

MODELO DE JOYERÍA COLABORATIVA

Desarrollo de una metodología de diseño-arte colaborativo para Joyería Contemporánea

Tesis para optar a título de Diseñadora Industrial

Camila Román García

Profesor Guía: Pablo Núñez Gutiérrez

Santiago, agosto de 2020

Agradezco a mi madre por su apoyo incondicional y a las maravillosas personas que participaron de esta investigación que dispusieron de su tiempo y energía.

RESUMEN.

Los oficios contemporáneos actualmente son muy valorados y con grandes proyecciones para las industrias creativas, esto incluye a la Joyería Contemporánea. Actualmente en Chile esta se encuentra en fases incipientes y desde la academia son escasas las investigaciones al respecto.

Al ser objetos híbridos, que comparten características de diseño, arte y artesanía, sus formas de realización son un desafío para del diseño, al explorar estos espacios ambiguos y abrir los métodos propios de la disciplina hacia otras áreas. Además, esta naturaleza mestiza la lleva a mediar con distintas áreas del conocimiento y variedad de disciplinas, por tanto, lleva inherentemente en sus procesos una transacción con otros. Estas relaciones creativas son metodologías de diseño, que no han sido observadas ni desarrolladas.

En observación de estos antecedentes, esta investigación corresponde al desarrollo de una metodología colaborativa de diseño/arte, para la creación de Joyería Contemporánea. Para abordar esto se realiza la implementación de un taller de diseño grupal para joyería y mediante esta experiencia se observan las relaciones e implicancias de estas estrategias, que concluyen en una propuesta metodológica, compuesta de estrategias de educación y trabajo colaborativo-colectivo.

En cuanto a los objetivos, los hallazgos de esta experiencia demuestran que las dinámicas colaborativas, diversas e interdisciplinarias, potencian el ejercicio de la joyería Contemporánea. Se demuestra una alta capacidad de este oficio, de ser abordable metodológicamente desde el diseño. En base a estas observaciones se obtiene una

modelo colaborativa para la Joyería Contemporánea que responde a estas características.

Se espera que a partir de este proyecto se potencien las redes de trabajo en los entornos joyeros y los sistemas auto-organizados para el desarrollo de proyectos, se estimulen valores de trabajo comunitario, interdisciplinar, el levantamiento de proyectos artísticos culturales que visibilicen y difundan este oficio y que se integren estas dinámicas en los espacios de formación de joyeros/as.

TABLA DE CONTENIDO

RESUMEN	4
INTRODUCCIÓN	9
Propósito general.....	9
PATE I.	
CAPÍTULO 1.	
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN.	
1.1 Antecedentes en la Joyería Contemporánea	14
1.2 Formulación del problema	15
1.3 Justificación.....	15
CAPÍTULO 2.	
JOYERÍA CONTEMPORÁNEA	
2. Reseña histórica	17
2.1 Joyería Contemporánea: Tránsitos entre artesanía, arte y diseño	20
2.2 Postura desde el diseño.....	20
2.3 Relaciones actuales con la artesanía	21
2.4 Referentes nacionales	21
2.5 Las escuelas de joyería y sus enseñanzas	23
2.6 Conclusiones preliminares.....	24

CAPÍTULO 3.

LA DIMENSIÓN ARTÍSTICA

3. Vínculos actuales de diseño y arte.....	26
3.1 Moda-arte-joya: la categoría de lo nuevo.....	29
3.2 Relaciones con el Arte Contemporáneo.....	30
3.3 Lo contemporáneo en joyería: Análisis de entrevista.....	31

CAPÍTULO 4.

ESTRUCTURAS Y RELACIONES DE ENSEÑANZA –APRENDIZAJE

4. Las estructuras grupales y sus relaciones de base.....	33
4.1 Clasificación y división de roles.....	33
4.2 Redefinición de rol a papeles/funciones.....	34
4.3 La posición del docente	35
4.4 Las condiciones necesarias para una colaboración	35
4.5 Las condiciones necesarias para las relaciones educativas colaborativas en torno al diseño	36
4.6 Relaciones de enseñanza-aprendizaje con enfoque en la creatividad.....	39
4.6.1 Creatividad colectiva	40
4.7 Conclusiones parciales.....	41

CAPÍTULO 5.

METODOLOGÍAS DE DISEÑO Y ARTE

5.1 Estructura de metodologías.....	43
5.1.1 Estrategias de Diseño.....	45
5.1.2 Procesos de Diseño.....	45

5.1.3 Método de diseño.....	46
5.2 Tendencias en metodologías de diseño de productos.....	48
5.3 Metodologías específicas de joyería.....	49
5.4 Metodologías colaborativas esenciales.....	54
5.4.1 Metodologías colaborativas en el Arte.....	54
5.4.2 Reseña histórica de las prácticas colaborativas en el arte.....	55
5.4.3 Estructuras y organización en proyectos de arte colaborativos.....	56
5.5 ¿Cómo trasladar estas estructuras de proyectos artísticos a la joyería?.....	57

CAPÍTULO 6.

PROPUESTA DE PROYECTO

6.1 Propuesta de proyecto.....	61
6.2 Prototipo metodológico.....	64

INVESTIGACIÓN PARTE II: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.

CAPÍTULO 7.

CONFORMACIÓN DE LOS TALLERES

.....	70
7.1 Experiencia A: Taller Violencia Colectivizada.....	70
7.1.2 Resultados.....	81
7.2 Experiencia B: Taller Ancestral.....	82
7.2.1 Resultados: Colección Ancestral.....	89

CAPÍTULO 8.

RELACIONES DEL TEJIDO COLABORATIVO.

8.1 Organización del tejido grupal.....	91
8.2 Las conexiones dentro del tejido grupal.....	92
8.3 Medio ambiente educativo.....	94
8.4 Proximidad.....	96
8.5 Planificaciones y temporización.....	96
8.6 Organización de tareas.....	97
8.7 Funciones/papeles y relaciones de jerarquía.....	98
8.8 La didáctica en etapas de diseño.....	100
8.8.1 Aprendizaje significativo.....	101

CAPÍTULO 9.

CARACTERIZACIÓN Y ANÁLISIS METODOLÓGICO

9.1 Etapas introductorias.....	106
9.1.1 Introducción, dimensión persona y recopilación de perfiles.....	106
9.1.2 Línea de partida (Proceso cognitivo de la problematización de diseño).....	107
9.2 Etapas divergentes: métodos para la exploración y documentación.....	107
9.3 Etapas convergentes y etapas de diseño: Métodos para síntesis creativa.....	109
9.4 Etapas de realización y evaluación: métodos para la fabricación y la evaluación.....	110
(Proceso cognitivo para la plasmar soluciones de diseño).....	110

CAPÍTULO 10.

CONCLUSIONES

10. Observaciones generales.....	115
----------------------------------	-----

10.1 Conclusiones finales 115

CAPÍTULO 11.

RESULTADO FINAL DE INVESTIGACIÓN

Propuesta de modelo metodológico de diseño colaborativo para Joyería Contemporánea 119

Bibliografía 125

Índice de imágenes..... 127

Índice de tablas 128

Anexo 1. Bitácora de los talleres. 129

Anexo 2. Pautas de autoevaluación..... 145

Anexo 3. Audio Entrevistas 155

INTRODUCCIÓN.

La Joyería Contemporánea o Joyería de Autor son objetos con alma, que emanan una conexión muy íntima y sensible con su creador y/o portador. Esta tipología de la joyería corresponde a un oficio cuyos diseños integran un giro artístico con el objetivo de dotar las piezas de un espíritu reflexivo y analítico, mediante el uso de materiales no convencionales y exploración de formas innovadoras. Es así como estos objetos híbridos transitan entre el diseño, la artesanía y lógicas de las artes visuales.

Esta joyería, propone diversos cruces y requiere de metodologías que respondan a este sincretismo es por esto que esta investigación trata sobre una propuesta metodológica desde el diseño, que basada en el ejercicio colaborativos de enseñanza-aprendizaje y la incorporación de elementos del arte, puedan aportar a al mundo Joyería Contemporánea. A continuación, se presentan los objetivos que persigue esta investigación

Propósito general

- Elaborar una metodología de diseño que, basada en el ejercicio colaborativos de enseñanza-aprendizaje y la incorporación de elementos de la creación artística, se pueda potenciar el desarrollo de joyería contemporánea.

Propósitos específicos

- Estimular la creatividad, individual y grupal entre una comunidad, que tenga fines comunes en torno a la creación artística, artesanal y de diseño de joyería.
- Componer un método que se pueda aplicar en ambientes de enseñanza y aprendizaje de joyería, que integre diversos saberes y que tenga la capacidad de

ser flexible y adaptable en base a los distintos intereses, técnicas y disciplinas de un grupo.

- Elaborar un ejercicio vinculante entre comunidades de diversos oficios, con el objetivo de favorecer su diálogo a través de la creación de piezas de Joyería Contemporánea
- Facilitar el camino hacia formación de colectivos, en pos de contribuir a la formación de una economía social y colaborativa en torno a los oficios, artes y artesanías.

Estructura del trabajo: parte I.

Planteamiento del problema y propósito de la investigación: contiene los antecedentes previos, problemática a abordar, justificación y los propósitos de este proyecto.

Marco teórico: revisión bibliográfica sobre 4 ejes:

- Dimensión Joya Contemporánea: caracterización de la Joyería Contemporánea, mediante una breve reseña histórica de su origen, los vínculos que tiene actualmente, la postura desde el diseño, las relaciones actuales de artesanía – diseño, un repaso de referentes nacionales y finalmente un análisis de las escuelas de joyería y sus enseñanzas en el contexto nacional
- Dimensión artística de las joyas. Esta arista es necesaria para evaluar sus variables artísticas e integrarlas a un método de diseño. Así dar forma a la metodología diseño-arte, que requieren estas piezas. Este capítulo contiene los vínculos arte-diseño en la actualidad, las relaciones moda-arte-joya, los vínculos con el arte contemporánea y la categoría de lo contemporáneo para joyería.

- Dimensión relaciones de enseñanza-aprendizaje colaborativo, esto implica las estructuras grupales y sus relaciones, las clasificaciones de roles y su redefinición conceptual, la posición de docentes a mediadores y finalmente las condiciones necesarias para una colaboración desde una perspectiva general y desde entornos de diseño.
- Dimensión metodológica, esto abarca una revisión sobre las metodologías del diseño y las tendencias metodológicas en diseño de productos, luego aquellas específicas para la joyería y finalmente las metodologías colaborativas desde el diseño y el arte.
- Propuesta final de investigación, desarrollo de un prototipo de taller de joyería para obtener una metodología a partir de sus experiencias.

Estructura de trabajo parte II:

La segunda parte de la investigación corresponde a la Implementación de talleres de joyería donde se observa el desarrollo del trabajo colaborativo y la influencias sobre la Joyería Contemporánea. La estructura de esta parte contiene:

- Las presentaciones de las experiencias de taller realizadas.
- Análisis de sus relaciones de enseñanza aprendizaje según las estructuras grupales que se forman.
- Caracterización del desarrollo metodológico.
- Las conclusiones y propuesta metodológica final.

Metodología

Realización de talleres de diseño de Joyería Contemporánea co-creado entre los integrantes y un facilitador/mediador y donde se implementan técnicas colaborativas-relacionales.

Por medio del reconocimiento de las dinámicas del grupo donde se aplican en estos talleres, se plantea un modelo metodológico basado en la experiencia, vinculado a la observación de tipo fenomenológica y micro-etnográfica de carácter cualitativo.

Como instrumento de obtención de datos se utilizan entrevistas, observación de enfoque, observación participante, bitácoras y documentos bibliográficos.

La unidad de análisis es un grupo de integrantes prototipo convocados por la parte mediadora, relacionados a áreas del diseño, arte, artesanías, manualidades u oficios. Para garantizar la fluidez de los talleres.

Operacionalización de las variables dependientes:

- Creatividad: para evaluar la creatividad se analizan los criterios de originalidad, iniciativa, fluidez, divergencia, flexibilidad, sensibilidad, elaboración, desarrollo e innovación (Santaella, 2006). En tres instancias, la creatividad de la persona, la creatividad del proceso y la creatividad del producto, mediante procesos de autoevaluación.
- Personas: recopilación de perfiles de las personas participantes, para el reconocimiento de sus intereses y objetivos para el taller, mediante los criterios:
 - Edad.
 - Profesión.
 - Ocupación.

- Experiencia en joyería tradicional o contemporánea.
- Conocimientos previos en diseño.
- Conocimientos previos en arte.
- Conocimiento de técnicas o materiales.

Operacionalización de las variables independientes:

Estrategias colaborativas

- Calidad del desempeño colaborativo: mediante la autoevaluación de tres instancias relacionadas al proceso del proyecto, estas son la etapa organizacional-proyectual, proceso de diseño y de fabricación.
- Incidencia de la actividad: autoevaluación que califica la incidencia de las dinámicas colaborativas en el proceso creativo.
- Conformidad con el trabajo y sensaciones de pertenencia: auto-evaluación que califica al valor Integrador e inclusivo, tanto del método como del resultado final.

En cuanto a la dimensión colaborativa de la enseñanza-aprendizaje:

- Sistema de auto-evaluación para analizar los niveles de satisfacción y utilidad del contenido recibido y entregado.

PATE I.

CAPÍTULO 1.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y PROPÓSITO DE LA INVESTIGACIÓN.

1.1 Antecedentes en la Joyería Contemporánea

En los últimos tiempos, la Joyería Contemporánea ha tendido a enfocar sus avances metodológicos en el mejoramiento de la técnica, proveniente del oficio tradicional del orfebre. Mediante éste camino ha respondido a su requerimiento artístico con el desarrollo de nuevas formas de experimentación material y formal.” En cuanto a las metodologías, existe un esfuerzo por sostener cierta tradición en la joyería, que se afianza en la valoración del material y en la especialización de la técnica” (Olavarría y Oyarzún,2018, p.12).

En el contexto nacional, esta joyería aún tiene un escaso desarrollo teórico y de investigación, “Desde la mirada de los mismos joyeros, es que esta disciplina tiene poca trayectoria, es incipiente y falta mucho por experimentar, investigar y crear. Se percibe que aún cuesta salir de la joyería tradicional, pero hay evolución” (Olavarría y Oyarzún, 2018, p.62).

Esto genera una distancia entre este oficio y su difusión dentro de la cultura colectiva, por ende, se mantiene dentro de un círculo de desconocimiento y distancia con la sociedad, sus potenciales espectadores, consumidores y creadores.

A esto, se suma una carencia en la profesionalización de esta área y en la accesibilidad a los cursos existentes, las personas pertenecientes a este rubro han recibido formación principalmente de talleres esporádicos y de formas autodidactas, en un menor porcentaje han asistido escuelas y universidades, ya que es difícil acceder a ello por lo centralizado de las formación joyera en la Región Metropolitana y por los altos costos que estos tienen (Estudio: “Caracterización de la Joyería Contemporánea en Chile , 2018). Frente a esto se observa en las maneras autodidactas, un gran potencial sobre

un conocimiento colectivo que está presente y se encuentra inconexo, que podría ser organizado y gestionado para responder a esta necesidad en la formación profesional.

Si bien, actualmente hay una tendencia a la organización de joyeros en gremios, sociedad y distintas plataformas, que permiten avanzar en el fomento y difusión de esta disciplina, aún existe una falta en la organización a niveles más pequeños, entre joyeros y productores, en grupos de colaboración auto-gestionados, que permitan la difusión y colaboración, lo que permite inferir que aquí se encuentra un terreno fértil de disposición hacia lo colectivo entre las personas dedicadas al oficio.

En cuanto a la formación educativa, la mayoría de escuelas que existen en Chile han adquirido sus métodos de enseñanza mediante una combinación de sus profesiones, estudios especializados en el extranjero, cursos y talleres diversos por lo que sus metodologías de trabajo surgen desde la mezcla de experiencias, con propuestas personales, complementadas por las escuelas y sus propias visiones.

En relación a esto se puede evidenciar un espacio inexplorado en la investigación y sistematización de una metodología de enseñanza-aprendizaje desde el diseño que integre lo artístico, que fomente dentro del proceso creador la parte proyectual, el pensamiento crítico y las ideas de lo que se quiere comunicar, no mediante la técnica si no, por medio de estrategias de colaboración.

En conclusión, es propicio una mayor reflexión en torno a la búsqueda de nuevas metodologías para Joyería Contemporánea que aporten a los procesos creativos desde la colaboración multidisciplinar y diversa, que permitan concretar nuevos y propios lenguajes entre las piezas y el entorno, a través de potenciar la integración de colectivos artísticos. De esta forma favorecer el desarrollo y la presencia de este oficio.

1.2 Formulación del problema

El problema que se plantea es los escasos de metodologías de diseño para la creación de Joyería Contemporánea, junto con la falta de estrategias creativas que conjuguen e integren elementos de la artesanía y de las artes visuales, con el uso de elementos de enseñanza-aprendizaje colaborativo.

1.3 Justificación

En Chile la oferta de cursos y la formación en el área mencionada es un mercado creciente, donde existen planes académicos, curso y workshops en escuelas y universidades. Al ser un oficio que incorpora elementos del arte-artesanía y diseño sus procesos pedagógicos y metodológicos también son una mixtura de saberes, por lo que es relevante investigar sus elementos desde las metodologías del diseño y a la vez realizar desde estas, una apertura hacia procedimientos propios del arte, para ser aplicadas al rubro de las joyas.

Las metodologías aplicadas deben contemplar una conexión entre saberes, un enfoque que le permita a un grupo o individuo materializar su diálogo interior en piezas de joyería expositivas y/o portables, en este sentido el papel del diseño en la Joyería Contemporánea es ser traductor/mediador para el desarrollo de propuestas, posibilitar sus funciones estéticas y funcionales, que las piezas se puedan adquirir y usar si es que es el objetivo y a la vez aportar a la construcción de nuevos lenguajes multidisciplinares y vinculantes.

Desde el diseño es una interesante apuesta aproximarse a estas joyas poéticas y desarrollar estas áreas de la creación ya que, debido al modelo económico actual, el mercado está saturado, es por esto que las tendencias de consumo se han ido resistido a lo homogéneo y las estructuras como una forma de diferenciación, el consumo se

dirige hacia la diversidad, variedad e hibridez. Los usuarios están optando por todos aquellos productos auténticos, innovadores y donde pueden participar de sus procesos (co-diseño). Esto provoca cambios en las formas de entender el diseño, con nuevas consideraciones. Frente a este nuevo panorama, la Joyería Contemporánea cuenta con muchas de estas cualidades, por lo tanto, es un camino provechoso para el desarrollo de nuevas perspectivas de diseño.

La Joyería Contemporánea es un aporte a la identidad y cultura de una lugar, ya que el proceso de expansión que vive este oficio, que cruza fronteras con otras disciplinas y crea nuevos lenguajes, es un procedimiento que modifica los roles de artesanos y creadores, junto con las nociones tradicionales de sus áreas, lleva hacia un modelo expresivo, exploratorio y asociativo, mueve los horizontes de los objetos, genera nuevos productos y obras de novedoso valor cultural. Todo este devenir hace posible pensar que un desarrollo metodológico aportaría a la expansión de estos tipos de procedimientos, incluso hacia otras áreas de las artesanías y oficios. Inspira e invita a traspasar otros territorios, mezcla la tradición con nuevas formas y medios de expresión.

La joyería contemporánea involucra más que la elaboración de un producto, es un medio de expresión que contempla el desarrollo creativo, donde el autor se comunica con el entorno que habita. Reflexiona y exterioriza su percepción del mundo y es por esta razón que estos objetos son de gran valor para el desarrollo de la cultura, al portar el imaginario de sus integrantes y el estar en la constante búsqueda de nuevos medios.

Todas estas características hacen que sea relevante continuar ahondando en sus métodos y posibilitar su implementación a nivel colaborativo, para ser un aporte a la identidad local y al desarrollo de economías creativas, ya que sus autores serían agentes activos de la creación cultural local a través de piezas arte-diseño, que generan espacios de reflexión y aportan al desarrollo de los territorios.

CAPÍTULO 2.

JOYERÍA CONTEMPORÁNEA.

En este capítulo se realiza una contextualización de la Joyería Contemporánea para presentar este oficio y sus características. De esta manera es posible visibilizar el escenario que se debe abordar desde el diseño.

2. Reseña histórica

Según las características experimentales que caracterizan a la Joyería Contemporánea, es posible observar este tipo de piezas desde las creaciones de René Lalique (1860-1945), maestro vidriero que realizó joyería dentro de la estética Art Nouveau, muy novedosas para la época, ya que hasta entonces se limitaba a métales precisos y pedrería fina. Pero es a mediados del siglo XX donde se consolida la Joyería Contemporánea como tal. En este periodo algunos reconocidos artistas y diseñadores comienzan a incursionar en la fabricación de joyería, cuyas piezas representaron una continuidad de sus planteamientos artísticos, proveniente de las áreas más tradicionales del arte, ejemplo de ello son las joyas del escultor Alexander Calder, el cual creó una gran variedad piezas en las que empleó materiales como latón, maderas, cerámicas y vidrios. Otros ejemplos son Roy Liechtenstein, Pablo Picasso, Giacometti, Louis Bourgeois y Elsa Schiaparelli entre otros. Es así como se origina esta nueva tipología de la joyería denominada Joyería Contemporánea.

Con la llegada de la postmodernidad es cuando estos objetos cobran autonomía y se posiciona como un tipo de oficio, originado en los procesos de las artesanías y el arte. La Joyería Contemporánea es un regreso a los vínculos, entre estos mundos, pero a través de un lenguaje nuevo y propio.

Es aquí donde se comienza a pensar la joyería como un elemento reflexivo, portador de significado y nuevos lenguajes, mediante la exploración de materiales no

convencionales, formas y la configuración de maneras propias de trabajo. Contiene elementos propios del arte, ya que se cuestiona a sí misma como objeto decorativo y se posiciona como un elemento que también puede interpelar.

“Interpreto la lógica de la joyería contemporánea como un discurso estético que genera un mestizaje entre arte y artesanía. Sobresalen intenciones de comunicar a través de un discurso creativo que reconcilia razonar y hacer, como un juego desinteresado de formas de poder. A través de actitudes emancipadas, entre políticas en tensión, entre consensos y disensos, se configuran modos de reparto de lo sensible en una plataforma perceptiva constituida como una arena discursiva y de aprendizaje” (Carrasco,2014, p.9).



Figura 1 Collar de insectos de la colección "Pagana" 1938 de Elsa Schiaparelli.
Fuente: <https://stephanielacava.tumblr.com/>



Figura 2. Pectoral "Escarabajo" de René Lalique. Fuente: <https://smoda.elpais.com/>



Figura 3. Broche "Modern head" de Roy Lichtenstein, Fuente: <https://smoda.elpais.com/>



Figura 4 Collar "El marido celoso" de Alexander Calder. Fuente: <http://identichic.blogspot.com>

2.1 Joyería Contemporánea: Tránsitos entre artesanía, arte y diseño

Es un hecho que actualmente la Joyería Contemporánea es una mezcla entre estos mundos. Según lo confirma el destacado joyero contemporáneo chileno Marcos Honorato, en su charla “Territorios en conflicto” (2018). Para él, la Joyería Contemporánea puede transitar entre las artesanías, artes y diseño y es posible definir según su proximidad a una de estas áreas en relación a las características de las piezas. Desde su perspectiva personal y su formación profesional como artista visual y joyero, en las lógicas del arte radica la esencia de sus piezas.

LOS VÍNCULOS ACTUALES DE LA JOYERÍA

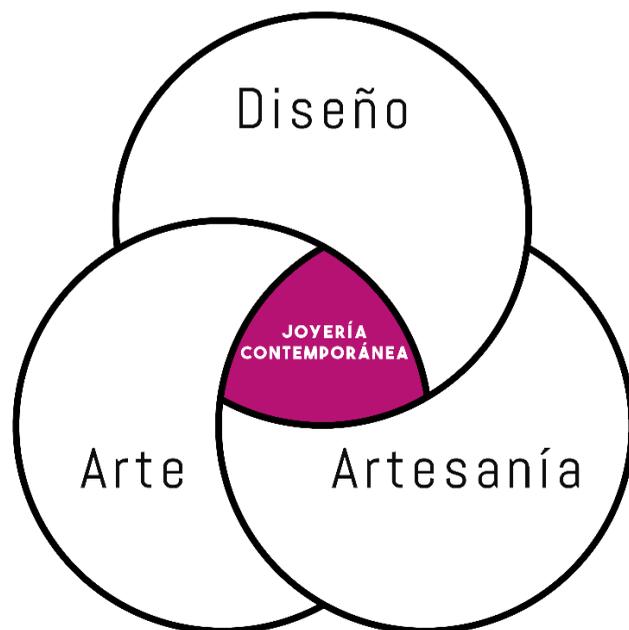


Figura 5. Vínculos de la joyería. Fuente: elaboración propia

2.2 Postura desde el diseño

Si bien, existe una mayor inclinación a considerar este oficio más próximo al arte, ya que desde el diseño ha sido abordada como un producto ornamental. Es evidente que las dinámicas de consumo han ido evolucionando y también las características de valor que posee un producto ante este nuevo consumidor. En respuesta a esto la disciplina del diseño ha modificado sus técnicas y metodologías para adaptarse a las nuevas tendencias en el mercado, las necesidades de los usuarios y se ha vuelto más sensible.

Apoyado en este giro hacia la sensibilidad y adaptabilidad, la visión del diseño que aquí se postula considera que esta se ha vuelto una actividad reflexiva, capaz de plantear cuestionamientos, evidenciar problemáticas e incentivar la reflexión mediante el diseño. En este sentido, es posible situar la Joyería Contemporánea como productos de diseño de autor y perteneciente a los segmentos de a la moda, por tanto, es abordable desde las estrategias de estas áreas, junto con una producción y sensibilidad artesanal, lejano a métodos industriales y masivos. Desde este punto de vista:

“Los joyeros contemporáneos se consideran artesanos y desde una postura simbólica, este nombre pretende mantener ciertas características que lo ligan a la tradición de este oficio, pero reconfigurando sus límites y planteando nuevos paradigmas con convicciones con arte y diseño, y así configurar nuevas tradiciones (...) Articulada con materiales metaforizados, esta artesanía comunica simbólicamente mestizada con actitudes artísticas. A través de este mestizaje, se hace desafiante, crítica y pretende dar a pensar el mundo y la vida” (Cabral, 2014, p.83).

2.3 Relaciones actuales con la artesanía

En cuanto a los vínculos artesanía-diseño, actualmente es un tema ampliamente abordado por investigadores y universidades y tiende a asociarse al diseño de productos, con el objetivo de integrar, diversificar, resignificar y experimentar técnicas artesanales. Dentro de esta reconfiguración del área, la persona artesana también ha modificado su relación con la artesanía. Antiguamente se relacionaba al artesano con la mano de obra, hoy en día junto con la incorporación a la academia los/as artesanos/as se posicionan como seres que reflexiona, son creativos y puede ejercer el oficio desde una perspectiva artística, procesos acuñado por Cabral (2014) la “artesanificación del diseño”. Una de las herramientas utilizadas para generar estos vínculos artesanía-diseño, son los trabajos mediante metodologías de diseño social, donde se congregan artesanos, diseñadores y comunidades con la finalidad de realizar proyectos que beneficien a la comunidad, donde las jerarquías desaparecen y las personas se alinean en favor de los objetivos comunes. Diseñadores y no diseñadores son gestores y creadores.

Por tanto, según sus características estas piezas pueden contener elementos desde una perspectiva artística y ser expuestas en museos y galerías y a la vez ser funcionales y usables con un carácter de arte portable comercializable, donde es próxima a lógicas del diseño de autor.

Las piezas de Joyería Contemporánea son ese espacio donde estas características de **ARTE Y DISEÑO COEXISTEN** y se cruzan. No son excluyentes, más bien **ES DONDE ESTOS LÍMITES DEJAN DE EXISTIR**

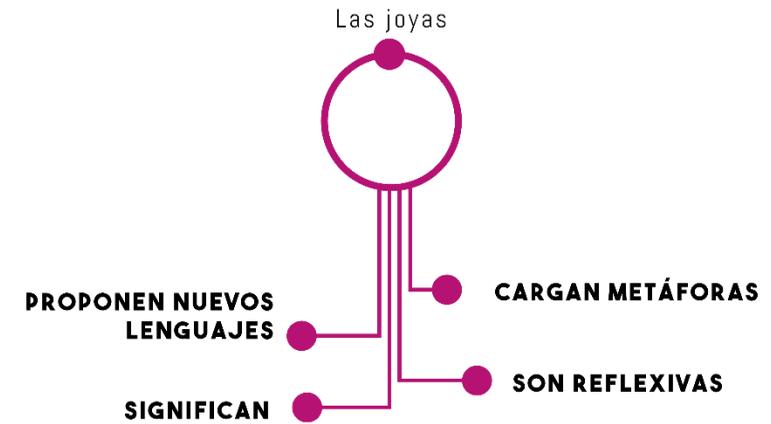


Figura 6. Definición de la joyería contemporánea. Fuente: Elaboración propia.

2.4 Referentes nacionales

En Chile la Joyería Contemporánea se proyecta con un gran crecimiento, han surgido escuelas y talleres, donde se apuesta por la profesionalización de ésta. Es así como también las diversas escuelas se presentan con propios enfoques. A continuación, se exponen tres de las joyeras más representativas del contexto local actual, dado que han sido distinguidas en exposiciones y concursos tanto a nivel nacional como internacional.



Figura 7. Collar "Porta dolores" de Liliana Ojeda. Fuente: <https://lilianaojeda.com/>

“La obra está inspirada en la exacerbación del dolor físico que se puede observar en el período Barroco. Esta pieza para cuello reversible, propone la ambigüedad de la idea que el dolor físico es una vía para la redención, incorporando también un aire “sado” insinuando que el dolor puede convertirse también en placer” (Ojeda, 2013)



Figura 8 Collar-objeto colección Quiltras de Rita Soto. Fuente: <https://www.facebook.com/ritasotoventura>

“La trayectoria de Rita Soto Ventura transcurre entre las investigaciones en torno a la artesanía en Crin, el diseño de joyas como lenguaje y la Joyería Contemporánea como medio de expresión. Dentro de este recorrido se pueden visualizar algunos aspectos que son una constante: el trabajo de la memoria, identidad, la subjetividad femenina. Desde sus comienzos, Rita convoca artesanas, grupos de mujeres y reflexiona sobre el acto de

tejer, reunirse y juntar historias. Este es el punto de partida de su trabajo y el Crin, su materialidad” (Honorato, 2020).

• **CLARISA MENTEGUIAGA** •



Figura 9. Anillo de la serie “Hueso Santo” de Clarisa Menteguiaga. Fuente: [https:// clarisamenteguiaga.com](https://clarisamenteguiaga.com)

“Esta serie de piezas fue creada con huesos de animales que habitualmente consumimos (pollo y res), semillas, troncos y piedras. Amarrados, oprimidos, indefensos. La dualidad de la supervivencia humana y el dolor provocado a otras especies, lo bueno y lo malo de ser humanos, lo bueno y lo malo de estar aquí.” (Clarisa Menteguiaga, s.f.)

2.5 Las escuelas de joyería y sus enseñanzas

A continuación, se realiza una descripción de las dinámicas actuales impartidas por las escuelas y docentes de Joyería Contemporánea, para esto se entrevista a los especialistas Alejandra Wolff de la escuela de joyería Pamela de la fuente, Marcos Honorato de la escuela Honorato-Vicencio. (Ver anexo 3). De lo analizado, se destaca que el origen disciplinar de la mayoría de los involucrados en la docencia de Joyería Contemporánea provienen de las enseñanzas de artes visuales.

Esto predomina el enfoque de las clases por lo que fundamentalmente están presente aquellas estrategias de reflexión, investigación y construcción de identidad, mediante ejercicios en el taller. A su vez catalogan que el componente de diseño, es una herramienta que integra idea-técnica-funcionalidad y es provechoso para la capacidad de traducir los lenguajes de la tecnología a los conceptos y estrategias para la elaboración de modelos.

En cuanto a los métodos de sus clases, son bastante personalizados en grupos pequeños, los procesos de pensamiento, investigación y propuestas suelen trabajarse en paralelo con la materialidad y están enfocada en que cada integrante descubra su propio lenguaje en la combinación justa entre enseñanza de técnica e incitación reflexiva. También se postula que el proceso manual es capaz de desencadenar pensamientos reflexivos.

En cuanto a los enfoques educativos, como ya se ha mencionado, la Joyería Contemporánea es un constante tránsito entre los ámbitos de artesanías, arte y diseño y se aproxima a una u otra, según los enfoques o procesos personales de cada escuela y/o cada aprendiz. También, de esta entrevista, se pueden comprobar las escasas experiencias de esta joyería en actividades de creación colaborativa y colectiva de diseño.

En este sentido un proyecto que se destaca, ya que se observa una aproximación a trabajo en colectividad y colaboración, es la propuesta *Lloraría a Mares* de Caco Honorato, en que realiza piezas de joyería fabricadas en greda de Quinchamalí y donde declara que las artesanas participantes del proyecto definieron parte del diseño como los tamaños y el grabado de las superficies y que fue un proceso que se dio espontáneamente y en cuyo análisis reflexivo participa una psicoterapeuta, lo que otorga también el carácter interdisciplinar.

2.6 Conclusiones preliminares

- Es frente a la escasez de estas instancias colaborativas o grupales en este oficio que resulta relevante investigar o plantear la posibilidad de integrar dinámicas colaborativas.
- Desde el mundo del diseño la colaboratividad es un ámbito ampliamente desarrollado por lo que es pertinente abordarlo desde esta área, para observar las características que aportarían al oficio joyero.
- Es por esto que es necesario analizar una dimensión de relaciones de enseñanza-aprendizaje y metodologías, que integren trabajo colaborativo desde diseño junto con la incorporación de componentes artísticos.

CAPÍTULO 3.

LA DIMENSIÓN ARTÍSTICA

Dado que este tipo de joyería es inseparable de su valor artístico, es necesario analizar sus vínculos con el arte y como esto es abordable desde el diseño, para así integrar estas variables a una metodología de diseño.

3. Vínculos actuales de diseño y arte

Desde el diseño

A primera vista el diseño y arte funcionan mediante lógicas diferentes, a modo general el diseño pretende ser siempre funcional y resolver problemas mediante lógicas racionales y prácticas para fines específicos, ahora bien, existen algunas corrientes del diseño que se acercan a racionamientos más del tipo artísticos y generan intersecciones con este.

Según Cabral (2014). El diseño a modo general se puede dividir en dos grandes grupos. Primero un tipo de diseño de vía humanista que abarca oportunidades o problemáticas, culturales, sociales, políticas y trabaja sobre las experiencias estéticas y el diseño de vía productivista ligado al consumo y la industrialización. En relación a la primera, el diseño se asemeja a algunos procesos que vive el arte y en ocasiones logra borrar parcialmente los límites de cada área, ya que se desentiende de la visión clásica ligada a la industria, se cuestiona a sí misma y los vínculos con el ser humano dentro de este sistema producto-objeto de consumo.

Dentro de esta visión humanista, existen desde hace un tiempo una variedad de creadores que han presentado una serie de objetos denominados híbridos, que se justifican desde ambas áreas, con objetos de diseño que toman un giro artístico y que dan como resultado objetos-esculturas u objetos-arte funcionales. De esta manera

surge un tipo de diseño de un carácter más reflexivo que cuestiona el funcionalismo de los objetos, la confortabilidad y las lógicas del diseño en relación al mercado.

Tal es caso de la plataforma MOB, la cual vincula artistas, diseñadores y arquitectos en la creación de mobiliarios basados en una mezcla entre objetos artísticos, diseño y funcionalidad. Fundada por el Eduardo Corales (arquitecto), Javier Toro Bum (artista visual) y Piedad Aguilar (diseñadora textil), con la finalidad de realizar cruces entre estas disciplinas derribando los límites entre ellas. Su modelo de funcionamiento es plantear una temática e invitar a personas de diversas disciplinas a diseñar piezas de mobiliario que respondan a este cuestionamiento, así se originan objetos que pertenecen a ambos mundos.

En la primera edición de este colectivo la invitación fue a “Reflexionar localmente sobre ciertos planteamientos universales en torno al espacio doméstico del mobiliario y el rol de ellas como un objeto de expresión de intereses propios.” (García-Huidobro, Soledad, s.f.)

Es así como en el diseño también se presentan propuestas conceptuales cuyo objetivo es iniciar reflexiones o bien el debate de algún paradigma, ya sea a través de sus formas, materiales, conceptos y procesos productivos. Existen piezas de diseño cuya importancia está en generar el cuestionamiento sobre el mismo y son en estas situaciones donde diseño se cruza con definiciones del arte y es adonde pertenece la Joyería Contemporánea.



Figura 10. Mobiliario ISLA de Iván Navarro y Courtney Smith. Fuente: <https://mobproyects.com>

“Está inspirado en la fusión de Courtney's work Island, (2009) y Ivan work Vanities (2017). Ambos artistas han trabajado juntos e independientemente el concepto del tocador como una estación solitaria para la reflexión. Aunque hoy se considera un objeto obsoleto, el tocador se asocia típicamente con el mundo femenino, la belleza y el adorno íntimo. El trabajo rescata este objeto raro con una función romántica-nostálgica, pero elimina la imagen de la diosa reflejada, creando así un espacio aislado de profunda contemplación.” (MOB, s.f.)



Figura 11. Mobiliario WMF (WOOD, MIRROR AND FIRE) de Alejandra Prieto y estudio de diseño Bravo. Fuente: <https://mobproyects.com>

“El WMF es una pequeña mesa de pedestal: una base de madera carbonizada soporta una mesa redonda en bronce pulido. La base está compuesta por dos piezas de madera de castaño talladas unidas por un pequeño disco de bronce que probablemente se oxidará por la presencia de humedad del aire. La luz se refleja en la superficie pulida de la mesa insinuando los antiguos espejos de bronce chinos y europeos (producidos mucho antes del descubrimiento del vidrio). Por otro lado, el uso de madera carbonizada se basa en *Yakisugi*, una técnica japonesa premoderna para sellar madera. El grano de madera se destaca en un acabado negro oscuro en fuerte contraste con el brillo metálico del bronce pulido. Por lo tanto, la tabla WMF tiene como objetivo reunir diferentes tiempos históricos, el resultado de una interpretación modernista de materiales atemporales.” (MOB, s.f.)

Desde el arte

Las piezas de Joyería Contemporánea cuentan con una intención simbólica y comunicacional cifrada en códigos expuesto con cierta lógica o narrativa, que es necesario conocer para acceder a sus significados. El arte contemporáneo llega para plantear esto, mediante la irrupción de las líneas lógicas argumentativas, desordenando el lenguaje para proponer nuevos códigos. Cabral (2014) afirma

“Vilar¹ tiene razón cuando dice que desordenar es la razón funcional del arte contemporáneo. Comunicar sin hacer declaraciones afirmativas. Nos propone, reflexivamente, posibilidades de sentido, posibilidades de experiencias estéticas que nos darán qué pensar sobre la vida y el mundo. No se propone cambiar el mundo, pero como dice Danto, nos propone cambiar nuestra conciencia sobre la realidad” (p.86).

Dentro de estas definiciones los valores artísticos de estas joyas se encuentran en un amplio abanico de posibilidades, están aquellas más transgresoras que llegan a cuestionar hasta la portabilidad de la joya y problematizan su relación con el cuerpo, las nociones de lujo y estatus asociados a las materialidades, mientras que otras toman vía por proponer nuevas experiencias estéticas, que transgrede los parámetros tradicionales asociados a las joyas. En similitud al arte contemporáneo, estas piezas persiguen un constante cuestionamiento sobre sí mismas, llevan a proponer nuevas morfologías, materiales y significados. Una de sus principales características es el planteamiento de algo nuevo, la formación de nuevos enlaces y visibilizar lo que antes no lo estaba.

Parafraseando a Vilar, la misma autora plantea que, aunque se esté trabajando sobre estética cotidiana esta contiene en sí misma alguna “forma simbólica” dentro de un mundo ya estructurado que responde a variables históricas, sociales y culturales y que además es imposible que dentro de las prácticas proyectuales se carezca de conceptos dentro de su estética, y experiencia, ya que siempre existe un significado más allá de la funcionalidad. (Cabral,2014).

Por lo tanto, los puntos de encuentro se originan en que tanto en el diseño como en el arte se presentan ante el mundo y albergan conceptos, puesto que todo significa. La gran diferencia entre estas, denominadas actividades proyectuales contemporáneas según Cabral (2014), son la forma que tienen de comunicar, pero ambas pretenden decir algo y tener sentido dentro de la cultura. El diseño alberga alguna funcionalidad práctica, mientras que en el arte no se presenta como un fin último, sino una apertura de lenguajes, ambas tienen componentes estéticos y simbolizan. En ocasiones el diseño también recurre a la metaforización de elementos para evocar otros significados. El diseño no trata de utilizar lenguajes complejos, como si lo hace el arte, pero si comparte el hecho de que intenta ir en la constante búsqueda de abrirse a nuevos espacios y significados.

Los proyectos de diseño, tienen en su esencia, códigos y simbolismos vinculados a la historia y cultura de una sociedad, por ende, llevan con ello razones sociales y en consecuencia los objetos de diseño siempre son elementos simbólicos culturalmente, estos promueven ciertas prácticas sociales en torno al objeto, crean espacios, realidades y pretenden influir en ello. Es aquí donde las motivaciones comunicacionales que tiene el arte difieren del diseño, pero en ambas la razón comunicativa termina de completarse con las lecturas que le otorgue el resto de la sociedad. Esta categoría de diseño que

¹ Gerard Vilar, filósofo español

aborda la Joyería Contemporánea adquiere elementos de la misma razón de ser del arte. A su vez las categorías artísticas, además de disponer nuevas lógicas y símbolos, pueden ser funcionales como el diseño.

La Joyería Contemporánea pertenece a estos objetos híbridos, ya que hace alusión a piezas de diseño con un carácter artístico, cuyo objetivo principal no es exclusivamente ornamentar el cuerpo, más bien es autónoma y se asume como una nueva artesanía, que genera nuevas tradiciones.

“De hecho, los joyeros contemporáneos se asumen como artesanos, pero no en el sentido tradicional. Así, de otro lado, también esta artesanía deviene transfigurada. Conlleva intersecciones artísticas simbólicas mestizas con artesanía. No conlleva la tradicional división entre pensar y hacer, entre intelectualidad y manufactura. Propone modos diferentes de pensar, crear y producir ideas y lenguajes”
(Cabral, 2012, p.153).

3.1 Moda-arte-joya: la categoría de lo nuevo

Es inevitable hablar de la joyería sin considerar la moda ya que ambas se encuentran ligadas y por mucho tiempo este sistema fue la principal plataforma en la se desarrolló la joyería, es el área con la que ha desarrollado mayores vínculos, dado que ambas se sitúan en relación al cuerpo, como lienzo o punto de referencia desde donde desarrollar la creatividad.

Dentro de la clasificación de indumentaria, donde joyería y moda se vinculan, es relevante hablar del valor de *lo nuevo* como concepto trascendental en el desarrollo de este tipo de productos. ¿Por qué la importancia de esta categoría en el diseño y las

artes?, ¿Por qué estar constantemente innovando, cruzando e interviniendo lo que ya se ha establecido?

Según Núñez (2016). Lo nuevo es una categoría de gran relevancia y valor sociocultural, dado que simboliza los cambios de estructuras preestablecidas, romper con las tradiciones y por ende con la opresión social. Lo nuevo otorga la ilusión de democracia y autonomía. Este autor plantea que la estética de lo nuevo se vincula directamente con el surgimiento de la modernidad y las vanguardias artísticas, donde la moda y el arte se equiparán y comparten gran cantidad de características en sus procesos, tales como la experimentación formal y la abstracción. Ambos se instalarán como instrumentos de cambio ante la tradición, la moda emancipando a los cuerpos y el arte definiendo su rol social. Luego con la institucionalización de ambos mundos, estos son relacionados a cualidades de la democracia, lo cual influye hasta la actualidad, lo nuevo adquiere una relevancia que mantiene hasta hoy día y que marca el desarrollo de toda producción cultural.

Desde esto es posible considerar que la Joyería Contemporánea es en esencia la búsqueda de lo nuevo, en formas, materiales y significados. Es por esto que la categoría de lo nuevo es una característica esencial en el desarrollo de piezas.

En conclusión, es importante que una pieza de joyería contenga una intención comunicativa, que posibilite la reflexión, la experiencia estética y mediante esto que construya *lo nuevo*. A diferencia de los códigos del consumo comercial masivo, estas piezas son disruptivas, innovadoras y sugerentes.

3.2 Relaciones con el Arte Contemporáneo

En la actualidad el arte se presenta como un espacio que constantemente mueve sus límites y se cruza con otras áreas, propone nuevos símbolos que no persiguen encajar dentro de un orden establecido sino construir unos nuevos. A continuación, se exhiben las propuestas de Cabral (2014) sobre el giro artístico de la joyería, de la cual advierte, congrega las descripciones sobre arte que pueden albergar este tipo de piezas ya descritas.

En primer lugar, desde los joyeros contemporáneos existe una clara intención de auto-cuestionarse, tal como ocurre con el arte contemporáneo, expande sus fronteras y explora nuevos materiales que posibiliten a las joyas ser un acto comunicativo intencionado. Existen dos instancias que permiten estos vínculos. La primera tiene relación con las definiciones de la dimensión artística y estética que llegan a tocar la joyería y la segunda el hecho de que esta posee un lenguaje artístico autónomo. En cuanto a las definiciones se advierten que el arte en sí misma no es una concepción de significados cerrados, por lo cual siempre será complejo inscribir o excluir elementos en esta categoría, además que el arte tiene sentido según el momento histórico y cultural en que se encuentre inmersa la expresión.

Durante largo tiempo los planteamientos de Duchamp predominaron en la escena artística, el cual crea un gran legado que cambiaría las definiciones y con ello una separación histórica entre el “hacer” y “pensar”. Este artista postula el arte como el espacio donde lo más importante era la reflexión y no la mano de obra ni la fabricación manual. Con los cambios culturales, frente a este escenario, es que en la actualidad las tendencias de algunas artistas corresponden a retornar sobre estos puntos, para replantear que en el “hacer” también se puede “pensar” y que en ello también existe una propuesta reflexiva.

Cabral (2014) ejemplifica esto, con una arista actual referente del arte contemporáneo, el ceramista, pintor y teórico Greyson Perry, el cual

“Trata de reconsiderar la manualidad, o sea la etimología de la palabra griega *poësis* Significa *hacer* indicando una actividad, era un trabajo que se asociaba a la creación (...) Hoy Perry nos propone repensar tanto una *poieses* que conlleva modos de pensar y sentir, como también propone una visibilidad-otra a través de un tipo de belleza que considere que reside en gran parte, en los propios procesos virtuosos del hacer manual” (p.185).

Es bajo este escenario donde surge de manera renovada el planteamiento de la capacidad de unión entre la intelectualidad del arte y la ejecución manual, tiene lugar la Joyería Contemporánea. Esta es diseño y arte en cuanto propone lenguajes artísticos con intenciones propias y son piezas que provocan una experiencia tangible y reflexiva. La forma en la que se estructuran estos lenguajes artísticos es la otra gran característica decidora en cuanto a este oficio con elementos de arte. En el arte las reglas de comunicación de significados y símbolos se presentan ante el mundo de formas reestructuradas. No pretenden ser una comunicación ordenada y explícita, sino que ordena los códigos para lograr insinuaciones y experiencias sugerentes con intenciones comunicativas y así resignificar. Esta también es una característica presente en la Joyería Contemporánea ya que utiliza estas mismas lógicas al desenvolver sus intenciones mediante nuevas conexiones y estructuras del lenguaje que posibiliten otros significados y reflexiones.

Otra de las definiciones que es relevante es la acepción Kantiana relativa a la estética. Aplicado a la Joyería Contemporánea, es una experiencia estética que propone

significados culturales, se argumenta a sí misma y cuestiona su función ornamental tradicional Para Kant “la idea estética es la representación de la imaginación que provoca pensar mucho, sin que pueda serle adecuado un concepto alguno.” (Cabral, 2014, p.187) Es decir incluye como obra de arte aquello capaz de generar un pensamiento reflexivo.

Tanto en Joyería Contemporánea como en arte, el constante cuestionamiento sobre si mismas determina que los límites entre los que se ubica son de gran complejidad. Es por esto que es relevante considerar sus intenciones comunicativas y el contexto cultural en que se desarrollan las obras. La capacidad de las piezas de comunicar y cómo lo hacen, les permite habitar este espacio entre arte y diseño.

3.3 Lo contemporáneo en joyería: Análisis de entrevista.

Ya descritas las características artísticas, desde el análisis de entrevistas a expertos sumado a la literatura expuesta, se concluye que el componente reflexivo que contienen la pieza es la principal característica que lo hace pertenecer a esta categoría. Es decir, la capacidad de interpelación que plantea la pieza, los pensamientos y relaciones que acciona.

Según plantea la experta Alejandra Wolf, no todas las preguntas que hacen las piezas son contemporáneas, si no aquellas que atienden problemáticas de lo contemporáneo, según esto, la experta plantea algunas categorías en las que actualmente se mueve este oficio:

- Si bien toda Joyería Contemporánea, se trata de una vinculación con el cuerpo, aquellas que lo problematiza son capaces de formular preguntas contemporáneas. Son relevantes, hoy en día, aquellas que encienden un debate sobre las relaciones tradicionales de cuerpo-joya.

- Joyería y territorio. Corresponde a aquellos movimientos vinculados con la identidad, pertenencia de espacios, el medio ambiente, paisaje y sus problemáticas, este tema también ha sido abordado ampliamente a través del diseño y artesanía.
- Existe una inclinación en la Joyería Contemporánea de posicionar las piezas como elementos memoriales, mediante el trabajo con evocaciones de momentos socioculturales, rescate de técnicas y la estética de la ruina.
- Lujo, tema donde se aborda la posición tradicional de la joyería como artículo de lujo.
- Género y violencia, temática abordada ampliamente, por distintos tipos de arte dado que este tema es contingente y actual. (Ver anexo 3)

CAPÍTULO 4.

ESTRUCTURAS Y RELACIONES DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE

4. Las estructuras grupales y sus relaciones de base.

Primero es importante definir la diferencia entre cooperativa y colaborativa. Damon y Phelps (1989) citados por Duran y Monereo (2012) caracterizan las relaciones como *tipos de interacción* entre individuos en un contacto educativo de tres tipos.

- Tutoría, como aquel vínculo entre dos individuos, que, expuestos ante una misma situación, existe un nivel asimétrico en las destrezas para afrontarlo.
- Colaboración, que implica la diversidad de habilidades en las relaciones de enseñanza-aprendizaje en grupo.
- Cooperación, que implica un conjunto de capacidades similares para la enseñanza-aprendizaje en grupo.

Con respecto a este trabajo, el objetivo es reunir una diversidad de oficios, disciplinas y habilidades que estén interesadas en desarrollar Joyería Contemporánea, que tengan el deseo de participar en un proyecto de estas características y trabajar en conjunto por la creación colaborativa-colectivas, es por esto que se cuenta con estos dos conceptos dentro de la investigación. Se utilizan las definiciones planteadas por O'Donnell y King, (1999); o Dillenbourg, (1999) citadas en Duran y Monereo (2012), donde se postula el concepto general de lo colaborativo, como prácticas de enseñanza entre un grupo de iguales, o en relaciones de simetría y dentro de las cuales caben las practicas cooperativas. Dentro de estos tipos de interacción las relaciones pueden clasificarse como:

- Simétricas, cuando existe igualdad de condiciones entre participantes.
- Asimétricas cuando existen diferentes niveles de capacidad en torno a un objeto común.

En esta actividad donde se pretende convocar una variedad multidisciplinar para la colaboración, es posible que en torno a la joyería existan diferentes niveles de conocimiento, lo que presenta una asimetría dado que esto es el objeto de la convocatoria, pero ya que el objetivo joyería se propone por el grupo, se plantea desde el provecho de sus propios conocimientos, esta diferencia de conocimientos podría tornarse en una relación de horizontalidad, por lo que la dinámica es en esencia simétrica pero pueden existir instancias donde unas habilidades cobren mayor relevancia durante un momento dado de la actividad.

Es por todo lo planteado que se puede advertir que las relaciones de enseñanza y aprendizaje cooperativa y colaborativa, es la base de la estructura grupal, es adecuado para vincular saberes de diferentes áreas, asistir a una creación conjunta. Es la dinámica que mejor contiene la diversidad entre las personas y las integra para aprovechar al máximo las particularidades en la conformación de algo común.

4.1 Clasificación y división de roles.

Para implementar estas relaciones, es necesario contemplar que existen una gran variedad de formas en las que se pueden dar las dinámicas dentro de la colaboratividad y colectividad. Aquí se definen los más relevantes a considerar para la conformación de los talleres.

Dentro de los trabajos colaborativos para proyectos artísticos, Arrazola-Oñate (2012), plantea dos tipos de clasificaciones de los roles dentro de un equipo de trabajo que dependen de la cantidad de integrantes en relación al proyecto (pp.391-400). Dado que cada integrante puede interpretar varios roles dentro de un mismo grupo y que van ligados a sus capacidades psicológicas, emocionales, intelectuales y técnicas.

Según lo investigado a las entrevistas de profesionales docentes en joyería, se obtiene que la enseñanza y desarrollo de proyectos en grupos pequeños de 3-4 personas es óptimo para el trabajo. Por ende, a continuación, se cita la línea de clasificación más general y para grupos pequeños. Esta es más apropiada para observar los grupos prototipos de taller, tanto por la cantidad de integrantes, como por que se requiere esta clasificación a modo referencial, ya que se pretende dejar gran amplitud para la auto-organización y observar las propias estructuras grupales que se formen.

Clasificación de roles en equipos pequeños

- Líder. Se ocupa de que existan acuerdos sobre los objetivos y que estos sean claros, así como de que todos se sientan comprometidos e implicados.
- Hacedor. Urge al equipo a continuar con la tarea en curso.
- Pensador. Proporciona ideas meticulosamente analizadas y sopesadas y mejora las de otros.
- Conciliador. Mitiga tensiones y mantiene unas relaciones de trabajo armoniosas.

(Arrazola-Oñate, 2012, p.391)

De lo planteado por esta autora, se destaca esta tipología de roles, dado que cada persona puede interpretar más de uno dependiendo de las etapas de proyecto o de su afinidad con ciertas labores.

4.2 Redefinición de rol a papeles/funciones

Desde las relaciones naturales y vínculos espontáneos que se pretenden para el taller surgirán necesidades. dentro del grupo, de las que algunos o todos los integrantes se

encargarán, esta es la definición de roles. Pero dado que cada persona asumirá por voluntad propia aquella actividad con la que se sienta seguro, cómodo y que maneja algún nivel de conocimiento, esta definición de rol debe ajustarse a las acciones o responsabilidades dentro del contexto de estos talleres colaborativos de conocimiento compartido, por tanto, debe contener mutabilidad y manifestar que no es impuesto, sino que surge de forma espontánea según las capacidades y aportes del individuo al grupo.

El rol, contiene por definición el componente de la imposición social sobre la persona, es decir el rol de una persona surge a partir de pautas sociales que debe cumplir en combinación con su verdadero ser. Si bien en parte los participantes de este taller cumplirán con funciones o necesidades que el grupo manifiesta, este las asume de forma voluntaria y por qué se siente apto para hacerlo. Es por esto que en su lugar se utiliza la definición de papel o función o identidad. Por ejemplo, el rol del diseñador por, el papel, función o identidad del diseñador dentro del grupo, ya que estas admiten la flexibilidad que caracteriza esta experiencia.

La definición del “papel” de una persona, hace referencia directa a las acciones de los individuos dentro de sus roles. A la vez que identidad se define como las circunstancia de ser una persona o cosa en concreto y no otra, determinada por un conjunto de rasgos o características que la diferencian de otras. Ambas definiciones en combinación hacen referencia a las características propias de cada persona, que son auténticas y espontáneas y que, puestas en acción, como su papel dentro de un grupo, son capaces de conceptualizar mejor las ideas planteadas.

4.3 La posición del docente

Dentro de estas dinámicas, lo importante es que se presente la estructura base que permita que sucedan todas estas interacciones dentro de un grupo, ya que la visión tradicional jerárquica de un docente que posee el conocimiento y alumnos, no se adapta a estas formas de trabajar, es por esto que se posiciona dentro de los grupos un mediador/ra o guía que posibilita los procesos. Además, es posible que, en la colaboratividad y cooperatividad, los papeles profesor-alumno se inviertan constantemente, dado la diversidad presente en el grupo y la eliminación de jerarquías antes mencionadas, es por esto que la “posición del docente” se desentiende de la postura tradicional para transformarse en mediador o facilitador, mientras que los pertenecientes al grupo pasan a ser mediadores entre ellos, alternan el enseñar y

aprender con otros y para otros. Un mediador es un puente entre dos instancias, por lo cual debe formar parte de ambas, en este caso, un grupo que comparte sus conocimientos que a la vez aprende de otros y se articulan para objetivos comunes, conlleva a que cada integrante sea capaz de mediar entre la transmisión de su habilidad y su mundo interior para compartirla al grupo.

4.4 Las condiciones necesarias para una colaboración

Duran y Monereo (2012) plantean una serie de variables que son relevantes para que se estructure una colaboratividad, obtenidas a partir de los estudios realizados por Johnson y Johnson y Holubec (1999) y Johnson y Johnson (2009).

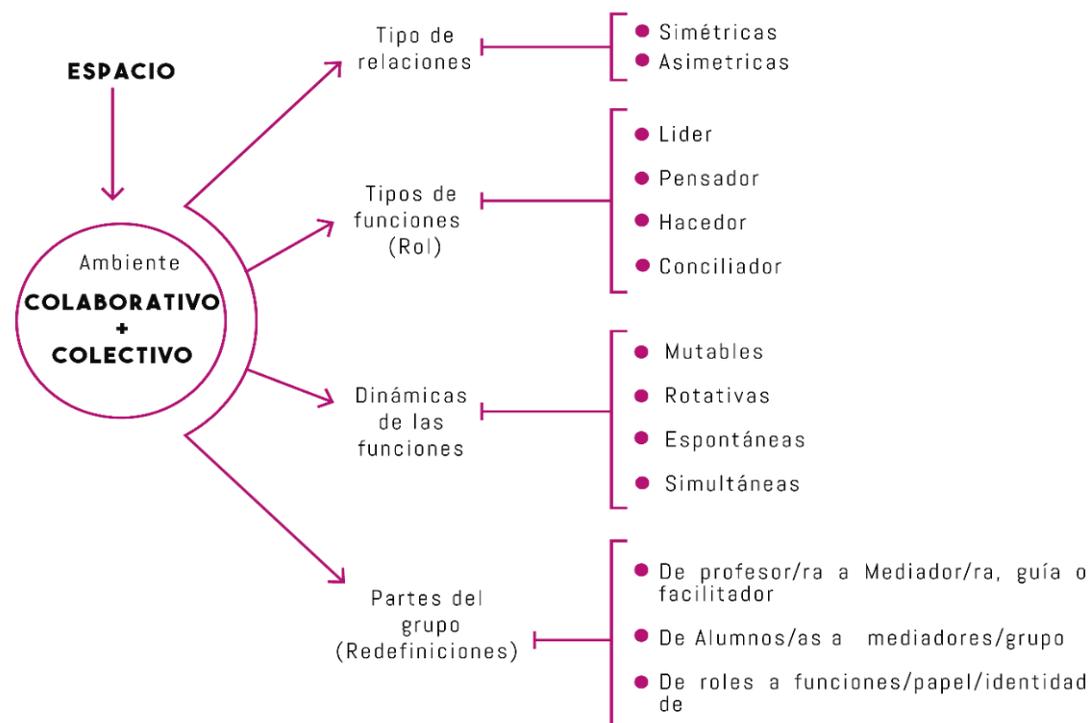


Figura 12. Elementos de las estructuras de grupo y sus relaciones Fuente: elaboración propia.

1. *La interdependencia positiva*: El éxito de cada miembro está unido al del resto del equipo, y viceversa. Se establece a través de objetivos de equipo (aprender y asegurarse de que los demás miembros del grupo también aprenden), reconocimiento grupal (el refuerzo no es individual, sino de grupo), división de recursos (distribución de la información y limitación de materiales) y roles complementarios
2. *Responsabilidad Individual*: Trata de evitar el principal inconveniente del trabajo en grupo: la “difusión de responsabilidades”, que se plasma en el alumno que aporta poco o nada (“efecto polizón”) o el alumno que realiza el trabajo de los demás (“free rider”). Para garantizar la responsabilidad individual se puede recurrir a la evaluación individual, a la elección aleatoria del portavoz o a los informes personales de trabajo
3. *Interacciones positivas*: Maximización de las oportunidades de interacción que permiten dinámicas interpersonales de ayuda, asistencia, apoyo, animación y

refuerzo entre los miembros del equipo. Esto comporta limitar el número de miembros y estimular la confianza, el intercambio de recursos, la motivación, la retroalimentación y la toma de decisiones.

4. *Uso apropiado de las habilidades sociales* Las habilidades necesarias para la cooperación (conocer y confiar en los demás, comunicación apropiada, aceptación y apoyo a los demás y resolución constructiva de conflictos) han de enseñarse para que puedan llevarse a la práctica.
5. *Auto-reflexión de grupo* Los miembros del equipo destinan un tiempo para reflexionar conjuntamente sobre el proceso de trabajo en función de los objetivos y las relaciones de trabajo, y toman decisiones de reajuste y mejora.

(Duran y Moreneo, 2012, p.18)

Es importante diferenciar que no todo trabajo grupal es colaborativo o cooperativo, es decir tiene que existir los elementos antes mencionados, esta dinámica de trabajo es una "forma de hacer", un grupo de trabajo, es así como tienen que existir interacciones determinadas para que considere colaborativo o no.

4.5 Las condiciones necesarias para las relaciones educativas colaborativas en torno al diseño

La pedagogía se define como la disciplina que estudia la educación. Corresponde a la "Práctica educativa o de enseñanza en un determinado aspecto o área". también es la "Capacidad para enseñar o educar" (Real Academia Española[RAE], 2016). El campo de acción de la pedagogía corresponde a la interacción donde existe uno o varios entes comunicadores, que pretenden guiar o entregar un conocimiento hacia otros seres que

quieren adquirirlo. Para poder ejercer un acto educativo en determinados entornos pedagógicos del diseño colaborativo, es necesario considerar los siguientes elementos:

- Tener presente las posibilidades educativas de las personas a las que será dirigida el acto pedagógico

Este punto hace referencia a investigar las posibilidades de aprendizaje que se presentan en un receptor del objeto educativo, desde un punto de vista físico, cognitivo y moral, corresponde a reflexionar qué es lo que el grupo o la persona quiere y puede aprender del espectro del diseño en relación a lo que quiere y puede ofrecer un emisor, bajo determinado contexto. Esto aporta en la aproximación a respuestas sobre cómo y qué temas y dinámicas son pertinentes y factibles de implementar, según los objetivos del grupo. Lo más próximo que se pueda estar de lo realmente enseñable y asimilable por lo integrantes, identificar los conocimientos previos que ellos poseen y para que efectos de un proyecto de diseño serán trascendentales.

- Identificar las aptitudes, áreas expertas y capacidades que posee las personas involucradas en un grupo de diseño

"No basta con que el docente sea diseñador y que, por tanto, el dominio disciplinar lo tenga; es necesario que el docente conozca los modos, medios y formas en que las personas aprenden a diseñar, diseñan, con qué medios lo hacen y en qué ambientes" (Merchán, 2014, párr. 16)

En este punto lo que se pretende es el reconocimiento de los integrantes de un grupo para analizar sus habilidades y potenciarlas mediante las estrategias educativas que se tengan en torno al proyecto. El reconocimiento y auto-reconocimiento puede darse como un elemento determinante previo si lo que se busca es un objetivo de diseño específico, esto implicaría reunir un grupo atingente con ese objetivo, o bien suceder de forma más

abierta o experimental, en gestión de las habilidades grupales según sea el curso de un proyecto.

Al conocer todos estos aspectos en las personas, aquellos que se dedican a la enseñanza podrán definir las actividades educativas de manera que se adapte a los que incorporan ese conocimiento y viceversa. Así las prácticas de diseño se pueden transmitir eficazmente.

- Evaluar cuáles y como son los ambientes de aprendizaje y cuánto afectan la dinámica educativa

Corresponde a investigar cuales son los ambientes necesarios para que ocurra la dinámica educativa y que propicien su desarrollo. Con respecto a los espacios, son de gran importancia ya que permiten integrar lo que se pretende enseñar, con las actividades y herramienta.

Esto incluye tanto el espacio como lugar físico y también en su sentido simbólico. Por ejemplo, dentro de un ejercicio práctico es necesario tener herramientas, ventilación y materiales junto con el espacio adecuado para desarrollar acciones, o bien el espacio como ambiente que otorgue comodidad y confianza, contención de los vínculos sociales y emocionalidades que son necesarios que ocurran.

El espacio debe estar ambientado para la acción pedagógica que se requiera. La reflexión asociada a esta etapa es sobre cuál es el ambiente ideal en donde las prácticas ocurrirían de mejor manera.

- Realizar una investigación bibliográfica adecuada: abarcar historias, referentes y ejemplos sobre prácticas pedagógicas que se acerquen o parezcan a los fines que tiene este proyecto de diseño.

Es importante que las personas que van a enseñar algo, además de sus experiencias pedagógicas puedan complementar con historias y referentes de enseñanza que afrontaron temas de similares características. Es decir, enriquecer las técnicas de la enseñanza con experiencias de otros. Es por esto que la forma de resolver esta etapa es averiguar de qué diversas maneras son las estrategias del diseño.

Dentro de las enseñanzas del diseño existen una variedad de métodos ya estructurados para su enseñanza, tales como “La descomposición de los problemas en sub problemas, sistema hombre-máquina, cuadros morfológicos, Investigación de los límites (Jones, 1968); la sinéctica (Gordón y Price, 1968); el método proyectual (Bonsiepe,1976), entre otros. (Marchán,2014).

- Analizar las capacidades de la comunicación para la educación.

Esto es la capacidad de observar y aplicar formas comunicacionales con otro, que se haga efectivo el traspaso de la información y que genere e incite el aprendizaje. Tanto en la parte que enseña como el que aprende, en un entorno de proyecto.

Independiente de las habilidades técnicas y competencias que posean los integrantes de los proyectos. Si se quiere contar con estas, se debe complementar el conocimiento con las habilidades necesarias para educar, esto implica encontrar y sintonizar con los lenguajes y formas comunicaciones de un ambiente determinado. Es un paso necesario para aplicar enseñanzas.

Este factor es especialmente relevante en cuanto a la mediación dentro del proceso. Este aspecto se resuelve en la medida en que se logre dar respuesta al tipo de lenguaje y formas de discurso que se deben usar para la transmisión de los contenidos.

En cuanto a los lenguajes específicos del diseño este tiende a ser muy técnico en ocasiones y a la vez abstracto por lo que dentro de esta enseñanza es necesario darlos a conocer o bien adaptarlos los lenguajes del grupo si éste no pertenece al área del diseño o similares.

- La didáctica tanto general como disciplinar

Esta parte hace referencia a los métodos mismos y sus estrategias que se despliegan en favor del aprendizaje². Existen aquellas generales a todos los procesos educativo y aquellas particulares a la disciplina como se menciona en el punto anterior. En lo específico también se puede encontrar una gran variedad de postulados y didáctica en torno al diseño como, por ejemplo, métodos de caja negra, caja transparente, métodos de diseño autorregulados, métodos para la creatividad, entre otros. Estos serán descritos en el capítulo de metodologías y serán analizados según el más idóneo dentro de las prácticas metodológicas que se pretenden aplicar en los grupos de estudio.

RESUMEN

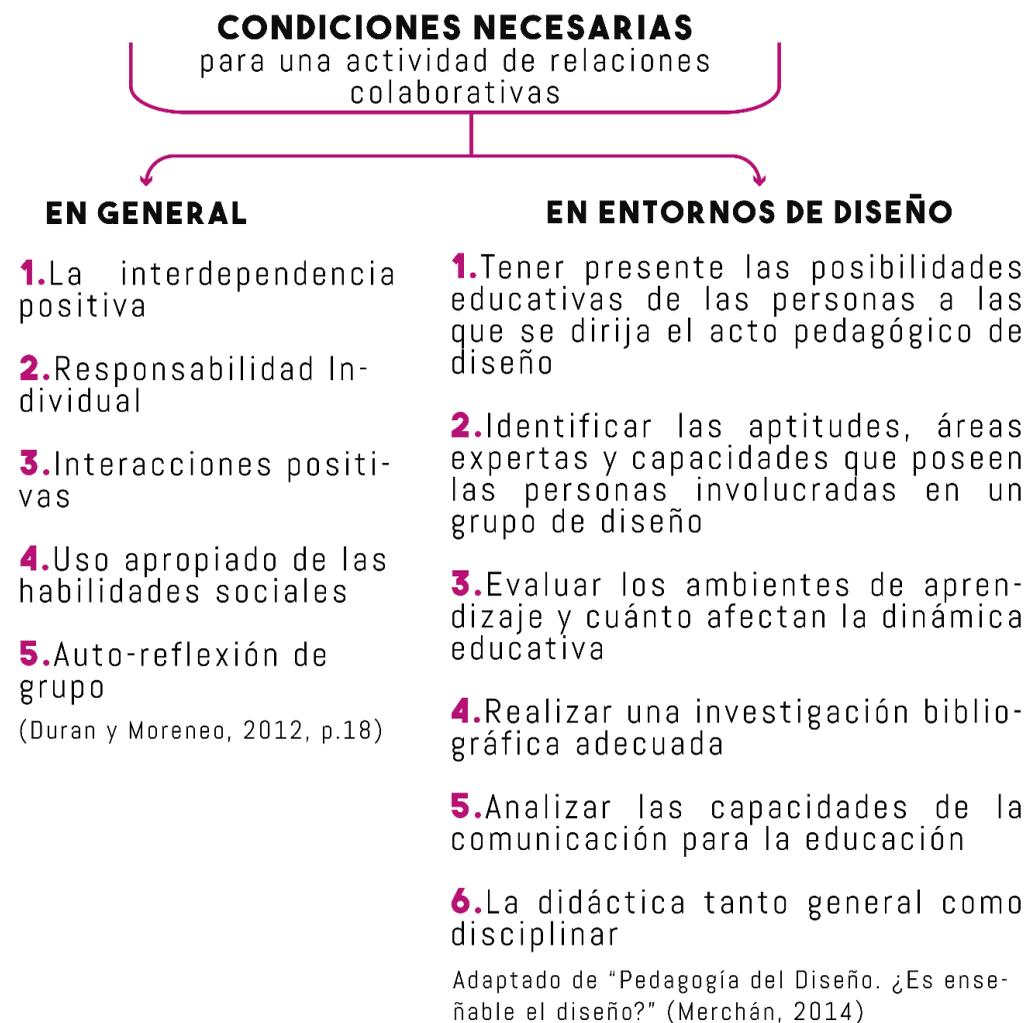


Figura 13. Cuadro resumen de condiciones necesarias para la colaboración. Fuente: elaboración propia

² Metodología es el conjunto de métodos, a su vez los métodos son los procedimientos para conseguir un objetivo. Este punto es definido en mayor profundidad en el capítulo de metodologías.

4.6 Relaciones de enseñanza-aprendizaje con enfoque en la creatividad.

Esta investigación está dirigida a integrar estos procesos de enseñanza del diseño hacia la creación de Joyería Contemporánea de forma que puedan ser incorporados a una diversidad de personas que no son necesariamente diseñadores ni pretenden serlo, más bien sumar estas nociones para trasladarlas a sus respectivos oficios y profesiones, donde los procedimientos técnicos, habilidades y conocimientos son lo que cada persona ya posea y quiera compartir. Es decir que los papeles profesor-alumno, son intercambiables dentro de la dinámica enseñanza-aprendizaje.

Es por esto que el enfoque de las técnicas de diseño se centra en la fase del pensamiento creativo relacionado al acto de diseñar, mientras que la parte técnica y tecnológica del diseño es abordada mediante la administración de los conocimientos que ya se encuentran dentro de un grupo o comunidad y las posibles estrategias para ponerlos al servicio de los objetivos planteados. El proceso de diseño posee varias partes y todas son abordables desde la enseñanza, tales como la parte técnica-material, formal, estética y el pensamiento creativo, ante problemáticas y oportunidades de diseño.

En cuanto a esto último, el diseño también debe involucrarse en los procesos cognitivos que hacen posible el desarrollo de respuestas, esto es designado el proceso de pensamiento creativo. Aquí se plantean cuatro acciones que sistematizan este proceso a nivel mental, planteados por Merchán (2014). Si bien parte de estas etapas son compartidas por muchas otras disciplinas, aquí se refiere a cómo ocurren estas desde el diseño a nivel cognitivo.

1. En una primera instancia cognitiva se encuentra problematizar. Esto hace referencia a encontrar una situación u oportunidad, un espacio para crear nuevos contenidos de diseño. En esta etapa ocurre la identificación de las variables que

rodean la oportunidad, de esta forma es posible dimensionarlo y poder plantear la situación de forma concisa. Determinar las oportunidades o problemáticas es el paso inicial y necesario en el proyecto de diseño de joyería.

2. Cuando los individuos comienzan la investigación. Revisar referentes, soluciones ya existentes, contexto y entorno que rodea la situación, se pasa al proceso cognitivo de idear. Esta es la acción de organizar las ideas bajo criterios que estén en coherencia con los objetivos, es generar propuestas y soluciones a través del pensamiento creativo.

“Idea es una capacidad creativa que debe ser favorecida en los procesos educativos, por ello es necesario estudiar y practicar medios y modos para el desarrollo del pensamiento divergente, la creatividad y el pensamiento crítico”. (Merchán, 2014, párr.58). Es en este punto donde se focalizará la intención de una metodología de diseño-arte en el ámbito de la Joyería Contemporánea.

3. Luego sigue el proceso de configurar, este es el momento en que, sobre las ideas propuestas, se organizan sus caminos para poder analizar su viabilidad y ejecución en término de los objetivos planteados y de la capacidad técnica, instrumental-material. Esto constituye un primer filtro denominado como la selección de ideas, a través del planteamiento de parámetros y criterios de priorización.
4. Finalmente está el proceso de plasmar soluciones (referencia a lo técnico y/o tecnológico) está vinculado a los aspectos más instrumentales, es la forma de materializar ideas, con el fin de exponerlas y representarlas. El paso de plasmar soluciones hace referencia a proyectar a nivel físico, mediante diversas

herramientas como dibujar o fabricación de maquetas y prototipos, en combinación con el proceso mental que lo precede.

Según el autor todos estos procesos cognitivos que rodean una solución de diseño, ocurren de forma paralela, donde se recurre a conocimientos y experiencias previas, no es un proceso lineal de etapas que ocurren de forma consecutiva. Todo lo mencionado son los aspectos necesarios a considerar en el diseño de una metodología basada en los procesos cognitivos de la creación colaborativa-colectiva.

Sumado a esto es necesario describir otros aspectos, considerados relevantes a la hora de enseñar diseño, además del proceso cognitivo se encuentra

1. La variable conceptual: corresponde a los lenguajes propios del diseño, como por ejemplo conceptos de ergonomía, conocimientos de herramientas, técnicas y materiales. Aplicados a este caso se considera relevante nombrar elementos de la antropometría-ergonomía, arte, estética y función simbólica
2. La variable técnica: Se vincula con el ejercicio de plasmación y consiste en dar forma material a las ideas.
(Merchán, 2014).

4.6.1 Creatividad colectiva

Como ya se ha mencionado, los avances tecnológicos y los nuevos contextos socioculturales, sumado al foco humano en las prácticas de diseño, han provocado que las personas quieran ser los creadores de su entorno, tanto material como visual, así

surge una nueva identidad del/la diseñador/ra como facilitador de estructuras que permiten las expresiones creativas de diversos grupos.

En cuanto a la definición de creatividad, Arthur Koestler ³ citado en Sanders (2001), plantea que el acto creativo es un proceso que ocurre mediante la combinación de ideas que anteriormente no se encontraban relacionadas, acto denominado como bisociación, esto es opuesto a la asociación ya que esta cuenta con relaciones que ya estaban preestablecidas.

Por lo que la creatividad colectiva es cuando estas nuevas conexiones (bisociación) ocurren dentro de un grupo o comunidad de manera compartida. Para Sanders (2001) esta es una herramienta con gran potencial, la creatividad ejercida de forma colectiva podría encaminar hacia resultados mejores e innovadores.

En todas las personas existe un potencial creativo, pero no todas tiene las herramientas para expresarlo. En los cimientos de este tipo de ejercicios se plantea derribar los mitos y paradigmas de que toda aquella persona no diseñadora, no posee capacidad creativa y por lo tanto su participación en la creación de productos se limita a opiniones simplistas vinculadas a los grupos focales. Más bien se proyecta la disciplina del diseño como una agente capaz de potenciar y traducir las capacidades creativas de las personas, es un articulador de saberes.

Todas las personas son generadoras de ideas y es importante que estos puedan formar parte de la creación que los rodea. El desafío es trazar el camino que permita a la creatividad latente de las personas expresarse para concluir en productos.

³ Escritor húngaro, autor de la "El acto de la creación" y de la "teoría de la bisociación".

Lo expuesto por la autora, apoya la hipótesis de que existe un mayor enriquecimiento del pensamiento creativo en los procesos, diálogos y cruces con otros pensadores y es un paso importante en el proyecto de creación cuando este es trabajado en comunidad. Sumado a que esta es una técnica poco explorada en Joyería Contemporánea.

4.7 Conclusiones parciales

En el marco de esta investigación se plantea que:

- Las prácticas de colaboratividad y colectividad, son un aporte al desarrollo del pensamiento creativo e influye directamente en el potencial que puede alcanzar un proyecto de piezas contemporáneas, en todas sus etapas de desarrollo. Es así como se considera relevante presentar este tipo de dinámicas desde lo pedagógico, ya que las dinámicas de enseñanza-aprendizaje son algo que atraviesa todas las etapas de desarrollo.
- Las relaciones educativas se adaptan a los cambios sociales, es por esto que es posible encontrar dinámicas y tendencias que desafían las estructuras tradicionales constantemente y generan nuevas formas de aprendizaje. Es así como se llega al modo de enseñanza colaborativa, ya que la estructura de estas estrategias admite la flexibilidad y diversidad como valores que aportan al aprendizaje y que, por ende, se adaptan a la complejidad del entramado social actual.

CAPÍTULO 5.

METODOLOGÍAS DE DISEÑO Y ARTE

5.1 Estructura de metodologías.

A continuación, se expondrán las estructuras generales de las metodologías de diseño para comprender su conformación, a partir del texto *Metodologías y Estrategias de Diseño*, de la cátedra Metodología aplicada a Diseño Industrial de Nora Nacif (s.f.)

Una metodología, corresponde a una esquema o sistema que permite organizar todas las etapas dentro de un proceso. En diseño, corresponde a la organización que optimiza y guía los proyectos de diseño, es un instrumento para ordenar los elementos generales y la sucesión de decisiones, es la estructura más general y abarca todas las etapas del procedimiento. Es decir, la metodología abarca todo: la estrategia, el proceso, el método“ (Nacif, s.f., p.1). Y considera todas las variables que pueden afectar el diseño de un producto final.

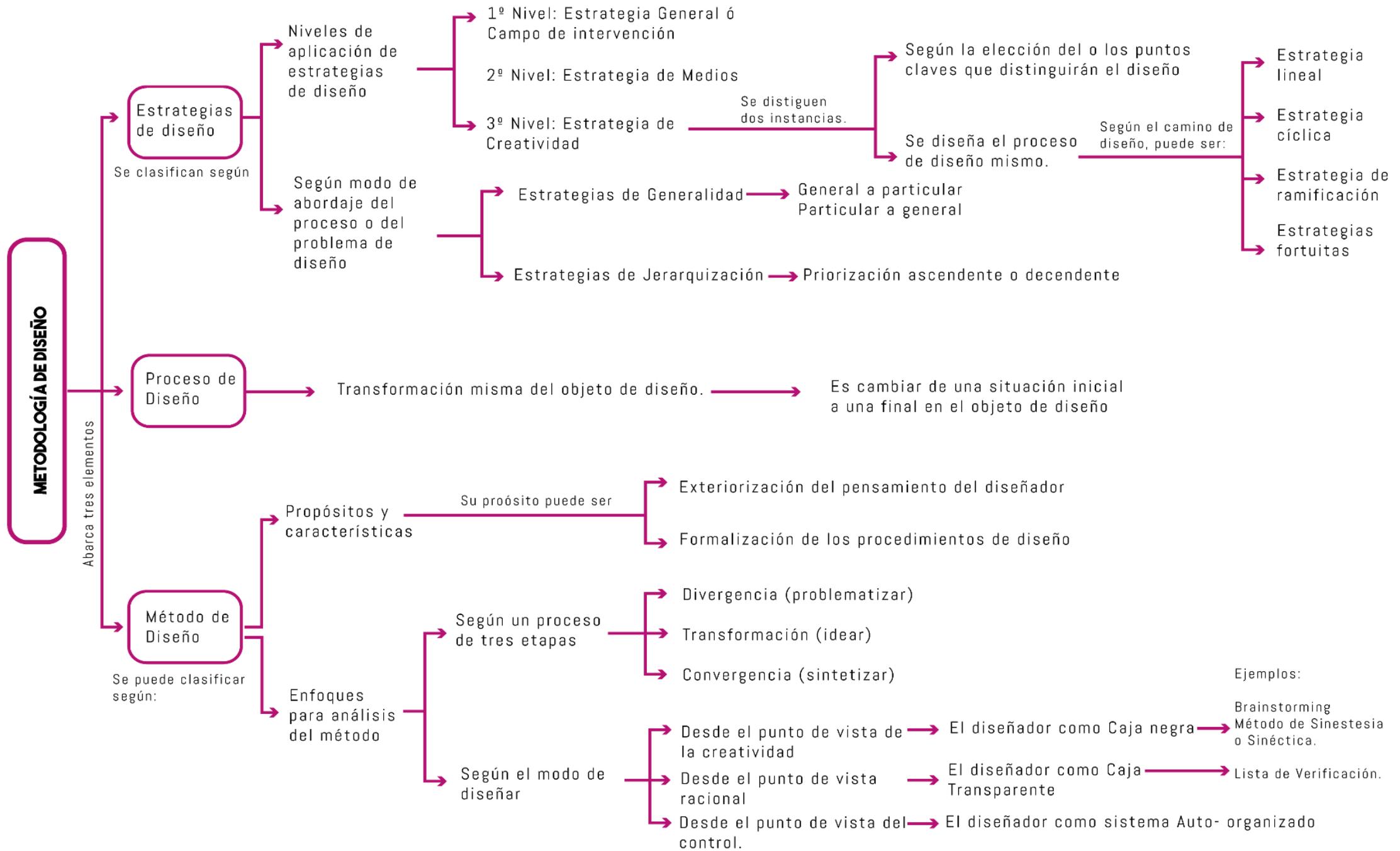


Figura 14. Diagrama general de las metodologías de diseño. Fuente: Modificado de documento de " Métodos y Estrategias de Diseño", Nacif (s.f.)

5.1.1 Estrategias de Diseño

Corresponden al acto de seleccionar todos aquellos elementos que se consideran clave y parecen ser pertinentes al caso de diseño, que permitirán encaminar las primeras decisiones en torno al objetivo.

La estrategia de diseño puede ser caracterizada según su nivel de aplicación. Estas pueden ser:

- Estrategia general, se refiere a un nivel donde se evalúa el contexto general donde estará inserta la solución de diseño, su importancia social y la búsqueda de maneras de generar un impacto en su contexto. Lo que se busca es una fórmula para gestionar todo el proyecto.
- La estrategia del canal de comunicación, es cuando se enfoca en la distribución y posicionamiento de un producto en determinado contexto. Son las estrategias mediante las cuales el diseño llega a interactuar con el grupo social para el cual fue pensado.
- Las estrategias de creatividad, se utilizan para llegar a la originalidad, a nuevas características e innovación en un producto de diseño. A su vez las estrategias para la creatividad, pueden distinguirse, según el foco de la creatividad, esta puede estar en el diseño mismo, Según la selección de los puntos clave del diseño, o bien si el foco de la estrategia está puesto en el proceso de diseño como, diseñar la propia estrategia.

Las estrategias para el foco en la creatividad

Estas, pueden distinguirse según dos instancias, primero si la estrategia de creatividad se focaliza en seleccionar puntos claves que distinguirán el diseño por su carácter innovador o si el foco está en la forma como son los procedimientos a lo largo de un proyecto, estos últimos pueden ser:

- Lineales, si son proceso de etapas consecutivas y unidireccionales
- Cíclicas si se vuelve sobre sí misma para obtener resultado y sintetizar las etapas.
- Estrategias de ramificación, cuando variadas partes de un proceso ocurre en forma simultánea
- Fortuitas, cuando las estrategias para un proceso de diseño son espontáneas.

Las estrategias de diseño según su modo de abordaje

Dentro de estas estrategias específicas del diseño, se pueden encontrar generalmente dos tipos de abordajes, Aquellas, cuya operalización de elementos ocurre de general a particular o viceversa, de variable particulares obtener una situación general. Y Aquellas cuya operalización de elementos ocurre mediante la jerarquización o priorización de variables, en la lógica de ideas principales y secundarias, o bien, abordar las ideas que rodean el problema para así encontrar elementos que puedan aportar a la solución de diseño. Estas últimas con descendentes o ascendentes.

5.1.2 Procesos de Diseño

Son todas aquellas actividades organizadas, dentro de un objetivo de diseño, que se encuentran orientadas a intervenir y dirigir los elementos iniciales hacia una solución de diseño. Por lo tanto, son todos los factores, ideas y conceptos que afectan el elemento en cuestión en su etapa de transformación.

Aquí se responde al “¿qué hago?” en cada momento para resolver determinados problemas o situaciones de diseño. Es decir, se refiere a aquel procedimiento más específico sobre el objeto que en base a los objetivos planteados, se transforma para

cumplirlos, hasta alcanzar un diseño final que logre las expectativas planteadas. Es la transformación del objeto mismo.

5.1.3 Método de diseño

Son todas aquellos elementos y herramientas que permitirán la toma de decisiones en torno una oportunidad de diseño. Si bien es una estructura previa, ésta debe tener la capacidad de adaptarse a las diversas situaciones en las que se emplea.

Estos pueden ser clasificado según

- Su intención en relación al sujeto diseñador y su camino para conseguir el objetivo de diseño.
- Para formalizar uno procedimientos de diseño.

Descrito por Nacif (s.f.) como aquellos métodos que estructuran etapas de trabajo con la finalidad de contemplar todas las variables relacionadas y observar el panorama general. O bien cuando las estrategias permiten exteriorizar los pensamientos de diseñador, estas le permiten elaborar y representar sus ideas.

Los métodos se pueden analizar mediante su orientación hacia las etapas de un proyecto:

1. Las etapas divergentes con métodos para contextualizar y problematizar.

La divergencia corresponde a aquellas etapas de las investigaciones donde el punto de partida son diversas líneas de investigación, los objetivos y problemas son indefinidos, limitan con variedad de otros temas y conserva datos variados, de esta manera se propicia la búsqueda de nuevas soluciones y referentes y baja la probabilidad de obtener

respuestas preconcebidas y pensamientos previos en torno al tema. También permite conocer las áreas en las que se mueven y limitan los participantes de la creación. En conclusión, este tipo de modelos intenta eliminar toda idea ya construida para dar espacio a lo nuevo y reestructurar la mente. “Los métodos que se adecuan a esta etapa son todos aquellos de exploración de situaciones de diseño y de investigación de ideas”. (Nacif, s.f., p.10)

2. Las etapas de transformación con métodos para implementar ideas

Transformación corresponde a la parte netamente creativa dentro de los procesos, es donde se proponen posibles soluciones ante el problema. Es proponer modelos generales con la certeza de que cumplirán con la solución completa, son ideas elaboradas a partir de considerar las variables, próximas a dar con la solución. “Es la etapa donde deben combinarse los juicios de valor con los juicios técnicos que reflejan la realidad política, económica y operacional de la situación de diseño.” (Nacif, s.f.p.10). Y sus principales características son:

- Permite evaluar la propuesta más acertada según los planteamientos preestablecidos.
- Se establecen objetivos, variables, limitaciones y oportunidades.
- La problemática se disgrega en pequeños objetivos para hacerlos abordables.

En este punto la autora señala que aquí el trabajo resulta con mayor dificultad ya que, juntar todas las propuestas de transformación que emergen de los diferentes actores es una tarea compleja. Lo cual es parte del desafío que aborda esta investigación, la de explorar el desarrollo de propuestas de diseño, en un contexto de colectividad, con ello obtener la manera más óptima de desarrollar este tipo de proyectos en comunidades.

3.Las etapas de convergencia con métodos para idear

La convergencia son aquellas etapas donde se aúnan las propuestas e ideas, se encuentran los puntos en común y se depuran para aproximarse a un resultado final. Cuando se llega aquí, ya se han trazado todas las variables y objetivos pertinentes. Si bien estos modelos suelen tener como objetivo culminar en una propuesta, en esta investigación esta etapa pretende ser flexible para adaptarse a las necesidades del grupo, pudiendo ser una pieza o varias.

No obstante, es importante considerar los límites, ya que aquí la ambigüedad y apertura de las decisiones podría dificultar la consolidación de una idea de diseño, por lo tanto, también es necesario incorporar filtros que ayuden a descartar propuestas. Es decir, reducir las oportunidades de diseño a una respuesta concreta.

También los métodos se pueden analizar mediante una orientación del modo en el que se diseña. Esto puede ser desde tres enfoques.

- Desde la creatividad: cuando se diseña en apelación a los procesos internos, no se tiene una lógica de pensamiento determinada, si no más desorganizados, del cual emergen los insight, o pensamiento creativo.
- Desde la racionalidad: cuando se diseña con bases planificadas, se sigue una pauta o estructura interna que guía las decisiones y pensamientos
- Desde el control: cuando se diseñada en intervención de cualquier etapa del proceso de diseño

Para seleccionar un método es primordial considerar el objetivo de diseño, ya que estos pueden ser variados y contener diferentes requerimientos, por lo cual los diseñadores deben ser capaces de observar los elementos que son necesarios para aplicar en una

metodología, independiente de la clasificación a la que pertenezca, es decir, que esta pueda mutar y combinarse para adaptarse a los procesos del proyecto.

NIVELES DE LA METODOLOGÍA

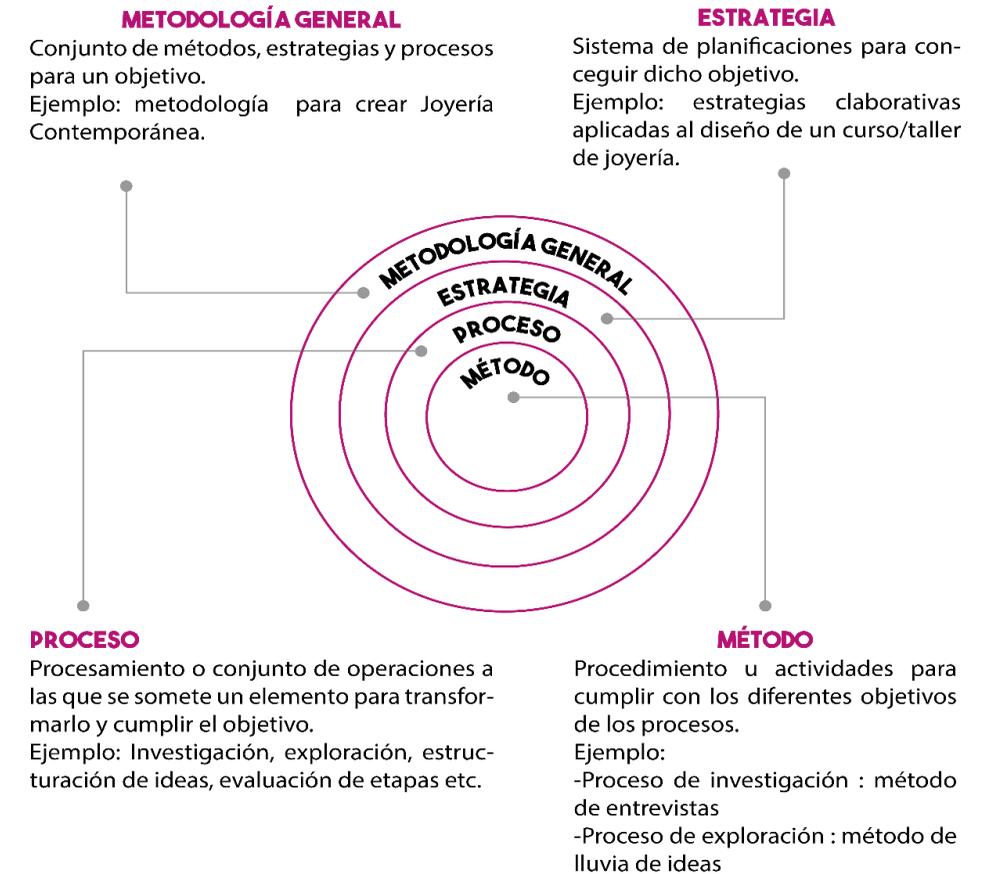


Figura 15. Partes de una metodología. Fuente: Elaboración propia.

5.2 Tendencias en metodologías de diseño de productos

En el mercado actual, es posible observar cambios en los paradigmas con respecto al diseño y sus consumidores, que han generado la necesidad de revisar las formas en que las marcas están abordando estos elementos y es por esto que han surgido nuevos métodos de análisis. (Portalés, 2000)

Antes, la forma más común de analizar el ingreso de nuevos productos al mercado era a través de la observación de conductas pasadas de los consumidores y en base a esto dictar parámetros para nuevos diseños, las nuevas formas en que la demanda adquiere nuevos productos obligan a cambiar estos métodos. Se pronostica que la manera óptima de abordar estos desafíos es transmutar estas metodologías a trabajos de naturaleza prospectiva⁴, es decir prever necesidad antes de que el mismo consumidor las vivencie.

La constante transformación y adaptación se ha vuelto uno de los aspectos en tendencia a nivel de diseño de productos. A través de sus diseños estos deben ser capaces de trascender al devenir de los cambios externos y generar vínculos profundos con el consumidor. Es por esto que es necesario desde las estrategias pensar esas posibles variables de cambio y asumirlas como desafíos dentro de la creación. La visión debe estar puesta en el futuro, ser consistente para atravesar la inestabilidad del mercado y sus cambios.

Desde las metodologías de diseño, se enfrentan estos desafíos con la incorporación de variables de diseño en todo el proceso productivo y contemplar la diferenciación como

valor central. El “valor agregado” es un factor clave en un mercado actual que se encuentra saturado y homogeneizado.

El valor del diseño frente a este panorama es que esta se plantea como una de las estrategias más potentes para el desarrollo de productos, valores como la innovación, moda y tendencias son conceptos importantes con los que un consumidor puede identificarse.

Estas metodologías de diseño, que se adaptan al mercado, enfrentan la homogeneidad, los cambios a corto plazo y al nuevo consumidor, están en la incorporación de estos enfoques prospectivos. También está abierta a nuevos aportes, porque se ha vuelto multidisciplinar al incluir al consumidor en las decisiones.

Mediante la investigación prospectiva se sustituye la actitud restrictiva propia de los métodos de investigación tradicionales basados en el análisis de factores ya existentes como el control estadístico de los mercados o las investigaciones cuantitativas sobre el consumo y la distribución a través de encuestas de naturaleza cuantitativa. En investigaciones y métodos prospectivos, se potencia la libertad creativa y las propuestas innovadoras, lejos de esos métodos restrictivos basados en estudios de mercado y estadísticas previas. Más bien se basa en capacidad creativa, en la anticipación como variable importante, plantear las futuras necesidades

“De hecho, la idea de invertir energía en el diseño prospectivo parte de un deseo de libertad creativa y de fomento de la innovación y se aleja de los límites y constricciones propias de una estructura tradicional, de los modelos habituales de pensamiento y de generación de ideas en la empresa industrial. Estamos ante

⁴ “La palabra prospectiva es un adjetivo que menciona aquello vinculado con el futuro. Como sustantivo, este término que tiene su origen en el latín *propicere*, se refiere a las investigaciones y exploraciones que se llevan a cabo con la intención de anticipar lo está por venir en una cierta materia.” Fuente: www.definición.de

un método estratégico generador por excelencia de ideas creativas y novedosas que se incorpora al juego más allá de las consideraciones fijadas por áreas funcionales como marketing o producción.” (Portalés, 2000, p.182)

En otros métodos, los parámetros dentro de los cuales se mueven las propuestas de diseño dentro de una empresa u otros ambientes, estaban dictaminados por estudios de consumo, comportamiento anterior de los usuarios, con la idea de formular las prácticas más adecuadas, pero esto deja fuera parte de la realidad.

En base a esta realidad actual, es que se percibe que las cualidades y el contexto de mercado necesario para realizar productos que contengan los cruces arte-diseño, por tanto un método como el que se investiga, podría ser un aporte a nivel de mercado y diseño de productos.

Además, esta forma de trabajo “prospectiva” se vincula con nociones del arte contemporánea dado que trabaja en base a supuestos y la generación de cuestionamientos que aún no existen. Más bien los articula para que puedan ser visibilizados.

Finalmente, para que estos métodos pueden ser aplicados, se debe contar con elementos básicos en la organización, empresa o comunidad que las aplique en sus procesos de diseño, estos son:

- Invertir y dedicar mayor tiempo a la etapa creativa de proyecto.
- El diseño debe ser una variable integral que atraviese todo el proceso proyectual desde la generación del producto hasta el fin de su utilidad.

-El entorno debe propiciar la flexibilidad y adaptabilidad junto con las personas involucradas, por esto es que se incluyen nuevos creadores de otras áreas o incluso las opiniones de los usuarios durante el proyecto.

-Buscar la forma de eliminar las barreras y estimular la creatividad de manera libre. Proponer hipótesis creativas libremente.

5.3 Metodologías específicas de joyería

Actualmente dentro de los métodos y estrategias de diseño para joyería, se puede encontrar que mayoritariamente están enfocados en la técnica y las capacitaciones son dirigidas a potenciar estas áreas. Sumado a esto, el vínculo de la Joyería Contemporánea con el mundo artesanal, hace que la técnica y especialización sean de gran importancia. Es por esto que a continuación se presenta el estudio de las metodologías específicas de diseño en el ámbito de la joyería, propuesto por Medina (2013) que reúne metodologías de diseño aplicadas a la actualidad de la producción de estas piezas en el contexto latinoamericano y europeo.

Contexto donde se implementas estas metodologías

Es importante determinar el contexto en que se desarrolla la Joyería Contemporánea para situar el lugar de las metodologías. Desde la perspectiva del diseño, esta joyería involucra un vínculo entre tres ejes, la metodología, tecnología e innovación. (Medina, 2013, p.43). Sumado a esto la joyería se desenvuelve en el área de las artesanías y artesanías semi-industrializadas, por lo tanto, conlleva las características propias de este

tipo de productos, como tiempos de producción, carga de valores simbólicos y estéticos relacionados con la cultura local.

A continuación, se presenta una tabla que resume los referentes metodológicos que cita la autora y que son relevantes para a la creación de objetos con producción artesanal y que por ende se justifica en el sector de la Joyería Contemporánea. Estos son los postulados de Jones, 1978; Bürdek, 1994; Löbach, 1981; Hernandis e Iribarren, 2000 y Pollalis y Dimitriou, 2008. (Tabla 1). Que posteriormente son aplicados por otros autores que se enfocan en el desarrollo específico de productos de joyería (Tabla 2).

**POSTULADO
METODOLÓGICO****PLANTEAMIENTO**

Jones-1978	Plantea criterios para el control del desarrollo de un proyecto a partir de cinco etapas (pág.51): 1) identificación y análisis, 2) relación de costes de inversión y diseño, 3) acoplamiento de las actividades del diseño con otras, 4) identificación de las fuentes válidas de información y 5) exploración de la interdependencia del producto y el entorno.
Löbach-1981	El proceso de diseño es inherente únicamente al producto industrial (pág. 38). Se refiere a las funciones prácticas, estéticas y simbólicas como características esenciales propias de los objetos. Determina el proceso de diseño como el medio en el que se representa la idea de una satisfacción de necesidades en forma de un producto industrial. Por tanto, define el proceso de diseño como algo inherente al producto industrial (pág.38).
Bürdek-1994	La complejidad del objeto, puede ser lograda a través de diversos medios creativos (los materiales, el color, la textura, grafismos, etc.): teoría del lenguaje del producto. El repertorio metodológico depende de la complejidad de lo que se va a diseñar, el entorno específico del usuario y el contexto del repertorio metodológico. El lenguaje del producto depende de los nuevos materiales de uso. El objeto se proyecta a partir de posturas intelectuales, tecnológicas y/o sociales.
Hernandis e Iribarren-2003	Comprende la semiótica como parte de la forma y requisito de la estética en las características propias del producto (pág. 67). Los elementos fundamentales de diseño en un producto son percibidos a partir de la estética (forma), los aspectos tecnológicos (función) y la relación usuario-objeto (ergonomía).
Pollalis y Dimitriou2008	No hay duda que las organizaciones de hoy necesitan información para seguir siendo competitivos. "El conocimiento es poder" (pág.319). Los métodos sistémicos y el uso del conocimiento funcionan como apoyo al proceso de resolución de problemas (pág.321). Un enfoque sistémico colabora en la gestión del conocimiento para la innovación social y empresarial

Tabla 1. Planteamientos metodológicos. Fuente: Medina (2013).

De los autores planteados, se destaca que el desarrollo de metodologías en productos con características artesanales, tiene como factores fundamentales las funciones comunicativas y simbólicas del objetivo y la relevancia de ligar el proceso artesano a las prácticas de diseño, por cómo se potencian conocimientos técnicos, tecnológicos y mejoramiento de habilidades en favor de la evolución de los productos y aporte a los procesos metodológicos de este.

En el sentido más específico de producto de joyería, se mencionan los siguientes autores

AUTOR	MÉTODO APLICADO A PROCESOS DE JOYERÍA
Loosli et. al. (1984)	En el proceso de elaboración de una joya se tienen en cuenta aspectos importantes como: - el lugar de trabajo (instalaciones) y las herramientas básicas (aparatos, instrumentos, máquinas). - las técnicas elementales de cada fase y sus respectivas tareas (de preparación, de acabado, de separación, de ensamblaje, y de forma). - los elementos de base (soportes, ensamblajes, etc.), y los objetos elementales.
Wicks, Sylvia (1996)	Define la planificación y las herramientas como medios de materialización de una idea. Determina los principios de diseño de una joya en: identificar, decidir, investigar, buscar, desarrollar, seleccionar y completar el diseño
Llorente, J.L (2001)	Basa su planteamiento del proceso en las herramientas de trabajo y de la técnica. Define cada herramienta e instrumento como una guía de la formación del futuro joyero.
Sanches Montemezzo (2003)	Desde el ámbito de la moda, argumenta que el proceso de diseño depende de la especificidad del mercado. Divide el proceso de diseño y desarrollo de un producto joya en las fases de: preparación, generación, evaluación, ejecución y documentación para la producción.
Llaberia, E. (2009)	Relaciona aspectos de la habilidad y la capacitación profesional, tendencias y producción para el posicionamiento del producto joya contemporánea a nivel internacional. Define parámetros para el desarrollo de una joya: generación de ideas, estudios preliminares, evaluación, producción, modelado o prototipo

Tabla 2: Tabla de enfoques metodológicos aplicado al sector productivo de joyería. Fuente: Medina (2013)

De estas propuestas se confirma que los aspectos hacia donde se dirige la innovación en el sector de la joyería, están muy ligados a la técnica, pero también se pueden visualizar aquellos aspectos como el lenguaje comunicativo de los objetos, cuyo vínculo es próximo hacia los encuentros con el arte. De esta investigación se destaca:

- La importancia de organizar los procesos técnicos, que servirán para administrar las habilidades y conocimientos de los integrantes de un taller.
- Los aspectos a considerar, desde una visión sistemática de la elaboración de piezas.
- Organizar las variables y conceptos intangibles como los simbolismos
- Considerar innovación mediante estrategias en aspectos técnicos y conceptuales del procedimiento.
- Caracterizar el contexto del entorno productivo. Tanto en lo social como lo cultural.

En base a lo expuesto, se elabora una síntesis con algunos de los elementos que Medina (2013) propone como metodologías para el diseño de joyería.

PROCESO DE DISEÑO PARA JOYERÍA

Adaptado de Medina (2013)

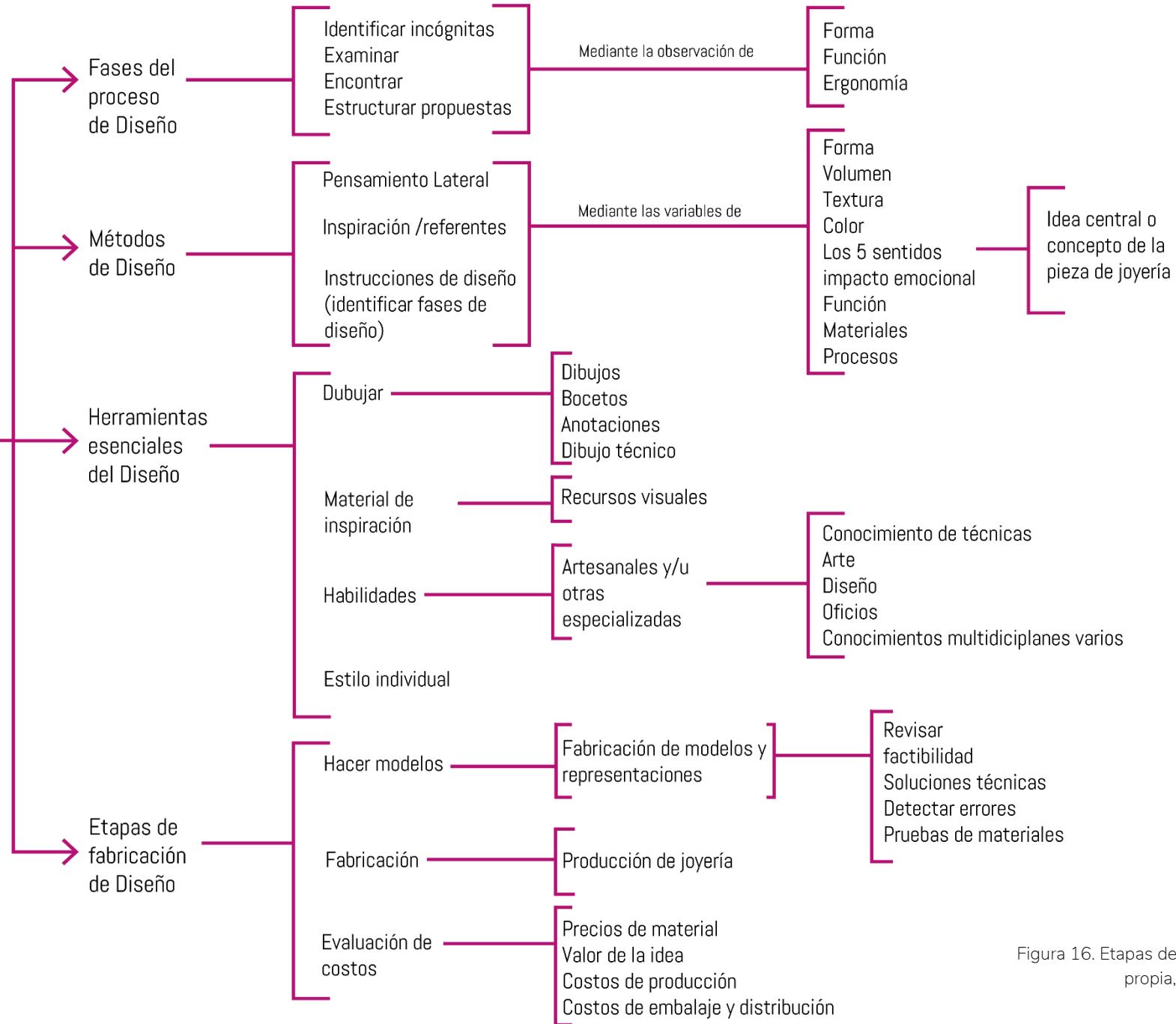


Figura 16. Etapas de fabricación de joyería. Fuente: Elaboración propia, adaptado de Medina (2013)

5.4 Metodologías colaborativas esenciales

A continuación, se abordan las metodologías de diseño con enfoques colaborativos, como antecedentes para los contextos de taller.

Hoy en día la diversidad de escenarios en los que se puede desenvolver el ejercicio del diseño, sumado a la masificación de la información, hacen que las tácticas tradicionales del diseño ya no sean suficientes para abordar los temas en todas sus aristas. Una de las formas para afrontar estos nuevos contextos es incluir nuevos puntos de vista y compartir la tarea creativa con consumidores y colaboradores, personas de otras disciplinas, e investigadores de todo tipo. Esta creación conjunta, corresponde a la esencia del diseño colaborativo, participativo, co-diseño, creatividad compartida etc.

En la actualidad el papel del consumidor ha mutado y es capaz de intervenir en los procesos de diseño. Por lo que el proceso creativo de los diseñadores también se ha adaptado y a incluido etapas con nuevos conocimientos y saberes Interdisciplinarios para enriquecer las propuestas.

En este ámbito es que Sanders (2008) alude al concepto de creatividad colectiva para referirse a la invitación que aceptan varios sujetos de compartir y reunir sus capacidades creativas y en este caso sus competencias configuradoras. (Del Valle, 2015, p.14). Esto configura un ejercicio del co-diseño.

El co-diseño en términos generales alberga todo tipo de estrategias de diseño que elaboran un proyecto o parte de él, dentro de un ejercicio comunitario, donde los involucrados pueden ser diseñadores, consumidores o personas de otras disciplinas. Esta tipología de trabajo tiene como característica que organiza todos los saberes y conocimientos de un grupo en favor de un objetivo común “Así pues, el ejercicio colaborativo del diseño dispone en una misma perspectiva a configuradores y usuarios

como proyectistas; involucra en la planeación y desarrollo a todos los interesados y establece un diálogo con miras a solucionar las problemáticas identificadas.”
(Del valle, 2015, p.15)

5.4.1 Metodologías colaborativas en el Arte

A continuación, se vinculan conceptos relacionados al arte participativo, colectivo y comunitario, como actividad de creación en conjunto seguido de una descripción metodológica que permitan integrar formas del arte a una estructura de trabajo en talleres de joyería.

El término arte colaborativo

Es aquel donde las obras y proyectos artísticos son desarrollados por un equipo de personas en conjunto. Dentro de este término, según sus características, objetivos, metodologías y enfoques pueden existir subdivisiones como arte comunitario, colectivo y relacional entre otros. Además, existen dos formas de abordar estas dinámicas, una donde la estructura ya está planteada por el artista y la comunidad está invitada a colaborar con la realización de la obra y otra donde las personas están invitadas a participar como parte creadora, junto con el artista. Esta última condición es la que interesa desarrollar dentro de los talleres, si bien en esta investigación existe un planteamiento previo, este corresponde a una estructura metodológica que tiene como fin permitir la auto-organización del grupo, presentar las condiciones necesarias y variables iniciales que permitan la interacción y de la cual emergerán los objetivos, alcances y variables de interés a desarrollar. María Lind (2007) clarifica las “prácticas colaborativas” y distingue diversas tipologías: colaboración, interacción y participación. La “colaboración” es el término generalizador que engloba diversas metodologías de

trabajo que requieren más de un participante. La “interacción” puede darse cuando mucha gente trabaja conjuntamente o cuando individualmente “se pulsa un botón”. Y la “participación” es la “creación de un contexto” para que los participantes “tomen parte en algo que alguien ha creado” (p.11).

Para efectos de esta investigación se utilizará el concepto ampliado de arte colaborativo, en cuanto éste hace referencia a individuos que trabajan en conjunto, con carácter colectivo o colaborativo, donde no existen jerarquías entre ellos y pueden participar e intervenir de igual manera y donde ellos mismos plantean sus métodos y objetivos del proyecto artístico, dado que las estructuras y definiciones no son cerradas ni estáticas, al usar este concepto general admite flexibilidades.

5.4.2 Reseña histórica de las prácticas colaborativas en el arte.

Arrazola-Oñate (2012) establece tres periodos del desarrollo de estas prácticas en el arte, primero asociado al periodo de la Modernidad y las Vanguardias Artísticas, donde se articulan en pos de la creación de una obra, muy ligado al surgimiento de manifiestos, donde se instalarán propuestas y códigos comunes proclamados por un conjunto de artistas, cercano a planteamientos políticos y de los cuales se realizaron gran variedad de obras, por ejemplo aquellas situadas dentro del movimiento *dada* y *constructivismo* y dinámicas como “ *El cadáver exquisito*” creada por los surrealistas. Según el autor, estos primeros movimientos se caracterizan por la realización de instancias de diálogo en la colaboración con situaciones específicas y durante periodos cortos de tiempo, pero que luego los artistas continuaban en las realizaciones de sus obras de manera particular. Situación que cambiaría más adelante.

Luego con la llegada de las neovanguardias cuyo contexto fue, el periodo entre guerras, post guerra, conflictos políticos y el surgimiento de movimientos contestatarios como los feministas y anti-guerras sumado a nuevas teorías estéticas y en el campo de la psicología, surgen artista cuyas prácticas colaborativas se caracterizaron según Teresa Marín, citada en Arrazola-Oñate (2012).

“Entre las varias tendencias artísticas que surgieron tras la Segunda Guerra Mundial las más proclives a experimentar prácticas colectivas fueron las de mayor carácter conceptual. Esto no es casualidad. En estas tendencias, al minimizarse los actores formales a favor de una conceptualización de la obra, se recurre a estrategias de objetivación que facilitan lenguajes comunes.” (p.59)

En último periodo, desde donde se puede observar un importante movimiento en torno a la colaboración es desde los años 90’s, donde se retorna a estas formas de trabajo en conjunto con otros, pero esta vez las relaciones humanas son el centro de la obra y no el objeto material. Estas últimas son ampliamente analizadas por Nicolás Borriaud, en su postulado teórico “Estética relacional”. En él se describe cómo los cambios en la vida moderna, la forma en la que se habita, con espacios cada vez más pequeños y sumado a la proliferación de las tecnologías de la comunicación, fomentan un cambio importante en las relaciones humanas, es por esto que surge una serie de artistas cuyas obras comienzan a observar e intervenir en torno a este fenómeno. Plantea que, si bien, lo relacional es una característica inherente a cualquiera obra de arte en cuanto a que siempre hay un vínculo con un espectador y que genera algo en él. También las obras son un punto de encuentro entre personas, por lo que siempre han existido, incluso en épocas anteriores. Pero distingue como relacional aquel arte donde la importancia está dirigida a las relaciones sociales y la relación observador/espectador es parte integral de la obra.

Se observa en el último tiempo como algunos artistas se han ido alejando de la producción de obras objeto, para introducir prácticas enfocadas en la colaboratividad y colectividad social. Esas formas de producción artística, puede perseguir diversos objetivos y ser de características muy variadas, pero aun así tienen en común el valor de la acción creativa conjunta.

Según este análisis la práctica artística que aquí se pretende observar tiene elementos compartidos entre ambos periodos, ya que ponen relevancia en el proceso de las relaciones humanas como elemento fundamental de la creación colectiva mediante la elaboración material de piezas de Joyería Contemporánea.

“Desde esta perspectiva, procurando la apertura al diálogo, las obras producen espacio-tiempos relacionales, experiencias interhumanas que tratan de liberarse de las obligaciones de la ideología de la comunicación de masas y generan esquemas sociales alternativos, modelos críticos de construcción de las relaciones amistosa” (Blenger. M, Melendo. M, 2012, p.93)

Esta investigación se concentra en las dinámicas de este fenómeno, para integrarlo a un taller donde los actos creativos ocurren de manera colaborativa en torno a la joyería, por eso se enfoca en el concepto general de estas prácticas en relación a sus tipos de estructuras y organización. Más que profundizar en el debate y reflexiones de diversos teóricos sobre este tipo de arte.

5.4.3 Estructuras y organización en proyectos de arte colaborativos

Un equipo de trabajo se organiza cuando existe un objetivo común que los unifica, donde todos los individuos son necesarios para el desarrollo de las actividades de manera interdependiente. A continuación, se describe los aspectos considerados relevantes

para este proyecto, en cuanto a lo descrito por Arrazola-Oñate (2012) sobre los equipos y las dinámicas de trabajo en torno a los procesos de arte colaborativo.

- **Formulación de la idea, también llamada primera sensación.** La primera sensación es el punto de arranque del proyecto artístico, En estas instancias, es posible recurrir a dinámicas lúdicas y abiertas, que permitan la distensión y apretura del grupo. De aquí resultan las primeras líneas y nociones de lo que podrían ser los objetivos e intenciones del grupo.
- **Documentación.** Es importante que una vez fijado el tema a tratar, tenga lugar la recopilación de información relacionada. Tal como menciona George Kneller citado por el autor, afirma que “es más fácil enfocar un tema originalmente cuanto más conocemos de dicho tema” (p.20). Por lo tanto, leer, estudiar, consultar el tema y obtener referentes es un paso de gran importancia para generar proximidad y decantar en una propuesta creativa. El hecho de que existen una variedad de personas documentándose sobre el mismo tema, otorgará de manera natural diversas visiones y propuestas para compartir en el grupo y desde ya comienzan los cruces con las perspectivas de otros.
- **Incubación** Esta etapa es un momento de fatiga tras la ardua investigación y se plantea como algo que debe ocurrir y dejarlo reposar, desde este aparente descanso surgirán las conexiones necesarias entre las investigaciones propuestas. Ya que la saturación y el agotamiento afectan el pensamiento creativo y que este periodo de aparente pausa, debe abordarse como un momento donde la información está siendo asimilada e incorporada.
- **Iluminación (solución conceptual).** Esta etapa corresponde a cuando se llega a determinar una especie de solución u objetivo que se va a perseguir y cual va ser el camino para abordarlo, es decir es la esencia de la síntesis creativa. Se obtiene a través de constante diálogo y cuestionamiento entre los participantes, se va

construyendo de manera progresiva. El hallazgo de este momento comparte elementos, racionales y emocionales, si bien sigue una lógica en cuanto al camino que se formó para llegar a estas ideas, también se vincula con sensaciones y emociones, relacionadas con la intuición de cuando todo cobra sentido. Desde el mundo del diseño se puede aproximar al “insight”. Es aquí donde tienen mayor notoriedad y énfasis los diálogos para encontrar una visión común.

- **Realización:** Una vez propuestos los lineamientos sobre los que se va a trabajar y bajo qué objetivos, tiene lugar la elaboración y acción de la propuesta. Dentro de la propuesta de taller de joyería, se plantea que la parte creativa es abordable por todos los integrantes y en cuanto a la parte técnica, cada uno presentarán sus capacidades y las pondrá en servicio al grupo, aunque esta etapa también puede ser susceptible a modificación por parte de los individuos, según sus intereses, como por ejemplo, mezclar todas las técnicas que se presenten en el grupo y desde ahí realizar una experimentación, o bien que se decida incorporar estos saberes, pero no necesariamente que implique una experimentación, por ende desde la metodología se presentarán estructuras que permitan abordar estas dos situaciones. Es por esto que dentro de esta etapa pueden ocurrir momentos de individuación, pero esto siempre está dentro de un marco de ejecución colectiva y/o colaborativa.
- **Etapas de verificación.** Es un momento donde se toma perspectiva para evaluar aquello que se ha producido, si ha cumplido sus objetivos y en qué medida se puede mejorar, si es necesario incluir la opinión de terceros con otros puntos de vista para ver si se consigue aquella reflexión que se busca catalizar mediante el objeto artístico, y ver si los resultados son los esperados por el equipo, si se escapa o no del objetivo y si esto es flexible no.

5.5 ¿Cómo trasladar estas estructuras de proyectos artísticos a la joyería?

Como ya se ha dicho, la intención de formar este colectivo, es que, mediante los diferentes puntos de vista y aportes de cada individuo, se pueda potenciar aún más la capacidad creativa, porque se contempla una instancia de creación en conjunto y posterior a ello la definición de los papeles de cada uno, cuya idea no es facilitar el trabajo, semejante a una cadena productiva en favor de la eficiencia, más bien que cada uno contribuya al conjunto, desde su área de conocimiento.

A continuación, se presentan algunas tipologías de trabajo colaborativo planteadas por la autora, en base a las cuales se proyecta este trabajo de investigación de forma comparativa.

**CONSIDERACIONES TIPOLÓGICAS PLANTEADAS
POR ARRAZOLA-OÑATE (2012, PP.435-436)**

**APLICADAS A LA INVESTIGACIÓN METODOLÓGICA COLABORATIVA
EN JOYERÍA CONTEMPORÁNEA**

La cuestión de si el grupo artístico trata de crear una obra colectiva o está más preocupado por el propio proceso de colaboración.

Se consideran ambas situaciones relevantes, dado que se materializan piezas realizadas y la vez enfatiza en los procesos creativos en colaboratividad.

La cuestión de si los componentes del grupo participan conjuntamente en una idea colectiva pero después desarrollan sus obras individualmente o por el contrario el grupo de autores trabaja conjuntamente para producir una sola obra.

Ambas consideraciones, son elementos que se determinarán de la autogestión del grupo. La estructura metodológica tiene que adaptarse a las necesidades y particularidades de los objetivos del grupo

La cuestión de si son todos los miembros del colectivo artistas o quizá el grupo se ve a sí mismo como una fusión de diferentes disciplinas, o bien el colectivo lo forman los artistas y su público.

Lo multidisciplinar o bien variedad de saberes es una característica que se plantea desde la base, justificada en su capacidad de potenciar los procesos creativos.

La cuestión de si el equipo es una pareja con un vínculo emocional extra-artístico o es un equipo de artistas con vínculos profesionales.

El vínculo, es la organización y el deseo de practicar la creación objetual de piezas de joyería a partir de un grupo organizado en torno las artes, oficios, diseño y artesanías.

La cuestión de si a los miembros individuales del grupo se les conoce por su nombre o permanecen anónimos detrás del nombre colectivo compartido.

Dado que la idea es conjugar una identidad común, es importante la construcción de un relato que unifique y verbalice la subjetividad grupal, por ende, se puede vincular la autoría mediante un colectivo o un el nombramiento del proyecto de colaboración.

Si el colectivo reúne a distintos talentos a los que se les asignan funciones específicas.

Dado su carácter multidisciplinar esta reúne variedad de talentos, mientras que la organización de las funciones desarrolladas por los integrantes queda abierto a la decisión del grupo.

Si el colectivo está relacionado con la forma de trabajo que genera o las obras no se diferencian de las que podría hacer un solo artista.

Ya que este espacio también se focaliza en llegar a puntos de encuentro, tanto visuales como conceptuales, las obras que se producen relacionan una identidad nueva producida en conjunto, de todo el colectivo. Sin embargo, esta posibilidad queda abierta las decisiones del grupo.

Si el equipo está enfocado al trabajo con alta tecnología e investigación combinando sus fuerzas para enfrentarse a grandes tareas y a un exceso de información, o se enfoca a otras cuestiones prioritarias.

Esta investigación se focaliza en considerar las capacidades humanas como recursos de técnica y tecnología, por lo cual se consideran expertos en cada habilidad que pueden ofrecer al equipo, en consecuencia requiere el grado de investigación y tecnología que los participantes presente como tal, dando paso a realizar tareas desde estos conocimientos.

Tabla 3. Cuadro comparativo entre las consideraciones tipológicas de Arrazola-Oñate (2012) y la aplicación en una metodología colaborativa de Joyería Contemporánea. Fuente: Elaboración propia.

Desde esta comparación ya se pueden visibilizar los lineamientos que son importantes en la construcción de esta metodología de diseño-arte y la conformación de un equipo de trabajo. Aunque estas consideraciones son necesarias en una etapa previa, hay que tener presente que pueden ir cambiando durante el proceso y combinarse con otras variables que surjan durante el proyecto. Por lo cual se traza como un camino experimental.

Es relevante mencionar que:

- Se opta por este tipo de procedimiento bajo la hipótesis de que la actividad colectiva, potencia los procesos de aprendizaje en el arte y otras disciplinas
- Si las obras de arte consideran al ser humano desde una dimensión holística, el grupo colectivo responde a esto, involucrándose en todas las variables que rodea un proyecto de arte. Por lo tanto, debe considerar las siguientes variables según Arrazola-Oñate (2012)
 - Los recursos motivacionales
 - Antecedentes artísticos relativos al proyecto en cuestión
 - Consideración de los recursos técnicos e intelectuales
 - Una metodología de trabajo
 - Capacidad crítica y de distanciamiento de la obra
 - Condiciones necesarias de espacio (p.865)
- Un trabajo colaborativo no se trata de excluir la individualidad, si no de articular las condiciones necesarias para que puedan interactuar en conjunto

Algunas variables preliminares a considerar son:

- El método que se aplique puede ser desarrollado por personas no diseñadoras, se puede realizar mediante recursos de diferentes disciplinas.
- En cuanto a lo técnico, se abordan desde las habilidades técnicas presentes en los participantes y esto se considera como los recursos a los que se limitará el desarrollo de las propuestas.

CAPÍTULO 6.

PROPUESTA DE PROYECTO.

6.1 Propuesta de proyecto

La propuesta consiste en elaborar una metodología de diseño para la creación de Joyería Contemporánea, con características colaborativas-colectivas y la inclusión de variables del arte. Para obtener esto se planifican dos talleres experimentales de elaboración proyectos en joyería, de forma grupal. Luego, en base a la observación y análisis de estos proyectos se compone un modelo metodológico para Joyería contemporánea, como resultado final de la investigación.

Para estos talleres experimentales se planifica un método previo, denominado prototipo metodológico o metodología preliminar (ver figura 18), para dar estructura base a cada taller, pero construido con métodos y estrategias generales y flexibles para poder dar paso a los procesos espontáneos de la colaboración y al devenir organizacional-creativo de cada taller. Esta metodología preliminar se desarrolla mediante etapas de proyecto. Aunque estas etapas se presentan en un orden consecutivo de acciones, este es solo para facilitar su descripción, pero son de carácter flexibles, se pueden modificar o bien ocurrir en tiempos paralelos, por lo cual son denominados proceso en lugar de etapas.

En cuanto a las etapas donde tradicionalmente el diseño, incluye la variable usuario o consumidor, con sus respectivas estrategias de distribución y posicionamiento de producto. Desde esta investigación el método abarca hasta la elaboración de las piezas y solo se establecen proyecciones de posibles canales de distribución, ya que esta joyería se consume como arte/diseño de autor, se expone en museos, galerías de arte, diseño y eventos especializados como concursos. En consecuencia, debido a lo especializado del área, las estrategias para la circulación en estos ambientes se consideran como una etapa que escapa de los intereses y alcances de esta investigación. En su lugar se mencionan de forma general algunas posibles estrategias ligadas a estas plataformas de consumo.

Para efectos de esta investigación, las convocatorias de personas para participar de estos talleres son a modo experimental y de prototipo, por lo cual es abiertas y consideran la capacidad de contener variedades multidisciplinarias, tanto específicas del área o bien afines a cualquier otro tipo de actividad creativa o habilidad, que tengan en común el deseo e interés de desarrollar proyectos de Joyería Contemporánea. Así se congregan diferentes saberes con el fin de aumentar la variedad de ideas que puedan complementarse entre ellas, desde lo teórico y técnico, en colaboración.

Las experiencias se realizan en dos grupos de taller, dados los límites espacio-temporales y contextuales en lo que se desarrolla esta investigación, vinculado a los tiempos que se proyectan para el desarrollo de proyectos grupales. Sumado al hecho de que ambos cuentan con distintas variables iniciales, con el objetivo de realizar una observación comparativa contundente y así elaborar una metodología capaz de contener ampliamente la diversidad.

La parte facilitadora/mediadora de estos talleres, será la autora de estas tesis. La cual cuenta con estudios de diseño, artes visuales y orfebrería y cuenta con diferentes niveles de incidencia e involucramiento en ambos talleres, para aportar a diversidad de relaciones comparativas en relación a la figura mediadora.

El siguiente esquema, denominado “metodología para obtener una metodología” corresponde a las etapas generales en las que se desarrolla la propuesta de proyecto, hasta obtener el modelo metodológico final.

METODOLOGÍA PARA OBTENER UNA METODOLOGÍA

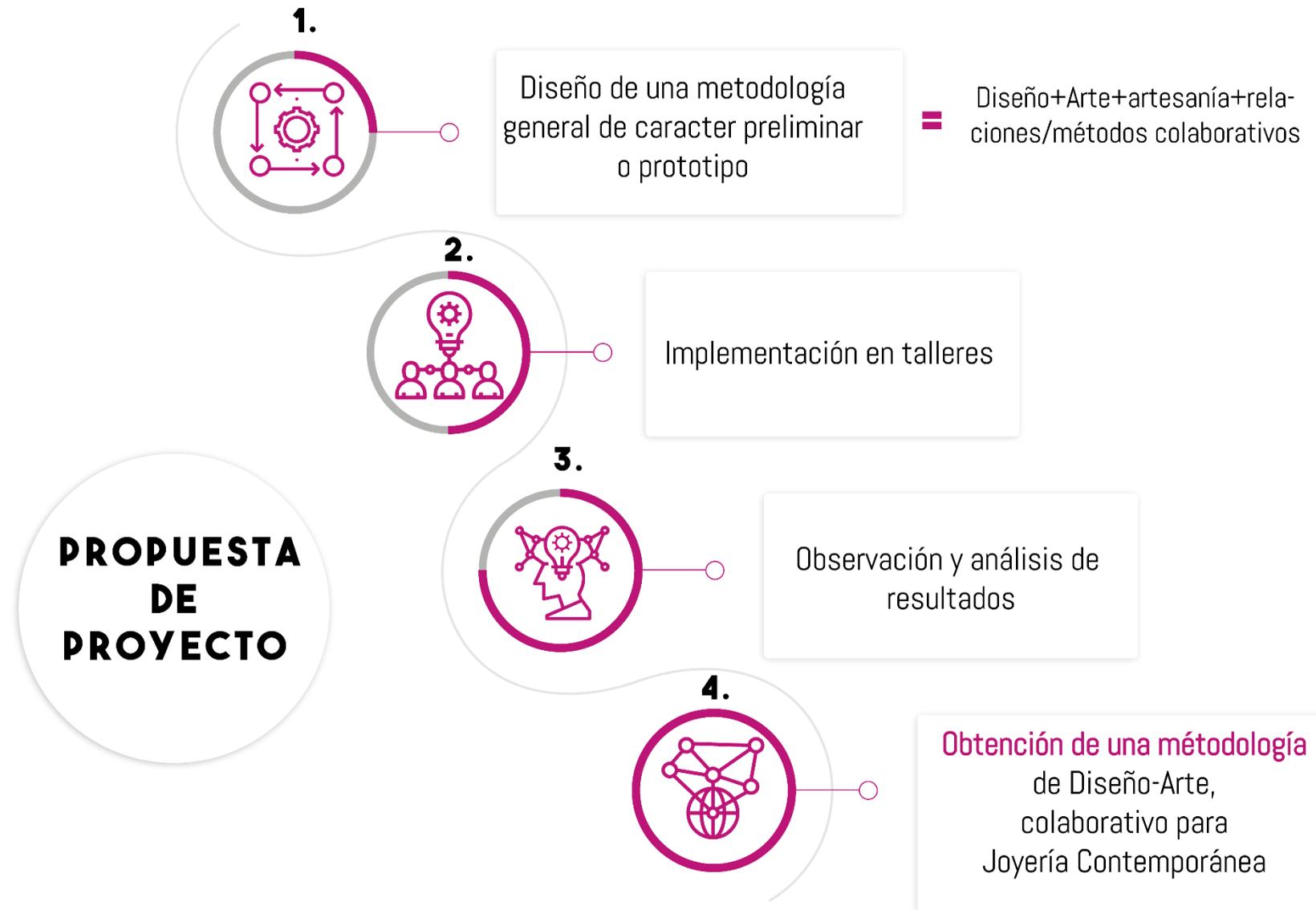


Figura 17. Esquema de la metodología preliminar. Fuente: elaboración propia.

PROTOTIPO METODOLÓGICO

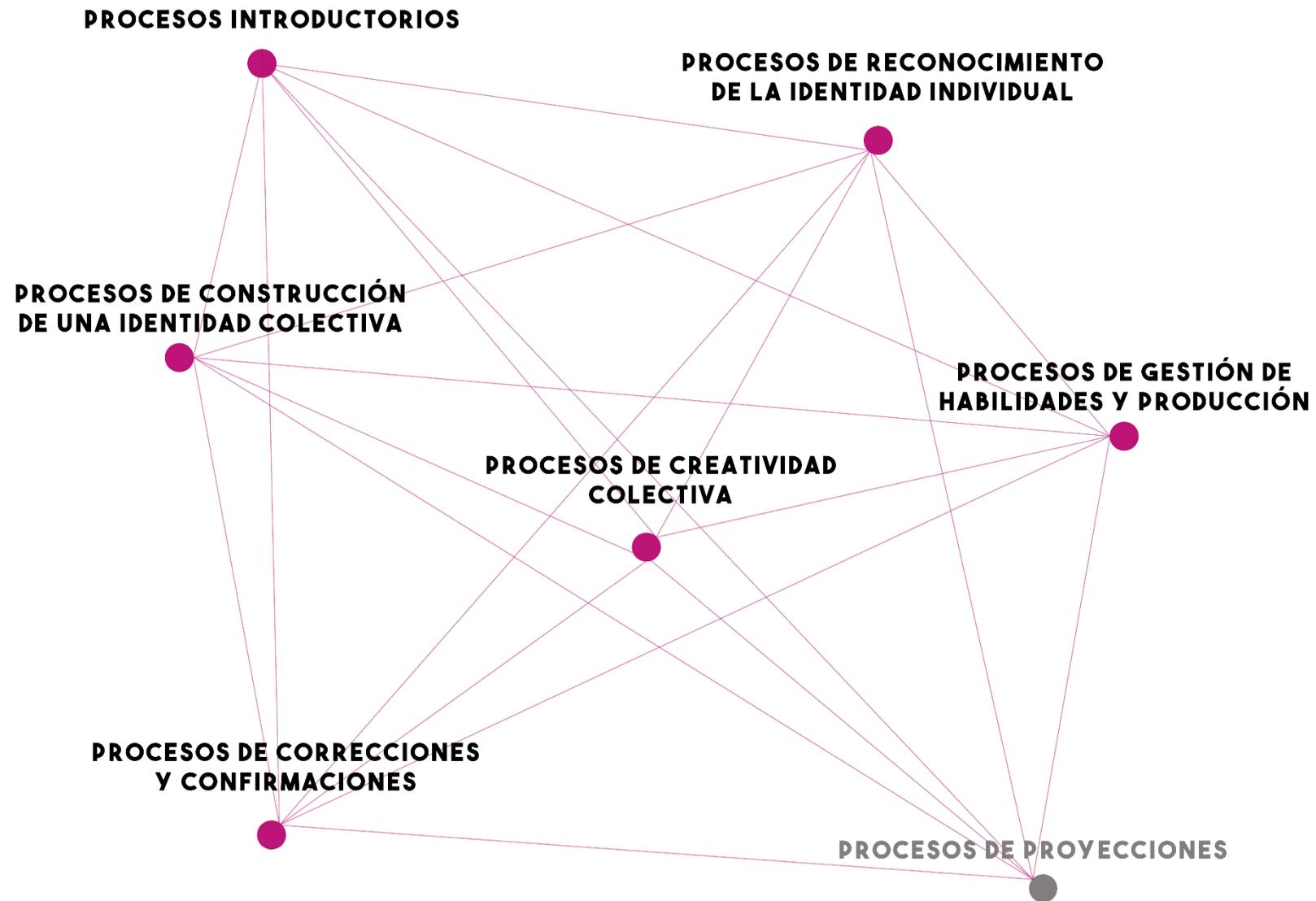


Figura 18. Etapas de la propuesta de proyecto. Fuente: elaboración propia.

6.2 Prototipo metodológico.

- **Procesos Introductorio.**

Esta etapa consiste en dos instancias:

- Presentación previa: elaboración de un documento introductorio que implique la presentación de algunos conceptos, ideas, referentes externos en torno a la joyería, que complementen, confirmen o cuestionen al grupo, para así realizar una reflexión contundente. Esto incluye una dinámica de videos, fotos y catálogos de joyería que se presentan como material de apoyo.
- Construcción de conceptos propios: debido al carácter ambiguo de la Joyería Contemporánea, es pertinente construir un imaginario grupal, aunar pensamientos y reflexiones en torno a la misma, de esta manera se elabora una caracterización y concepto de joyería a partir de los integrantes. Sumado a esto, es posible que dentro del grupo se encuentren personas que ya trabajan en torno a este oficio y otros dedicados a otro tipo de creación objetual, por lo que se considera un paso necesario.

- **Procesos de reconocimiento de la Identidad individual**

Esta etapa consiste en el momento en que las personas pertenecientes al grupo, se reconocen e identifican, exponen sus subjetividades, temas personales y habilidades. Desde aquí se pueden obtener conceptos y visualidades para luego generar puntos de encuentro y vínculos entre todos los integrantes. Los posibles métodos para abordar estas etapas son:

- Identidad Visual: Estéticas, formas, colores y materiales presentes

- Temas de interés: temas que suelen trabajar mediante la creación objetual.
- Reflexiones e inquietudes: reflexiones personales en torno al trabajo propio y aspiraciones que se tienen sobre el mismo.
- Inspiraciones / Referentes: Identificar referentes a los que se acude para encontrar temas a trabajar.
- Métodos de trabajo individual: identificar los métodos de trabajo para que la estrategia también pueda llegar a puntos de encuentro con los otros y aportar a los modos de trabajo en grupo.

- **Procesos de construcción de una identidad grupal**

Esta etapa se basa en construir una visualidad, conceptos y características a partir de las individualidades. Corresponde a identificar los puntos de encuentro que se presenten en el grupo y que se articulen de manera que todos sean representados por esta identidad, la cual guiará las decisiones que se tomarán durante el proyecto.

Una vez organizado el conocimiento y habilidades, se estructuran en torno a una identidad común que será el referente conformado por el conjunto de personas y a partir del cual se obtendrán los lineamientos, conceptos y objetivos en relación a la producción, y es aquí donde tiene mayor énfasis el pensamiento creativo.

En cuanto a los métodos para consolidar esta subjetividad común, se pretende congrega todas estas individualidades, definir las y a partir de ellas encontrar un lenguaje común. Es decir, desde sus estilos personales, llegar a un encuentro con los otros y desde este punto dialogar los conceptos, espacios comunes y combinaciones, dar paso a representaciones, experimentaciones, nuevos referentes y cualquier recurso

que facilite la unión o la comunicación entre las subjetividades individuales y que esto quede establecido y visible para el grupo. En esta etapa se da énfasis a la creatividad grupal.

- **Procesos de creatividad colectiva**

Existen diversas formas de organización que posibilitan una estrategia creativa donde todos los integrantes forman parte. Desde la observación del trabajo realizado previamente y según los elementos que ya se han determinado, se pueden adaptar mejor a ciertas dinámicas. A continuación, se presentan algunas tipologías de trabajo.

- **De la creación individual a la intervención grupal:** aquí cada individuo realiza creaciones de manera libre, considera sus habilidades personales y sin una finalidad ni objetivo predeterminado, para dejar la creación abierta a correcciones e interpretaciones libres. Luego es expuesta a las reflexiones del grupo, desde sus áreas de conocimiento y es intervenida por otros participantes. También puede ocurrir colaboración con el mismo creador. De esta manera las piezas reciben pensamientos creativos del grupo y a la vez puede ser complementado con otras técnicas no manejadas por el creador inicial.
- **Creación mediante vínculos:** otra posible vía es que, desde el momento de reconocimiento de las subjetividades individuales se encuentren puntos en común que desde ya relacionen a ciertos creadores o bien un interés particular por mezclar ciertos conocimientos y por ende opten trabajar en subdivisión de grupos. Posterior a esto o en paralelo, el sistema sería similar al anterior sometiendo las piezas a las opiniones y colaboraciones grupales.
- **Creaciones grupales uno a uno:** esto corresponde a un sistema de trabajo, donde cada individuo realiza creaciones, que posteriormente serán transferidas a otro individuo en sistema de “cadena creativa”. De esta manera cada integrante es

responsable de intervenir o bien reflexionar la pieza de los compañeros. Así cada pieza llega al pensamiento colaborativo.

Estas tipologías de trabajo son solo sugerencias para incentivar la colaboratividad, ya que se apela a la auto-organización de los grupos.

- **Procesos de gestión de habilidades y producción**

Este punto es relevante, ya que es necesario administrar los diferentes saberes en pos de un objetivo común. Tanto para el proceso del proyecto mismo, como de la fabricación específica de las joyas. Aquí tiene lugar las divisiones de tareas y producción.

Aquellos elementos gestionables para la producción son:

- El conocimiento técnico y especializado.
- Diversas habilidades pertinentes al trabajo.
- Vínculo con la producción artesanal.

Ya que se plantea como una actividad potencialmente transdisciplinar, cada integrante presenta sus propios vínculos con técnicas, tecnologías, habilidades teóricas-conceptuales y materialidades que van a determinar la conformidad de una identidad grupal y posiblemente las propuestas de diseño.

- **Procesos de correcciones y confirmaciones**

Esto tiene que ver con aquellas etapas donde se evalúan los resultados finales y ocurren las selecciones y descartes de lo obtenido, también para confirmar las piezas con su valor conceptual. Algunos posibles métodos y herramientas para abordar estos procesos son:

- Aplicación de funciones prácticas: evaluar la función de cada pieza y su relación cuerpo-joya usabilidad, calidad, resistencia y ergonomía de la pieza.

- Análisis de coherencia con los conceptos previos.

- **Procesos de proyecciones.**

Esto se refiere a la circulación de las piezas. Los posibles métodos para abordar esto son:

-Instalaciones/intervenciones de arte

-Exposiciones

-Catálogo de piezas

-Fotografías o propuestas visuales.

INVESTIGACIÓN PARTE II: IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA.

CAPÍTULO 7.

CONFORMACIÓN DE LOS TALLERES

En este capítulo se presenta cada experiencia de taller realizada, con una caracterización de etapas y sesiones, para expresar sus particularidades y comparar ambos procesos. Para la observación de las dinámicas de enseñanza-aprendizaje colaborativo en estos ambientes y reconocer sus métodos desde el diseño, se planifica de forma previa el nivel de incidencia de la parte mediadora, diferenciada en ambas experiencias.

Definición de usuarios y elementos previos

La congregación de un grupo personas para iniciar un trabajo colaborativo en torno a esta actividad específica, requiere precisar algunos elementos de forma previa y que son determinante para su desarrollo. El primer elemento relevante para estas experiencias tiene relación con el objetivo central de estos talleres, el cual es realizar un proyecto de Joyería Contemporánea y colaborativa, por ende, se resuelve reunir participantes que principalmente cuenten con el interés y el deseo de participar y elaborar un proyecto de este tipo de joyería, y complementariamente pero no excluyente, que estos posean cierta cercanía a áreas creativas y oficios tales como diseñadores, artesanos, joyeros y artistas entre otros, así se prevé realizar un prototipo de taller con condiciones iniciales con las que se puede dar un desarrollo más fluido de este proyecto. Entre personas que ya poseen conocimientos básicos en cuanto a proyectos creativos y conceptos básicos de diseño o arte. Así se inicia desde la base que algunos conocimientos ya existen, también se utilizan definiciones generales para dejar el espacio las interpretaciones y propiciar el diálogo.

En consideración de estos elementos, se articulan los dos grupos de trabajo. Estos son denominados según el concepto central que identifica sus propuestas de diseño. Es así como el primer taller realizado es denominado:

Experiencia A: Taller Violencia colectivizada. Desde una perspectiva general este se aborda en una estructura de carácter más abierto y amplio, que admite variedad de situaciones espontáneas para dar paso a la auto organización y autogestión del grupo y que por ende desde este mismo grupo se genera el tema central de inicio. También se propone que el nivel de involucramiento del mediador sea el menor posible.

Por otra parte, se encuentra la experiencia B: Taller Ancestral. Para este ejercicio se inicia con una propuesta distinta en tres ejes. Primero se propone establecer una estructura de trabajo y mayor control sobre el desarrollo de sus etapas, el procedimiento y contenido de cada sesión. Si bien se determina una estructura más rígida, esta lo es en elementos generales, para controlar los cronogramas y facilitar la fluidez de algunas etapas del proceso, a la vez investigar otras formas de trabajo y evitar influenciar elementos claves que interrumpan la singularidad del grupo, respetar sus tiempos, procesos e integrar sus requerimientos para modificar el proyecto según sea necesario. En consecuencia, otra variable es que el nivel de involucramiento del mediador en el desarrollo del proyecto es mayor que la otra experiencia, tanto como participante como encargada de mediación.

Para cumplir con estas propuestas, para ambos en talleres se propone, realizar una sesión introductoria para señalar las diferentes corrientes de la Joyería Contemporánea y un prólogo asociados al significado de trabajos colaborativo-colectivo, relaciones de simetría, horizontalidad y carácter inclusivo de ideas. La realización de esta etapa invita a los autorreflexiones grupales sobre: ¿Qué actos se quieren expresar mediante un proyecto de Joyería Contemporánea?

SESIONES DE LOS TALLERES

EXPERIENCIA A TALLER VIOLENCIA COLECTIVIZADA



EXPERIENCIA B TALLER ANCESTRAL

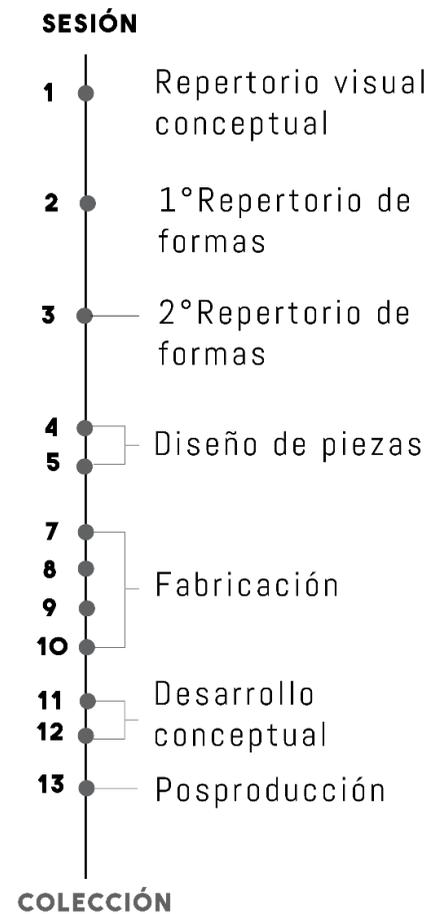


Figura 19: Sesiones de los talleres. Fuente: elaboración propia.

7.1 Experiencia A: Taller Violencia Colectivizada

Este taller se compone por cinco integrantes cuyas aproximaciones a la disciplina del diseño es similar. Lo cual aporta una dinámica metodológica que se reconoce y adapta con fluidez hacia un trabajo colaborativo. Las proximidades de repertorios de conocimientos en torno al diseño facilitan la construcción de diálogos comunes y procesos.

Este taller está compuesto integrantes cuyos conocimientos académicos y profesionales son diseño industrial especializada en sustentabilidad, estudiante de diseño gráfico especializada en editorial, diseño de vestuario enfocada en *upcycling*. Sumado a la mediadora.

Esta experiencia A se caracteriza por apelar mayoritariamente a la auto organización, autogestión y se dejar la figura del mediador en un modo imparcial, con el objetivo de ser testigo de esta primera aproximación hacia la dinámica colaborativa, observar las convergencias, las temáticas o intereses comunes, la organización de estos encuentros.

Desde la mediación existe la propuesta de un punto de inicio, que permita situar y poner en contexto aquel trabajo que se realiza en forma colectiva y colaborativa. Se destaca que este "pie de inicio" se organiza con la pretensión de ser general y con la mayor neutralidad posible para no influenciar el proceso de los integrantes ni las decisiones de este.

Etapa 1. Desarrollo teórico. Estados del ser

Esta etapa consiste en un trabajo completamente teórico y reflexivo, el cual es propuesto así desde la mediación y se potencia aún más por las participantes, que exhiben gran necesidad de teorizar y dialogar antes de un proceso práctico-creativo. Esta etapa se entiende como una sucesión preconcebida e intencionada por la mediadora al dar énfasis al trabajo conceptual y por ende establecer implícitamente que la etapa inicial de este proyecto consiste en un desarrollo teórico.

Dadas las características de este taller se establece la selección de una temática conceptual como el *punto de inicio*. Esto corresponde a una construcción colectiva intergrupala y donde tienen lugar las primeras reflexiones en torno a las formas de abordar colaborativamente el encuentro entre las historias que las conectan como grupo. El *medio ambiente externo*, el contexto social y cultural en el que se sitúa este taller⁵ ejerce una gran influencia sobre todas las participantes. Esta transversalidad temática hace que se elija esta área como argumento de la obra.

De estas conexiones emerge el argumento central que se posiciona como la guía inicial del proyecto: la pieza de joyería como evocación de un relato del contexto social y político. Una obra de diseño-arte. En base a esta temática se establecen los primeros diálogos colaborativos, mediante la asociación de conceptos que se encuentran como grupo de ideas y relacionan para la construcción de un *repertorio conceptual común*. Así se teje un relato íntimo y sensible sobre sus reflexiones de este momento político.

Según como son organizadas las reflexiones sobre el tema. Se medita sobre los ciclos emocionales, físicos y mentales que sufre el ser cuando se encuentra con este tipo de

situaciones, donde el contexto social-cultural es inestable y violento en variados sentidos. Así se definen el tema, *los estados del ser*. Finalmente, se establece como idea central los ciclos el ser, las sensaciones y el de-construirse y reconstruirse como eterno vaivén.

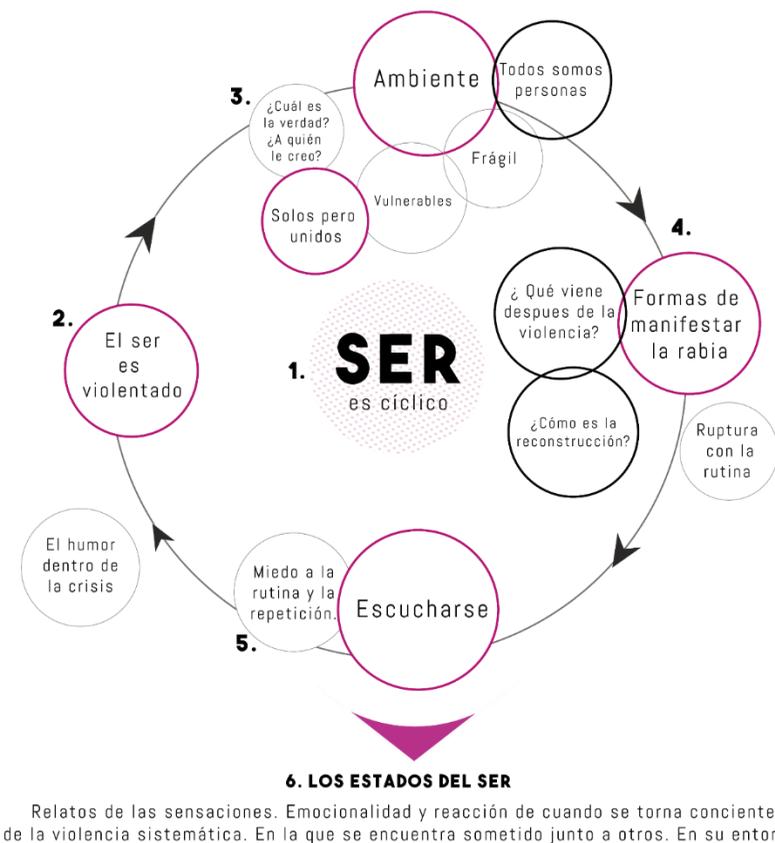


Figura 20. Proceso de pensamiento de taller A. Fuente: elaboración propia

⁵ “Desde el 18 de octubre sacude Santiago y el resto de Chile una masiva protesta social, en la que amplios sectores medios y de las clases populares han concurrido a manifestar su rechazo al modelo neoliberal vigente. La protesta ha redundado en grandes marchas, «caceroleos» multitudinarios y enormes destrozos, saqueos e incendios en

estaciones del tren subterráneo, supermercados y multitiendas, lo que ha conmovido profundamente a la opinión pública nacional e incluso internacional”. (Salazar, 2019)

La necesidad de continuar una investigación que pudiese hacer más contundente este relato es un punto donde se abre paso al devenir de las particularidades de este grupo, en este momento se apela a la capacidad observación del mediador o guía con respecto a las necesidades que cada individuo.

Así es posible evidenciar en este grupo una necesidad de tipo intelectual para poder dar paso a la creación. Se requiere envolver este proceso con más reflexiones teóricas y más lenguajes que establezcan una base sólida y altamente definida en la parte conceptual.

Etapas 2. Repertorio visual y nuevos conceptos

A partir de esta temática seleccionada el grupo presenta una serie de imágenes y referentes que se vinculan con el tema. La forma en la que cada integrante presenta referentes, evidencia una de los primeros momentos donde se comparten las metodologías personales, dado que cada integrante expone sus conexiones y relaciones con los conceptos.

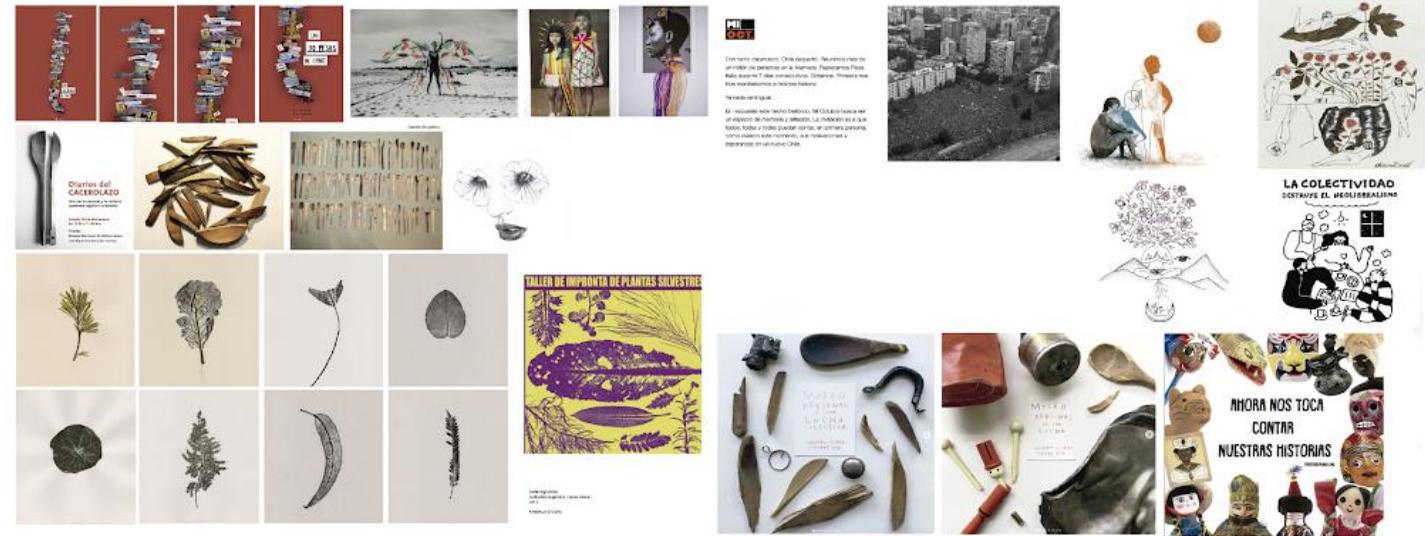
La sesión de repertorio visual provoca profundizar aún más la discusión conceptual, por lo cual se transforma en un recurso para precisar más el contenido teórico. Este repertorio de referentes permite profundizar y especificar las ideas. De esta manera es que el tema se reduce a reflexiones en torno a *violencia y colectividad*.

Ser Despertar!!! colectivo / individual ^{calidad.}

Recolección Experiencia / memoria



ESPERTAR { movimiento
abrir - cerrar



-transparencia
-natural

Material madera
↓
karato íntimo

↓
Historias
Relatos.



J BECAUZE.
Individuos Vulnerables
Juntos somos fuego
y esperanza.

espiritual
psicodélico.
unión.
Explosión.

Saturado. Unión Satirais } unión FUERTE.

Figura 21. Muro de referentes taller A. Fuente: elaboración propia.

Etapa 3. Repertorio de formas

Aquí tiene lugar la creación de una variedad de maquetas elaboradas individualmente y en conjunto que funcionan como un *repertorio de formas* desde la cual se catalizan nuevas reflexiones en torno a lo teórico. Se destaca la capacidad que emana desde la creación formal, de ampliar las posibilidades de reflexión para el argumento teórico. El procedimiento formal contempla recolectar objetos de las protestas sociales en las calles o bien relacionados a ella y analizar sus formas. Sumada a la creación de formas nuevas y objetos intervenidos.

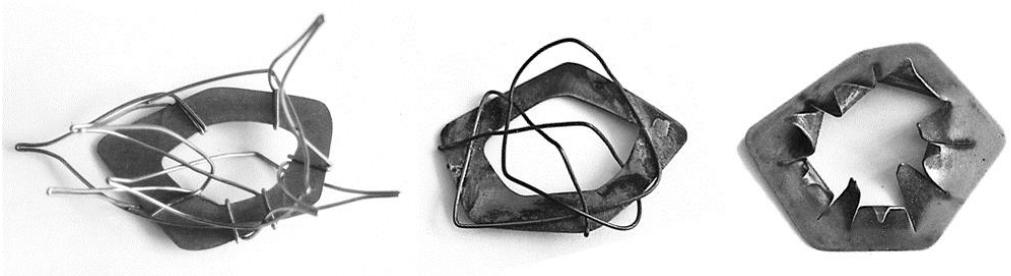


Figura 22. Maquetas de taller A. Fuente: imagen propia.

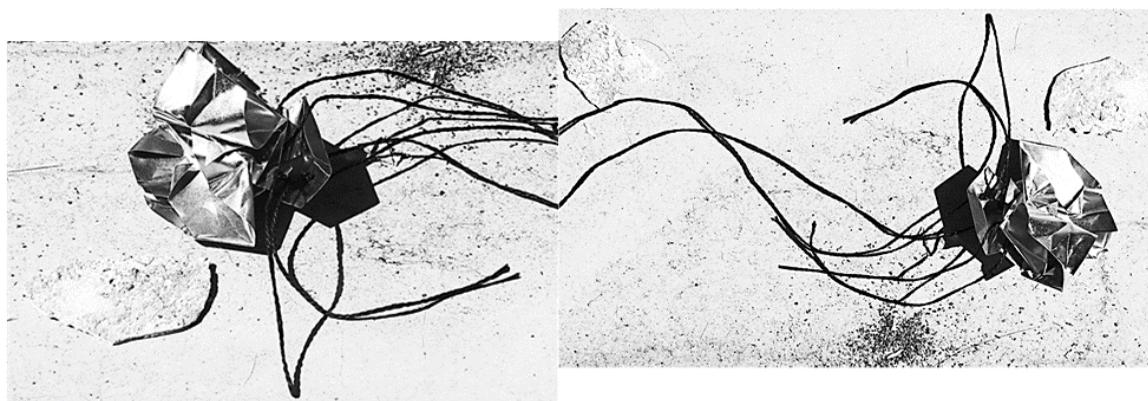


Figura 23. Maquetas de taller A. Fuente: imagen propia.



Figura 24. Maquetas de taller A. Fuente: imagen propia.



Figura 25. Maquetas de taller A. Fuente: imagen propia.



Figura 26. Maquetas de taller A. Fuente: imagen propia.

Dentro de los procesos de experimentación se selecciona una maqueta en particular y es posicionada como objeto guía: la *maqueta matriz*, debido a que cuenta con una serie de elementos que representan ampliamente el concepto y por lo cual dicta el camino de las investigaciones formales. En esta etapa tiene lugar el momento clave donde se determina el camino hacia la pieza final.



Figura 27. Maqueta matriz. Fuente: imagen propia

Aquí se toman las primeras decisiones en torno a la creación de formas más próximas a un diseño definitivo. Se decide un trabajo en metal y textil. Por lo que cada integrante propone diferentes piezas según su experiencia con el material.



Figura 28. Maquetas focalizadas taller A. Fuente: imágenes propias



Figura 29. Detalle de maqueta. Taller A. Fuente: fotografía propia

Etapa 4. Propuestas de diseño

En este proceso se obtienen una variedad de piezas y se presentan como repertorio de formas finales. El proceso de diseño involucra empezar una nueva búsqueda de referentes, que se acoplan mejor al concepto planteado, por lo cual implica un segundo procesos diseños, mediante un repertorio de imágenes donde se resaltan nuevos elementos y se propone un diseño final elaborado en conjunto.

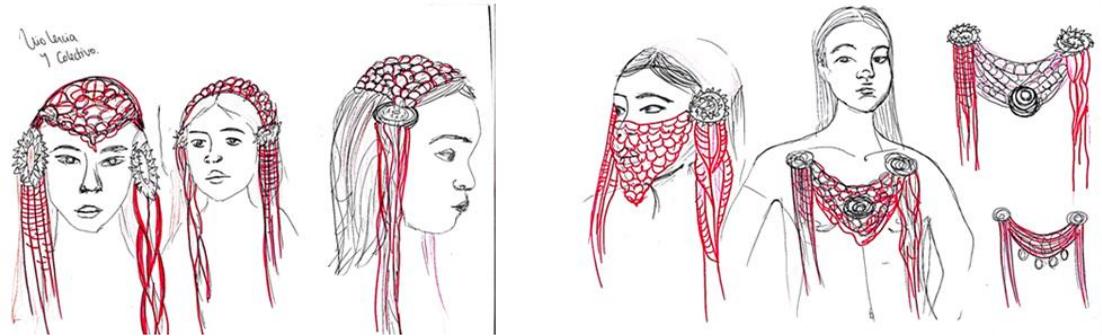


Figura 30. Croquis de taller. Fuente: elaboración propia

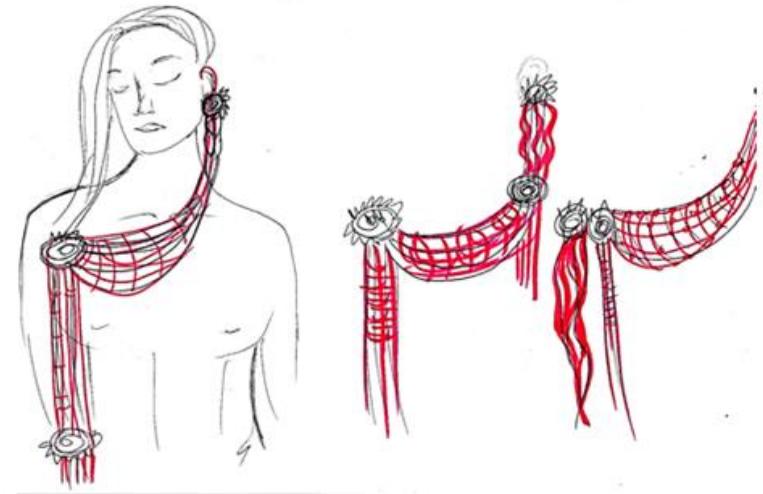
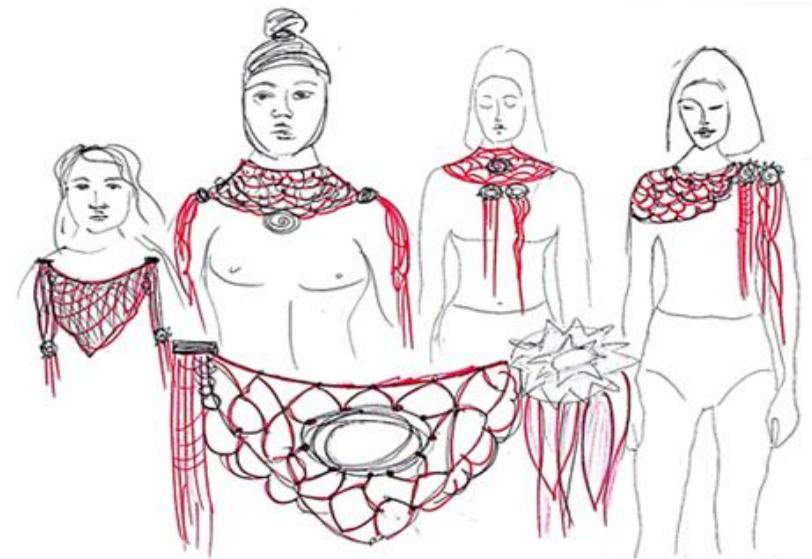


Figura 31 Croquis de taller. Fuente: elaboración propia



Figura 32. Bocetos digitales. Fuente: elaboración del taller.

FASE DE DISEÑO

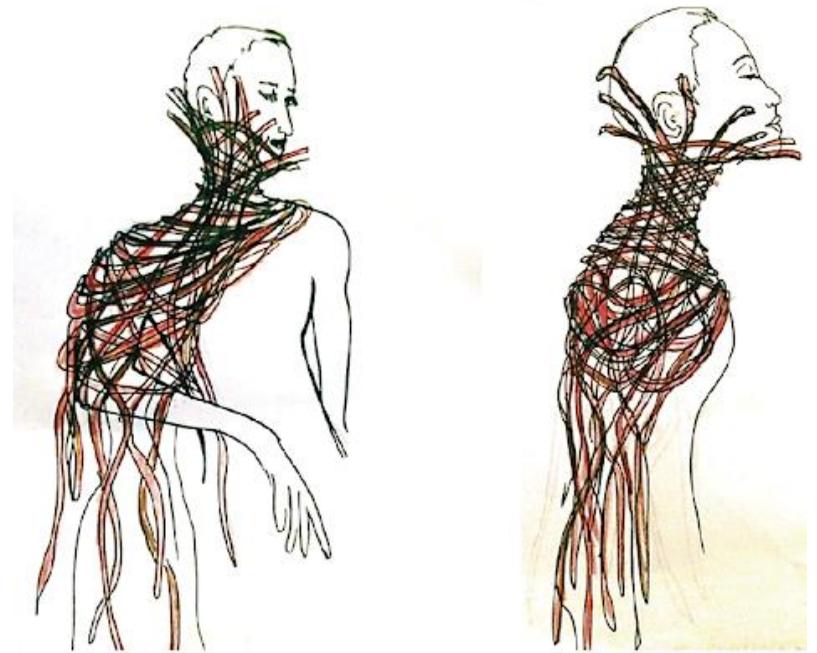
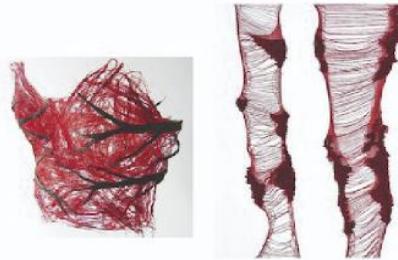
Concepto
Colectividad
Violentada

Sangre
Vida y muerte

Color
ROJO Y NEGRO

Textura
venas / arterias
sangre

Estructura



Propuesta de diseño final

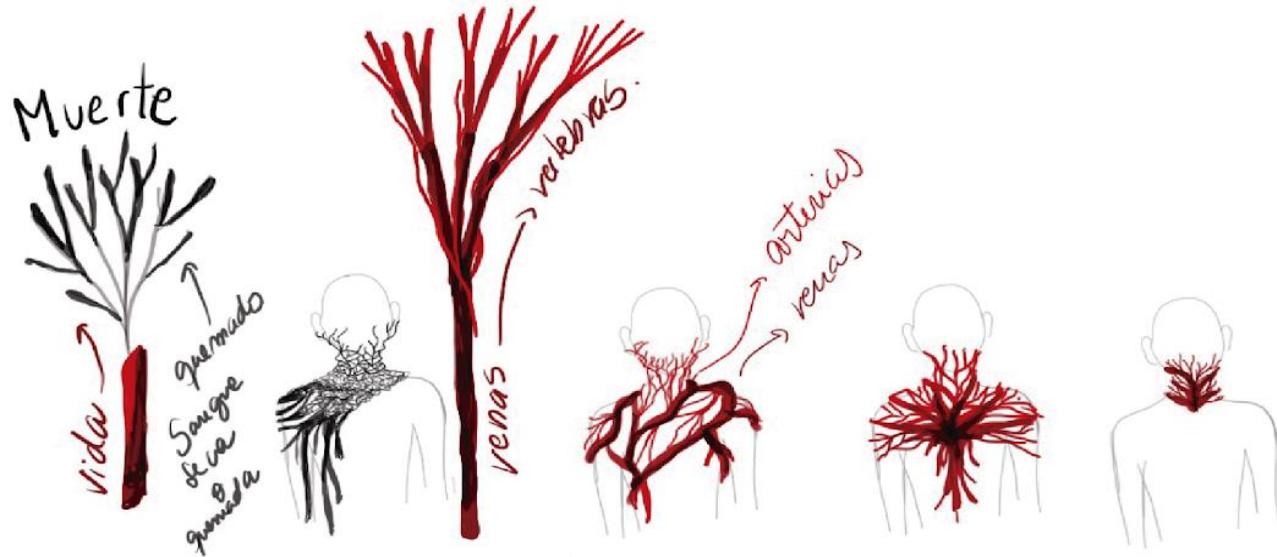


Figura 33. Muro de inspiración focalizado y boceto de diseño final. Fuente: elaboraciones del taller.

Etapa 5. Fabricación.

La propuesta del diseño final condiciona las técnicas y materiales elegidos. Estas son proyectadas en base a los conocimientos que posee el grupo e implica la división de tareas de fabricación. Durante esta etapa ocurre el desarrollo de la factibilidad técnica y materialidad con respecto a la forma, por cual es aquí donde tiene lugar el desarrollo final de la forma. Es una etapa que implica variadas propuestas de maquetas hasta la pieza definitiva.



Figura 34. Prototipos taller A. Fuente: imágenes propias

7.1.2 Resultados.



Texto pieza Violencia Colectivizada.

Relatos del ser.

Primero desde el ser emanan las reacciones más viscerales, ante el miedo, represión y violencia. En el reciente situaciones como espacios de soledad, pero a la vez descubre que existen numerosas personas con sus mismas sensaciones. Se conocen nuevos miedos y también la amarga sensación de haber estado engañados y dormidos por mucho tiempo. Quiere desestimar todo tipo de autoridad, es que ya no sabemos a quién creerle. Sentimientos de vulnerabilidad, fragilidad y unión con otros.

Así es como se decide construir una obra de Joyería Contemporánea, como discurso/relato de este momento. Queremos hablar de de-construirnos como sociedad en muchos sentidos y de la destrucción como la metáfora de aquello, destruir lo establecido. Pero luego ¿qué pasa? ¿Cómo es la reconstrucción? ¿Cómo es volver a construirnos como seres?

Escucharse, es la palabra que resuena. Volver a encontrarnos, tanto espiritualmente como físicamente, mirarnos, entendernos y reaccionar. Hasta volver a ser.

ENLACE: [PORTAFOLIO DIGITAL PIEZA VIOLENCIA COLECTIVIZADA.](#)

7.2 Experiencia B: Taller Ancestral

Este taller inicia con una semi-estructura de trabajo donde se establecen de forma previa los tiempos y algunas dinámicas en formas generales, susceptible a cambios y los requerimientos del grupo. Parte de cada sesión corresponde a diálogos donde se termina de consolidar el camino del proyecto. Si bien se traza una forma previa desde la mediación, se equilibra con las contribuciones de los integrantes. Las reuniones de trabajo consisten en dos instancias que funcionan de forma complementaria. Las reuniones virtuales donde se reflexiona de manera concisa sobre las sesiones y las reuniones presenciales de trabajo.

Como primera instancia se considera que el hecho de ser un grupo diferentes de individuos le otorga nuevas formas de trabajo a este taller. Las variables previas a considerar para este prototipo de experiencia son:

- Se parte de la base de que es un grupo nuevo de personas, un total de tres integrantes donde se incorpora con mayor presencia la figura del mediador.
- El perfil de personas que conforman este grupo es más diverso en cuanto a sus oficios y profesiones. Ya que en el taller A, todas las integrantes son diseñadoras profesionales, especializadas en diferentes áreas. Aquí se cuenta con la participación de la mediadora con formación en diseño, arte y orfebrería, un integrante aprendiz de luthier y con experiencia en artesanías en madera y con estudios incompletos en diseño y química, más una integrante aficionada a las manualidades textiles, al tejido, tanto de indumentaria como decorativo/artístico.
- La proximidad de los integrantes con la Joyería Contemporánea es inicial/principiante. No poseen experiencias en proyectos de este tipo, pero sí

interés en desarrollarse en estas áreas, y sobre todo por el hecho de trasladar sus conocimientos técnicos a piezas de joyería.

- La mediadora participa de este proyecto con un nivel más profundo de involucramiento. Siendo un integrante que transita en un papel de líder, participante y ejecutora. Dado que otorga mayor estructura al proyecto
- Esta estructura previa que se presenta en el grupo, es un tipo de camino donde se establecen de forma previa los tiempos y las algunas dinámicas que apoyen la fluidez de las actividades, pero son formas generales y amplias, susceptibles a cambios y adaptativas a los requerimientos del grupo.
- Dentro de estas medidas previas, también se realiza una reunión con los integrantes donde se establecen estas bases, se explica esta pseudo-estructura con el fin de que todos los integrantes formen parte de esta elaboración previa y de la organización. También se presenta un resumen de la experiencia A para que se puedan integrar algunos elementos de forma acumulativa. Es así como las etapas a desarrollar son elaboradas como una propuesta de la mediadora y rectificadas por los participantes, de forma previa en cada sesión.

Las reuniones de trabajo consisten en dos instancias que funcionan de forma complementaria. Existen pequeñas reuniones virtuales donde se llegan a acuerdos, decisiones y se reflexiona de manera concisa sobre las sesiones pasadas y las siguientes. Luego estas las sesiones de trabajo presencial, donde se trabaja de forma práctica y ocurren las decisiones más determinantes.

Previo a la sesión de trabajo, se realiza una presentación introductoria, donde se presentan ejemplos y se discute sobre las proyecciones de la experiencia, así es como se plantean las actividades a realizar en la primera sesión

Etapa 1. Diálogos sobre la forma: referentes visuales

Cada integrante reúne una serie de imágenes relacionadas a formas o visualidades y se hacen reflexiones exclusivas en torno a las *formas*. Aquí se observan las primeras particularidades y diferencias de los procesos individuales, las propias metodologías son reveladas en el análisis formal y son transmitidas al grupo. Así se forman diferentes subgrupos de imágenes para crear el primer *repertorio visual*. De estas imágenes surgen diálogos sobre conceptos asociados y desde el cual brota un hilo conductor conceptual sutil se articula para formar el primer esbozo discursivo.



Figura 35. Repertorio de formas en imágenes. Taller B. Fuente: elaboraciones del taller B.

Etapa 2. Repertorio de formas

La elaboración de formas cobra gran protagonismo en este proceso de taller y se ubica antes de la elaboración conceptual, este camino permite concentrar un análisis y discurso a partir de la libre creación morfológica. Por otra parte, la reflexión teórica-conceptual es indivisible de cualquier etapa de procesos creativos, por lo cual está presente a pesar de que el foco es la creación de maquetas.

Se reproducen una serie de modelos que son analizadas junto con la muestra de imágenes y se inicia una reflexión en torno a las formas. Se seleccionan algunas para reconfigurar un repertorio formal, el cual se sitúa como el punto de inicio para desarrollar una exploración formal más profunda.

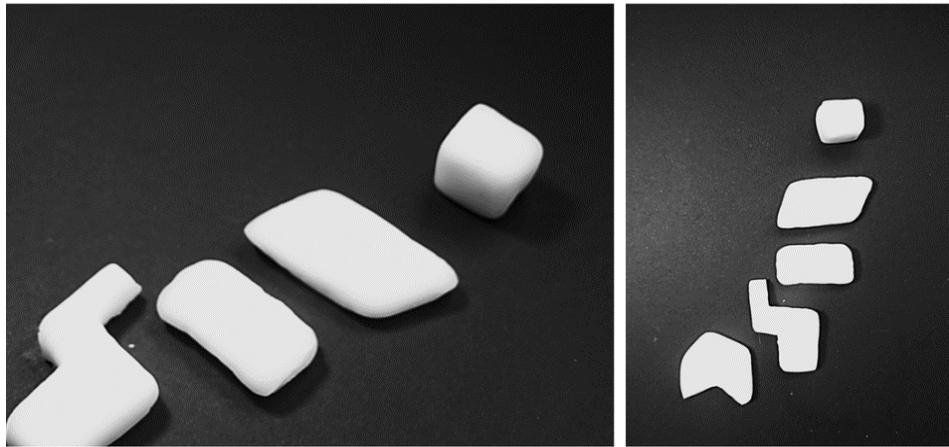


Figura 36. Grupo 1 de maquetas. Fuente: imagen propia.

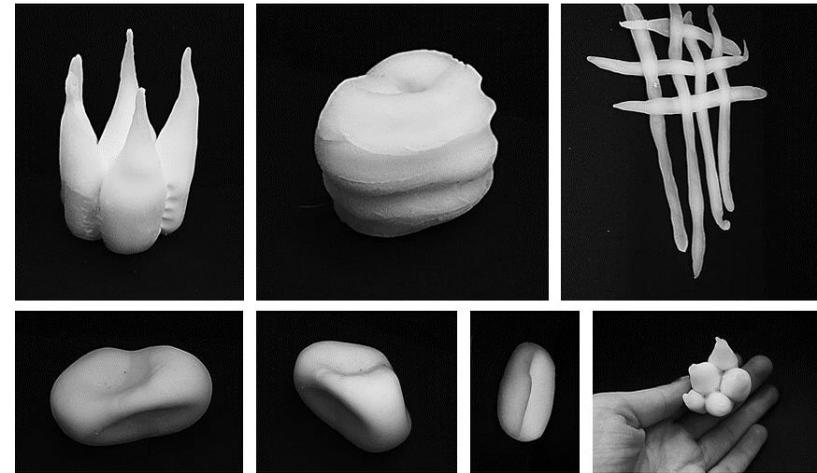


Figura 38. Grupo 3 de maquetas. Fuente: imagen propia.

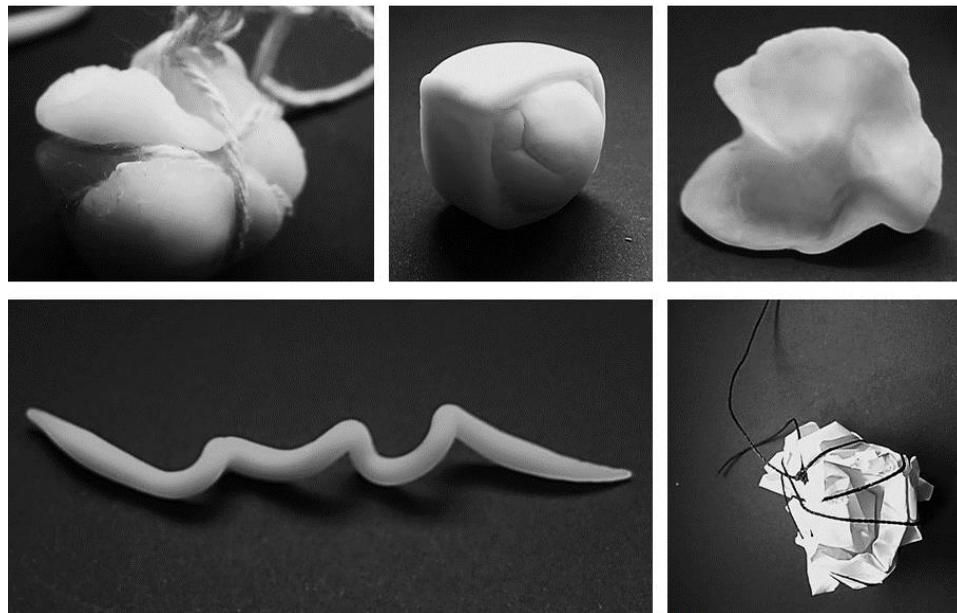


Figura 37 Grupo 2 de maquetas. Fuente: imagen propia

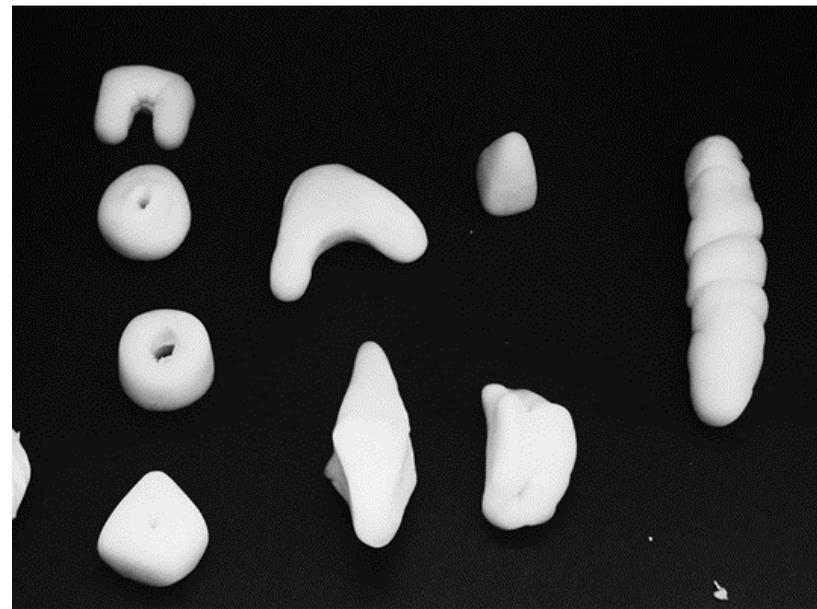


Figura 39. Grupo 4 de maquetas. Fuente: imagen propia

DINÁMICA DE CRECIÓN DE FORMAS

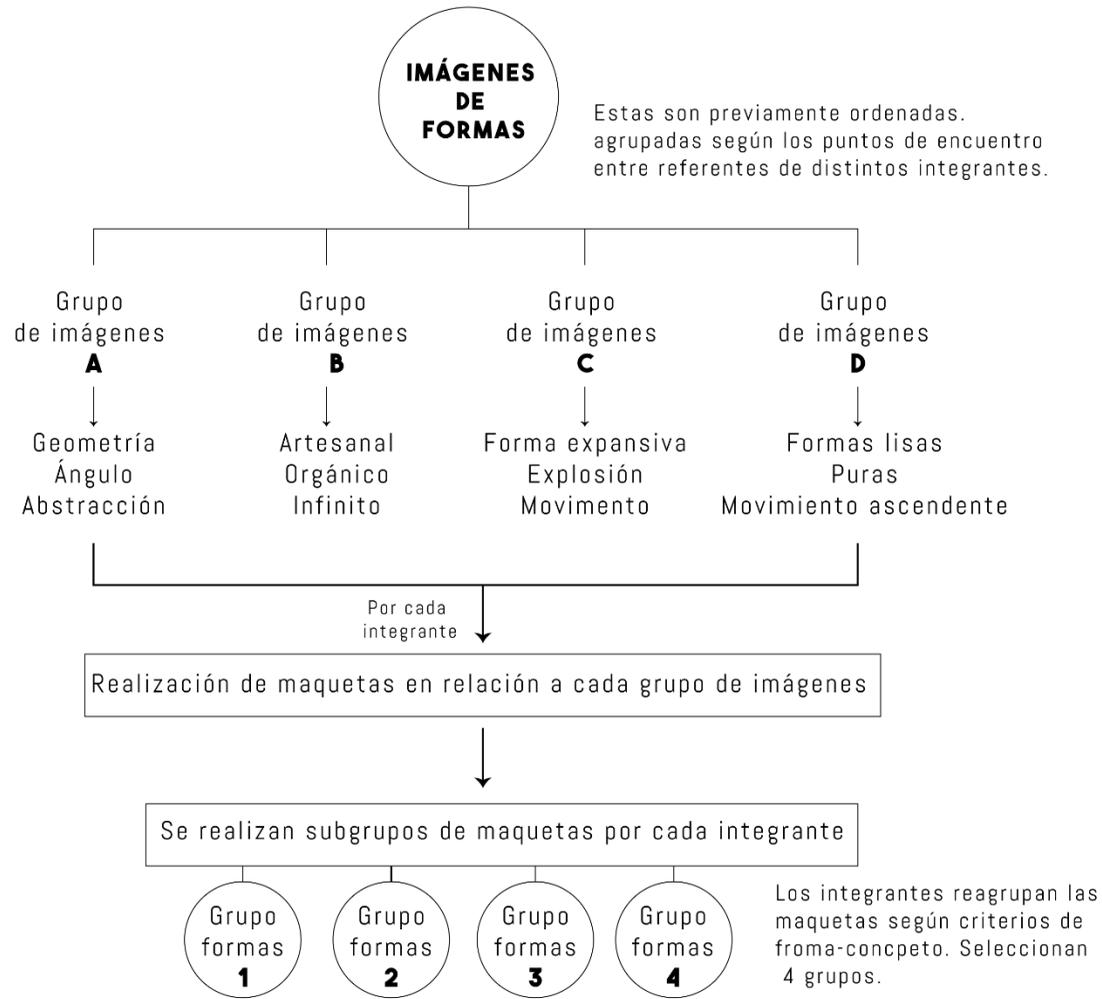


Figura 40. Diagrama del proceso de creación de formas del taller B. Fuente: elaboración propia.

Etapa 3. Profundizaciones en las formas

Se profundiza en las formas obtenidas para aproximarse hacia figuras finales, por lo cual basado en los resultados de la sesión anterior se replica el ejercicio de creación formal por grupo. Se seleccionan figuras y se exploran sus posibilidades. Aquí tiene lugar la definición de las formas finales con la flexibilidad de ser modificadas según el diseño y el concepto. En esta sesión se define la variable conceptual: Ancestral



Figura 41. Maquetas finales taller B. Fuente: imagen propia

Etapas 3 y 4. Propuestas de diseño Ancestral y la fabricación

Existen una serie de elementos que perfilan de antemano algunos parámetros de diseño y que surgen durante el transcurso del proyecto. Estos elementos determinantes son los resultados de la experimentación formal, la conceptualización final y algunas preselecciones de materialidades finales. En este punto la conceptualización es un elemento clave para continuar con el proyecto por lo que se torna una actividad cargada de reflexión teórica en relación a las formas y conceptos, así se define una colección de joyería bajo la idea de lo *ancestral* y en base a esta se obtiene una propuesta formal de diseño.

Esta sesión consiste en realizar diversas propuestas que luego son evaluadas en conjunto. Cada integrante realiza bocetos o maquetas cercanas a una propuesta final y se presentan al grupo, este a su vez las intervienen y modifican en conjunto para elaborar una colección final.

Para esta etapa la diversificación de las tareas es más específica y requiere de conocimientos y técnicas que no manejan todos los integrantes. Es por esto que dividen las tareas en fabricación y reflexión conceptual. Que ocurren en simultáneo. Por otra parte, las técnicas elegidas de orfebrería y cerámica, son en base a la capacidad técnica que ya posee parte del grupo, por lo cual se diseña en base a estas posibilidades.

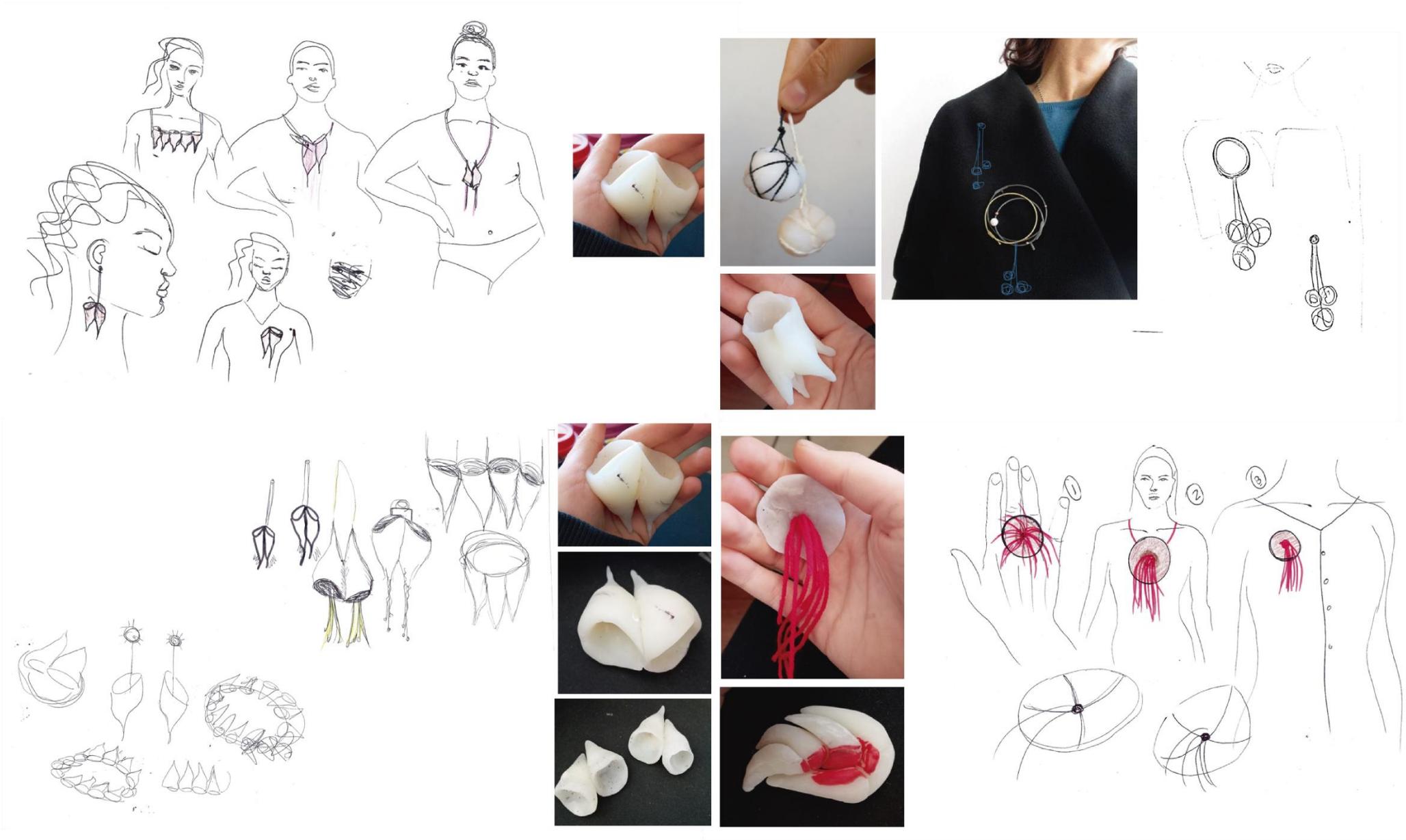


Figura 42. Croquis de diseño. Fuente: elaboración propia.

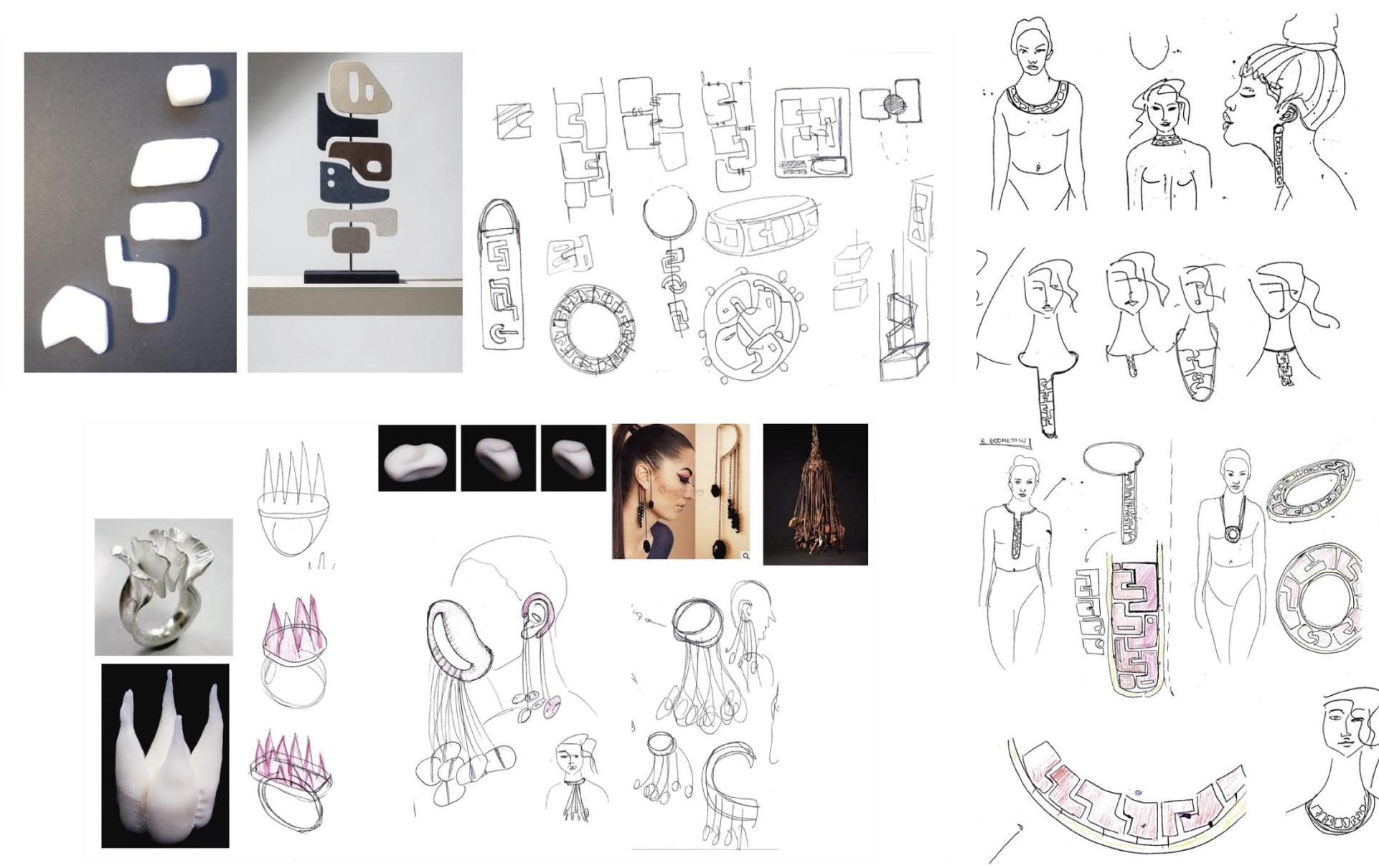
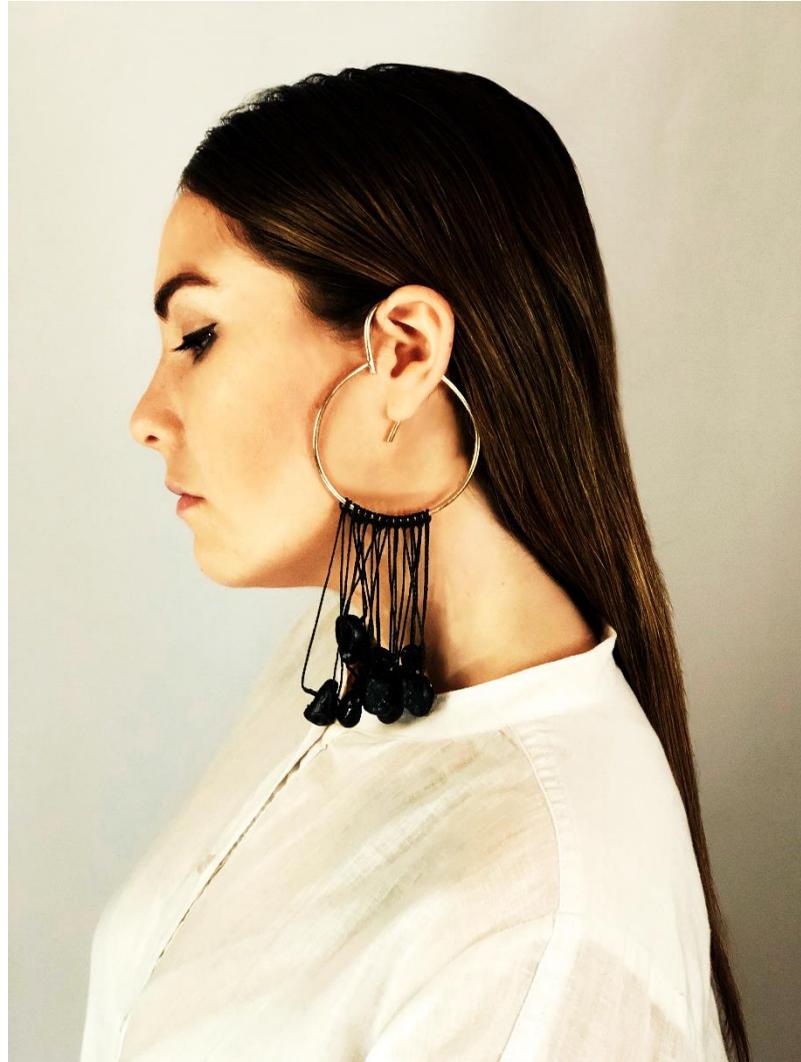


Figura 43: Croquis taller Ancestral. Fuente: elaboración propia

7.2.1 Resultados: Colección Ancestral



ENLACE: [PORTAFOLIO DIGITAL COLECCIÓN ANCESTRAL.](#)

REFLEXIONES SOBRE LO ANCESTRAL.

¿Es mirar hacia adentro o hacia atrás? Es adentro. Un tránsito.

Son piedra y metales.

Lo ancestral va unido a lo artesanal. Es una conexión entre lo más sensible del espíritu humano con el tiempo y los símbolos.

Lo ancestral es cíclico y circular. Lo ancestral es infinito, son movimientos ascendentes y hacia el centro.

Es volver al origen. Es lo antiguo, el origen y el fundamento, es una conexión que no se pierde, es mujer, es energía femenina.

Son las entrañas.

Es una esencia. Es la huella.

CAPÍTULO 8.

RELACIONES DEL TEJIDO COLABORATIVO.

8.1 Organización del tejido grupal

En este capítulo se realiza un análisis de las estructuras grupales y las relaciones de enseñanza-aprendizaje que se establecen dentro del grupo de trabajo. El método utilizado es la caracterización de distintos niveles de organización mediante los vínculos grupales generados.

Las estructuras comienzan a gestarse desde los diálogos cruzados y sus primeros acuerdos, donde las conductas individuales se moldean para conformar una conducta grupal. Al inicio de las actividades existe la tendencia hacia individualizar el trabajo, ante la necesidad de exponer las subjetividades personales. Tras esto sigue una etapa donde se contagian estas perspectivas y tiene lugar la apropiación de un tejido colaborativo. Esta organización y conductas que se dan, se caracterizan por la mutabilidad y/o adaptabilidad durante el transcurso del proyecto.

A medida que se integran las formas de auto-organización y colaboración, el grupo está abierto a los cambios necesarios para adaptarse a las particularidades y objetivos que se requiera en cada etapa. Situaciones como prolongar las etapas teóricas o alterar los conceptos para que se adaptaran a las formas diseñadas son ejemplos de esto. Es por todas estas características que en reemplazo de estructura se denomina tejido grupal. Ya que se adapta mejor a la personalidad moldeable de este tipo de organización.

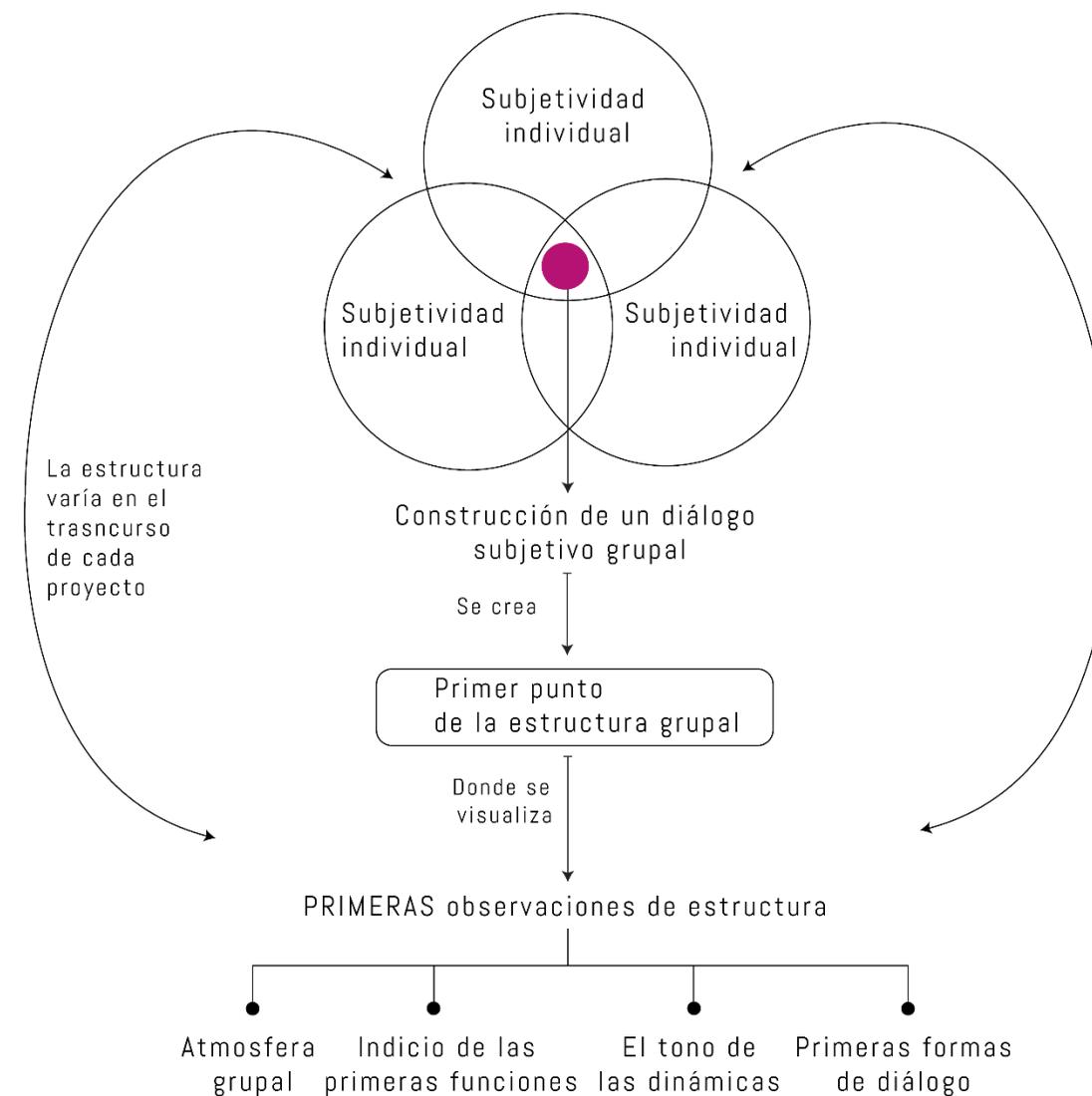


Figura 44. Dinámica de organización del tejido grupal. Fuente: elaboración propia.

8.2 Las conexiones dentro del tejido grupal

Los distintos niveles de organización colaborativa que se observan en estos grupos son:

- Medio ambiente: clima/atmósfera.
- Territorio, proximidades.
- Tiempos y cronogramas.
- Funciones /papeles.
- División de tareas.

El *medio ambiente grupal* contiene tanto el entorno como las relaciones que tienen lugar en él. Desde aquí se distingue el clima o atmósfera grupal. El cual se determina en gran medida por las *relaciones de proximidad* que se dan entre los integrantes. Estas corresponden a los vínculos dentro de los talleres y tienen implicancias importantes en el desarrollo de las etapas y el tiempo que se emplea en llegar un resultado satisfactorio, por lo cual toca la variable planificación y temporización. También en parte determinan la estructuración de las *relaciones de jerarquías*, las cuales mutan a lo largo de los proyectos. De la mano con estas jerarquías surgen los *papeles o funciones* en base a los cuales tendrán lugar las *divisiones de tareas*.

El territorio de los talleres considera tanto el espacio físico como los espacios virtuales o digitales, los cuales se transforman en espacios fundamentales para los diálogos y acuerdos de los proyectos y modifica la forma en que se organizan las tareas y los tiempos. Las conjugaciones de todos esos elementos conforman las relaciones del espacio creativo colectivo.

RELACIONES DENTRO DEL TEJIDO GRUPAL

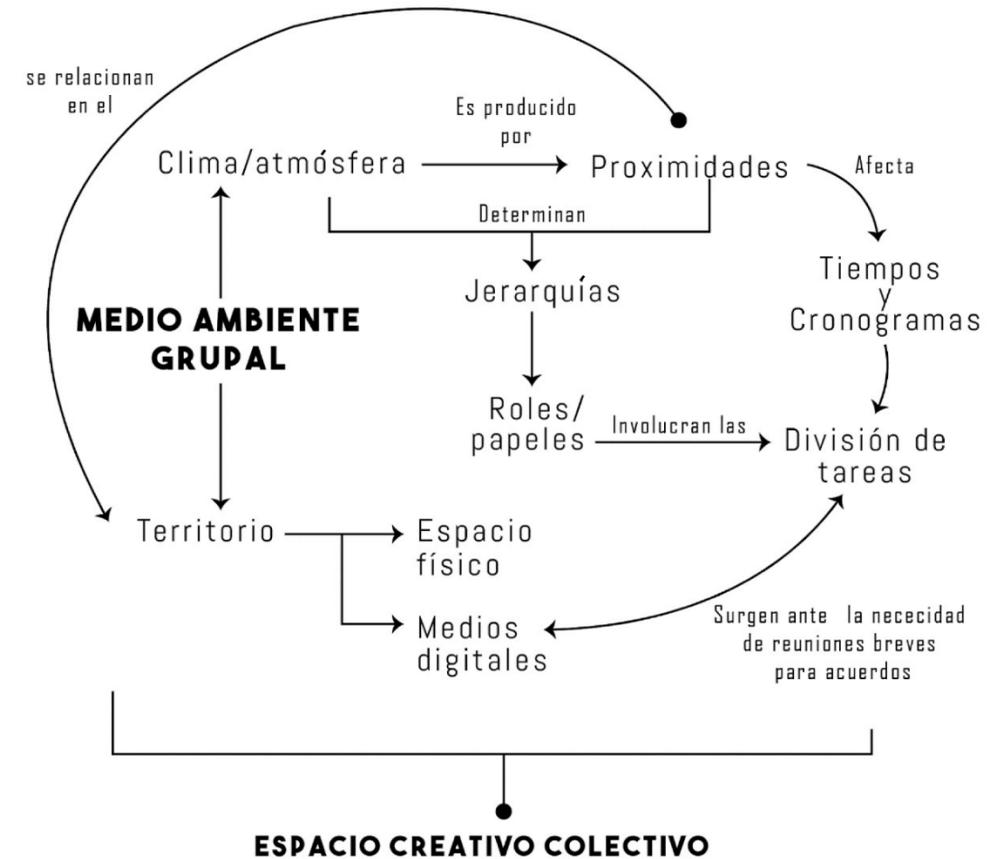


Figura 45. Diagrama de relaciones de organización grupal. Fuente: elaboración propia.

El siguiente esquema corresponde a la matriz de análisis de este capítulo

Matriz de análisis para las relaciones de enseñanza y aprendizaje en los talleres



Figura 46. Esquema de análisis. Fuente: Elaboración propia.

8.3 Medio ambiente educativo

El medio ambiente está formado por todas las condiciones que rodean las actividades del proyecto, tanto el espacio físico de trabajo como las relaciones sociales y culturales que se producen. Es el espacio con los vínculos y la atmósfera/clima que se genera en torno a las relaciones de enseñanza- aprendizaje.

Al ser grupos pequeños, la incidencia que tiene el facilitador/mediador en cuanto a las planificaciones y las relaciones interpersonales es muy directa, por ende, también sobre el clima en los talleres. El diseño de este ejercicio en términos de la colaboratividad y colectividad predispone un tipo de conducta en las relaciones intergrupales.

En el entorno en el que se desarrollan estos talleres se prevé un espacio que permita contener los diálogos, las actividades intelectuales y el trabajo técnico-manual. Que admita las diferentes expresiones de los participantes. En cuanto al medio físico se dispone una sala, con mobiliario de trabajo, reuniones y materiales para maquetas. Si bien el espacio de trabajo común es necesario para realizar dinámicas de educación colaborativa, surgen otros territorios importantes para el desarrollo:

- Espacios fuera del taller: la necesidad de realizar procesos creativos individuales. Es importante contar con un espacio de intimidad reflexiva entre actividades, decantar y procesar las informaciones de manera individual y tomar aquellas reflexiones en las siguientes sesiones.
- Los espacios virtuales de comunicación: funcionan como parte importante para la expresión y organización de los integrantes.
- El medio ambiente exterior: el contexto social y cultural es el escenario base en el cual se desarrollan los argumentos de estas las piezas del taller A, en respuesta

a estos códigos es que algunas actividades son trasladadas a ambientes fuera del taller, tales como registros fotográficos informativos y la recolección de materiales.

Los siguientes diagramas explican las dinámicas de relaciones que caracterizan a los medios ambientes y por ende las consecuencias que tiene sobre la enseñanza- aprendizaje del pensamiento creativo y la viabilidad de los proyectos.

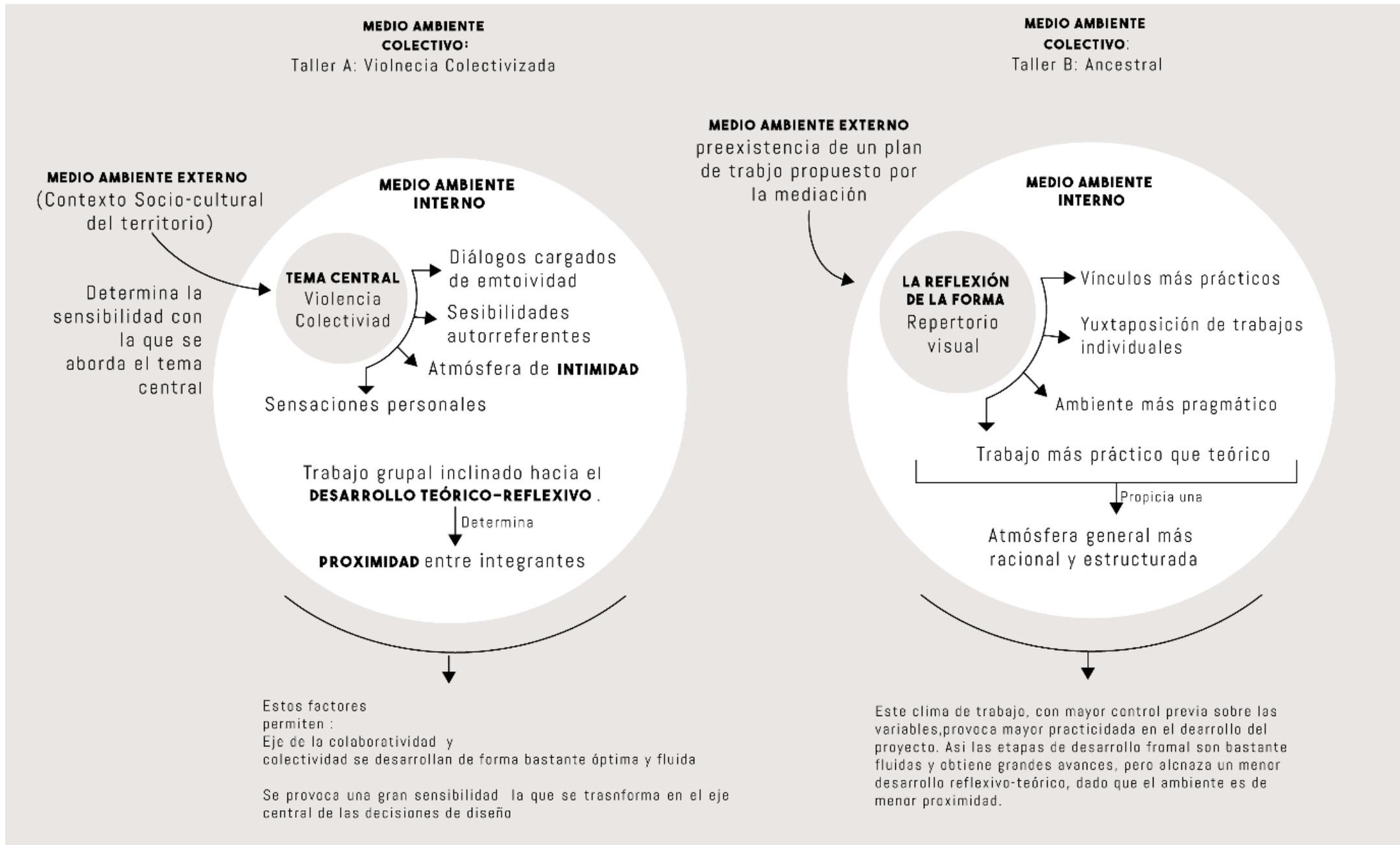


Figura 47. Relaciones en el medio ambiente. Fuente: elaboración propia

8.4 Proximidad

Uno de los elementos más relevantes que determinan el medio ambiente educativo colectivo es la *proximidad* real-física o simbólica-intelectual. Son las relaciones y vínculos de los participantes e influyen directamente el desarrollo de las didácticas educativas de los procesos creativos. Estos elementos condicionantes gestionan el desarrollo de las relaciones intergrupales.

En cuanto a las habilidades y capacidad comunicacional educativa en la colaboración se refleja que donde se desarrolla gran proximidad en los vínculos, se presencia gran confianza grupal y por consecuencia una rápida construcción de metodologías grupales creativas con gran nivel de fluidez, también se determina que los diálogos en etapas de reflexión y argumentación teórica alcanzan gran desarrollo y se mezclan métodos individuales, de forma que se obtiene progreso en el método grupal. Existe una apertura hacia el debate y se prolongan las etapas intelectuales. Sumado esto, la alta proximidad entre participantes genera en el proyecto una gran capacidad de flexibilidad y se vuelve un proceso rizomático. Todos estos elementos permiten la implementación de altos niveles de autogestión y gran capacidad de ampliar el proceso creativo de enseñanza-aprendizaje grupal.

Por otra parte, bajo mayores niveles de control desde la mediación, las relaciones entre los participantes son más moderadas y esto resulta en métodos de trabajo más prácticos, con mayor agilidad en la organización y la programación de las actividades. Esto decanta en un proceso de diseño creativo más próximo a caminos lineales. Este ambiente de proximidad más mesuradas, se refleja en la forma en la que ocurren los diálogos y debates, siendo más concisos y en un inicio menos reflexivos. Los vínculos son formas más prácticas de trabajo. En consecuencia, se genera una estructura de proyecto más estable donde la planificación y los tiempos ocurren con mayor fluidez.

Cuando la proximidad es menor, los integrantes dosifican más sus reflexiones y pensamientos en pos de la construcción colectiva. Trazan estrategias más estructuradas y no suelen modificarlas. En consecuencia, los métodos educativos particulares tienen una permeabilidad más moderada en comparación con el taller A.

8.5 Planificaciones y temporización

El hecho de iniciar bajo la consigna de una actividad colaborativa-colectiva y de relaciones horizontales y mutuas, sumado a los códigos propios de la Joyería Contemporánea, inmediatamente modifica la conducta de los integrantes y les otorga un nivel de responsabilidad individual más activo y con la posibilidad de elegir desde donde posicionarse en relación al grupo. Esta responsabilidad se convierte en un incentivo para expresar las iniciativas personales y las estrategias cognitivas propias, para ofrecerlas al grupo.

En relación a la organización, se presenta un método semi-estructurado. Este tiene un carácter flexible y adaptativo a los requerimientos y la capacidad de responder a las particularidades de cada grupo. A su vez, esta gran libertad en la auto-organización en ocasiones afecta el flujo y la síntesis de la toma de decisiones, resulta ser muy susceptible a los desvíos de los objetivos y los tiempos se extienden en un punto donde se pierde el foco objetivo de las sesiones. Es altamente funcional en cuanto se moldea a las necesidades de cada grupo.

Cuando la parte mediadora se involucra más en el control de las dinámicas de grupo como en el taller Ancestral, las sesiones cuentan con un mayor nivel de programación. La planificación considera las sugerencias y necesidades de los integrantes, se trazan dinámicas y el tiempo de cada etapa. Se logra una cohesión más expedita entre los

objetivos grupales y el desarrollo de las piezas. Esta forma de organización tiene las mismas incidencias para potenciar las posibilidades expresivas de los participantes, al plantear un camino para su desarrollo.

8.6 Organización de tareas.

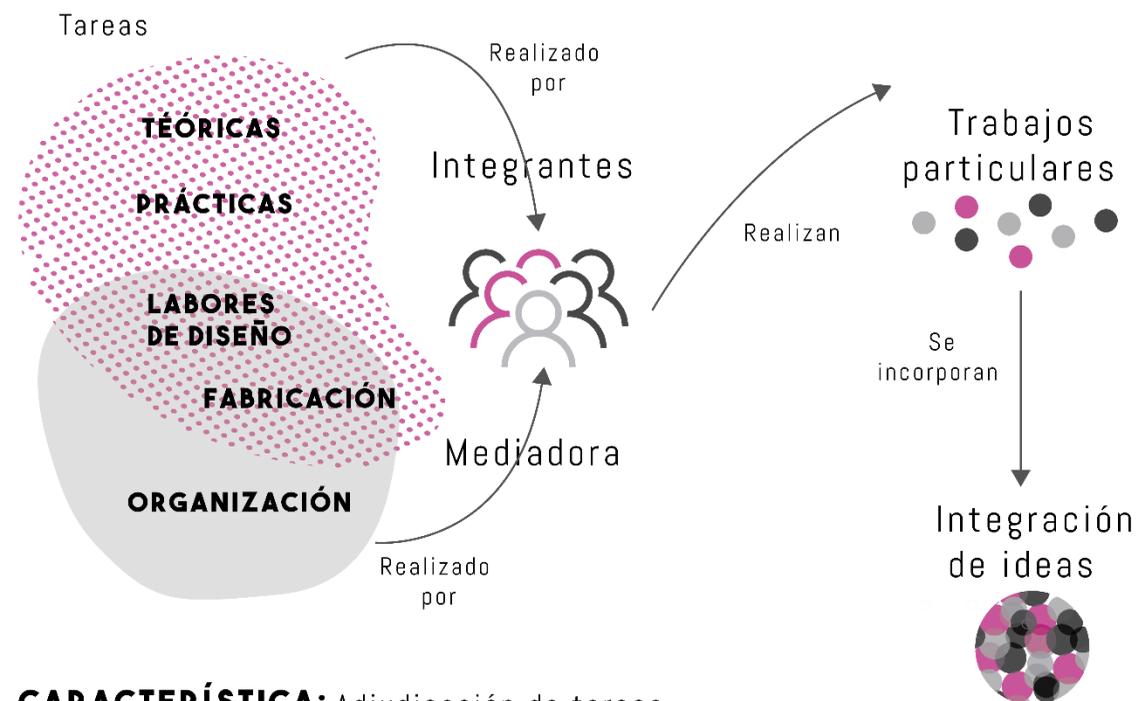
Las fragmentaciones de los objetivos dentro de los talleres se sintetizan en dos formas de procedimiento. Las colaborativas que tienden a la colectividad, el trabajo se divide de forma igualitaria y homogénea. Es decir, todos los integrantes realizan lo mismas tareas y los procedimientos colaborativos que tienden a la cooperación, donde la división es estratégica y focalizada según cada integrante. En cuanto a la primera, la forma en la que se dividen las tareas, es un proceso espontáneo, que funciona mediante la apropiación libre de labores en correlación con las posibilidades, dado que la tarea se adapta a la capacidad de las integrantes de forma homogénea. Esto tiene lugar en el Taller Violencia Colectivizada.

Dada la forma en la que se estructura este grupo, donde la organización resulta en formas variables y hay una ausencia de jerarquías rígidas, no existe una disposición previa y marcada sobre funciones segmentadas. Para esta experiencia las tareas se dividen de las siguientes maneras:

- Durante la mayoría del proyecto todos poseen las mismas tareas, así imprimen en ello un sello individual que al compartir construye algo nuevo.
- Solo se especializa una parte de las tareas de fabricación ya que exige más dominio o habilidad en el tema.

TALLER VIOLENCIA COLECTIVIZADA: DIVISIONES EQUITATIVAS.

CONTEXTO : Organización variable y ausencia de jerarquías



CARACTERÍSTICA: Adjudicación de tareas
DE ESTA DIVISION Proceso espontáneo

Figura 48. Divisiones de tareas taller A. Fuente: elaboración propia

En cuanto a la segunda organización de tareas, están las *divisiones más estructuradas*. La fragmentación es más específica, con funcionamientos en paralelo que optimiza los tiempos del proyecto. Sumado a la figura del mediador que tiene más control sobre el proyecto y por ende gestiona las divisiones de tareas del grupo. Eso sucede en el Taller Ancestral.

DIVISIONES DE TAREAS TALLER ANCESTRAL

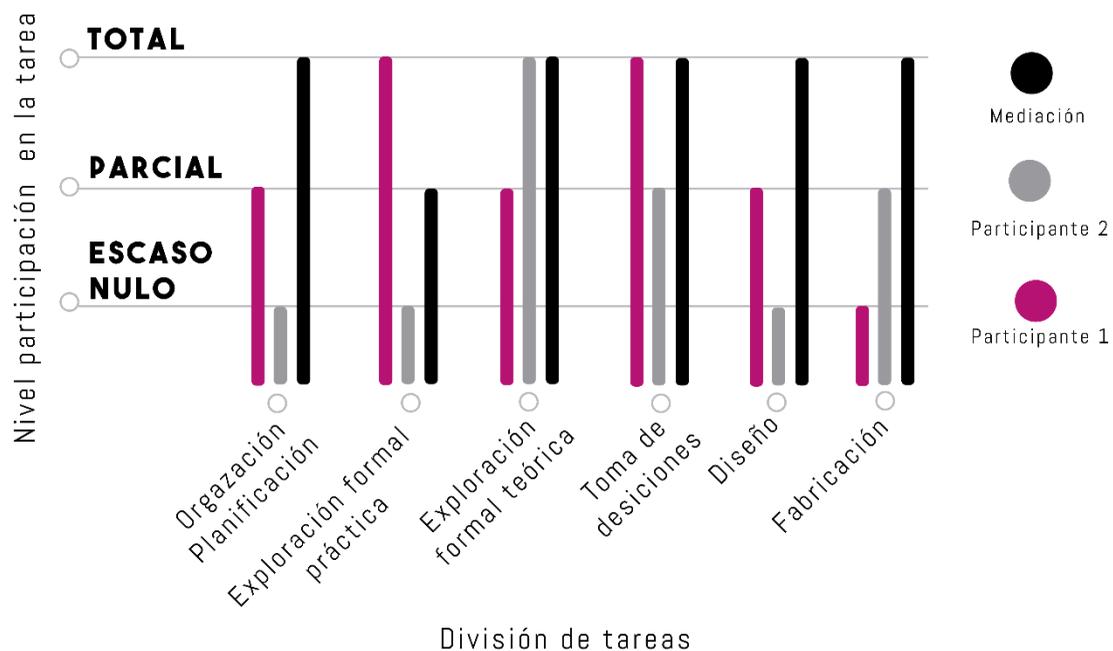


Figura 49. Divisiones de tareas taller B. Fuente: elaboración propia

Aquí los espacios de reunión virtuales son trascendentales en la organización y división de tareas, ya que están distribuidas las diferentes funciones. En este grupo de pocos integrantes existe más diversidad entre los perfiles, esto permite dividir en funciones más especializadas. Esto implica diferentes niveles de participación en las labores,

la parte mediadora participa activamente de todo el proyecto, con funciones de organización, planificación, toma de decisiones, labores de fabricación y diseño.

Cuando existe una alta proximidad y similitud entre las integrantes y sus perfiles, las tareas se realizan en partes equitativas, se auto-imponen objetivos que todos los integrantes pueden abarcar. En comparación con esto, la diversidad del taller Ancestral, tiende a la cooperación y permite una división de tareas más específicas y diversas.

La forma de programar y temporalizar los talleres, en gran medida responde al objetivo de la actividad y las necesidades del grupo. En un formato semi-estructurado y auto-gestionado sesión a sesión, se admite mayor flexibilidad y se emplean los tiempos según se requiera. Los formatos estructurados el cronograma y la planificación aporta agilidad en el proyecto, pero debe ser lo suficiente flexible como para no acortar la naturalidad de las expresiones.

En cuanto a las relaciones de interdependencia, se concluye que para ambas experiencias alcanzan un nivel positivo, dado que en ambas se obtiene un trabajo colaborativo equilibrado. Sin embargo, se destaca la experiencia del taller A, dado que aquí las relaciones de interdependencia son más estrechas y alcanzan un mayor desarrollo, lo que se observa en cómo se distribuyen las tareas y dinámicas de los papeles/funciones.

8.7 Funciones/papeles y relaciones de jerarquía

El nivel de implicación de la parte mediadora y la organización previa al taller marca los niveles de autonomía y control de variables que incide directamente en la estructuración de los papeles/funciones y jerarquías. Estas ocurren de manera simultánea.

En los procesos con predominancia de la *auto-organización* (taller *Violencia Colectivizada*) Los papeles son:

- Líder/moderador: aquel que otorga estructura a los objetivos, es capaz de entrelazar los planes grupales y elaborar un camino común de las actividades. Es idóneo/a para interconectar las apreciaciones de todos.
- Pensador teórico y un hacedor práctico: aquí tiene lugar la división de tareas y diversificación de roles dando énfasis en labores teórico/intelectual, elaboración de argumentos teóricos y roles de fabricación.

La dinámica de las funciones se clasifica como mutable, rotativa, espontánea y simultánea. Las jerarquías y dominancias esporádicas, no presentan relaciones asimétricas fijas. Lo que se genera en estos ambientes es una *itinerantica* según las siguientes características:

- Aquí la división de tareas ocurre por auto-asignación asociado a las propias capacidades. Las relaciones de poder recaen sobre todos en ciertos momentos del proyecto.
- En torno a la figura del mediador se genera cierta dominancia como resultado de la experiencia en *Joyería Contemporánea* que posee y tiende a liderar el desarrollo de partes del proyecto.
- Se desarrolla un esbozo de relación asimétrica en el caso del mediador como de líder cuya participación es parcial. Pero en esencia las relaciones son de mutualidad.

- Este tipo de estructura, divide el liderazgo y la participación según las diferentes etapas en las que se encuentre el proyecto. Se establece por el nivel de conocimiento o de relevancia de la tarea que se adjudica cada participante. Mayoritariamente el trabajo se divide en partes iguales.

Papeles y jerarquías donde se desarrolla una estructura y planificación previas al tejido grupal (taller *Ancestral*):

- Se conforman relaciones de jerarquía más organizadas, con relaciones de tipo asimétricas, pero bajo una dinámica colaborativa.
- La mediación asume desde el inicio un rol más activo y predominante en la estructuración y participación.
- Se generan relaciones asimétricas, donde el mediador es guía y sobre el cual recae cierto liderazgo.
- A pesar de que, para esta experiencia, hay un modo más estructurado, acepta modificaciones de los participantes, con el objetivo de no intervenir las expresiones de colaboratividad.
- Se producen roles más establecidos a lo largo del proyecto.

Aquí los roles son más definidos. Se aplica una propuesta con mayor estructura donde se presenta la figura mediadora como líder-guía de grupo, encargado de estructurar cada sesión y de articular las opiniones y decisiones de los participantes, por cual se imprime algo personal de este, en el proyecto. Además, se suma como hacedor y pensador activo. Aquí, solo el mediador ejerce papeles de forma rotativa y múltiple.

La figura del facilitador /mediador: este se involucra de diferentes maneras en ambos proyectos y por ende juega diferentes papeles en cada uno. En la experiencia A, el mediador inicia como articulador/organizador, encargado de reunir la información y organizarla, pero no se considera como una figura participante activa en las decisiones. Sin embargo, a medida que el proyecto avanza este se involucra cada vez más en las decisiones, debido a las necesidades del grupo.

El mediador se introduce en los procesos mediante su calidad de conocedora de Joyería Contemporánea. Así se validan los caminos del proyecto.

En cuanto a la experiencia B, el mediador es directamente un participante-líder, encargado de organizar y articular.

Los aspectos más trascendentales del mediador son:

- Su capacidad de observación: gran parte de las labores de la parte mediadora requiere de su capacidad para analizar y observar las necesidades del grupo, tanto las que se manifiestan explícitamente como aquellas que son difíciles de expresar. Por ende, observar como agente externo, le permite entender el panorama completo en el que se desarrolla el grupo y poder adaptar tanto su propio rol como la dinámica misma.
- Asumir su nivel de participación: un mediador no puede ser un ente completamente neutro y externo que no influencia los procesos de cada grupo. El mediador al ser un organizador y articulador, siempre imprime algo de su deseo personal en cuanto al proyecto, desde el momento en que prepara la introducción, hasta los momentos que es solicitado como juez y sobre todo en la preparación de actividades.

- Alta capacidad de adaptabilidad: esto se relaciona con las diferentes funciones que debe cumplir la parte mediadora. Es importante que este sea capaz de responder a las necesidades de cada grupo. Si bien se inicia con una estructura previa, la apertura hacia la particularidad de cada grupo y cada participante, exige adaptar las dinámicas, reuniones y su propia función.

8.8 La didáctica en etapas de diseño

La didáctica tiene que ver con el método mismo que se utiliza para el desarrollo de las relaciones y por tanto de la enseñanza-aprendizaje, dentro de los talleres colaborativos. (Esta etapa se desarrolla ampliamente en el capítulo de caracterización y análisis metodológico). Mediante el análisis detallado de los métodos, donde es posible observar el proceso cognitivo del pensamiento de diseño.

De estas experiencias se distinguen dos formas generales de caracterizar los procesos metodológicos-creativos grupales, aquella donde las dinámicas tienden a la *colectividad* y se estructura mediante elaboraciones conjuntas, la mayoría de las etapas y lo que se produce se origina de un trabajo equitativo y pensamiento creativo conjunto. Aquí, todos los integrantes trabajan sobre el mismo objeto, la metodología y los objetivos se adaptan o son diseñados desde un inicio para contener todas las capacidades de los integrantes y que realicen las mismas tareas.

O bien cuando el resultado se obtiene del desarrollo de pensamiento individuales que luego se unen, intervienen y seleccionan para una creación colaborativa. Esta última igual considera el trabajo en un mismo medio ambiente y con cooperación de todos en los procesos individuales. Es decir, un trabajo parcialmente individual, una yuxtaposición procesos de pensamiento creativo que componen un conjunto. Este método implica una

instancia de creación grupal similar a la anterior, dado que las diferentes ideas deben intervenir en conjunto para componer una idea.

8.8.1 Aprendizaje significativo

Este concepto tiene que ver con el análisis de la transmisión de conocimientos entre integrantes. Los saberes individuales pueden verse enriquecidos de muchas maneras. Para este caso la primera forma donde se evidencia esto es en la complementariedad que nace a raíz de la diversas de métodos individuales.

Inevitablemente el trabajo grupal tiene el componente de tender a la uniformidad, es decir, congeniar todos los elementos para conformar un todo y en este proceso se descartan aquellos elementos que distan de la norma general establecida como grupo.

En las primeras instancias donde se presentan todas estas diversidades de ideas se produce un efecto de influencias cruzadas en respuesta a las diferencias, el grupo se adapta al grupo y en este proceso se modifican sus propias perspectivas para configurar algo nuevo. Esto se encuentra lejos de ser un sometimiento a la mayoría, ya que los grupos son pequeños, es más bien aceptar los caminos individuales y sumarlos al trabajo. Esto se debe a que no se trata de que todos realicen el mismo trabajo, si no de aportar hasta donde se quiera. Según las funciones que se auto-adjudiquen o el grupo delegue.

CAPÍTULO 9.

CARACTERIZACIÓN Y ANÁLISIS METODOLÓGICO

En este capítulo se caracterizan los procesos metodológicos de cada experiencia, con una clasificación según las etapas que se identifican en los proyectos colaborativos para Joyería Contemporánea. Se realiza un análisis global de las estructuras metodológicas y se conceptualizan las etapas que los componen.

CARACTERIZACIÓN METODOLÓGICA DE AMBOS TALLERES

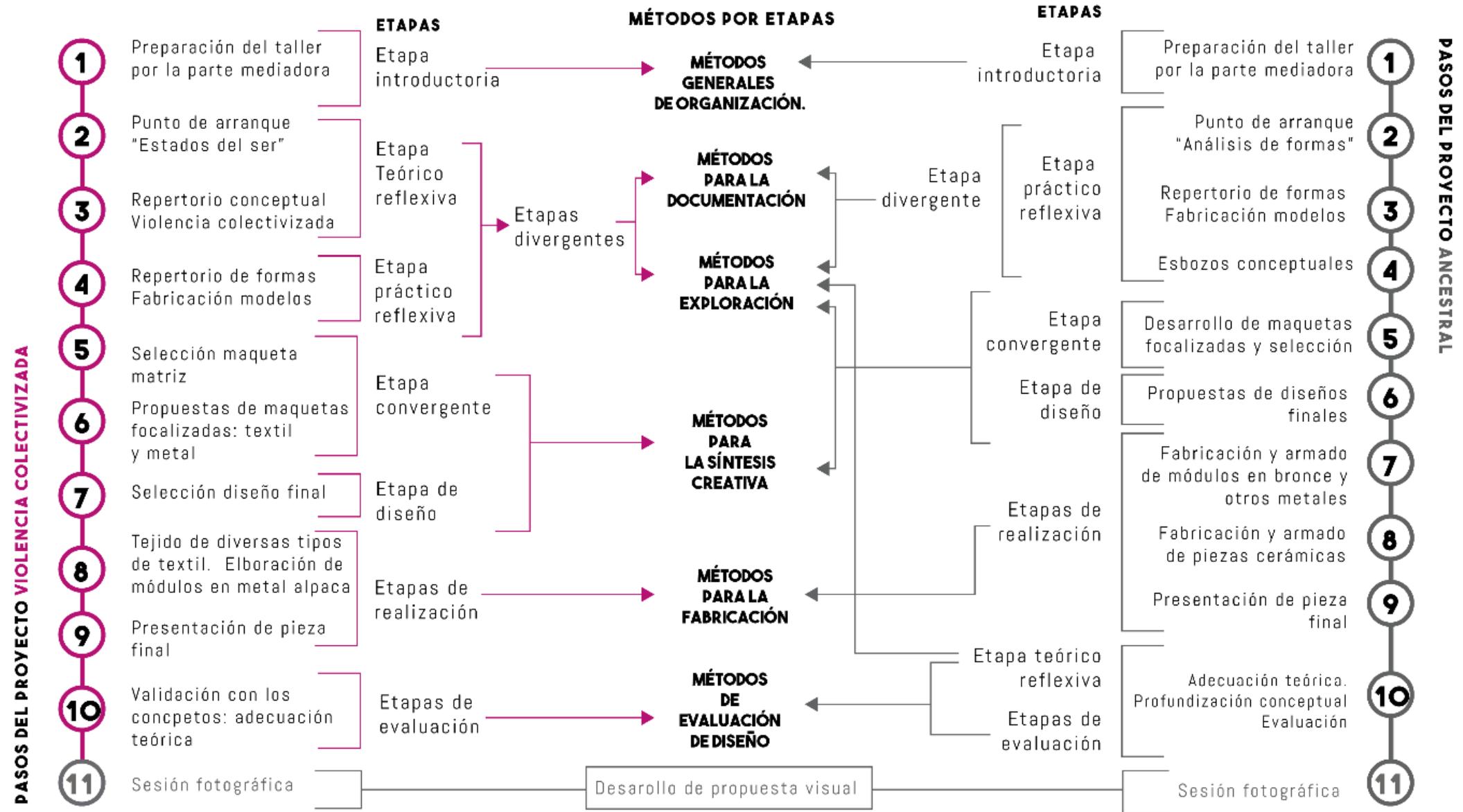


Figura 50. Estructura metodológica comparativa de ambos talleres y conceptualización de sus etapas. Fuente: elaboración propia

MÉTODOS POR ETAPAS

MÉTODOS PRESENTES

ESTRATEGIAS

CLASIFICACIÓN DE ESTRATEGIAS

MÉTODOS GENERALES DE ORGANIZACIÓN.

Análisis de variables contextuales

-Entrevistas informales previas
-Desarrollo en base a preguntas

Configuración como estrategias fortuitas

MÉTODOS PARA LA DOCUMENTACION

Planteamiento de un marco conceptual
Conceptualización

-Lluvia de ideas
-Pauta de preguntas
-Filtro de conceptos mediante la construcción de un muro de imágenes referenciales

MÉTODOS PARA LA EXPLORACIÓN

Elaboración de formas

-Intervención de objetos encontrados
-Maquetas
-Muro de imágenes referenciales

Configuración como estrategias cíclicas

MÉTODOS PARA LA SÍNTESIS CREATIVA

Prueba de materiales
Propuestas de soluciones
Filtro de pertinencia

-Listado de verificación de correspondencias entre conceptos y formas
-División de pruebas de materiales por participante: desarrollo de maquetas con diversas materialidades a elección individual.

MÉTODOS PARA LA FABRICACIÓN

Fabricación mediante técnicas artesanales

-División de tareas:
Tejido de cordones, técnicas de orfebrería y cerámica

Configuración como estrategia lineal

MÉTODOS DE EVALUACIÓN DE DISEÑO

Diálogos de rectificación

-Pauta de verificación mediante preguntas

Configuración como estrategia fortuita

9.1 Etapas introductorias

Métodos generales de organización

Existe una preparación previa para los talleres que desarrolla la parte mediadora y consiste en una observación previa de las características de los participantes, para posicionar las variables con las que se cuenta para cada experiencia de taller. Estas se denominan variables contextuales. De ante mano se encuentra el contexto de un esquema de colaboratividad y/o colectividad y el requerimiento de relaciones de horizontalidad. Se consideran estrategias cuya configuración califica como fortuita dado que es un proceso espontáneo de observación libre con diálogos informales por parte de la mediación sobre los integrantes. La planificación de estas consideraciones está abierta a ser modificada por el grupo según sus intereses y necesidades, para así construir una estrategia en conjunto. Las variables previas que se proyectan son:

1. **Instancia de diálogo previo con los participantes:** de los cuales se trazan los primeros esbozos de lo que podrían ser sus características e intenciones para el taller. Mediante entrevistas o dinámicas para generar proximidad en las primeras sesiones, en base a esto elaborar líneas generales que se ajustan a los objetivos por etapas en consideración de las particularidades y abierto a modificaciones. Esto decanta en una estructura planificada para el taller Ancestral y semiestructura para el taller Violencia Colectivizada.
2. **Consideración de una planificación segmentada.** Elaborar sesión a sesión, en conjunto con los integrantes. Esta forma permite otorgar mayor flexibilidad y adaptabilidad al grupo, así se distribuyen los tiempos para las etapas según las necesidades. Esto ocurre de dos formas. La parte mediadora elabora las sesiones en conjunto con el grupo en igualdad de responsabilidades o bien con distintos

niveles de involucramiento donde la parte mediadora es la principal encargada de la planificación, pero considera las sugerencias y rectificaciones del grupo.

El resto de elementos considerados previo a los talleres son en relación a cronometrar las sesiones presenciales y virtuales. Disposición de espacio de trabajo y los materiales para la correcta ejecución del taller.

9.1.1 Introducción, dimensión persona y recopilación de perfiles

Las etapas introductorias resultan ser de gran importancia dado que marcan el tono del proyecto en general, es un momento para comunicar el trasfondo que caracteriza a estas actividades y por ende la identidad de los talleres. Esta etapa se desarrolla por la parte mediadora y se configura previo a las sesiones. Esta incluye una aproximación general a la Joyería Contemporánea y una presentación de los lineamientos sobre el propio taller a desarrollar. Con la intención de que esta introducción se aborde desde la particularidad de cada grupo, se utiliza el diálogo previo entre los participantes y la mediación. La estrategia es presentar información de forma general, para incentivar el debate y elaborar una construcción propia de conocimientos. Por lo cual es importante la realización de una introducción que tienda a la neutralidad con el objetivo central de que el grupo configuren sus propios límites, significados y matices asociados a la Joyería Contemporánea.

Dentro de esta etapa, gran parte de los diálogos se tornan sobre reflexiones que coinciden con los cuestionamientos más trascendentales presentes en el mundo de la Joyería Contemporánea: ¿Qué es una joya contemporánea?, ¿Cuál es su relación con el cuerpo? y ¿Cuáles son los límites de estas piezas portables, una joya, un objeto portable

o una pieza escultórica? Estos diálogos dan origen a los cimientos que sostienen el proyecto, dada la construcción colectiva del conocimiento sobre estas preguntas.

9.1.2 Línea de partida (Proceso cognitivo de la problematización de diseño)

En estas etapas introductorias tiene lugar la primera formulación de ideas: el punto de arranque del proyecto creativo. Aquí se sitúa la *línea de partida* de los proyectos. Este método se conforma por medio de dos estrategias:

- Punto de arranque desde una *discusión teórico/conceptual* que incita a los participantes a manifestarse sobre temas o conceptos que le interese desarrollar a través de este proyecto. Mediante la reflexión basada en preguntas. Para esta construcción grupal es necesario el encuentro de una transversalidad temática como recurso, para encontrar relaciones entre los individuos y llegar a un tema general vinculante. Es así como temas sobre el territorio, los contextos sociales y políticos predominan en el taller Violencia Colectivizada. Si bien esto aporta al comienzo de los encuentros, es necesario instalar un punto de inicio más estructurado, un elemento o dinámica que conduzca las ideas iniciales. La gran amplitud en estas primeras fases resulta ser compleja de abordar.
- Punto de arranque con una *propuesta más planificada* y mayor control sobre las variables. Este procedimiento implica considerar dinámicas introductorias más planificadas y específicas por ende exige actividades controladas desde la mediación y que permitan conducir al punto de partida. Para desarrollar una actividad que permita a los participantes dar con este punto, es necesario considerar las características particulares de cada grupo y realizar un

reconocimiento previo sobre sus cualidades creativas, intenciones con el proyecto. Como ocurre en el taller Ancestral con la dinámica análisis de formas.

Aquellas formas donde existe mayor control y un punto de inicio planificado, los resultados son más expeditos y permiten sentar las líneas de inicio más sólidas. Aquellas formas introductorias que tienen mayor apertura y permiten que el grupo elabore su propia actividad que conduzca al punto inicial, concluye en una actividad altamente reflexiva/intelectual y que requiere de más tiempo para consolidar los argumentos y conceptos, induce a explorar mayor variedad y profundidad teórica.

9.2 Etapas divergentes: métodos para la exploración y documentación

Etapas teórico-reflexivas: proceso cognitivo de la ideación de diseño.

El factor diferenciador de la Joyería Contemporánea es el hecho de que son piezas donde se desarrolla cierta reflexión y tiene un contenido más allá del ornamental, por ende, esta etapa donde se desarrolla un argumento o concepto que se relata mediante las piezas, es fundamental. La reflexión teórica es inherente al desarrollo de una pieza contemporánea. Se presentan sesiones donde estas actividades tienen un mayor desarrollo. Aunque durante toda la extensión de los proyectos coexisten tanto actividades prácticas como teóricas.

El inicio del proyecto con sesiones teóricas-conceptuales, seguida por una bajada hacia formas es una metodología de trabajo ya aprendida previamente y reutilizada por los integrantes de la experiencia A, en consecuencia, esta etapa se articula de forma fluida y alcanza un importante desarrollo y profundidad. La etapa teórico-reflexiva de las primeras sesiones implica la propuesta de un marco conceptual temático,

conceptualización específica e inicios de un desarrollo argumentativo. Un trabajo teórico-intelectual al inicio del proyecto se expresa como una actividad trascendental para poder continuar con etapas de diseño y propuestas formales.

El proceso es mediante una estrategia de filtro de ideas de general a particular: Se selecciona un tema, se obtienen conceptos más un repertorio de referentes y se repite este proceso hasta configurar al argumento final. Este proceso se realiza para seleccionar colectividad y violencia como tema central.

En el caso del taller Ancestral, las mayores concentraciones de reflexiones intelectuales se generan en torno a las piezas ya diseñadas y tienen lugar en las etapas finales del proyecto. Por lo cual la forma tiene mayor predominancia y es la que guía hacia el diálogo reflexivo. En esta forma de trabajo, la exploración conceptual alcanza su máximo desarrollo a partir de las exploraciones formales, cuando la colección se encuentra con sus diseños finales. Desde ahí se evalúa la interacción de las formas y se procede a redactar un contenido argumentativo en torno a lo *ancestral*.

Etapas prácticas-reflexivas. (Proceso cognitivo de la ideación de diseño)

Esto se refiere a toda etapa que tiene el trabajo práctico como actividad principal. Se realizan creaciones de modelos y repertorios de formas.

La intervención material cataliza en los participantes una serie de reflexiones y pensamiento que son relevantes y se acumulan a los desarrollados en etapas teóricas, desde los cuales se vuelve a la investigación en forma reiterativa y es por esto que son consideradas estrategias de carácter cíclico y son denominadas prácticas-reflexivas, dada la incidencia que tiene la forma en las decisiones argumentativas finales.

Para ambas experiencias la relación de influencias entre las sesiones prácticas y teóricas funciona de forma diferente, pero en ambas significan un aporte en el argumento final. Su ubicación en el trayecto del proyecto es variable según los intereses y las cualidades del grupo, puede tanto iniciarse con la visualidad como con la teoría. Pero siempre es importante dar sustento intelectual a las piezas.

DINÁMICAS DE ETAPA PRÁCTICO-REFLEXIVAS

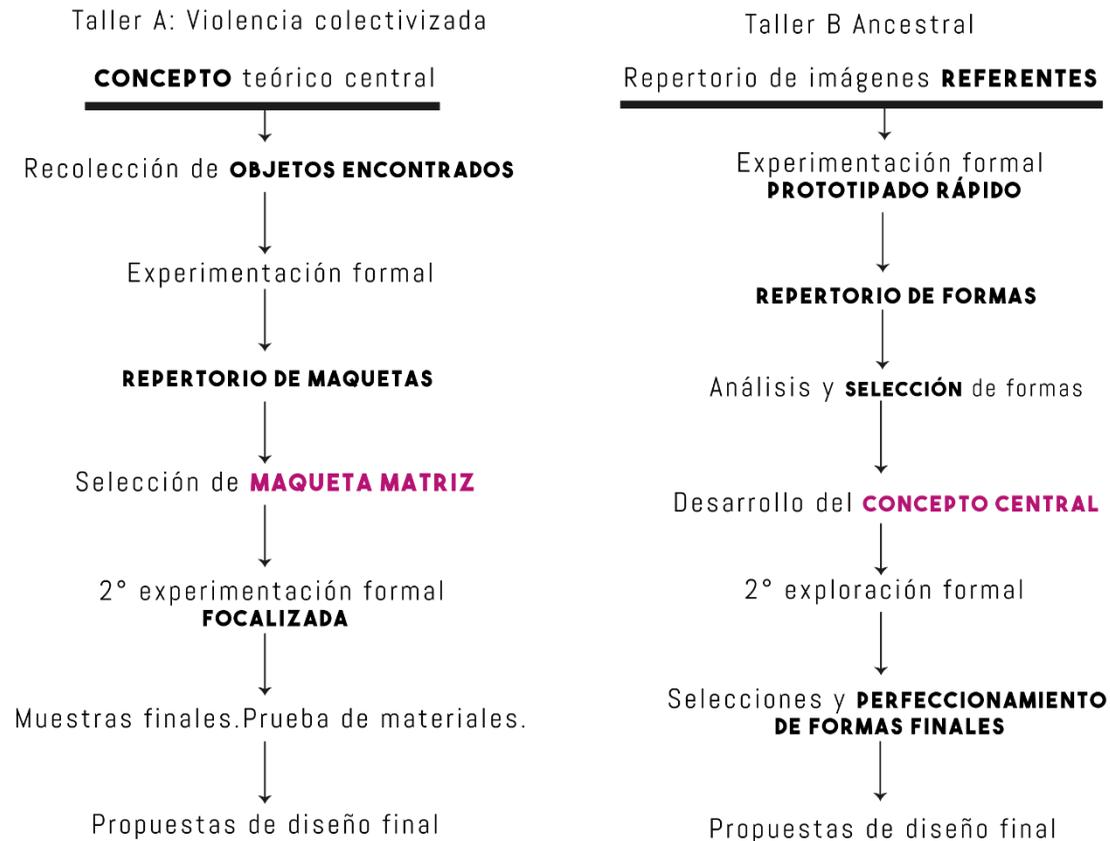


Figura 52. Procesos de las etapas teóricas y reflexivas de los talleres. Fuente: elaboración propia.

9.3 Etapas convergentes y etapas de diseño: Métodos para síntesis creativa.

(Proceso cognitivo de la configuración)

Las etapas convergentes incluyen las estrategias para seleccionar y filtrar todos los antecedentes obtenidos para concluir en un diseño final o lo más próximo a esto. Es la mejor configuración de los elementos obtenidos “Se puede decir que la convergencia es la reducción de una gama de opciones a un único diseño” (Nacif, s.f.) La estrategia para sintetizar se desarrolla de las siguientes formas:

- **Filtros de coherencia conceptual.** Esto es reducir las muestras a aquellas que tienen mayor conexión con la conceptualización planteada. Esto se logra mediante la *Maqueta matriz* del taller A. Para realizar una síntesis creativa desde el repertorio de formas se selecciona una maqueta de las propuestas cuyo lenguaje formal captura la esencia del proyecto y se transforma en el punto de referencia desde cual continua con exploraciones formal más focalizada y que dan como resultado la pieza final. Se transforma en el centro de las decisiones de diseño. En este espacio donde se inicia con las fases teóricas, el punto crítico radica en hallar el enlace entre la experimentación formal con los conceptos, ya que iniciar con un argumento tan riguroso, contundente y altamente definido, genera una expectativa para las primeras maquetas, las cuales no logran conectar con la reflexión.

Planificar el argumento de una forma altamente específica, dificulta la expansión de la forma en una primera instancia. A causa de esto se reformula hacia una conceptualización más general (violencia y colectividad) y así se da espacio a que las maquetas alcancen mayores posibilidades.

- **Elaboración de nuevos muros de inspiración,** con referentes más próximos a lo que se aspira del proyecto y filtro de conexión con la conceptualización. La forma

como catalizador de reflexiones del taller B. Aquí el desarrollo del concepto central adquiere mayor profundidad en las fases de maquetas. De esta forma emanan los conceptos generales en base a los cuales se realiza el filtro y selección de las maquetas. En este procedimiento, donde las etapas prácticas ocurren en las primeras sesiones, las maquetas y los diseños alcanzan una gran diversificación, se desarrollan de forma muy fluida. La selección y experimentación al no tener parámetros estrictos, las formas alcanzan un gran desarrollo en cantidad y variedad. Aquí el punto crítico es la selección, filtro de formas y su enlace con un análisis teórico contundente.

Una vez elaborados estos filtros se determina la propuesta de diseño final. Para ambos talleres la principal estrategia consiste en bocetos elaborados de forma individual, luego intervenidos y seleccionados de forma colectiva.

Las propuestas de diseño implican una segunda investigación de formas en relación a la factibilidad técnica y selección de materialidades finales. Esto se elabora mediante la división de tareas, en la lógica de particular a general, es decir, realizar un trabajo individual que luego es dispuesto al grupo y sus intervenciones. Esta forma optimiza la prueba de diversos materiales para la selección final.

9.4 Etapas de realización y evaluación: métodos para la fabricación y la evaluación

(Proceso cognitivo para la plasmar soluciones de diseño)

Las etapas de realización corresponden a la fabricación misma del objeto de diseño. Para ambos procesos se considera de antemano una elaboración de tipo artesanal, cuya organización se basa en un sistema simple de división de tareas según afinidad o

habilidad técnica de los integrantes e implica una trazabilidad del trabajo que contiene sus propios métodos. Las divisiones presentadas en ambos talleres se conceptualizan de la siguiente manera.

Proceso productivo de forma colectiva: se trazan las etapas de la fabricación, para dimensionar el trabajo y dividirlo en partes iguales, que luego se conectan para elaborar la pieza final. Esto implica una etapa donde se comparten las técnicas, con el objetivo de estandarizar los resultados de lo que se va a elaborar por separado y obtener lo que se espera. Esto ocurre en el taller A. Donde la pieza está compuesta por módulos de cordones tejidos, que son elaborados de forma grupal. A esto se suma, en menor medida, terminaciones en orfebrería que son realizadas por la parte mediadora.

Proceso productivo en división estratégica: Aquí ocurre una división de las tareas según la factibilidad y capacidad de cada individuo, esto incluye una mayor gestión en las habilidades del grupo, con el fin de sistematizar la producción de las piezas. La parte mediadora es la encargada de proyectar las etapas productivas y delegar las labores individuales y de la fabricación de las piezas de orfebrería. Las piezas de cerámica son desarrolladas en colaboración. Esto tiene lugar en el taller B, donde el diseño final corresponde a una colección de piezas, por ende, requiere mayor gestión de la producción.

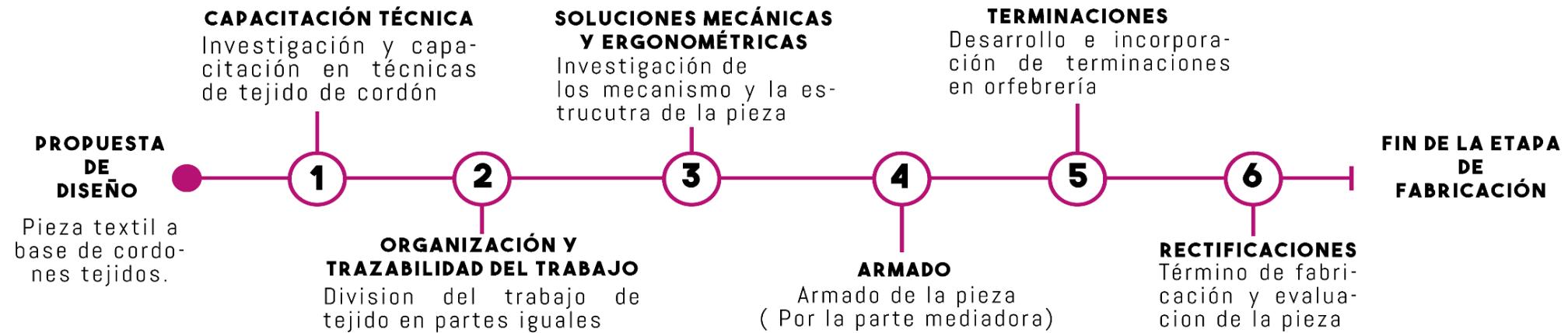
En cuanto a las etapas de evaluación estas comprenden dos instancias:

1. Reflexionar en torno a las piezas creadas y debatir sobre su relación con el desarrollo conceptual y rectificar la coherencia de estos los elementos forma-concepto.

2. Reflexionar en torno al proceso general del taller, el cual considera las variables de creatividad e innovaciones tanto de la persona, como del proceso y de la pieza final, junto con la dimensión colaborativa.

Esto se realiza mediante la matriz de análisis (Anexo 2) que se menciona en la sección de operacionalización de variables de la metodología de investigación, cuyos resultados se exponen en el capítulo de conclusiones.

FABRICACIÓN TALLER VIOLENCIA COLECTIVIZADA: PROCESO PRODUCTIVO DE FORMA COLECTIVA



FABRICACIÓN TALLER ANCESTRAL: PROCESO PRODUCTIVO EN DIVISIÓN ESTRATÉGICA



Figura 53. Proceso de fabricación. Fuente: elaboración propia

Propuesta de desarrollo visual (Circulación de las piezas)

Se determina el desarrollo de una documentación visual de las piezas, mediante fotografías y redacción de textos breves sobre las reflexiones conceptuales que contienen estas piezas mediante portafolios digitales.

La propuesta visual, no alcanza el desarrollo de un análisis profundo, dado que se considera un segmento complejo que requiere de una observación focalizada aparte. Por ende, este proceso se limita al desarrollo de las piezas.

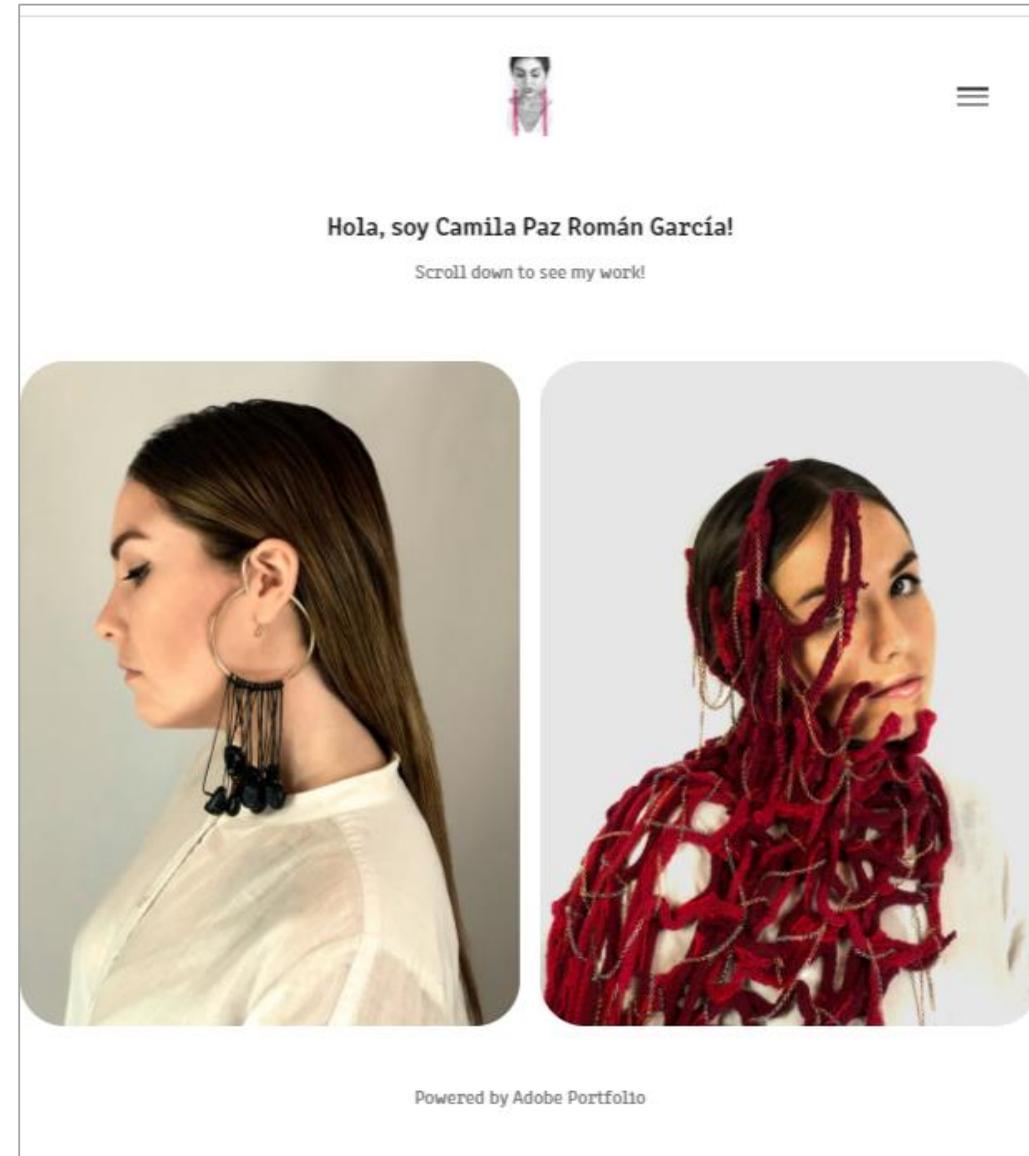


Figura 54: Portada de portafolios digitales. Fuente: elaboración propia

ENLACE PORTAFOLIO

CAPÍTULO 10.

CONCLUSIONES

10. Observaciones generales

Las conductas personales se mezclan con las de otros y generan nuevos conocimientos y recurso. La forma en la que se dan los métodos de diseño-arte en colaboratividad, es en base a una dinámica de trabajo individual que se entrega al grupo para practicar el trabajo de forma colaborativa. Es decir que se tiende instintivamente a la individualización en las primeras instancias. Esta lógica permite a los integrantes presentar sus propias formas metodológicas y transmitir las al grupo, luego al congregarse estas, se contagian para formar una metodología grupal.

Para construir una identidad y método propio, basado en las individualidades es necesario el reconocimiento de lo propio y de lo ajeno. El reconocimiento como individuos con particularidades dentro de un grupo, la identificación y aceptación de la diversidad y por tanto para que estos procedimientos funcionen y tengan fluidez es necesario contar con espacios para la autoexploración y que se depositen sobre el grupo.

En cuanto a la separación de etapas conceptuales-reflexivas y las etapas prácticas. Las jerarquías entre ellas funcionan diferentes para ambos grupos. Para el taller A, se prioriza la reflexión conceptual para llegar a la forma, mientras que para el taller B, se prioriza la exploración visual para llegar al concepto. Esto tiene que ver con la flexibilidad del método colaborativo, que se adapta a los intereses particulares del grupo.

Otro aspecto importante de estas etapas es su carácter indivisible y de dinámica cíclica, ya que la reflexión intelectual ocurre durante todo el proyecto y las decisiones conceptuales son un trabajo que se retoma continuamente a medida que transcurren las sesiones. La etapa reflexiva y la práctica encuentra otras profundidades de relaciones cognitivas en el proceso de diseño, sus límites son permeables, se nutren mutuamente y se alternan en una misma etapa.

- El mediador

La principal exigencia que surge hacia la parte mediadora como organizador y parte de los integrantes, tiene relación con su capacidad analítica para detectar y adaptar las necesidades del taller y su destreza para articular las variables que surjan. Reconocer las particularidades del grupo y dotar el desarrollo de las actividades de este carácter, es clave para la fluidez de taller.

El nivel de involucramiento del mediador en los diferentes talleres, es una variable que se estructura de forma previa para observar sus resultados. Sin embargo, estos niveles se vieron modificados con el transcurso de las etapas, ya que se integra cada vez más en ambos talleres.

- Conductas preestablecidas

Es común en las primeras instancias que el grupo exige a la parte mediadora un rol de profesor, en repetición de conductas de espacios educativos tradicionales, con una jerarquía basada en el conocimiento y de transmisión unidireccional. La inclinación hacia la repetición de esta conducta puede deberse al hecho particular de que la parte mediadora es aquella que posee mayor conocimiento sobre el tema Joyería Contemporánea. Se tiene presente que esta relación sí puede ocurrir y el mediador deba tomar este lugar de guía y transmitir sus conocimientos, cuando este sea necesario, pero con el fin de evitar que la mayoría de eventos se torne en esta dinámica, se opta por suscitar el diálogo y debate como uno más de los integrantes y se propone construir conocimiento de forma colaborativa y compartir los conocimientos de forma grupal.

10.1 Conclusiones finales

Desde las observaciones de la parte mediadora junto con las pautas de autoevaluación de grupo, se concluye que, para el ámbito de la Joyería Contemporánea, tanto los

procesos creativos individuales, como el procedimiento grupal y los productos de joyería obtenidos, se ven beneficiados y potenciados al abordarse desde metodologías colaborativas de diseño-arte.

Según las variables de auto-análisis se concluye que, en cuanto a la creatividad, los procesos colaborativos expanden las posibilidades individuales de problematizar, idear y obtener resultados satisfactorios de carácter *original* e *innovador*. Los procesos creativos se ven ampliamente potenciados en estas dinámicas.

Estos procedimientos en colaboración posicionan a los integrantes desde la confianza, empatía e inclusión en consecuencia, se potencian las expresiones de sus particularidades. Sumado a que el funcionamiento de este método se sostiene en el compromiso y responsabilidad individual, en consecuencia, estimula la *iniciativa individual* y *grupal*.

La *fluidez*, como capacidad de producir ideas de forma competente con los objetivos, es un punto que varía sus niveles en distintas etapas del proyecto. Aquí se genera un punto crítico donde los procesos creativos se enlentecen y dificultan la continuidad del proyecto. Esto ocurre principalmente en los momentos de vincular los conceptos con las formas finales, por lo tanto, es posible proyectar que, un mayor control sobre las estructuras mediante una selección de estrategias de rectificación que refuerce la conexión con los objetivos o conceptos previos o bien ordenar el proceso de forma que no se distancien estos procesos de exploración, pueden funcionar como guía o filtro creativo y de esta manera se podría hacer frente a la fatiga creativa.

El proceso creativo que se obtiene de estas experiencias origina una gran variedad y cantidad de ideas beneficiosas para el proceso y se alcanza una alta capacidad de *divergencia del proceso cognitivo*. A su vez esta capacidad puede provocar riesgos de

desvíos de la creación, que generan una distancia de los conceptos u objetivos, esto también fatiga el proceso.

A nivel individual la capacidad *organizativa* se adapta y potencia en la forma grupal, ya que ocurre con gran flexibilidad, esto afecta de forma positiva y satisfactoria el resultado final. El proceso en sí mismo se caracteriza por ser *flexible*, esto permite adaptar las necesidades de cada grupo y contener sus expresiones singulares. Esta misma cualidad se traspasa de forma inherente al proceso creativo grupal. Los integrantes potencian su capacidad de articular las diversas aristas dentro del proyecto, tales como etapas, sus ideas individuales, gestión de habilidades y aportes al servicio del colectivo. La flexibilidad acoge la diversidad, no en una forma homogeneizante, sino integradora.

La *sensibilidad* perceptual de los individuos se ve beneficiada por estas estrategias. El encuentro e incorporación de estrategias y métodos de otros a los procesos individuales genera en ello nuevas perspectivas y observaciones sobre un mismo objeto. Es decir, sumar las perspectivas de otros a las propias amplía el rango de una observación sensible.

En cuanto a los procesos de *elaboración*, las estrategias elegidas se adaptan a las capacidades presenten en el grupo o a las que se tiene acceso o posibilidad de explorar, por lo cual es una característica que se da con éxito en el proceso creativo, sumado a que extiende las posibilidades que de forma individual no son accesibles.

Existe un gran nivel de *satisfacción* de las dinámicas de enseñanza y aprendizaje que se dan en el ámbito del pensamiento creativo, ya que se genera una gran sensación de utilidad educativa entre los participantes y se destaca particularmente en la forma de transmisión de los métodos personales hacia el grupo, como actos desinteresados y espontáneos. Ante un proceso donde se estanca la fluidez creativa, el instinto es analizar

y adquirir estrategias de otros participantes para realizar el trabajo. Esta construcción colectiva de un método genera gran utilidad y comprensión en todas las variables del proceso.

Para esta investigación no se incluyen las etapas de circulación de las piezas, dado que se consideran un proceso que requiere de un análisis particular. Esto es proporcional a las estrategias de canales de circulación del diseño, que por las características especiales de Joyería Contemporánea están vinculadas a circuitos de arte y diseño especializado. Por ende, se aborda desde la propuesta metodológica como algo general, pero que es importante de considerar para los y las creadores/ras de joyería.

En cuanto a los efectos que tiene esta metodología sobre el producto final, estos se consideran exitosos y satisfactorios para los participantes. Los objetos presentan altos niveles de innovación especialmente en los lenguajes y códigos que emanan las interacciones entre forma, materialidad y conceptos.

Desde la categoría de lo contemporáneo, ambas experiencias cargan simbolismos y significados en sus resultados de joyería. En las piezas hay espacios de expresión y lenguajes metafóricos-subjetivos, se presentan conexiones que generan nuevos lenguajes de la violencia, lo colectivo y lo ancestral.

Se concluye que para ambas experiencias se obtienen resultados donde los límites entre arte y diseño se cruzan, las joyas se posicionan desde ambas prácticas. En estos proyectos, las piezas se justifican desde el desarrollo de relatos con lenguajes evocativos.

Este oficio contemporáneo se caracteriza por contar con una apertura y libertad tal, que las piezas pueden transitar entre variados tipos de justificaciones y determinantes. Éstas responden a una necesidad cultural y su producción tiene relación con la experiencia

visual e intelectual como ocurre desde el arte. Esto queda demostrado ampliamente con los resultados de los talleres, con propuesta que vinculan íntimamente diseño y arte, mediante el objeto/pieza única y cuyos códigos de diseño se centran en la experiencia emotiva, catalizar sensaciones y reflexión.

En cuanto a la relevancia de la forma existe un tránsito de la forma, entre funcionalidad y expresividad, un objeto que durante su proceso creativo se determina por límites funcionales, racionales, emotivos y culturales, en diferentes partes de su proceso y según las necesidades de la pieza o del creador. En un continuo ir y venir en su proceso creativo.

Desde estas experiencias, se pueden observar propuestas donde los ejercicios creativos, se traduce en morfologías no codificadas, carentes de un modelo ejemplificador establecido con el cual medir o comparar y carente de los juicios dominantes de funcionalidad, racionalidad, optimización productiva y consumo masivo. Son capaces de contener símbolos y lenguajes culturales sobre piezas portables y expositivas, que transmiten y generar identidad. Es precisamente esta falta normas y límites claros, lo que hace a este oficio estar en constante construcción y cuyos métodos son una mezcla de elementos sin precedentes que se encuentran ante la inmensidad de las nuevas formas, Inciertas y misteriosas. De las que ya se pueden trazar sutiles lógicas de funcionamiento en sus metodologías, pero siempre moldeables, debido a su mezcla de disciplinas y los amplio que puede ser el lenguaje poético en la cual se desarrollan.

Frente a los escenarios actuales donde el oficio de Joyería Contemporánea es mayoritariamente autoral e individual. Esta investigación muestra que mediante el desarrollo grupal y colaborativo es posible de igual manera generar grandes conexiones de identidad y pertenencia con los resultados finales. Las viabilidades de espacios colaborativos en el diseño de Joyería Contemporánea son posibles y benefician tanto el

proceso de organización proyectual como el proceso de diseño y fabricación. Las formas de trabajo grupal que tienden a una colaboración en sus procesos potencian las posibilidades creativas de la Joyería Contemporánea.

CAPÍTULO 11.

RESULTADO FINAL DE INVESTIGACIÓN: PROPUESTA DE MODELO METODOLÓGICO DE DISEÑO COLABORATIVO PARA JOYERÍA CONTEMPORÁNEA

11. Propuesta metodológica: [Enlace video explicativo y material complementario](#)

PROPUESTA METODOLÓGICA

ETAPA /MÉTODO	POSIBLES ESTRATEGIAS
ETAPA INTRODUCTORIA Preparaciones previas Planificación	- Análisis de variables contextuales -Entrevistas/diálogos previos -Dinámicas de reconocimiento
ETAPA DIVERGENTE Exploración Documentación Investigación	-Muro de referentes -Modelados rápidos -Selección de un tema en común -Lluvia de ideas
ETAPA CONVERGENTE Filtros y selecciones Síntesis de diseño Propuestas	-Bocetos -Maquetas -Nuevo muro de referentes más específicos
ETAPA DE EVALUACIÓN Verificaciones formas-argumento concpetual	Matriz de evaluación de forma-argumento -Testeos informales
ETAPA DE FABRICACIÓN Realización	-Division de tareas -Procesos artesanales -Procesos semi-industriales -Tercerización del trabajo
ETAPA DE PROYECTO DE CIRCULACIÓN Definición de circulación	-Diseño de catálogos -Montaje de exposiciones -Ventas en galerías -Desarrollo de material visual

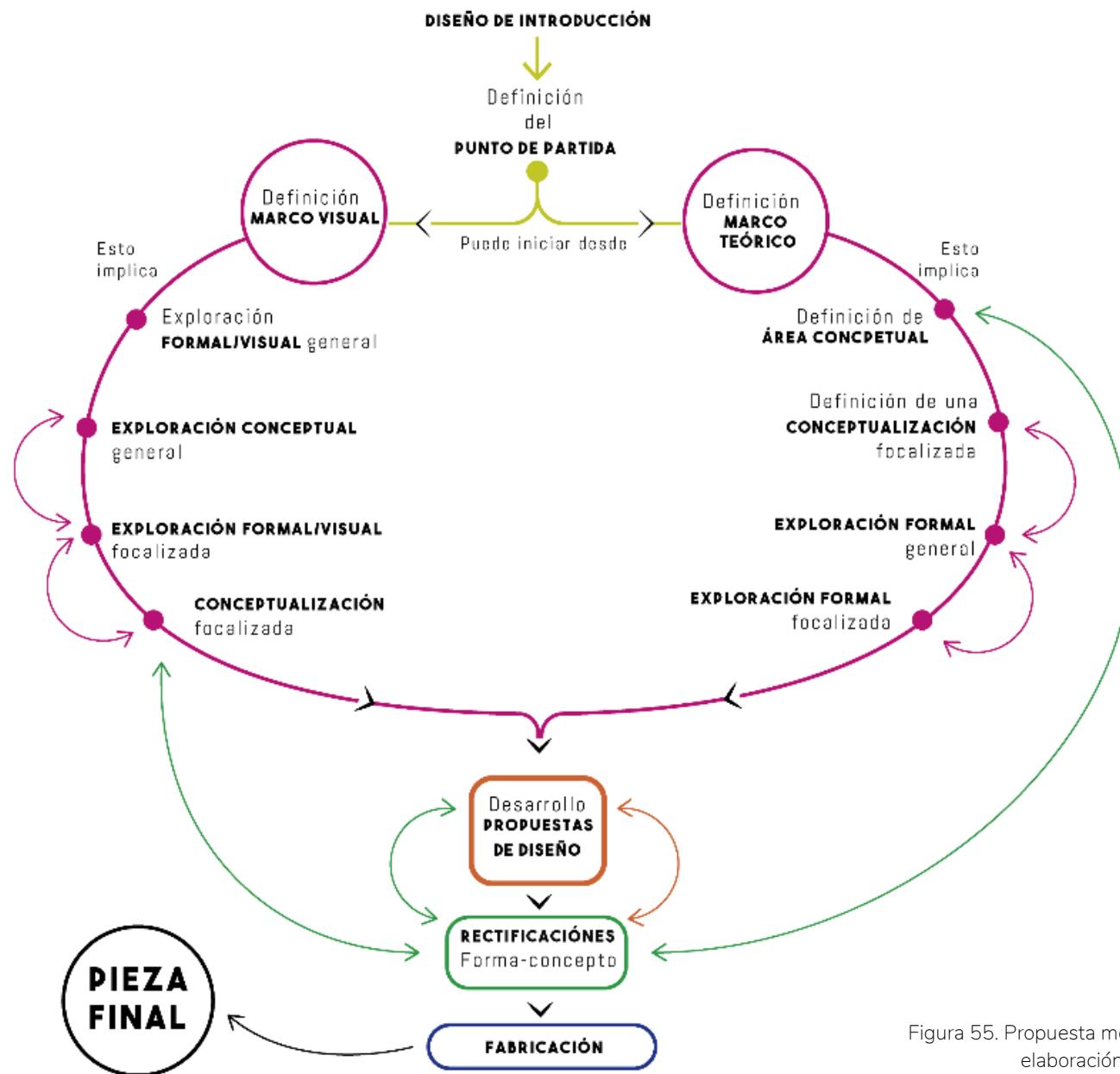


Figura 55. Propuesta metodológica. Fuente: elaboración propia

Usuarios de este modelo metodológico

Esta propuesta está diseñada para gestionar el trabajo creativo en torno a la Joyería Contemporánea, con la incorporación de variables del diseño y arte como una misma herramienta creativa. Los posibles usuarios de este modelo son todas aquellas personas interesadas en desarrollar y explorar este tipo de joyería, aquellas que independiente de su manejo de técnicas y/o cocimientos, “tengan el deseo de expresarse mediante este oficio/arte, contemporáneo”. Su valor flexible y colaborativo admite que cada integrante aporte al acto creativo desde donde pueda y quiera espontáneamente, y desde esta afirmación, es que no requiere de algún grado de conocimiento ni especialidad más que la que los mismos integrantes deseen explorar desde sus propias decisiones de proyecto.

Sumado a esto, el formato de uso de este modelo metodológico se proyecta principalmente como una herramienta para la autogestión y auto-organización de grupos o colectivos en torno a la Joyería Contemporánea. Es decir, es una metodología diseñada para ser comprendida y aplicada de formas autodidactas y de uso libre para el desarrollo de proyectos colaborativos-colectivos de Joyería Contemporánea.

Etapas de procesos introductorios: reconocimientos

El diseño de una introducción corresponde a la organización previa al taller. Al ser un método que se elabora desde la colaboratividad, es necesario marcar una etapa de introducción que congregue al grupo y donde se definan los parámetros del proyecto. Aquí tienen lugar las primeras estrategias para estimular la formación de un punto de partida. Esto corresponde a la decisión desde donde empezar este proyecto y la forma de hacerlo. Esto se adapta en función de los intereses de los participantes y sus

aspiraciones del taller. Es posible planificar esta etapa por todos los integrantes o bien por una parte facilitadora/mediadora de las actividades, este puede ser incluido o no como participante activo. Para realizar este trabajo grupal, según las particularidades de este, son necesarios los diálogos previos de reconocimiento. Algunas posibles estrategias para sistematizar este procedimiento son pautas de preguntas, caracterización de perfiles para identificar experiencias, intereses y habilidades, o mediante un análisis de variables del contexto, con aquellos elementos que se obtienen elementos para situar el taller.

Etapas de procesos divergentes

Corresponde a la exploración que le sigue al punto de inicio, es la primera aproximación a una forma de procedimiento del desarrollo del proyecto. Esta exploración puede seguir dos caminos:

- Un camino determinado por un marco teórico o argumentación.

Esto implica iniciar con la definición de un área conceptual/idea. A su vez, esta exploración se desarrolla en dos instancias consecutivas, una definición de áreas generales y luego una conceptualización específica. Esta división de general a específica, es en respuesta a que el valor y énfasis de un desarrollo teórico es fundamental para la Joyería Contemporánea y por el hecho de ser actividades grupales, esta forma admite flexibilidad para contener las instancias de desarrollo individual y grupal, permite un mayor desarrollo de debates y diálogos relevantes en cuanto a la conceptualización. Lo siguiente son fases de exploración formal general y focalizada, esto corresponde a la búsqueda de formas en relación al objetivo conceptual, la justificación para las siguientes fases de general y focalizada responde al hecho de la relevancia que tiene la visualidad

de las piezas para contener un relato, se requiere de un procesos de desarrollo donde las primeras forman determinen el camino formal, luego se reflexiona el lenguaje visual y en base a esto es posible dirigir una búsqueda formal focalizada en vínculos más estrechos con la conceptualización.

- Un camino determinado por un *marco visual*.

Para este camino donde la visualidad es la variable relevante, el proceso de alternancia entre general y focalizado es la forma en la que incorpora la argumentación. Esto implica permitir que la forma defina el concepto a lo largo del proyecto. Esto contempla iniciar desde una exploración/experimentación visual de carácter general y libre. Una proliferación de formas y modelos sin limitaciones. En base a lo obtenido realizar un primer desarrollo conceptual como un diálogo informal sobre lo que se observa de estas formas. Aquí es posible determinar un camino visual, mediante la selección y descarte con el filtro de lo conceptual. Este desarrollo conceptual general permite una segunda exploración más focalizada de formas. A partir de la realización de esta fase, es necesario complementar con un desarrollo profundo de la conceptualización, alcanzar un argumento teórico/intelectual que sustente y justifique su existencia desde la Joyería Contemporánea y responder valor artístico e intelectual.

Dada esta relevancia reflexiva que se desataca en este oficio. Los procesos de formalización y conceptualización son rizomáticos, es posible ajustar etapas actuales y anteriores para adecuar y rectificar lo que sea necesario. Tanto la forma como los conceptos son flexibles y se modifican para un total coherente y contundente.

Etapas de procesos convergentes

En esta etapa tiene lugar la síntesis creativa. Es la selección, ensayos y combinación estratégica de los resultados obtenidos de la exploración y documentación. Es el proceso cognitivo de la ideación, mediante la elaboración de propuestas de diseño. y que resultan en la formalización de *propuestas de diseño* final. Las estrategias para esta etapa pueden ser bocetos y/o modelos. Para la síntesis creativa, es posible utilizar estrategias como búsqueda de referentes más específicos o muros de inspiración más focalizados. Aquí tiene lugar la decisión final de los formatos de joyería. En cuanto a las propuestas finales, desde lo colaborativo hay gran diversidad de estrategias, como yuxtaposición de ideas, propuestas individuales modificadas de forma grupal, etc.

Etapas de procesos para rectificación forma-concepto

La búsqueda del vínculo forma-concepto es algo que tiene lugar durante todo el proyecto, y como forma de sistematizar se propone una última *fase formal de rectificación*, implica evaluar la coherencia de las propuestas finales con su objetivo artístico. Se evalúa la contundencia del discurso en relación a los diseños finales y por esto se retorna a las etapas de conceptualización para las últimas modificaciones. Estas etapas de rectificación pueden ocurrir antes o después de la fabricación según las posibilidades técnicas y el diseño final. Una posible estrategia para evaluar es la construcción de una matriz de evaluación grupal mediante preguntas, en relación a la conformidad y cumplimiento con los objetivos de las piezas, testeos informales sobre las apreciaciones de las personas, esta última estrategia se considera informal ya que al ser objetos de diseño y arte, su lenguaje es subjetivo en relación los autores, por lo cual un testeo debe ser elaborado de forma estratégica para observar puntos específicos del

proyecto y evitar el desvío a un producto diseñado de forma complaciente para consumo.

Etapas de procesos de fabricación

Esta fase corresponde a la construcción misma del objeto/joya. En el marco de la Joyería Contemporánea, sus procesos productivos son lejanos a las formas industriales de producción y los lenguajes del consumo masivo, suelen ser por producciones pequeñas o de pieza única, por lo tanto, es próximo a los procesos artesanales o semi-industriales. Dentro de la colaboración las estrategias que se pueden utilizar son:

-Según las posibilidades técnicas y habilidades presentes en el grupo: en base a la gestión estratégica de esto, se pueden determinar divisiones de tareas

-Según las posibilidades de capacitación con respecto a las técnicas elegidas: esto es evaluar la posibilidad de habilitar procesos técnicos dentro del grupo, para poder distribuir tareas o bien si la técnica elegida es experimental, y por lo tanto puede ser realizable por otros o todos los integrantes.

-La posibilidad de tercerizar el trabajo: esto implica encargar parte de la fabricación a expertos.

Etapas de procesos de circulación

Dadas las particularidades de este oficio creativo, que vincula diseño y arte, es importante considerar la forma en la que se muestra la pieza en relación a su objetivo. Si las piezas tienen un objetivo expositivo o bien son más próximas a una comercialización

portable, sus estrategias de circulación deben responder a esto. Las posibles estrategias para esto pueden ser la elaboración de catálogos de piezas, que exhiban las reflexiones realizadas de forma artística, propuestas visuales mediante fotografías o video-arte, instalación o performance. Presentación en exposiciones y venta mediante galerías y ferias especializadas.

Proyecciones del método.

Este método está elaborado para grupos que se pueden relacionar en formas de colaboratividad, colectividad o cooperación. El formato general que tiene, permite la adaptabilidad a las particularidades de cada grupo. En términos generales la incorporación de variables artísticas, pone el acento en la expresión de las sensibilidades y subjetividades de los creadores, por lo cual es un método que puede servir para explorar los propios lenguajes creativos o bien desarrollar estilos personales, que pueden ser útiles para procesos con otro objetivo, más allá de una pieza de joyería, tales como otras artesanía, diseño de vestuario, distintos tipos de diseño de autor y colectivos de arte, ya que sirve especialmente para diversificar el pensamiento en los ámbitos de la creación que poner valor en el interior y lo subjetivo.

BIBLIOGRAFÍA

Alonso-Sanz, A. (2010). *Del Arte Relacional a la Cognición Situada*. Valencia : Universidad de Valencia .

Arrazola-Oñate, T. (2012). *Creación Colectiva. Teorías sobre la noción de autoría, modelos colaborativos de creación e implicaciones para la práctica y la educación del arte contemporáneo* (Tesis doctoral). Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea, País Vasco.

Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Buenos Aires: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA .

Bajardi., M. D. (2015). *Arte colaborativo e identidad en la formación inicial del profesorado* . REIDOCREA .

Belenguer, M. C., & Melendo, M. J. (2012). EL PRESENTE DE LA ESTÉTICA RELACIONAL: HACIA UNA CRÍTICA DE LA CRÍTICA. *Calle14: revista de investigación en el campo del arte*, 88-100.

Bocanegra, C. R. (2015). *Laboratorios de creación en artes: prácticas colaborativas en comunidades específicas*. . ANIAV. Asociación Nacional de Investigación en Artes Visuales .

Bourriaud, N. (n.d.). *Estética relacional*. 1st ed. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, pp.20-45.

Carreño, A. (2017). *Arte/Moda: Intersecciones*. 1 st. Ed. Santiago

Costa, T. (2015). *Transition Design: Investigación y Diseño Colaborativo para los Procesos de Emancipación Ciudadanos*. *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, 3(1), pp.66-84.

Contemporánea: Creación de valor a través de lo autóctono, lo natural y lo auténtico. [online] Scielo.org.ar. Recuperado de at: <http://www.scielo.org.ar> [Acceso 6 May 2019].

Crespo-Martín, B. (2016). *Arte participativo en el espacio público. Propositiones metodológicas acerca de algunos de sus preceptos* . Barcelona: Departamento Arts i Conservació-Restauració, Facultat de Belles Artes.

Cuartas, S. L. (2009). *INVESTIGACIÓN - CREACIÓN UN ACERCAMIENTO A LA INVESTIGACIÓN EN LAS ARTES*. Iberoamericana Institución Universitaria.

Cultura.gob.cl. (2019). *Joyereros contemporáneos impulsan incipiente polo en Los Ríos*. [online] Recuperado de at: <https://www.cultura.gob.cl>. [Acceso 8 jun. 2019].

Del valle, M. and Roldán, A. (2015). El sentido social del Co-Diseño y Desnudando el Diseño Social. *Matices*, 1(1), pp.2-20.

Diana Rodríguez Barros, M. M. (2016). *DISEÑO ESPECULATIVO, CO-CREACION Y CASA DEL PUENTE. Un caso de prácticas didácticas en entorno post-digital en la carrera de Arquitectura* . Buenos Aires.: SIGraDi 2016, XX Congreso de la Sociedad Ibero-americana de Gráfica Digital .

Equipo del Observatorio del Tercer Sector de Bizkaia. (2012). *Arte para la inclusión y la transformación social*. Behatokia Observatorio .

Fernández, I. T. (2014). *Diseño crítico: de la transgresión a la autonomía* Diseño crí. Barcelona : MÁSTEr uniVERSiTario En inVESTiGaCiÓN En arTE y DiSEÑO Eina/uniVERSiDaD auTÓnoMa DE BarCELona.

Garrido, A. P. (2009). el arte comunitario: origen y evolución de las prácticas artísticas colaborativas. *Arteterapia - Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social* , 197-211.

Magaña, J. I. (2010). *PRÁCTICAS ARTÍSTICAS COLABORATIVAS. Análisis de tres casos en el contexto educativo español*. Master Artes Visuales y Educación: un enfoque constructorista .

Medina, A. (2013). *Análisis de los aspectos metodológicos para el desarrollo de los productos de joyería contemporánea: una observación en Latinoamérica y Europa*. Doctorado. Universitat Politècnica de València.

Medina, A., Hernandis, B., Agudo, B., González, J. and Cardozo, J. (2013). Aspectos sociales, culturales y tecnológicos como determinantes del diseño en el producto joya

Merchán Basabé, C. (2019). *Pedagogía del Diseño. ¿Es enseñable el diseño?*. [online] Fido.palermo.edu. Recuperado de at: <https://www.fido.palermo.edu> [Accessed 9 Jun. 2019].

Metodología de la Investigación. (2004). 1st ed. México: McGraw-Hill Interamericana, pp.150 -260.

MOB. (s.f.). mobprojects. Obtenido de <https://www.mobprojects.com/work#/ivannavarrocourtneysmith/>

Muñoz, K. D. (2017). *Asentar. Un ejercicio de memoria desde la intervención en contextos de conmemoración*. Santiago: Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Universidad de Chile .

Nacif, N. (s.f.). *Métodos de Diseño [Material de cátedra]. Metodología aplicada al diseño Industrial*. Universidad Nacional de San Juan, San Juan, Argentina

Olmo, S. (2018). *TRANSART. Transactions, Transferences and Transitions in Participatory Art* . Facultad de Bellas Artes, Universidad del País Vasco. España.

Piscitelli, A. (2014). *Introducción al diseño especulativo: ficción, hackeo y social dreaming Del pensamiento de diseño al diseño especulativo* .

Portalés, M. (n.d.). Nuevas metodologías de diseño para el desarrollo creativo de nuevos productos. pp.179-186.

Sanders, L. (2001). Collective Creativity. *Journal of Interaction Design Education*, 3(3), p.6.

Silva, A. y Oyarzún, I. (2018). *Estudio: "Caracterización de la joyería contemporánea en Chile"*. Investigación Modalidad única

Villalobos, Y. C. (2014-2015). *CREACIÓN DE EXPERIENCIAS COLECTIVAS* . Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

Wasem, M. (2015). *Dilemas da arte colaborativa: nomadismos, nivelamento relacional e coletividades*. Universidade Federal de Santa Catarina .

ÍNDICE DE IMÁGENES

FIGURA 1 COLLAR DE INSECTOS DE LA COLECCIÓN "PAGANA" 1938 DE ELSA SCHIAPARELLI.	18
FIGURA 2. PECTORAL "ESCARABAJO" DE RENÉ LALIQUE. FUENTE: HTTPS://SMODA.ELPAIS.COM/	18
FIGURA 3. BROCHE "MODERN HEAD" DE ROY LICHTENSTEIN, FUENTE: HTTPS://SMODA.ELPAIS.COM/	19
FIGURA 4 COLLAR "EL MARIDO CELOSO" DE ALEXANDER CALDER. FUENTE: HTTP://IDENTICHICHIC.BLOGSPOT.COM	19
FIGURA 5. VÍNCULOS DE LA JOYERÍA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	20
FIGURA 6. DEFINICIÓN DE LA JOYERÍA CONTEMPORÁNEA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	21
FIGURA 7. COLLAR "PORTA DOLORES" DE LILIANA OJEDA. FUENTE: HTTPS://LILIANOJEDA.COM/	22
FIGURA 8 COLLAR-OBJETO COLECCIÓN QUILTRAS DE RITA SOTO. FUENTE: HTTPS://WWW.FACEBOOK.COM/RITASOTOVENTURA	22
FIGURA 9. ANILLO DE LA SERIE "HUESO SANTO" DE CLARISA MENTEGUIAGA. FUENTE: HTTPS://CLARISAMENTEGUIAGA.COM	23
FIGURA 10. MOBILIARIO ISLA DE IVÁN NAVARRO Y COURTNEY SMITH. FUENTE: HTTPS://MOBPROJECTS.COM	27
FIGURA 11. MOBILIARIO WMF (WOOD, MIRROR AND FIRE)	27
FIGURA 12. ELEMENTOS DE LAS ESTRUCTURAS DE GRUPO Y SUS RELACIONES FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	35
FIGURA 13. CUADRO RESUMEN DE CONDICIONES NECESARIAS PARA LA COLABORACIÓN. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	38
FIGURA 14. DIAGRAMA GENERAL DE LAS METODOLOGÍAS DE DISEÑO. FUENTE: MODIFICADO DE DOCUMENTO DE " MÉTODOS Y ESTRATEGIAS DE DISEÑO", NACIF (S.F.)	44
FIGURA 15. PARTES DE UNA METODOLOGÍA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	47

FIGURA 16. ETAPAS DE FABRICACIÓN DE JOYERÍA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA, ADAPTADO DE MEDINA (2013)	53
FIGURA 17. ESQUEMA DE LA METODOLOGÍA PRELIMINAR. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	62
FIGURA 18. ETAPAS DE LA PROPUESTA DE PROYECTO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	63
FIGURA 19: SESIONES DE LOS TALLERES. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	70
FIGURA 20. PROCESO DE PENSAMIENTO DE TALLER A. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	71
FIGURA 21. MURO DE REFERENTES TALLER A. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	73
FIGURA 22. MAQUETAS DE TALLER A. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	74
FIGURA 23. MAQUETAS DE TALLER A. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	74
FIGURA 24. MAQUETAS DE TALLER A. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	74
FIGURA 25. MAQUETAS DE TALLER A. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	74
FIGURA 26. MAQUETAS DE TALLER A. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	75
FIGURA 27. MAQUETA MATRIZ. FUENTE: IMAGEN PROPIA	75
FIGURA 28. MAQUETAS FOCALIZADAS TALLER A. FUENTE: IMÁGENES PROPIAS	76
FIGURA 29. DETALLE DE MAQUETA. TALLER A. FUENTE: FOTOGRAFÍA PROPIA	76
FIGURA 30. CROQUIS DE TALLER. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	77
FIGURA 31 CROQUIS DE TALLER. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	77
FIGURA 32. BOCETOS DIGITALES. FUENTE: ELABORACIÓN DEL TALLER.	78
FIGURA 33. MURO DE INSPIRACIÓN FOCALIZADO Y BOCETO DE DISEÑO FINAL. FUENTE: ELABORACIONES DEL TALLER.	79
FIGURA 34. PROTOTIPOS TALLER A. FUENTE: IMÁGENES PROPIAS	80
FIGURA 35. REPERTORIO DE FORMAS EN IMÁGENES. TALLER B. FUENTE: ELABORACIONES DEL TALLER B.	83
FIGURA 36. GRUPO 1 DE MAQUETAS. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	84
FIGURA 37 GRUPO 2 DE MAQUETAS. FUENTE: IMAGEN PROPIA	84
FIGURA 38. GRUPO 3 DE MAQUETAS. FUENTE: IMAGEN PROPIA.	84
FIGURA 39. GRUPO 4 DE MAQUETAS. FUENTE: IMAGEN PROPIA	84
FIGURA 40. DIAGRAMA DEL PROCESO DE CREACIÓN DE FORMAS DEL TALLER B. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	85

FIGURA 41. MAQUETAS FINALES TALLER B. FUENTE: IMAGEN PROPIA	85
FIGURA 42. CROQUIS DE DISEÑO. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	87
FIGURA 43: CROQUIS TALLER ANCESTRAL. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	88
FIGURA 44. DINÁMICA DE ORGANIZACIÓN DEL TEJIDO GRUPAL. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	91
FIGURA 45. DIAGRAMA DE RELACIONES DE ORGANIZACIÓN GRUPAL. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	92
FIGURA 46. ESQUEMA DE ANÁLISIS. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	93
FIGURA 47. RELACIONES EN EL MEDIO AMBIENTE. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	95
FIGURA 48. DIVISIONES DE TAREAS TALLER A. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	97
FIGURA 49. DIVISIONES DE TAREAS TALLER B. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	98
FIGURA 50. ESTRUCTURA METODOLÓGICA COMPARATIVA DE AMBOS TALLERES Y CONCEPTUALIZACIÓN DE SUS ETAPAS. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	104
FIGURA 51. DETALLE DE LOS MÉTODOS Y SUS ESTRATEGIAS. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	105
FIGURA 52. PROCESOS DE LAS ETAPAS TEÓRICAS Y REFLEXIVAS DE LOS TALLERES. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	109
FIGURA 53. PROCESO DE FABRICACIÓN. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	112
FIGURA 54: PORTADA DE PORTAFOLIOS DIGITALES. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	113
FIGURA 55. PROPUESTA METODOLÓGICA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA	120

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 TABLA 1. PLANTEAMIENTOS METODOLÓGICOS. FUENTE: MEDINA (2013).	51
TABLA 2: TABLA DE ENFOQUES METODOLÓGICOS APLICADO AL SECTOR PRODUCTIVO DE JOYERÍA. FUENTE: MEDINA (2013)	52
TABLA 3. CUADRO COMPARATIVO ENTRE LAS CONSIDERACIONES TIPOLÓGICAS DE ARRAZOLA-OÑATE (2012) Y LA APLICACIÓN EN UNA METODOLOGÍA COLABORATIVA DE JOYERÍA CONTEMPORÁNEA. FUENTE: ELABORACIÓN PROPIA.	58

ANEXO 1. BITÁCORA DE LOS TALLERES.

Según la investigación realizada y los expertos entrevistados, una estrategia para dar inicio a un taller de estas características es comenzar con un “pie forzado”, un tema central impuesto de manera previa. Esta situación condiciona el perfil de los individuos congregados, búsqueda de relaciones con el tema central y la articulación de un taller con participantes y características más específicas relacionadas al tema. Esta idea es interesante en ciertos casos cuando lo que se busca es el desarrollo de un área, concepto o tema específico, lo cual es un punto interesante a considerar en un análisis de proyecciones. Ya que esto es una primera aproximación, el principal interés radica en observar las dinámicas colaborativas en estos ambientes de Joyería Contemporánea con tal de reconocer ciertos métodos y dinámicas que aporten a los proyectos de diseño.

1.1 Bitácora experiencia A: Taller Violencia Colectivizada.

Primera sesión

Posterior a la presentación introductoria del taller, las primeras interrogantes de esta etapa son ¿Cómo empezar un taller donde se apela en gran porcentaje a la autonomía del funcionamiento de un grupo de individuos y generar la menor influencia desde la mediación? Desde la entrevista a profesionales del rubro, surge el concepto de pie forzado, un elemento obligatorio que fuese el eje central de esta congregación. Pero dadas las características de este taller se establece que la idea central del encuentro debe surgir del propio grupo. El “pie forzado” debe ser parte de esta construcción colectiva por ende se denomina “construir el punto de inicio” y entonces la interrogante se traslada hacia reflexionar en torno a cómo se articula esto desde lo colaborativo, encontrar las historias que conectan a los integrantes y que de ello nazca este eje central.

La introducción consiste en mostrar sobre las diferentes corrientes de la Joyería Contemporánea mediante una presentación de variados ejemplos y una explicación de lo que trata el taller como proyecto. Esta instrucción se enfoca en incluir gran cantidad de ejemplos muy variados con el fin de no mostrar alguna tendencia, también se utilizan definiciones más bien generales con información parcial para dejar el espacio abierto a las interpretaciones y propiciar el diálogo. Esto ocurre tanto en ideas, imágenes como en conceptos. Así se trata de evitar instalar en la mente de los participantes ideas preconcebidas. La realización de esta etapa invita a plantear el autorreflexión sobre: ¿Qué argumento les interesa dialogar? o ¿Qué tema se quieren expresar mediante un proyecto de Joyería Contemporánea?

Es por esto que se inicia con la presentación los principales conceptos que contiene esta joyería según la investigación del marco teórico. Expuestos mediante una presentación en digital y con algunos catálogos impresos facilitados por la mediadora

Debido a que en este grupo no existía una experiencia previa en torno al desarrollo de joyería, luego de la presentación conceptual. surgen por iniciativa propia las siguientes interrogantes, junto con una interpelación hacia la parte mediadora, entorno a:

- La relación con el cuerpo y su lugar en la joyería. Esta interrogante no llega a definirse, queda planteada a medida que transcurren las sesiones.
- ¿Qué es una joya? Se dialoga, sobre experiencias individuales con distintos tipos de joyas que habían visto y a cuestionar la usabilidad o los límites de una joya. Por lo cual aquí se pudo evidenciar una primera apertura de las ideas en torno al objeto-joya.

De cierta manera, esta experiencia A construye su propia idea de lo que es una joya contemporánea. Quedan abiertos los cuestionamientos sobre la necesidad de una definición más acabada para realizar este ejercicio o si es necesario exponer esto de una

manera más precisa con definiciones más contundente, pero como se menciona en la investigación y particularmente según las necesidades de este grupo para este ejercicio, aquello que se define y construye mediante un diálogo en esta primera sesión, es suficientemente satisfactorio para continuar y mantener el estímulo. No resulta problemático dejar ciertas definiciones abiertas, dudas sin responder y conversaciones que no llegaron a conclusiones precisas. Si no que, aquello que quedó suspendido en ambiente del grupo y aquello que se definió concretamente, es suficiente para la continuidad del ejercicio.

1.2 Las primeras decisiones grupales

La pieza como evocación de un relato que habla del contexto social y político, la crisis ocurrida en Chile desde octubre del 2019. Es el tema que se elige como idea central, en la primera sesión.

El “medio ambiente externo” en el que se sitúa este ejercicio creativo, ejerce una gran influencia sobre los participantes y es un tema que repercute en todas ellas, esta característica de transversalidad hace que se elija esta temática de forma expedita y unánime. Una obra de diseño-arte con carácter político es el tema que lidera la conversación. Es por esto que en el grupo también realiza un análisis especial a las influencias del medio ambiente social y cultural en las actividades creativas y artísticas, específicamente las manifestaciones políticas a través del diseño-artes y la relación de esto con un trabajo grupal, ya que el tema es notoriamente transversal y afecta a todas las integrantes en medidas diferente. El diálogo sobre esto se torna colectivo inmediatamente.

Esta etapa consiste en un trabajo completamente, intelectual, reflexivo o teórico el cual es propuesto así desde la mediación y es correspondido y potenciado aún más por las

participantes, las cuales exhiben gran necesidad de teorizar y dialogar antes de un proceso creativo. Es así cómo estas etapas pueden entenderse como una sucesión preconcebida e intencionada por la mediadora al dar énfasis al trabajo conceptual y por ende establecer implícitamente que la etapa inicial de este proyecto consiste en una definición más bien teórica.

1.3 Primeros actos colaborativo

De los conceptos gestados durante estos diálogos también puede describirse como un primer acto donde se conforma una especie de repertorio de ideas sobre este proyecto y que se origina desde el mismo grupo, por lo cual esta relación de ideas da paso a la construcción de una parrilla conceptual común.

Todas las ideas son escritas en papeles que son puestas en una plataforma en común, luego se encuentran relaciones entre ellas, en agrupaciones de ideas. Este proceso también ocurre de manera rápida y espontánea dado que el tema es común, salvo algunos pocos conceptos con los cuales se fuerza un poco más la relación.

Al colocar las ideas de forma organizada visualmente, las integrantes clarifican mejor las relaciones, así es posible dilucidar que lo que se teje es el relato de cómo cada una de las integrantes fue sintiendo en sus propias experiencias del suceso político social que ya se ha mencionado, por lo cual deciden configurar un “ciclo del ser”.

Según como son organizadas las reflexiones realizadas por cada participante sobre el tema. Se llega a la conclusión de que aquello de lo que habla en temas generales corresponde a los ciclos emocionales, físicos y mentales que va sufriendo el ser cuando se encuentra con este tipo de situaciones, donde el contexto social y cultural es inestable y violento en varios sentidos.

Finalmente, las integrantes reflexionan sobre esto como un ciclo constante, donde estas sensaciones ocurren frecuentemente y el de-construirse y reconstruirse es un eterno vaivén. Por esto lo determinaron como un ciclo y lo denominaron el relato del ser.

1.4 Resumen de la sesión N°1.

El grupo llega a la idea de construir una narración sobre un ser, que refleje sus procesos personales en torno a las situaciones donde el ser se enfrenta a quiebres, crisis y la posterior reconstrucción. Concluyeron que las ideas plantadas condujeron a eso de manera espontánea y les agrada como idea para trasladar a piezas de joyería.

La idea que más destaca es el planteamiento sobre ¿Cómo nos reconstruimos? Si bien nace de un proceso de crisis social. Se piensa en el ser desde una perspectiva emocional, muy íntima y personal. En relación a los hechos ocurridos a nivel social, con los procesos personales detonados por esto.

Por otra parte, se concluyó que esta parte de reflexión es un proceso que debe suceder también la siguiente sesión, es decir que la articulación de este relato va a ir en paralelos a la confección de piezas o maquetas.

En esta etapa, por ser inicial, se contaba con un método previo, en el caso de que en el medio ambiente grupal no se manifestara cierta tendencia o manera de continuar, por lo cual se plantea la siguiente etapa de recolección de referentes.

Consiste en solicitarle a las integrantes que recolecten imágenes en relación a los conceptos hablados en la sesión, o todo aquello que les interesa y que les gustaría vincular con conversado, con el significado ampliado de imagen, a cualquier referente desde objetos, ideas texto, fotos etc. La idea de representar lo conversado, pero también comenzar a encontrar relaciones de ideas-formas que pudieran entregar nociones de un

lenguaje morfológico vinculado y aterrizar la idea a un diseño de una pieza de joyería. Así es que se pretende vincular el repertorio conceptual construido en esta sesión con un repertorio visual para abrir caminos hacia la elaboración de formas.

Al final de la primera sesión, las integrantes manifiestan la necesidad continuar una indagación con respecto al tema, con la incorporación de referentes, dibujos e investigaciones que pudiesen hacer más contundente esta idea del relato y la violencia. Así es posible evidenciar en este grupo una necesidad de tipo intelectual. Para ellas es de gran relevancia, para poder dar paso a la creación, envolver este proceso con más reflexiones teóricas y más lenguajes que establecieran una base muy sólida y altamente definida en la parte conceptual. La necesidad de continuar una investigación fue un punto donde se abre paso al devenir de las solicitudes del grupo, ya que no es una etapa propuesta por la mediación, en este momento se apela a la capacidad observación del mediador o guía con respecto a las necesidades que cada individuo y como grupo poseen y su capacidad de adaptarse a las particularidades. Así incentivar los propios flujos del colectivo.

1.5 Sesiones de repertorio visual y nuevos conceptos

Estas sesiones consisten en que cada participante presenta al grupo una serie de imágenes y referentes que se relaciona con el tema. Aquí se hace énfasis en que dentro de este concepto de referente tiene lugar cualquier objeto, imagen o pensamiento que relacionen a este tema inicial, zanjado en la primera sesión. La mayoría de las integrantes aporta con imágenes.

Aquí se evidencia una de los primeros momentos de cómo se comparten las metodologías personales, en el modo en que cada integrante presenta los referentes que recolectaron y exponen las relaciones imagen-conceptos encontrados. Este proceso

es diferente en todos las integrantes, y también se preguntan entre ellas cómo fueron sus procesos, los cuales se unen para esta sesión.

La sesión de repertorio visual, más que guiar a una bajada de formas o propuestas de diseño, lo que provoca es profundizar aún más la discusión conceptual, por lo cual se transforma en un recurso para precisar aún más el contenido teórico de la pieza a crear.

Es así como se vuelve a redactar un repertorio de conceptos, pero bajo ideas más reducidas y específicas, en consideración de lo que estos nuevos referentes provocan. De esta manera es que el tema se reduce a reflexiones en torno a violencia y la colectividad.

Para las integrantes de esta experiencia se considera muy relevante dejar esta etapa conceptual bien definida y clara para comenzar con una fase de formas, por lo cual se le da mayor lugar al debate reflexión y conversaciones para poder continuar.

1.6 Sesión de maquetas y repertorio de formas.

Esta etapa abarca desde la 2° a la 5° sesión. En un inicio se planifica desde la mediación que, luego de establecer un vínculo entre conceptos y referentes se produjera automáticamente una bajada de formas, líneas, colores y texturas etc. Pero lo que sucede es la creación de una variedad de formas elaboradas en conjunto e individualmente que vuelven a funcionar como un repertorio de formas donde se cataliza nuevamente una reflexión, cuyo eje se encuentra en entrelazar la forma con los conceptos, es desde la forma que surgen nuevas posibilidades de reflexión para el argumento teórico. El repertorio visual, realizado en la etapa anterior, sirve como muro inspirador tanto para elaborar formas, como para reflexionar más los conceptos.

Para este taller es importante dedicar más tiempo a la exploración formal, por lo cual deciden recolectar objetos encontrados de las marchas y analizar sus formas, sumada a la creación de otras nuevas y objetos intervenidos. En esta etapa tiene lugar el momento clave donde se determina a grandes rasgos lo que se pretende para la pieza final.

Dentro de los procesos de experimentación de formas surge una propuesta en maqueta que logra cautivar a todo el grupo y se selecciona como objeto guía. Debido a que cuenta con una serie de elementos que representan ampliamente el concepto y por lo cual dicta el camino de las siguientes investigaciones formales. Luego de analizar las partes de esta maqueta se propone realizar una segunda investigación de formas, más dirigidas hacia estos elementos, y configurar algo similar. Aquí se toman las primeras decisiones en torno a la creación de formas más próximas a un diseño final. Se decide un trabajo en metal y textil por lo que cada integrante propone diferentes piezas según su experiencia con dichos materiales y se proponen variedades más elaboradas que la maqueta.

1.7 Sesiones de diseño: (sesión 6° y 7°)

En este proceso, es que se obtienen una variedad de piezas en metal y distintos tejidos propuestos por las participantes y se plantean como el repertorio de formas finales sobre las cuales configurar un diseño.

El proceso de diseño involucra empezar una nueva búsqueda de referentes, más cercanos a lo que se pretende como forma final y relación con el cuerpo. De la misma forma que en los procesos anteriores, se realiza una búsqueda individual y cada participante presenta sus conclusiones al final de la sesión, luego se decide grupalmente por algunos.

Finalmente, este proceso de formas, da paso a la creación de nuevos pensamientos en torno al diseño final. Esta etapa requiere de una nueva recopilación de ideas y nuevas

perspectivas que se acoplan mejor al concepto planteado anteriormente, por lo cual se realiza un segundo procesos diseño, inspirado en el primero, pero con elementos más específicos. Se elabora un muro de inspiración donde se resaltan nuevos elementos, se propone un diseño final aprobado por todas y elaborado en conjunto.

1.8 Etapa de fabricación.

La propuesta del diseño final, es la que condiciona la técnica elegida. Resulta seleccionada una de las muestras de tejido realizada por las participantes, y se posiciona como el tejido base a utilizar en la mayor parte de la pieza de diseño. Una vez analizadas las partes y su posible construcción, la participante autora de la muestra transmite su conocimiento técnico y se dividen las tareas de fabricación. Por lo cual todas las integrantes realizan prácticamente las mismas labores que luego son incorporadas en conjunto.

2.Experiencia B: Taller Ancestral

Se considera iniciar una experiencia B con distintas variables, con el fin de observar cómo funciona la actividad colaborativa bajo diferentes circunstancias.

2.1 Primeras sesiones: repertorio visual, conceptual y diálogos sobre la forma

Parte de cada sesión corresponde a diálogos donde se termina de estructurar el camino del proyecto. Si bien se traza una forma previa, desde la mediación, igualmente se termina de zanjar con las contribuciones de los integrantes. Así para esta sesión se planifica que cada integrante reúna una serie de referentes e imágenes relacionadas exclusivamente a formas o visualidades que les interesen y reunir todo en una especie de muro de inspiración, para luego mostrarlas al grupo y hacer reflexiones en torno a las “formas” que les llamen la atención.

Cada integrante presenta los referentes y sus reflexiones en torno a ellos. Al igual que en la experiencia anterior, aquí se observan las primeras particularidades y diferencias de los procesos de cada integrante y que son transmitidos al grupo, esto corresponde a las metodologías propias, formas de ordenar y asimilar la información, entre otras. Esto se revela en la forma en la que se muestra cada imagen, en lo que cada integrante considera relevante y en la cantidad de referentes que se presentan.

Luego se establecen relaciones entre los diferentes referentes de los integrantes, según distintos elementos como similitud o vínculos entre concepto-idea, formas, mezclas y combinaciones que les parecían atractivas. Así se forman diferentes subgrupos de imágenes, y se forma el “primer repertorio visual”. De estas mismas imágenes naturalmente surgen diálogos sobre conceptos asociados, las cuales se dejan registradas junto con el grupo de imágenes que representa. Así surge un hilo conductor

conceptual a partir de los referentes y formas, que rápidamente se articula y se forma un esbozo discursivo coherente para los participantes.

Finalmente se decreta que este nuevo repertorio visual junto con las palabras asociadas se disponga como nuevos referentes y en base a estos iniciar con una etapa de prototipo y producción de formas, para realizar en la sesión dos.

Dada la distribución de las sesiones en el tiempo, el mediador se encarga de realizar las presentaciones resumen de cada sesión y proveer el material necesario. Para este caso se realiza una nueva presentación con los grupos de imágenes seleccionados y con las palabras asociadas en una forma infográfica como material de trabajo.

2.2 Sesiones de creación de formas

En consideración de los acuerdos previos y según lo que manifiestan los integrantes, se llega al acuerdo de iniciar con actividades para el desarrollo de formas, es decir la realización de maquetas y prototipos. Dado que los integrantes consideran que su fuerte radica en el “hacer”, más que la parte reflexiva, y que ven a esta última como un resultado que se origina mediante el “hacer”. Aquí se observa que en sus experiencias existe poco desarrollo de un segmento teórico de las creaciones.

Al considerarse necesaria la etapa del diálogo teórico en el desarrollo de Joyería Contemporánea y según las necesidades particulares de este grupo. Se decide que, mediante el ejercicio de creación de formas, observar y desde allí rescatar los diálogos que surgen en torno a este, desde la mediación se propone articular un discurso presente en las piezas. Que puede ser elaborado en cualquier momento de la producción.

El ejercicio correspondiente a la segunda sesión consiste en:

1. Las imágenes seleccionadas se agrupan por conceptos. En base a cada grupo se solicita realizar un prototipo rápido, inspirado en el concepto y referente.
2. En la creación de formas, el mediador dispone de diversos materiales y un tiempo determinado de 10 a 15 minutos por maqueta. Al dar esos rangos de tiempos, se producen mayor cantidad de prototipos por ende mayor variedad y cantidad de formas sobre las cuales reflexionar y enriquecer el diálogo.
3. Cada integrante produce una serie de maquetas. Estas son analizadas al finalizar la muestra de imágenes y se inicia una reflexión en torno a las formas, que permite reagrupar, intervenir, descartar y componer estas formas.
4. Así se seleccionan aquellas que signifiquen algo para los integrantes y se vuelve a configurar un repertorio “formas”, que se sitúan como el punto de inicio para desarrollar una exploración formal más profunda

Esta sesión construye un sistema similar al anterior donde se agrupan referentes y conceptos, pero esta vez los referentes son las maquetas y prototipos obtenidos de los conceptos que se generan del mismo diálogo entre los participantes.

2.3. Sesiones para explorar las diversidades de la forma

Una vez analizadas y seleccionadas las maquetas de la sesión anterior, se acuerda profundizar en las formas obtenidas y dedicar más tiempo para aproximarse a figuras finales, por lo cual se propone la siguiente dinámica. Basado en los resultados de la sesión anterior. Por grupo de maquetas, elegir una figura y explorar sus posibilidades, re-haciéndola o interviniendo, pero esta vez el tiempo de trabajo es libre y el grupo de referentes que cada integrante quiera trabajar, también lo es. Corresponde a un ejercicio

de 3 horas aproximadamente de los cuales se obtuvieron resultados muy satisfactorios para el grupo. La dinámica sucede de la siguiente manera:

1. Presentación resumen de la sesión anterior. Se ordena la información, junto con imágenes y las formas obtenidas, lo que se denomina subgrupo de referentes formales
2. En el transcurso de la sesión, la atención se focaliza en cada uno de estos subgrupos, en base al cual se incita a generar nuevas formas inspiradas en ese grupo o explorar más posibilidades de las mismas formas y así sucesivamente. A todos los referentes se les designa un tiempo de trabajo, pero a pesar de esto cada integrante puede libremente trabajar en el referente que les interese y explorar. El tiempo de trabajo no es estricto.
3. Al final de esta sesión, cada integrante presenta su trabajo y se genera la reflexión por parte del grupo, se incorporan nuevas variables, formas y combinaciones.
4. Se definen las formas finales que estarán presentes y se deja abierta la posibilidad de sus modificaciones según el diseño y el concepto.
5. Se define el concepto central que se quiere representar mediante las piezas. Se plantean aproximaciones de materialidades finales.

En este punto, el mediador se encuentra atento a la necesidad de configurar una sesión más para la realización de formas. Pero dado que el grupo se siente conforme con el trabajo obtenido, se propone iniciar con las fases de diseño.

2.4 Sesiones de diseño

En los diálogos cruzados de las sesiones anteriores se llega a la conclusión de que la mayoría de los conceptos tratados anteriormente convergen dentro de la idea de “ancestral” según los participantes. Por lo que deciden que este concepto guía las decisiones de diseño y proponen ciertos materiales y terminaciones de ante mano. También deciden que la realización de una colección es lo que mejor se adapta a sus intereses.

Aquí se realiza una segunda búsqueda de referentes (imágenes) que se adapten mejor al concepto central seleccionado y utilizarlos como nuevos referentes para redactar una colección.

Esta sesión consiste en realizar diversas propuestas de diseño que luego son evaluadas en conjunto. Cada integrante realiza bocetos o maquetas con una aproximación bastante cercana a una propuesta final y son presentadas al grupo, este a su vez las interviene y modifica, hasta que se decide en conjunto la colección final.

1. Los integrantes presentan su segundo muro de referentes donde cruzan el trabajo anterior con elementos que evocan a su perspectiva de lo ancestral.
2. Cada integrante elige las piezas que quiere y en base a ello realiza una propuesta de joyería. La mayoría utiliza bocetos o lo explica durante la reunión y los otros integrantes lo registran.
3. Algunos diseños son elaborados en conjunto y uno de los integrantes realiza bocetos de aquello.

4. Finalmente, los integrantes seleccionan algunos dibujos entre de entre varias propuestas y realizan pequeñas modificaciones para unificar la muestra y poder formar una familia de objetos bajo el concepto de conjunto o colección.

2.5 Sesiones de fabricación.

Para la fabricación el grupo divide las tareas de forma muy específica. Esto se debe a que se selecciona una técnica en cerámica, que es de dominio de solo una integrante, una parte de orfebrería, fabricado por la mediadora. Una pequeña parte textil, realizada por otra integrante, y luego el ultimo participante funciona como una especie de participante reflexivo, opina sobre los resultados y apoya desde la toma de decisiones finales. Por otra parte, están las dinámicas específicas de la cerámica, de la orfebrería y el tejido, pero aquí solo se aborda desde la gestión del trabajo y no las técnicas específicas.

Observaciones de cada etapa.

3.Punto de inicio

Se entiende como punto de inicio dos instancias. El primero, relativo a la mediación y responde a asuntos como introducción, dinámicas y observaciones y la segunda es en cuanto a la decisión grupal sobre que se pretende elaborar en este taller. (similar a un pie forzado pero establecido por el mismo grupo).

El punto de inicio desde la mediación, comienza influenciado por el previo reconocimiento del perfil del integrante, esto corresponde a un taller experimental donde el escenario óptimo, es realizar las actividades entre personas donde ya exista una afinidad y aproximación con tareas creativas y manuales, tanto diseñador, artistas, joyeros, artesanos etc. No obstante, a pesar de haber sido una variable controlada por motivos de viabilidad de esta investigación, durante la realización de esta es posible

observar la importancia de reconocer a estos integrantes, como paso necesario dentro de las actividades y su desarrollo.

Construcción en conjunto de un tema inicial: Al inicio de este trabajo se considera importante iniciar con un tema que pueda congrega a la gente y generar en ellos un pie forzado, sin embargo y particularmente en la primera experiencia se inicia sin este elemento ya que se apela a que este pueda originarse de los mismos diálogos grupales. Este es el primer encuentro de reconocimiento.

3.1 Reconocer (nos)

Para que los elementos anteriormente mencionados funcionen y tengan fluidez es necesario, para estas experiencias grupales, generar el propio repertorio de cosas, construir una identidad propia de este grupo. basado en las individualidades que allí confluyen y para la cual es necesario reconocer.

Este hecho es trascendental durante todas las etapas que pueden conformar un proyecto, se trata de dar el espacio para que cada ser se exprese desde donde mejor sabe y siente que puede apoyar, y estar atentos para articular cada una de las partes. Una estrategia importante que se utiliza para esto, es el hecho de encontrar lazos o conexiones con los otros.

- Reconocer las particularidades del grupo y dotar el desarrollo de las actividades de este carácter, es clave para la fluidez del taller.
- Las conductas personales se mezclan con las de otros y se generan nuevos conocimientos y recursos.

3.2 Etapas previas: Elementos previos a considerar para el desarrollo del taller

Para ambos talleres existe una preparación previa, donde se observan algunas características de los participantes y también se elabora una introducción, junto con una posible dinámica para las primeras actividades.

Como característica central de este ejercicio se encuentra el desarrollar toda esta experiencia en un ambiente de colaboratividad y/o colectividad, en la mayor medida posible, en apelaciones a una horizontalidad en el trabajo, por lo cual en un inicio lo que se intenta es elaborar una estructura de taller que sea construida en conjunto, por todos los integrantes de cada experiencia. Por lo cual el primer elemento que se considera desde la mediación es en cuanto a la estructura de los talleres y su planificación. En cuanto a esto lo primero que se logra observar es que en ambas experiencias existe una influencia o predominancia de las decisiones de una parte, en este caso el mediador, que inevitablemente intenciona ciertos procesos dado que en ambos casos se considera como el experto en el tema, por lo cual automáticamente toma cierto liderazgo.

A pesar de esto, se considera que las relaciones son de simetría ya que para compensar esto, toda dinámica propuesta por el mediador se encuentra abierta a ser modificada por el grupo según sus intereses y necesidades. También existen instancias donde el mediador provee del espacio para el diálogo sin una propuesta previamente elaborada, para así construir una estrategia conjunta. Se solicitan decisiones desde la mediadora en ocasiones donde no se llegan a acuerdo.

En cuanto a este mismo elemento, las proyecciones que tuvo la medición sobre las planificaciones son las siguientes:

1. Las estructuras de taller son planificadas sesión a sesión, con la mediadora en conjunto con los integrantes

Esta forma permite otorgar mayor flexibilidad y adaptabilidad a las necesidades del grupo, es así como se destinan diferentes tiempos para las labores que se consideran más relevantes, tal como sucede en la experiencia A donde la etapa teórica se prolonga hasta que los integrantes se sienten satisfechos con la argumentación, en base a la misma experiencia, también la proximidad de los participantes y la similitud de sus perfiles funciona para este método, ya que la forma en la que se organizan los elementos que se determinan como relevantes y por ende las metodologías de trabajo en ellos son bastante similar, por lo cual llegan a acuerdos de forma expedita. Para la experiencia A, Esta forma apela a una capacidad de auto organización que funciona en cierta medida por estas características.

2. Procedimiento donde desde la mediadora se planifica una estructura previa que especifica el contenido de cada sesión y lo expone a los participantes para que estos tengan la posibilidad de intervenir y adecuar la planificación.

Esta forma requiere que previo al desarrollo del taller, la parte mediadora planifique un método previo para las etapas. Para ellos se realiza un diálogo previo con los participantes donde se observan sus intereses, habilidades y necesidades en este proyecto. También se comunica el contenido de este y en base esto se elaborará un tipo de programa, que es sometido a las observaciones de los integrantes y luego es aplicado. De cierta forma también está elaborado en consideración de las particularidades de cada integrante y abierto a sus modificaciones. Aun así, implica una estructura previa donde se definen las etapas que suceden en cada sesión.

Este método es aplicado en la experiencia B y resulta adaptarse satisfactoriamente a las condiciones del grupo, su mayor característica radica en la fluidez de todo el proceso, que se ajusta a los objetivos por etapas y a los tiempos de cada actividad.

El resto de elementos considerados previo a los talleres son en relación a cronometrar las sesiones presenciales y virtuales y disponer del espacio y materiales para la correcta ejecución del taller.

Los materiales que se dispone son para prototipado rápido y bocetos. Estos son utilizados en las primeras aproximaciones. Hasta que se deciden los materiales finales y se realizan pruebas con ellos, desde ahí las planificaciones también se realizan en el momento.

3.3 La etapa introductoria

La etapa introductoria es un elemento que muta según las particularidades del grupo al que se enfrenta, pero siempre es desarrollado desde la parte mediadora. Se considera una etapa necesaria, pero la forma en la que se realiza y las características que posee son las que se adaptan a cada grupo. Esta está configurada en el momento previo de las sesiones. Para este prototipo de taller donde los participantes no son exclusivamente joyeros contemporáneos, la introducción al taller incluye una aproximación a la joyería contemporánea y una segunda parte sobre introducción propia del taller a desarrollar.

Con la intención de que esta etapa introductoria se pueda dirigir según la particularidad de cada grupo, lo primero que se intenta es el diálogo entre los participantes incluyendo la mediación. Independiente de cuánto conocimiento se tiene sobre el tema central en cada participante, lo que se intenta es la construcción propia de dichos conocimientos. Por lo cual es importante una introducción lo más libre de influencias en lo posible en cuanto a la parte mediadora. El objetivo central es que se configuren sus propios límites, significados de los conceptos y matices asociados a la joyería contemporánea y se instale la base o los pilares sobre lo que se aspira a elaborar o intereses sobre la misma

joyería. Que la introducción se vuelva los primeros determinantes elaborados de manera grupal.

Es común que mucho del debate generado en este espacio sean preguntas que se realizan hacia el mediador, repitiendo conductas de espacios enseñanza tradicionales, con una especie de jerarquía con una figura de guía, pero se percibe que esta conducta es común en las primeras instancias y sumado al hecho de que en esta ocasión particular la parte mediadora es aquella que posee mayor conocimiento sobre el tema joyería contemporánea. Se tiene presente que esta relación sí puede ocurrir y el mediador deba tomar este lugar de guía y transmitir sus conocimientos, cuando este sea necesario, pero con el fin de evitar que la mayoría del diálogo se torne en esta dinámica, se opta suscitar el diálogo y debate como uno más de los integrantes y se propone construir conocimiento de forma colaborativa. Así es como en ambas experiencias los primeros diálogos son en torno a estas preguntas:

- ¿Qué es una joya contemporánea?
- ¿Cuál es su relación con el cuerpo?
- ¿Cuándo estos objetos portables dejan de ser una joya?

Entre otros cuestionamientos. Todos los participantes comparten sus experiencias y conocimientos sobre el tema. Estas formas de diálogo y su contenido quedan suspendidos en el ambiente de trabajo y comienza a formar parte del imaginario de grupo. Queda como un diálogo impregnado en los grupos.

Luego de esto se da paso a las conversaciones en torno al tema a tratar o el procedimiento a realizar en la primera sesión de trabajo. Este proceso ocurre de dos formas

1. La mediación propone iniciar desde una discusión teórica/conceptual e incita a los participantes a manifestarse sobre temas, o conceptos que le interese desarrollar a través de este proyecto.

Para el taller donde se aplica este procedimiento, se propone desde la mediación el reflexionar en base a ciertas preguntas que quedan expuestas en la presentación de introducción, con la intención de que se establezcan diálogos. Aun así, según lo observado se evidencia la necesidad de instalar un punto de inicio levemente más estructurado que las preguntas amplias, un elemento o dinámica que pueda limitar o conducir un poco más las ideas iniciales, ya que tanta amplitud en estas primeras fases resulta ser compleja de abordar para los participantes.

Se observa que un recurso utilizado por las participantes para poder iniciar los diálogos es iniciar con la búsqueda de un tema general lo bastante transversal como para que todas tuvieran un tipo de vínculo con respecto a este. Es así como temas como el territorio, los contextos sociales y políticos se transforman en el tema de diálogo que posteriormente se hace más específico. Posterior a las expresiones individuales con respecto a este tema central, el encontrar relaciones entre los diálogos individuales es una actividad que resulta bastante fluida y la construcción de una trama colectiva se elabora rápida eficazmente mediante este diálogo.

2. Iniciar con una etapa introductoria con mayor control sobre las variables.

Este procedimiento implica considerar que ciertas dinámicas propuestas en estas etapas introductorias sean más específicas por ende se solicita a los participantes realizar cierta actividad controladas que permitan conducir al punto de partida de este trabajo de joyería.

Como desde la mediación se pretende desarrollar una actividad que le permita a los participantes dar con un punto de inicio y a su vez es necesario considerar las características particulares de cada grupo de taller. Se realiza un reconocimiento previo de los integrantes sobre sus intereses con el taller y sus características de trabajo en cuanto a actividades creativas en términos generales. En base a esto la mediación prepara una actividad, donde para esta experiencia (taller Ancestral)

Se inicia con la dinámica: análisis sobre las formas. Es decir, la etapa conceptual se reemplaza por una etapa de referentes formales como punto de inicio del taller. Es así como esta etapa introductoria consiste en encargar una tarea previa a los participantes donde cada uno debe realizar una selección de referentes y analizar sus formas, para luego presentar esto en la primera sesión de trabajo.

El marcar el inicio conectando con la identidad que adquiere esta experiencia también se comunica la intención que se requiere de los participantes y por ende solicita determinada conducta de trabajo que estos deben tener.

En una forma de análisis comparativo, se observa que aquellas formas donde existan mayores parámetros de control o un punto de inicio más determinado da resultados más expeditos y permiten sentar las bases del inicio más rápidamente. Para este caso también se determina la tónica de las sesiones siguientes y del proyecto en general donde se focaliza en un desarrollo formal, más que en una etapa conceptual. Aquellas formas introductorias que tiene mayor apertura, que permiten que el propio grupo se auto estructure y dar paso para que el grupo elabore su propia actividad que conduzca al punto inicial, concluye en una actividad altamente reflexiva/intelectual y resulta en la necesidad de agregar más tiempo, mayor investigación y desarrollo de esta etapa, pero a su vez permite explorar mayor variedad y profundidad en temas y conceptos.

3.4 Las etapas teórico-reflexiva: conceptualización y argumentos

En la caracterización que se realiza sobre la joyería se destaca el hecho de que son piezas donde se desarrolla cierta reflexión y tiene un contenido más allá del ornamental, por ende, esta etapa donde se desarrolla una especie de argumento o concepto contado mediante las piezas es fundamental, de modo que durante el proyecto es necesario invertir tiempo en desarrollar un etapa teórico-reflexiva.

Durante el desarrollo del proyecto, las separaciones entre etapas no son tan marcadas, en varias sesiones coexisten actividades tanto prácticas como teóricas, es decir que no existe una separación real tan definida de ciertas actividades. Lo que sucede es que en algunas sesiones predomina mayor tiempo en determinadas tareas, pero sin ser tiempos exclusivos para aquello. Pero en términos generales se puede representar como una transición. Puede haber actividades donde el eje sea solo la reflexión. Pero a su vez las actividades de ejecución y diseño, siempre están acompañadas de una reflexión. Teniendo en cuenta el desarrollo intelectual y teórico que se requiere es algo que se elabora en toda la extensión del proyecto, no algo realizado en etapas segmentadas.

Se observa que iniciar con un parte conceptual desde la cual se realiza una bajada hacia formas es una metodología comúnmente utilizada por los participantes de una de las experiencias, es decir que existe cierta fórmula ya aprendida.

En la experiencia A. La etapa teórico-reflexiva se ubica como parte de las primeras sesiones e implica aproximadamente desde la propuesta del tema inicial, conceptos asociados y desarrollo de un argumento general. Luego ocurre una etapa donde se desarrolla una propuesta visual y diseños, donde también se sigue una reflexión indirecta que acumula a las sesiones anteriores y por lo cual se considera un proceso que se desarrolla durante la mayor parte del proyecto. En relación a este mismo taller el

desarrollo intelectual se expresa como un actividad muy necesaria e importante para poder continuar con etapas de diseño, es decir, funciona como una parte obligada para poder realizar propuestas formales y se adaptada la cantidad de tiempo que sea necesario para acordar un argumento que complazca a las participantes.

Los momentos en que se puede ubicar esta etapa, varía según la comodidad del grupo. mientras tanto la tarea de la mediación es estar atento a que esta etapa no se expanda hasta el punto que sea complejo aterrizar en ideas que se encuentren con la forma.

En esta experiencia de taller el desarrollo de la etapa conceptual tiene el siguiente recorrido:

1. Se selecciona un tema general sobre el cual se desarrollan conceptos y se articulan para formar una especie de idea más estructurada que pueda contener la mayoría de conceptos que emergen.
2. A partir de la elaboración de esta idea, se realiza una segunda búsqueda de información que implica textos, referentes o nuevas reflexiones que las participantes integran. Así se elabora una idea más específica sobre el tema central. Esta etapa se caracteriza principalmente por la construcción de un repertorio de inspiración, con elementos más específicos.
3. De este repertorio surge una segunda variedad de conceptos, que nuevamente se ordenan en forma de un relato, del cual emerge una segunda idea, que se posiciona como argumento central. Más específica y clara que la primera.
4. Durante las etapas de maquetas y propuestas de diseño, la experimentación formal también se torna una actividad reflexiva, donde surgen ideas desde las

formas y complementan esta idea central. Aportes que surgen desde la experimentación formal.

5. Hasta antes de las propuestas finales de diseño la historia que se pretende reflejar en las piezas de joyería aún es general. Una vez que la forma se encuentra definida, se define el relato. Por lo cual al finalizar las propuestas de diseño y comenzar su ejecución, también se termina de elaborar la propuesta.

Básicamente este proceso teórico se elabora mediante un procedimiento de filtro de ideas desde general a particular. Se selecciona un tema, se obtienen conceptos más un repertorio de referentes y se repite este proceso hasta que se llega al argumento elegido. Este proceso se realiza dos veces para llegar a seleccionar colectividad y violencia como tema central.

Junto con esto es importante escuchar las necesidades que el grupo manifiesta en cuanto a esta etapa, ya que para este caso fue necesario extender las sesiones dedicadas al debate teórico.

En cuanto a la experiencia B: Taller ancestral. La mayor concentración de reflexiones se genera en torno a las piezas ya diseñadas, es decir tiene lugar en las etapas finales del proyecto. Por lo cual la forma tiene mayor predominancia y es la que guía hacia el diálogo reflexivo. Estos procesos de reflexión ocurren durante todo el proyecto y se van transformando a medida que transcurren las sesiones. Luego hay sesiones donde esta tarea es más focalizada y terminan por elaborar esta etapa.

En cuanto a la experiencia B. La etapa reflexiva se compone en los siguientes sucesos:

1. Se realiza una experimentación de formas desde las cuales surgen ciertos conceptos que son interesantes de destacar para las participantes

2. Desde estos conceptos se realiza un repertorio de referentes y se continúa la reflexión, se selecciona un área general como marco de referencia, pero aún es muy amplia. La temática sobre lo “ancestral”.
3. Una vez diseñadas las piezas y en fabricación, continua un diálogo mucho más específico y se elabora un relato como colección. Esto se obtiene mediante un barrido de información sobre lo que cada integrante quiera aportar sobre la temática general.

En esta forma de trabajo, la exploración teórica alcanza su máximo desarrollo cuando las piezas ya están listas y la colección se encuentra con los diseños finales. Desde ahí se evalúa la interacción de las formas y se procede a redactar un relato contenido en las piezas.

3.5 Las etapas práctico-reflexivo: elaboración de formas

Estas etapas hacen referencia a los momentos en se realizan intervenciones materiales, maquetas, desarrollo de formas y toda acción que introduce la práctica como principal actividad.

La separación de actividades exclusivamente teóricas de aquellas denominadas prácticas es un planteamiento con el que inicia este proyecto, sin embargo, según lo desarrollado en los prototipos de taller, la intervención material cataliza en los participantes una serie de reflexiones y pensamiento que son valorados como relevantes y se acumulan a los desarrollados en etapas teóricas, desde los cuales se vuelve a la investigación reiterativamente. Es por esto que a estas etapas se les denomina prácticas-reflexivas, por la incidencia que tiene la “forma” en las decisiones reflexiones finales. Para ambas experiencias funciona de forma diferente la interrelación de

influencias entre las sesiones prácticas y teóricas, pero en ambas significa un cambio o un aporte en el argumento final.

Su ubicación en el trayecto del proyecto es variable según los intereses de los integrantes, puede tanto iniciarse con la visualidad como con la teoría. Pero siempre es importante darles sustento intelectual a las piezas.

En la experiencia A: taller las actividades prácticas se subdividen en las siguientes fases

1. Luego de preparar el tema central, se acuerda realizar una recolección de formas (objetos encontrados) y en base a estos realizar una experimentación formal.
2. De la primera experimentación surge una lista de ideas formales para una segunda fase de experimentación, por lo cual se desarrollan maquetas, prototipos y bocetos. Los objetos recolectados funcionan como referentes.
3. Se selecciona una de las maquetas elaboradas y a partir de esta se comienza una segunda sesión de experimentación, inspirada en los elementos presentes en aquella forma. Este punto se considera determinante en el curso que sigue el desarrollo de propuestas, ya que es a partir de la conjugación de los elementos presentes en esta maqueta donde se logra el insight que canaliza hacia la propuesta final (matriz).
4. A partir de esta maqueta “matriz” se realizan propuestas y prueba de materiales. Luego comienza la fase de diseño.

Para este método las formas y sus diferentes composiciones de maquetas y prototipos, están orientadas a representar los conceptos planteados previamente. Es esta búsqueda de la representación o evocación mediante la forma determina este proceso.

En la experiencia B: Taller ancestral, el proceso práctico tiene las siguientes fases:

1. Desde la primera sesión se realiza un repertorio de imágenes donde se hace referencia exclusivamente a las formas, a partir de este se realiza una fase de experimentación formal que implica prototipo rápido.
2. A partir de estos prototipos rápidos se realiza un análisis de forma y relación con algunos conceptos seleccionados desde la etapa de repertorios. Aquí se selecciona algunas formas para continuar su exploración
3. Se realiza una segunda exploración que profundiza en las formas ya seleccionadas y se realizan prototipos más elaborados
4. Luego tiene lugar un segundo filtro de maquetas. A partir de esta selección comienzan las fases de diseño.

Cabe destacar que, en esta experiencia, la experimentación de formas tiene lugar en las primeras sesiones del proyecto y funciona como un marco general de conceptos que surgen a partir de la forma. Mientras que, en las fases de diseño, cuando las propuestas ya están aprobadas por los integrantes comienza un cuestionamiento sobre la argumentación de estas piezas y un mayor desarrollo de esto. Pero como primera instancia se encuentra la forma y de ella emanan los conceptos generales en base a los cuales se realiza el filtro y selección de las maquetas.

En aquel espacio donde se inicia con las fases teóricas, la experimentación formal, toma más tiempo en hallar su enlace con los conceptos, esto condiciona la forma y para la experiencia A, en un inicio dificultan sus procesos.

En el procedimiento donde las etapas de formas ocurren en las primeras sesiones el desarrollo de las maquetas y los diseños ocurre de forma muy eficaz.

La selección y experimentación, al no tener parámetros estrictos ni muy resuelto, las formas alcanzan un gran desarrollo en cantidad y variedad. Por lo cual la mayor dificultad que se encuentra en este proceso tiene que ver con la selección y luego enlazar esto con un análisis teórico. Para resolver el filtro de formas se recurre a la fracción teórica, que hasta ahora ha tenido un desarrollo más bien general, para poder seleccionar ciertas formas ya que es necesario un criterio. Así se da paso a la reflexión en torno a los conceptos con mayor profundización en estos y se utilizan como parámetro de filtro. También para formar vínculos entre las maquetas seleccionadas.

Las formas obtenidas, son el resultado de procesos rápidos de prototipado, por lo cual las formas no alcanzan a producir grandes desarrollos, más bien se presentan como elementos básicos, Es por esto que se extiende una segunda exploración más específica y profunda

ANEXO 2. PAUTA DE AUTOEVALUACIÓN.

Taller: A

Nombre: Evaluación grupal.

Dimensión creatividad: Evaluación de cómo el trabajo en forma colaborativa afecta la creatividad.

Indicadores:

- Muy bajo: Si cree que la afecta negativamente, se ve perjudicada o no se logra
- Bajo: Si cree que la variable se logra escasamente o no tiene mayor incidencia
- Medio: Si cree que la variable se logra relativamente o se mantiene neutra
- Medio/Alto: Si cree que la variable tiende a afectar de forma positiva o es medianamente beneficiosa
- Muy alto: Si cree que la afecta de forma completamente positiva y/o se ve altamente beneficiada

En la variable producto, los indicadores son

- Negativa: Si cree que la forma en que se da la variable afecta de forma negativa el resultado final
- Neutra: Si cree que la forma en la que se da la variable no afectó el resultado final o bien fue afectado tanto de forma positiva como negativa en igualdad de niveles.
- Positiva: Si cree que la forma en la que se da la variable afectó de manera positiva el resultado final.

Variable	En la persona	En el proceso grupal	En el producto	Justificación
Originalidad: La capacidad del individuo para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación.	Impacto en la capacidad individual para generar ideas originales Muy alto	El nivel de originalidad que se provoca en el proceso: Muy alto	La forma en la que se da la variable afecta de forma: Positiva	El proceso que se hace permite que piense de formas que sola, no se me habrían ocurrido. Amplió mis horizontes creativos
Iniciativa: Actitud humana para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término, liderazgo, anticipación, naturalismo, vanguardia e intuición	¿De qué manera se desarrollan las iniciativas individuales? Alta	¿Cómo afecta el proceso colaborativo a las iniciativas del proceso grupal? Muy alta	La forma en la que se la variable afecta de forma: Positiva	La forma en la que se me presenta el taller, da mucha confianza para expresar ideas, esto pasa de forma grupal.
Fluidez: Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional	¿Cómo se da la fluidez creativa a nivel personal? Muy alta	¿De qué manera se desarrolla la fluidez a nivel de grupo? Media/alta	La forma en la que se da la fluidez, ¿cómo afecta el resultado de la joya? Positiva	Es un proceso muy fluido, pero a nivel grupal hubo momentos donde el proceso se estancaba un poco, sin embargo, luego de que se resolvieran igualmente se obtuvo un excelente resultado.
Divergencia: Capacidad del individuo para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, reflexión, pensamiento lateral y espíritu crítico	¿De qué forma el proyecto posibilitó la amplitud de análisis en el pensamiento creativo personal? Muy alto	¿De qué forma el proyecto posibilitó la amplitud de análisis en el proceso creativo grupal? Muy alto	¿De qué forma el nivel de divergencia afectó el resultado final? Positiva	El proceso permite gran variedad de ideas tanto a nivel personal como grupal, lo cual es muy bueno. Si no que se complica aún más la selección para hacer un diseño final. sin embargo, el resultado es muy original, ya que igual se establecieron formas de seleccionar que resultaron beneficiosas.
Flexibilidad: Capacidad del individuo para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías,	¿De qué forma se ve afectada la flexibilidad en la creatividad personal? Media	¿De qué forma se afecta la flexibilidad en el proceso? Muy alta	¿De qué forma el nivel de flexibilidad presente afecta el resultado final? Positiva	A nivel individual la capacidad organizativa se mantiene igual, pero que, al juntarse de forma grupal, esta se potencia y ocurre una gran flexibilidad, esto afecta de forma muy positiva y satisfactoria el resultado final. ya que lo deja libre .

argumentación, versatilidad y proyección				
Sensibilidad: Capacidad del individuo para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones, expresión, concentración, identificación y empatía.	¿De qué forma se ve afectada la sensibilidad a nivel individual? Muy alto	¿De qué forma se ve afectada la sensibilidad a nivel de proceso grupal? Muy alta	¿De qué forma el nivel de sensibilidad presente afecta el resultado final? Positiva	Ya que el proyecto mismo como un tipo de arte da una gran sensibilidad de forma individual y grupal, casi de forma necesaria por el tema que elegimos, por lo demás esto si se logra expresar en la pieza final. La sensibilidad afecta de forma positiva el proyecto ya que se expresa mediante la joya. Además de que permite una forma de expresión mediante un lenguaje muy sensible, en vez de cumplir con la funcionalidad u otras cosas , por lo que sí considero que es un método muy sensible en general
Desarrollo: Es una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo, la ansiedad producida por los deseos de realización, el forzamiento acelerado y la transformación de la naturaleza	¿Cómo es el desarrollo que alcanza la creatividad a nivel individual? Muy Alto	¿De qué forma afecta el desarrollo creativo a nivel grupal? Muy alto	La forma en la que se da el desarrollo creativo ¿De qué manera afecta la pieza final? Positiva	El desarrollo del proceso creativo es muy alto, ya que implican una forma muy libre y sin prejuicios por lo que crear en sí mismo, se da forma amplia. A su vez esto afecta forma positiva, ya que se da una pieza muy compleja y creativa
Elaboración: es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos, fortaleza, orientación, perfeccionamiento, persistencia y disciplina.	¿Qué nivel alcanza la capacidad de elaboración a nivel personal? Media/alta	¿Qué nivel de desarrollo se da en la elaboración a nivel de grupo? Media/alta	La forma en la que se da la elaboración. ¿De qué manera está presente en la pieza final? Positiva	La capacidad para encontrar el diseño final se dio un poco de forma dilatada y tuvimos que improvisar otra forma, esto se da de forma más grupal que individual. El desarrollo que tiene la elaboración de la joya fue muy bien gestionado y benefició el resultado final
Innovación: Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad mental para redefinir funciones y usos, cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles, curiosidad, sociabilidad y conocimiento de fortalezas	¿Qué nivel alcanza la capacidad de innovación a nivel personal? Muy alta	¿Qué nivel de innovación se da a nivel de grupo? Muy alta	¿De qué se ve afectada la pieza final? Positiva	La forma en la que todos co crean, hace que se den altos niveles de innovación en el pensamiento personal y en consecuencia se da a nivel de grupo. Considero que la pieza final es muy innovadora por lo tanto es afectada de forma positiva según el objetivo que tenemos del proyecto.

Dimensión colaborativa: Evaluación sobre la caracterización de las formas colaborativas que se dan en los talleres

Taller: A

Calidad de desempeño en la actividad: Apreciación sobre éxito en la colaboratividad en el las etapas del proceso	Logrado: Si cree que la variable se completa con éxito	Neutro: Si cree que la variable no se ve afectada de ninguna manera o bien hay elementos que logran y otros que no	No logrado: Si cree que la variable no se logra con éxito	Observaciones
Proceso organizacional y proyectual del taller	x			
Procesos de diseño del proyecto	x			
Proceso de fabricación	x			

Apreciación de incidencia de la actividad: Esto hace referencia a cómo se ven afectados los procesos creativos.	Negativa: Si cree que perjudica el proceso	Neutro: Si cree que no afecta el proceso	Positiva: Si cree que beneficia el proceso	Observaciones
Proceso creativo grupal			x	

Indicador de conformidad	Bajo: Si se siente disconforme	Medio: Si se siente de forma neutra, o bien tanto conforme como disconforme	Alto Si se siente muy conforme	Observaciones

Conformidad con la forma de participación en colaboración efectiva y sensaciones de identidad con respecto los resultados			x	
---	--	--	---	--

Dimensión de enseñanza y aprendizaje

Taller: A

Evaluación de la enseñanza-aprendizaje colaborativo recibido y entregado	Alto	Medio	Bajo	Observaciones
Nivel de satisfacción de la dinámica educativa colaborativa	x			
Sensación de utilidad y comprensión de elementos obtenidos de la dinámica educativa colaborativa	x			

Taller: B

Nombre: Evaluación grupal.

Dimensión creatividad: Evaluación de cómo el trabajo en forma colaborativa afecta la creatividad.

Indicadores:

- Muy bajo: Si cree que la afecta negativamente, se ve perjudicada o no se logra
- Bajo: Si cree que la variable se logra escasamente o no tiene mayor incidencia
- Medio: Si cree que la variable se logra relativamente o se mantiene neutra
- Medio/Alto: Si cree que la variable tiende a afectar medianamente positiva o beneficiosa
- Muy alto: Si cree que la afecta de forma completamente positiva y/o se ve altamente beneficiada

En la variable producto, los indicadores son

- Negativa: Si cree que la forma en que se da la variable afecta de forma negativa el resultado final
- Neutra: Si cree que la forma en la que se da la variable no afectó el resultado final o bien fue afectado tanto de forma positiva como negativa en igualdad de niveles.
- Positiva: Si cree que la forma en la que se da la variable afectó de manera positiva el resultado final

Variable	En la persona	En el proceso grupal	En el producto	Justificación
Originalidad: La capacidad para generar ideas y productos cuya característica es única, de gran interés y aportación comunitaria o social, la novedad, manifestación inédita, singularidad e imaginación.	Impacto en la capacidad individual para generar ideas originales Muy alto	El nivel de originalidad que se provoca en el proceso: Medio/alto	La forma en la que se dio la variable afecta de forma: Positiva	Este formato permite pensar de formas muy libres por lo tanto se obtiene maquetas muy originales, sin embargo al juntar las partes para para hacer algo grupal los cambios no son muchos y se queda más como un trabajo que se complementa. En cuanto al producto es se considera muy original, pero desde una visión más de diseño de autor que de arte.
Iniciativa: capacidad para idear y emprender actividades, para dirigir acciones, es la disposición personal para protagonizar, promover y desarrollar ideas en primer término, liderazgo, anticipación, naturalismo, vanguardia e intuición	¿De qué manera se desarrollan las iniciativas individuales? Muy alta	¿Cómo afecta el proceso colaborativo a las iniciativas del proceso grupal? Media/alta	La forma en la que se dio la variable afecto de forma : Positiva	La forma en la que se dividen las tareas del grupo, hace que cada participante se estacione en una función específica y desde ese tenga sus iniciativas, mientras que a nivel de grupo no se sigue
Fluidez: Capacidad para producir ideas en cantidad y calidad de una manera permanente y espontánea, expresión, variedad y agilidad de pensamiento funcional	¿Cómo se da la fluidez creativa a nivel personal? Muy alta	¿De qué manera se desarrolla la fluidez a nivel de grupo? Media/alta	La forma en la que se da la fluidez, ¿cómo afecta el resultado de la joya? Positiva	A nivel de persona el proceso incentiva gran fluidez en los pensamientos en su forma abierta de ser, y de crear formas desinteresadas, donde solo se busca la imagen visual, A su vez esta gran fluidez genera muchos resultados que luego en el proceso hay que decantar, el proceso en general si es fluido, solo en ciertos momentos de síntesis se hace más difícil su continuidad. Esto afecta a los diseños finales de forma positiva. haciendo que el resultado esté bien conectado a la historia del procesos
Divergencia: Capacidad para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, reflexión, pensamiento lateral y espíritu crítico	¿De qué forma el proyecto posibilitó la amplitud de análisis en el pensamiento creativo personal? Medio /alto	¿De qué forma el proyecto posibilitó la amplitud de análisis en el proceso creativo grupal? Medio/alto	¿De qué forma el nivel de divergencia afectó el resultado final? Positiva	Se piensa que la creación libre, sin ningún punto de referencia, permite soltar la creatividad de forma desprejuiciada, sin embargo, la falta de un camino más claro provoca una divergencia demasiado amplia contraproducente en la reflexión y creación. Se piensa que es mejor focalizar, y desde ahí soltar un pensamiento lateral. En cuanto al proceso, este si se considera con una gran capacidad para el pensamiento lateral. sin embargo, se requiere de más estructura solo en la parte de creación. ya que en la parte de diseño esta divergencia es muy beneficiosa un poco más elaborada y afecta de forma positiva el producto final.

<p>Flexibilidad: Capacidad para organizar los hechos dentro de diversas y amplias categorías, argumentación, versatilidad y proyección</p>	<p>¿De qué forma se ve afectada la flexibilidad en la creatividad personal? Muy alta</p>	<p>¿De qué forma se afecta la flexibilidad en el proceso? Muy alta</p>	<p>¿De qué forma el nivel de flexibilidad presente afecta el resultado final? Positiva</p>	<p>A pesar de ser un método más estructurado, este le entrega al grupo gran capacidad para organizar los eventos dentro del proceso y a su vez elaborar un hilo conductor rápidamente. Se expresa que esta estructura funciona como un buen punto de referencia donde los integrantes dan espacio a sus flexibilidades personales y como grupo.</p>
<p>Sensibilidad: Capacidad para percibir y expresar el mundo en sus múltiples dimensiones, expresión, concentración, identificación y empatía.</p>	<p>¿De qué forma se ve afectada la sensibilidad a nivel individual? Alta</p>	<p>¿De qué forma se ve afectada la sensibilidad a nivel de proceso grupal? Media /alta</p>	<p>¿De qué forma el nivel de sensibilidad presente afecta el resultado final? Positiva</p>	<p>La sensibilidad individual se potencia desde un ejercicio de creación que sigue la intuición y que por ende incita al desarrollo de la sensibilidad de forma individual. Después es la misma sensibilidad en las estrategias que se detectan en parte del grupo. Las personas encargadas de diseño desarrollan mejor esta habilidad ya que se encarga de integrar la variedad de resultados individuales y así lo desarrolla. Por lo tanto, como proceso en conjunto este tiene menor desarrollo. La parte que desarrolla esta etapa que implica mayor sensibilidad, se logra con éxito y expresa haber sido beneficiada de la los procesos individuales</p>
<p>Desarrollo: Es una característica relevante de la creatividad y se puede notar por sus grandes huellas en todo desarrollo creativo, la ansiedad producida por los deseos de realización, el forzamiento acelerado y la transformación de la naturaleza</p>	<p>¿Cómo es el desarrollo que alcanza la creatividad a nivel individual? Medio/alto</p>	<p>¿De qué forma afecta el desarrollo creativo a nivel grupal? Muy alto</p>	<p>La forma en la que se da el desarrollo creativo ¿De qué manera afecta la pieza final? Positiva</p>	<p>Por el hecho de que se diversifican las tareas de forma marcada, no todos los integrantes tienen los mismos niveles de desarrollo en las tareas creativas, por lo cual esta participación más diversa potencia de forma diferente. Aun así dentro del grupo existen aquellos más dedicados a estas tareas y tiene un gran desarrollo de la creatividad, que aporta al grupo y por consecuencia al desarrollo creativo de forma grupal.</p>
<p>Elaboración: es la capacidad del individuo para formalizar las ideas, para planear, desarrollar y ejecutar proyectos, fortaleza, orientación, perfeccionamiento, persistencia y disciplina.</p>	<p>¿Qué nivel alcanza la capacidad de elaboración a nivel personal? Muy alta</p>	<p>¿Qué nivel de desarrollo se da en la elaboración a nivel de grupo? Muy alta</p>	<p>La forma en la que se da la elaboración. ¿De qué manera está presente en la pieza final? Positiva</p>	<p>Para este taller, la formalización de ideas desde de el paso de las formas al diseño, es un paso que se da con mucha fluidez, y la división de tareas en la elaboración se divide de forma que optimiza muy bien el trabajo, Según los integrantes. Dado que aquí la división de tareas es estratégica, la elaboración de forma personal y grupal, ocurre de forma muy óptima</p>
<p>Innovación: Es la habilidad para el uso óptimo de los recursos, la capacidad para redefinir funciones y usos, cualidad para convertir algo en otra cosa, de lograr nuevos roles,</p>	<p>¿Qué nivel alcanza la capacidad de innovación a nivel personal? Media</p>	<p>¿Qué nivel de innovación se da a nivel de grupo? Alta</p>	<p>¿De qué se ve afectada la pieza final? Positiva</p>	<p>La innovación a nivel individual se expresa de una forma más contenida y no se llega a transformaciones tan importantes según el grupo. Pero una vez que estos se juntan, se impulsa en las personas, más reflexiones y nuevas configuraciones, por lo cual la innovación es algo que resalta más en el proceso .</p>

curiosidad, sociabilidad y conocimiento de fortalezas				
---	--	--	--	--

Dimensión colaborativa: Evaluación sobre la caracterización las formas colaborativas que se dan en los talleres

Taller: B

Desempeño en la actividad: Apreciación sobre éxito en la colaboratividad en el las etapas del proceso	Logrado: Si cree que la variable se completa con éxito	Neutro: Si cree que la variable no se ve afectada de ninguna manera o bien hay elementos que logran y otros que no	No logrado: Si cree que la variable no se logra con éxito	Observaciones
Proceso organizacional y proyectual del taller	x			
Procesos de diseño del proyecto	x			
Proceso de fabricación	x			

Apreciación de incidencia de la actividad: Esto hace referencia a cómo se ven afectados los procesos creativos.	Negativa: Si cree perjudica el proceso	Neutro: Si cree no afecta el proceso	Positiva: Si cree beneficia el proceso	Observaciones
Proceso creativo grupal			x	Destacan que a forma grupal. Genera resultados mucha más satisfactorios de lo que podrían de forma individual

Indicador de conformidad	Bajo: Si se siente disconforme	Medio: Si se siente de forma neutra, o bien tanto conforme como disconforme	Alto Si se siente muy conforme	Observaciones
Conformidad con la forma de participación en colaboración efectiva y sensaciones de identidad con respecto los resultados			x	

Dimensión de enseñanza y aprendizaje

Taller: B

Evaluación de la enseñanza-aprendizaje colaborativo	Alto	Medio	Bajo	Observaciones
Nivel de satisfacción de la dinámica educativa colaborativa	x			
Sensación de utilidad y comprensión de elementos obtenidos de la dinámica educativa colaborativa	x			

Dimensión de enseñanza y aprendizaje

Taller: B

Evaluación de la enseñanza-aprendizaje colaborativo	Alto	Medio	Bajo	Observaciones
Nivel de satisfacción de la dinámica educativa colaborativa	x			
sensación de utilidad y comprensión de elementos obtenidos de la dinámica educativa colaborativa	x			

ANEXO 3. AUDIO ENTREVISTAS

Entrevista Alejandra Wolff: [Enlace audio entrevista](#)

Entrevista Caco Honorato: [Enlace audio entrevista](#)

