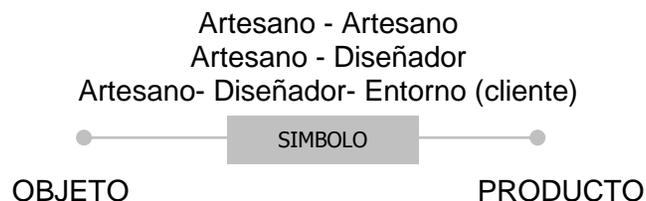
Discusiones

Exposiciones por parte de los artesanos y los diseñadores y en equipo.

La metodología activa y participativa no significa caer en la espontaneidad, el diseñador no puede pasar la responsabilidad que tiene sobre los artesanos, él debe ser un facilitador responsable del proceso.

2. Interacción

La metodología promueve la autonomía así como la responsabilidad, a través de tres vínculos que allí se estan dando:



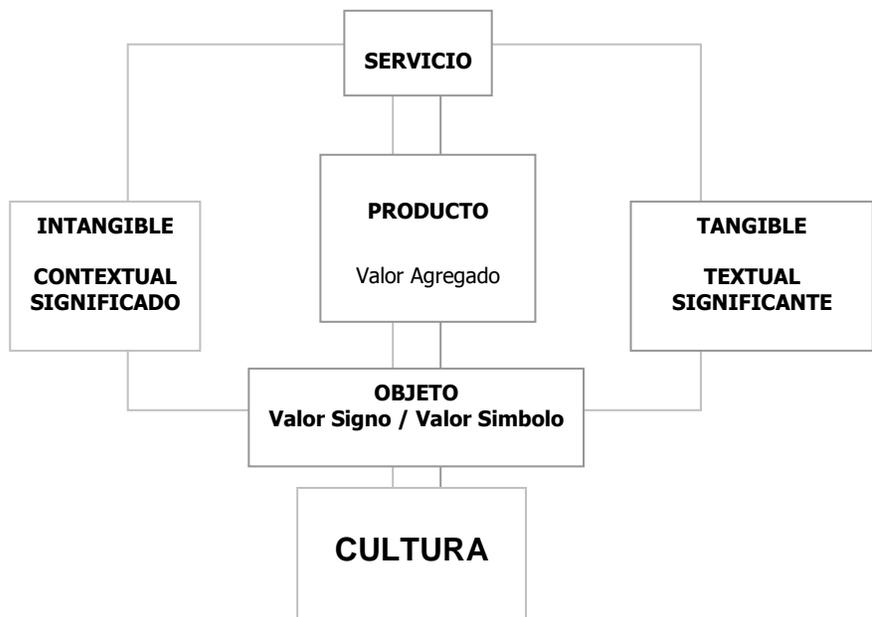
Tiene una posición complementaria, más no pretende crear una igualdad entre el artesano y el diseñador. El diseñador sigue siendo diferente al artesano, por su formación y adquiere liderazgo dentro del proceso del taller. Esto implica que diseñador y artesano son corresponsales de lo que suceda.

Para que el proceso de interacción sea positivo y eficaz, es necesario que el diseñador conozca sobre:

Manejo y dinámicas de grupo, .
Técnicas de creatividad.

Cultura y artesanía
Teoría de diseño

ESQUEMA CONCEPTUAL BASICO



Uno de los objetivos más importante de la metodología es promover la autonomía, la cual se logra con la interiorización que el artesano hace del proceso, por su acción activa y participativa; cuando el producto creativo es resultado de un proceso en el que se ha participado, este adquiere una dimensión afectiva diferente, colocándolo en una posición más responsable frente a su contexto.

3. Desarrollo de capacidades

El desarrollo de las capacidades críticas, creativas y expresivas, logrando superar el momento de la crítica y de la autocrítica para alcanzar el momento de la creación y la transformación.

Capacidad crítica es una manera de interpretar la realidad y de vivirla, es un proceso de autodescubrimiento, que el diseñador puede y debe orientar, guiar, aportar conocimientos e información.

Capacidad creativa y expresiva requieren de la autovaloración del artesano como sujeto cultural. El desarrollo de las capacidades creativas y expresivas se logran al respetar, valorar e impulsar las formas de expresión propias, tratando de que no solo reproduzcan lo ya existente, también es necesario facilitar la creación y la producción cultural.

Es importante generar actividades que tengan significado para el artesano y el sector, que puedan ser aprovechadas como medios de expresión y desarrollo de la imaginación y fantasía, como instrumentos para comunicar su universo cultural, para la creación y desarrollo de nuevos productos, que buscan trascender desde ellos mismos.

4. Concepción del conocimiento

El conocimiento que se promueve toma como punto de partida la experiencia de los artesanos con relación a su universo social y cultural, responde a sus intereses y necesidades, así como vincularlo a su cotidianidad. Provoca la indagación y la búsqueda, en relación con ellos mismos y su entorno, su universo cultural y sus significados.

Entonces se requieren de una serie de estrategias y metodologías que permitan al artesano descomponer y recomponer, describir y analizar, comprender el objeto de estudio, hacerlo suyo y apasionarse por él.

La apropiación del conocimiento se vuelve una estrategia. Maria Teresa de la Garza sostiene las siguientes premisas frente al dialogo, consideraciones relevantes al ejercicio creativo y puente favorable para este objetivo metodológico.

- Pensar es algo que nadie puede hacer por nosotros mismos.
- Hay una unión indisoluble entre la teoría y la práctica.
- El pensamiento nace de lo es importante que para nosotros, de lo que nos cuestiona.
- El dialogo es el motor del pensamiento, es pensamiento vivo y no una mera conversación azarosa. Para lograrlo se requiere:
 - ♦ Escuchar cuidadosamente al otro.
 - ♦ Al escuchar, exploramos posibilidades, descubrimos alternativas y reconocemos otras perspectivas.

- ♦ En el dialogo sometemos todas las ideas a la prueba, verificando su consistencia interna.
- ♦ En la experiencia no se cultiva el pensamiento lógico, sino el creativo.
- ♦ La operacionalización de los conceptos estimula el pensamiento permitiéndole ordenar metódicamente la realidad..

El aprendizaje creativo es un dialogo entre hechos y fantasía, entre lo real y lo posible, entre lo que es y lo que podría ser. Es un proceso en el que escuchamos, aprendemos, pensamos, actuamos y cambiamos, en el que nos procuramos nuestra vida real y esperamos, que nuestras capacidades potenciales nos permitan ser un compañero equivalente en nuestro destino, en nuestro futuro.

BIBLIOGRAFIA

Almanzar, Juania . Informe de la asesoría de diseño en Riosucio – Caldas. Artesanías de Colombia S.A. 1989

Caviedes, Miguel. Dinamicas de grupo. 15ª edición. Ediciones Paulinas. Santiago de Chile. 2000

Currea, Andrea. Asesoría de diseño para el rescate y desarrollo de productos, región orinoquía, departamento del Vaupés. Artesanías de Colombia 1997

Charles Creel, Mercedes. Un modelo pedagógico basado en el dialogo y la comunicación. (tomado de la maestría de la tecnología educativa). México 1994

De Bono, Edward. El pensamiento lateral, manual de creatividad. Ediciones Paidós. 3ra edición. Barcelona- España 1993

Díaz, Lyda del Carmen. Marmato – Caldas, proyecto de joyería. Artesanías de Colombia S.A. 1985 a 1990.

González Pérez, Maria de los Angeles. Informe de la asesoría de diseño en Aguadas – Caldas. Artesanías de Colombia S.A. 1987

González Pérez, Maria de los Angeles. Informe de la asesoría de diseño en Riosucio – Caldas. Artesanías de Colombia S.A. 1988

Jones, J. Chistopher. Métodos de diseño. Editorial Gustavo Gili S.A. Barcelona- España. 1978

Landau, Erika. El saber creativo, teoría y práctica e la creatividad. 2da edición. Editorial Hender. Barcelona-España 1987.

Loga,n Lillian M. y Logan Virgil G..Estrategias par una enseñanza creativa. Ediciones Oikos-tau. Barcelona-España 1980

Rodríguez, Isabel. Cartilla muñecos de Cali. Artesanias de Colombia S.A. 1989

Rodríguez Estrada, Mauro. Manual de creativiad, los procesos psíquicos y el desarrollo. Editorial Trillas. México 1990.

Unidad de Diseño. Instructivo de diseño. Artesanías de Colombia S.A. 1988

**BIBLIOGRAFÍA QUE
SE RECOMIENDA
REVISAR PARA EL
DESARROLLO DE LOS
TALLERES**

Wiesner, Ligia. Talleres de pensamiento y creatividad en Mompox y Quibdo, orfebrería tradicional, fichas técnicas. Artesanías de >Colombia S.A. 1997

Malo, Claudio. Arroyo Omar. Giordano, Dora. Jaramillo, Diego. Soto, Alfonso. Diseño y Artesanía. Centro de artesanías y artes populares. Cuenca- Ecuador. 1990

Pineda, Edgar. Sánchez, Mauricio. Amariles, Diego. Lenguajes objetuales y posicionamiento, un marco de oren cultural y empresarial para el diseño de objetos. Universidad Jorge Tadeo Lozano. Bogotá 1998

Olivares, Ruiz Joel. Velez, Manuel. Curso de metodología de la creatividad. Consejo editorial. Granada – España. 1994

Ronderos, Maria Helena. El dialogo creativo. Pontificia Universidad Javeriana. Faculad de Estudios Interdisciplinaris. Programa de planeación y administración de los sistemas sociales –pasos- 1986

Sánchez, Margarita. Creatividad. Desarrollo de habilidades del pensamiento. Editorial Trillas. México. 1999.

**LISTA DE
ARTESANOS QUE
PARTICIPARON EN
LOS TALLERES**

Aguadas - Caldas/vereda de San Nicolás y Viboral

Rosa Ayde Nieto
Ana Delia Bedoya
Marta Lucia Arango
Otilia Marín
Aracelly Salazar

Aguadas - Caldas/vereda de Alto Bonito

Resfa Ramírez
Blanca Estrella
Rubiela Orrego

Aguadas - Caldas/casco urbano y Alto de la Virgen

Angelica Londoño
Eva Arias de Londoño
Virgenina Loiza
Soila franco
Clementina Ramírez
Ema Rios
Irma Gómez
Ester Duque

Barbacoas – Nariño

Nelson pastor Cortes
Ever Cabezas

Marmato – Caldas

Carmen Nelly González
Nohora Castro
Néstor Ramos
Jorge Alberto Moreno
Gloria Estela Moreno
Viviana Cañas
Aurora Bolaños
Nelly Ramos
Esperanza Álvarez Acosta
Miriam Rangel Arcila

Rafael Velásquez
Eulisis Lemus
Gabriel castro
Aurora Bolaños
Luz Elba Arango
Rosa Merida Castro

Pasto – Nariño

Carlos Benavides
Guikkermo Cuaces
Carlos Sánchez
Oscar Ceballos
Jose Maria Obando
Pedro Narváez
Marta de Patiño
Ema Ortega
German Obando
Marco Fidel Chávez
Esperanza Cuaces
Hernan Pabón
Edgar Benavides
Ever Narváez
Elkin Narváez
Jesus Ceballos
Jose Maria Castrillón
Carlos Castillo
Paulo Zambrano
Edwin Ortega
Mario Narváez
Guillermo Lasso
Luis Zambrano
Francisco Narváez
Carlos Lasso

Itsmina – Choco

Jose López

Quibdo- Choco

Rafael Davila
Miguel Borre
Guzmán Mosquera
Enilso Perea

Riosucio - Caldas/vereda de Honduras

Emilia Tapasco
Pedro Gañan

Riosucio - Caldas/vereda de Llano Grande

Evencio Dávila
Ana Maria Bueno
Flor Maria Gañan
Cruz Helena Bueno
Alba Rosa Bueno
Anatilde Bueno
Amparo Bañol
Marta Cirley Tapasco
Maria Belén Tapasco
Mata Ruth Andica

Maria Nelly Bañol

Riosucio - Caldas/veredas de Pasmí

Clementina Tapasco
Eloisa Tapasco
Rosa Emilia Tapasco
Ana Sofía Bueno
Dioselina Bueno
Cielo María Bueno
Rosalba gañan
Rosa Emilia Gañan
Paulina Tapasco
Luz Celly Andica
Hermelina Tapasco
Helena Tapasco
Soledad Tapasco
Catalina Tapasco
Adelaida Tapasco

Santa Fe de Antioquia

Luis Javier Calo
Anibal Ramos

Tado – Quibdó

Emerson Perea