

***CONSTRUCCIÓN SOCIAL DE  
CONOCIMIENTO CREATIVO EN  
PRODUCTO CERÁMICO***

*Samuel Herrera*

Recebido em 29/08/2017

Aprovado em 30/10/2017

¿Cómo traer el mundo del diseño a nuestros estudiantes? ¿De qué manera la cerámica sirve de agenciador mundano? Son preocupaciones que posibilitaron problematizar las dinámicas de formación de estudiantes de Diseño Industrial, en el taller – laboratorio de diseño. El abordaje se desarrolla situando el problema en un laboratorio de diseño; discutiendo la naturaleza socio-política del mundo y denotando algunas preocupaciones desde el laboratorio, lo cual arroja luces sobre siete **acciones** de mundo que procuran servir de agenciadores a los estudiantes. El trabajo muestra cómo se construye socialmente conocimiento creativo gracias a las dinámicas que constituyen la red socio – política - creativa del taller – laboratorio de diseño. Brindando luces en torno, a cómo se pueden construir en términos de la *mundanidad de los mundos* diversos mundos del diseño, por medio de las negociaciones de diversas identidades. A manera de validación presenta algunos mundos cerámicos, desarrollados por los estudiantes de Diseño Industrial.

**Palabras-Claves:** Creatividad-situada. Mundo-Cerámico. Diseño.

## HAY QUE VIVIRLO PARA CONTARLO

*Digamos que para contar todo lo que sucedió en el primer segundo de la historia del universo debería hacer un resumen tan largo que no me bastaría la duración sucesiva del universo con sus millones de siglos pasados y futuros, mientras que toda la historia que vino después podría liquidarla en cinco minutos (CALVINO, 2007, p. 342).*

Entre los años 2007 y 2012 se llevó a cabo una experiencia que involucra al material cerámico como eje de reflexión, y acción del devenir de lo que en ese momento se llamaba, taller de diseño <sup>31</sup>, programa académico de la Facultad de Artes – sede Bogotá, de la Universidad Nacional de Colombia.



Imagen No. 1. Proceso de trabajo del Mundo Cerámico. Fuente: Propia, 2010

1 En la reforma académica del año 2008, el espacio pasó a denominarse: laboratorio de diseño 3.

La confluencia de factores diversos posibilitó que se pudiera llevar a cabo esta empresa instalado en el trabajo mancomunado de los profesores William Vásquez y Samuel Herrera junto al apoyo de otros docentes<sup>2</sup> además de docentes - estudiantes auxiliares del posgrado en 'Educación Artística Integral', esto posibilitó contar con al menos unos doce profesores en el taller - laboratorio de diseño, y también posibilitó la divergencia de perspectivas de los mismos docentes, en apariencia es una dificultad tener tan diversos puntos de vista, pero a la luz de las directrices planteadas por los profesores Vásquez y Herrera, se pudo llevar a cabo un trabajo integrado.

Las directrices a veces se veían afectadas por el azar, iniciando el 2007 el profesor Vásquez trajo una inquietud a la clase, indagaba a los estudiantes el lugar en dónde habían pasado las vacaciones intersemestrales (cerca de dos meses), las respuestas de los estudiantes nos sorprendieron: un par habían visitado la costa atlántica (a 1.000 kilómetros de Bogotá), otros habían estado en pueblos cercanos a Bogotá (alrededor de 100 a 150 kilómetros), ninguno había salido del país, y la gran mayoría no habían salido a ningún sitio, por falta de dinero.

Ante tal situación, Vásquez y Herrera plantearon una pregunta fundacional, como uno de los ejes de acción del taller - laboratorio: ¿Cómo traerles el mundo del diseño a nuestros estudiantes? Tal cuestionamiento dio paso a una serie de reflexiones y consolidó en poco lapso de tiempo el taller - laboratorio de diseño con un perfil de desarrollo de producto cerámico importante. Este escrito intenta rescatar buena parte de aquellas reflexiones fundacionales que dieron lugar a la consolidación de la construcción social de conocimiento creativo en producto cerámico. Buena parte de las reflexiones que se encuentran a continuación han sido abordadas por los docentes Vásquez & Herrera de manera individual y colectivamente:

- Algunas consideraciones sobre el taller de diseño como ambiente de aprendizaje (HERRERA, 2008).
- Las experiencias desde Condición Maquinal: Modos de recordar aquello que hemos olvidado. VÁSQUEZ & HERRERA, noviembre de 2011 (Sin Publicar).
- Comprehensive aesthetic experience: A corporeity - based (being-in-the-word) phenomenological proposal (GARCÍA; VÁSQUEZ; HERRERA, 2015).

2 Aunque el listado del apoyo es largo, sobre todo el trabajo de los profesores: Cristina Agudelo, Nelson Bechara, Pedro Uriel Sánchez, entre otros.

## CONSTRUCCIÓN SOCIO - POLÍTICA DEL MUNDO

**T**ratar de dar respuesta al cuestionamiento planteado implica atender varios asuntos: en primera instancia la reflexión situada del ‘mundo como problema’, que de paso consolida, por un lado, una excusa análoga a la utilizada (KNORR CETINA, 2005, pág. 36) cuando explicita cómo utilizó el espacio de los laboratorios para dar cuenta de dispositivos culturales complejos, que exceden largamente el espacio restringido de los laboratorios. El colectivo como taller – laboratorio de diseño, son sujetos sociales con razonamientos y prácticas susceptibles de ser analizados desde diversas lógicas en movimiento.

Actores y colectivos traducidos como: estrategias, constructores de prácticas y retóricas alternativas, simbólicos, potenciales de conocimiento creativo situado, entre otros. Por otro lado el trabajo al interior del taller hecho de la mano del trabajo de (LATOURET; WOOLGAR, 1995, pág. 18) cuando Latour, se convertía en parte del laboratorio, para seguir estrechamente los procesos íntimos y diarios del trabajo científico, al tiempo que seguía siendo un observador ‘externo’ que estaba ‘dentro’, una especie de indagación antropológica para estudiar la ‘cultura’ científica. Hablo entonces, de cierto tipo de ‘cultura’ al interior del taller - laboratorio, pero entendido este, como un entramado social en los términos planteados por (WOOLGAR, 1991, pág. 99) cuando se refiere a las creencias, a los conocimientos, a las expectativas, al conjunto de recursos y argumentos, a los aliados y defensores; en resumen, tanto a la totalidad de la cultura local como a las identidades de los diversos participantes.

No se trata de que el entramado social ejerza de mediador entre el objeto y el trabajo de observación realizado por los participantes. Más bien es el entramado social el que constituye al objeto (o la ausencia del mismo). Hipótesis poderosa en el marco del taller, ya que adelanta que la constitución del producto cerámico se fundamenta en las negociaciones, identidades del taller como entramado social. Pero también, la cultura demarcada por Bruner como

Una cuestión menos relacionada con artefactos y proposiciones, reglas, programas esquemáticos o creencias, que con cadenas asociativas e imágenes que dicen qué cosas pueden vincularse razonablemente con qué otras cosas; nosotros llegamos a conocerla mediante cuentos colectivos que sugieren el carácter de coherencia, la probabilidad y el sentido dentro del mundo del actor (BRUNER, 1999, pág. 75).

Parafraseando a Bruner, en cuanto a que en la medida en que siempre percibimos el mundo desde la distinta posición que ocupamos en él, solo podemos experimentarlo como mundo común en la acción y en el discurso. Sólo actuando y hablando es posible comprender, desde todas las posiciones, cómo es realmente el mundo. El mundo es pues lo que está entre nosotros, lo que nos separa y nos une (82). En el mismo sentido (ARENDDT, 2008, pág. 18) asume que, el mundo sólo puede aparecer por medio de la política y que en su sentido más amplio de ella entiende como el conjunto de condiciones bajo las cuales los hombres y las mujeres en su pluralidad, en su absoluta distinción los unos de los otros, viven juntos y se aproximan entre ellos para hablar con una libertad que solamente ellos mismos pueden otorgar y garantizarse mutuamente. Traer mundo implica fragmentar, recortar, filtrar; y el decidir por una opción implica sacrificar. En términos del taller, las razones del recorte implican un proceso que fundamente la formación de los estudiantes de Diseño Industrial. Ese carácter de mundo fragmentado, lo discute Bauman para quien

El pensamiento recorta primero la imagen del mundo, de suerte que puede recortarse el propio mundo justo a continuación. Una vez recortada la imagen, el recorte del mundo (el deseo de recortarlo, el esfuerzo por recortarlo, si bien no necesariamente la consumación de la hazaña del recorte) es una conclusión inevitable. El mundo es manejable y demanda ser manejado en tanto en cuanto se ha rehecho a la medida de la compresión humana (BAUMAN, 2005, pág. 33).

**Fragmentar implica de paso asumir una postura política, como lo dirían Ashmore & Restrepo**

Comprender un peso político, pero también la escogencia de un marco y posibilitar un enmarcar, de tal manera que relacionar otro tema de manera entrañable con localizar, es comparar – el acto de comparar, la práctica de hacer comparaciones. El comparar tiene, todo un peso político, pues para comparar tienes que escoger un marco y este enmarcar se hace a menudo siguiendo parámetros que se dan por sentados de lo que ha sido construido como lo normal, lo apropiado, y lo estandarizado. Necesitamos hacer explícito lo que está en juego y la política que ilustra ciertas líneas específicas del pensamiento comparativo, que están entrelazadas en los conceptos mismos y en las escalas por medio de las cuales, al pensar un ejemplo, pensamos en trazar una comparación (ASHMORE; RESTREPO, 2014, pág. 6).

Cuando aborda la condición humana (ARENDDT, 1993, pág. 29), la explicita a partir de: labor, trabajo y acción. Centra la atención sobre la acción<sup>3</sup> como única actividad que se da entre los hombres sin la mediación de cosas o materia, corresponde a la condición humana de la pluralidad, al hecho de que los hombres, no el hombre viva en la tierra y habiten en el mundo. La acción, se compromete en establecer y preservar los cuerpos políticos, crea la condición para el recuerdo, esto es, para la historia. La acción, sólo es política si va acompañada del discurso. La tarea de la política consistiría en tender puentes entre pensamiento y acción y, por tanto, nos diría qué pensar para que podamos saber cómo actuar. Mediante la acción y el discurso, los hombres muestran quiénes son, revelan activamente su única y personal identidad y hacen su aparición en el mundo humano, mientras que su identidad física se presenta bajo la forma única del cuerpo y el sonido de la voz, sin necesidad de ninguna actividad propia (203).

De esta manera cada acción, de cada uno de los actores, además de los colectivos que representan, que conforman el taller – laboratorio, junto a los discursos particulares y colectivos que posibilitan su inserción al mundo humano, y esta inserción es como un segundo nacimiento. La acción puede estimularse por la presencia de otros cuya compañía deseamos, pero nunca está condicionado por ellos; su impulso surge del comienzo que se adentró en el mundo cuando nacimos y al que respondemos comenzando algo nuevo por nuestra propia iniciativa (201). Esto quiere decir que la naturaleza de las acciones está asociada a nuevos nacimientos, o sea con algo nuevo o novedoso, ¿porque no relacionarlo con el conocimiento creativo? Inquietud que resolveré más adelante cuando registre tanto acciones, como discurso de las negociaciones realizadas para la construcción social de conocimiento creativo del producto cerámico.

Es importante comprender la condición situada de la creatividad al interior del taller – laboratorio, a partir de las acciones y discursos que puedan construir los docentes por un lado y los estudiantes por el otro. Esa condición situada de la creatividad, favorece comprender la creatividad en términos de: ‘creatividad política’, abordar la creatividad

---

3 Para Dubet, “la acción se define por la naturaleza de las relaciones sociales. Una acción es una orientación subjetiva y una relación [...] Podemos considerar que esa orientación no se desarrolla más que dentro del tipo de relación que le corresponde y, de manera complementaria, que un tipo de relación llama a un tipo de orientación. La articulación de ambas dimensiones constituye una lógica de acción [...] La acción es social en la medida que señala siempre, más o menos directamente, hacia el prójimo. El poder no es sólo un atributo; es una relación que puede sostenerse sobre posiciones sociales, y el equilibrio de una relación no es otra cosa que el equilibrio de los poderes presentes”.

DUBET, F. Sociología de la experiencia. (G. Gatti, Trad.) Madrid, España: UCM Editorial Complutense. 2010. P. 99.

de esta manera posibilita la transformación de lo creativo en innovación. El ejercicio resulta interesante ya que de una u otra manera la toma de decisiones, las estrategias (de diseño, tecnológicas, entre otras), las crisis, los aciertos, los desaciertos al interior de la dinámica de los grupos de trabajo, implican en muchos de los casos tener en consideración la participación activa o pasiva de los actores que constituyen la red socio-creativa de negociaciones.

El carácter de esa red emula la abordada por (THOMAS, 2008, p. 219), como ‘socio técnica’ que posibilita una perspectiva, en donde lo tecnológico, lo social, lo económico y lo científico no han de marcar diferencia ya que presupone imposible e inconveniente realizar este tipo de distinciones a priori; más bien propone el uso de la metáfora ‘tejido sin costuras’ (seamless web). “El tejido de una sociedad moderna no está hecho de distintas piezas científicas, económicas, tecnológicas o sociales. Esos ‘dobletes’ pueden ser vistos como hechos por los actores o por los analistas”. El abordaje socio técnico me evoca la apuesta que realiza Susan Morss-Buck acerca de la mirada estereoscópica

Mirar por telescopio el pasado a través del presente; no es que el pasado arroje su luz sobre el presente o el presente su luz sobre el pasado, sino que la imagen (dialéctica) el pasado se une al presente en una constelación (...). El estereoscopio, instrumento creador de imágenes tridimensionales, no trabajaba a partir de una sola imagen, sino de dos (MORSS-BUCK, 2011, p. 319).

Siguiendo nuevamente a Thomas, la tecnología, forma parte de un tejido sin costuras de la sociedad, la política y la economía. El desarrollo de un artefacto no es simplemente un logro técnico; inmerso en él se encuentran consideraciones sociales, políticas y económicas. (220). Concentrando la atención en lo tecnológico, resulta interesante abordarlo en términos del libro de Michel Foucault “las tecnologías del yo”, para (FOUCAULT, 1991) existen cuatro tipos principales de estas ‘tecnologías’ en donde cada una de ellas representa una matriz de la razón práctica, de otra parte, cada una implica cierta forma de aprendizaje y de modificación de los individuos.

Los cuatro tipos de tecnología casi nunca funcionan de modo separado. Aunque cada una de ellas está asociada con algún tipo particular de dominación: *Tecnologías de la producción*, que nos permite producir, transformar o manipular cosas. *Tecnologías de sistemas y signos*, que nos permiten utilizar signos, sentidos, símbolos o significaciones. *Tecnologías del poder*, que determinan la conducta de los individuos, los someten a cierto tipo de fines o de dominación, y consisten en una objetivación del sujeto. *Tecnologías del yo*, que permiten a los individuos efectuar, por cuenta propia o con la ayuda de otros, cierto número de operaciones

sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta o cualquier forma de ser obteniendo así una transformación de sí mismos con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad. En segundo lugar, el abordaje de Shapin y Schaffer, arrojan luces en cuanto a cómo la tecnología sirve de agenciador, cuando analizan las diversas tecnologías que Boyle utilizó para demostrar que podía construir conocimiento al interior de un laboratorio.

Boyle utilizaba tres tecnologías: una tecnología material involucrada en la construcción y operación de la bomba de vacío; una tecnología literaria por medio de la cual los fenómenos producidos por la bomba eran dados a conocer a aquellos que no habían sido testigos directos; y una tecnología social que incorporaba las concepciones que debían usar los filósofos experimentales al tratar con los otros y para considerar los enunciados cognoscitivos. A pesar de la utilidad de distinguir las tres tecnologías empleadas en la construcción de hechos, no debe dar la impresión de que estamos tratando con tres categorías distintas: cada una involucrada con la otra (SHAPIN & SCHAFFER, 2005, pág. 57).

Asumimos las tecnologías como agenciadores de creación e innovación en el producto cerámico. Para el caso que nos atañe, entonces la tecnología deviene en terminos de las 'acciones', tanto de los docentes para consolidar lo fundacional del problema de mundo como de los estudiantes para develar competitivamente su mundo en términos cerámicos. La construcción de un conocimiento creativo, supone atender una serie de decisiones y negociaciones, esto es, exige sostenidamente que se hagan selecciones. Las selecciones, a su vez, sólo pueden hacerse sobre la base de otras selecciones. En otras palabras, las selecciones deben ser traducidas<sup>4</sup> a nuevas selecciones. La traducción es un proceso por el cual una entidad se combina con otra, modificándose en el propio acto de encuentro, posibilitando la emergencia de una nueva entidad. La traducción envuelve alianzas conflictos y rupturas. La traducción en términos de Latour

Refiere a desplazamientos entre actores cuya mediación es indispensable para que ocurra cualquier acción. Las cadenas de traducción refieren al trabajo mediante el cual los actores modifican, desplazan, trasladan sus distintos y contrapuestos intereses. Por sus connotaciones lingüísticas y materiales, la palabra traducción se refiere a todos los desplazamientos que se verifican a través de actores cuya mediación es indispensable para que ocurra cualquier acción. En vez de una oposición rígida entre el 'contexto' y el 'contenido', las cadenas de traducciones se refieren al trabajo mediante el que los actores modifican, desplazan y trasladan sus distintos y contrapuestos intereses (LATOURE, B., 2007, pág. 370).

4 KNORR CETINA en 2005, citando a Callon "ha ilustrado recientemente cómo, en relación con la información, la relación entre oferta y demanda puede verse como una operación simbólica de traducción (Serres, 1974) que transforma una particular definición de un problema en otra particular enunciación del problema. Por ejemplo, el problema de reducir el smog urbano puede ser traducido al problema de reducir la cantidad de plomo en la nafta o de transformar el área afectada en una zona peatonal (...) Este tipo de traducción es visto como una característica inherente de la toma de decisiones (...) Nos permite percibir los productos científicos como internamente contruidos, no solo con respecto al compuesto de selecciones de laboratorio que dan origen al producto, sino también con respecto a las traducciones incorporadas dentro de esas selecciones".



Traducir implica un acto político. Aunado al discurso de los docentes se integran una serie de acciones, que conducen u orientan el devenir del taller – laboratorio de diseño, además se espera que los estudiantes construyan su discurso – mundo y que este sea coherente con el producto cerámico que socializan. Acá se manifiesta la red de negociaciones estudiante – estudiante, grupo de estudiantes a naturaleza del material cerámico, grupo de estudiantes al carácter de mundo asignado, grupo de estudiante a identidad de mundo, grupo de estudiantes a grupo de estudiantes, colectivo de estudiantes a colectivo de docentes, entre otros. Los mismos estudiantes tienen que realizar esfuerzos por traducir su desarrollo creativo del mundo cerámico abordado en un producto cerámico con características de innovación.

Para ilustrar la naturaleza del discurso docente se describen a continuación, algunos aspectos, que son eje del desarrollo temático, más adelante se presentan las acciones hacia el taller – laboratorio y a continuación algunas respuestas de producto cerámico de los estudiantes.

## PRE-OCUPACIONES DESDE EL LABORATORIO DE DISEÑO

Independiente del debate filosófico entre modernidad y posmoderna, para los años setenta del siglo XX todos los discursos acerca del producto industrial y las bellas artes estaban cuestionados como relatos hegemónicos y anacrónicos. Esto puso en crisis la idea de un consumidor definible y predecible; y de un producto pre-diseñado, previsible y homogéneo. Se vislumbraba ya el hecho futuro – hoy presente – de una desaparición del cuerpo fáctico, ante el arribo de la desmaterialización del objeto y su nueva constitución en información. En la perspectiva del discurso anterior, al desaparecer el objeto físico que permitía la experiencia y convertirse en información transmitida, desaparece también la posibilidad de la interacción tangible y sensible.

Dicha pérdida de la capacidad de experiencia humana, Lyotard la expresa como la lamentable condición en que quedó la cultura en los tiempos del postcapitalismo, la globalización y el desbordamiento de la información. Frente a lo anterior, (LYOTARD, 1994), planteó permanecer en la crisis enunciada, pero modificando las reglas de juego estáticas de la condición posmoderna y reemplazarlas por relaciones de naturaleza creativa e imaginativa. Se ingresó a una visión estética de la resistencia, donde el cuerpo sería un territorio por volver a recuperar y revitalizar el mundo de experiencias. Este recuperar el cuerpo como ser

es diferente del visto en la actualidad como el estar en forma (fitness), que corporalmente alude a un modelo de cuerpo consumista-hedonista, en extremo instrumentalizado, que consume suplementos vitamínicos y hace dietas, alejándose inclusive del verdadero cuidado de la salud, no existiendo una verdadera tecnología del yo.

Situando estas reflexiones en torno al taller – laboratorio de diseño, pero sin perder la perspectiva de contexto que han de tener las decisiones, revertimos la naturaleza del taller de diseño y problematizamos discursivamente su carácter. Esto nos arrojó luces, en cuanto a los problemas enquistados en el taller – laboratorio, relacionados con la interacción, la experiencia y la alienación del ser humano: recuperación de la plenitud de la experiencia humana, ruptura de la relación de las personas con las cosas, ruptura de la relación del cuerpo con los objetos, la preocupación y ocupación del cuerpo humano en la interfase.

### *RECUPERACIÓN DE LA PLENITUD DE LA EXPERIENCIA HUMANA*

Al ser humano hoy le es esquivo la experiencia, pues ésta ya no permanece en la duración del mundo material, sobre todo en el consumo y la condición de lo desechable. En palabras de (BERMAN, 2001): ‘todo lo sólido se desvanece en el aire’, de tal manera podríamos retomar la condición de levedad de la experiencia, en términos de ‘se desvanece en el aire’. La carencia de experiencia conlleva a un pensamiento técnico y de corte utilitarista. El diseñador se ve absorto por este vacío, lo que hace de su proceso de configuración una secuencia mecánica. El diseñador termina ejecutando tareas, en procesos en los que ya no reflexiona o no comprende.

### *RUPTURA DE LA RELACIÓN DE LAS PERSONAS CON LAS COSAS*

De acuerdo con el pensamiento fenomenológico heideggeriano, la ruptura de las relaciones tradicionales de las personas con las cosas se manifiesta con el alejamiento entre ellas. Por ejemplo, las relaciones entre la mano de un artesano y el martillo (como cosa) en una relación de uso, se comprenden cómo *ser a la mano*, mientras que las relaciones entre la mano de un aprendiz y el martillo (como objeto) en una condición de utilidad, se comprenden simplemente como *tener a la mano*.



Foto No. 2 – 3. Mundo cerámico de Pininfarina y Pugin. Fuente: Propia, 2011.

### *RUPTURA DE LA RELACIÓN DEL CUERPO CON LOS OBJETOS*

En la interacción moderna el gran olvidado es el cuerpo, en sus singularidades, sensibilidades, capacidad de percepción y en aquello que en él se produce o deja de producir, como vivencia corpórea. En la medida que el cuerpo esté sometido al objeto, no posee un gobierno soberano de sí mismo, ni una voluntad propia durante el proceso de utilización. El margen de juego, de la interacción sujeto – objeto, se reduce y ya no se requiere del sentimiento, ni es posible el encuentro afectivo o la conciencia temporal – histórica del artefacto.

La exploración sobre el cuerpo y la connotación de que hoy es un cuerpo común, construido en la cotidianidad y utilizado como si fuese un objeto más, al cual se le puede contemplar, adornar, señalar y, sobre todo, se le puede utilizar para algo que está más allá de su propia piel. Este cuerpo construido en la modernidad, se mueve y se detiene en función de las exigencias del entorno y de los artefactos que manipula. Aunque el cuerpo no se encuentre frente al artefacto y el entorno, su espera estará prejuiciado por una actitud previa del para que sirve de éstos. Dicha espera lo mantendrá en atención, descuidando su propio cuerpo.



Foto No. 4 - 5. Mundo cerámico y Gesto en Henry Moore. Fuente: Propia, 2011.

### PREOCUPACIÓN Y OCUPACIÓN DEL CUERPO HUMANO EN LA INTERFASE

En palabras de Bonsiepe, la interfase (BONSIEPE, 1999) es 'el espacio en el que se articula la interacción entre el cuerpo humano, la herramienta y objeto de la acción'. La interfaz requiere de un cuerpo comprometido y de una mente atenta a la actividad desplegada en ella, haciendo parte de su despliegue o repliegue operacional. De esta manera, el cuerpo ocupado en ello, estará sujeto a las fases, secuencias, controles y vigilancia de la manipulación, lo cual no deja espacio para la conciencia, lo percibido, sentido ó reflexionado.

### ACCIONES DE MUNDO

**L**a **primera acción** para traer mundo a los estudiantes se instala como provocación, al compartir con ellos la manera como el filósofo encuentra y describe una fábula que involucra la tierra, material fundacional de la cerámica. Heidegger tropezó con una prueba documental, la fábula de Cura, transmitida como fabula 220 de Higinio (HEIDEGGER, 1993, p. 218):

Una vez llego Cura a un río y vio terrones de arcilla. Cavilando, cogió un trozo y empezó a modelarlo. Mientras piensa para sí que había hecho, se acerca Júpiter. Cura le pide que infunda espíritu al modelado trozo de arcilla. Júpiter se lo concede con gusto. Pero al querer Cura poner su nombre a la obra, Júpiter se lo prohibió, diciendo que debía dársele el suyo. Mientras Cura y Júpiter litigan sobre el nombre, se levantó la Tierra (Tellus) y pidió que se le pusiera a la obra su nombre, puesto que ella era quien había dado para la misma un trozo de su cuerpo. Los litigantes escogieron por juez a Saturno, Y Saturno les dio la siguiente sentencia evidentemente justa: 'Tu Júpiter, por haber puesto el espíritu, lo recibirás a su muerte; tú Tierra, por haber ofrecido el cuerpo, recibirás el cuerpo. Pero por haber sido Cura quien primero dio forma a este ser, que mientras viva lo posea Cura. Y en cuanto al litigio sobre el nombre, que se llame 'homo', puesto que está hecho de humus (tierra).

El nombre (homo), lo recibe no de su ser, sino de aquello de lo que está hecho (humus). El cuerpo como ente, tiene origen en la cura. También implica el paso temporal de la cura por el mundo.

Una **segunda acción** se presenta a partir de la experiencia y disposición artística de cada estudiante (como ser humano) con el material cerámico, en ese sentido Trías plantea

Nunca el verdadero artista trata de dominar una materia inerte: deja que la cosa se exprese en sí, por sí y para sí. A ese oír lo que la cosa dice se llama disposición artística o poética, de la cual disposición deviene la inspiración. Ya que es la cosa la que dice lo que dice de sí misma. La palabra del verdadero poeta es expresión de la cosa en y por la cosa, siendo el poeta el médium que hace posible ese llegar a expresión en sí de la propia cosa. Lo mismo el músico, el arquitecto, el pintor, el escultor, el artesano en general (TRÍAS, 1988, p. 101).

Una **tercera acción**, está relacionada con los potenciales puentes que se pueden plantear, al traer como referentes de trabajo a diversos iconos mundiales, de tal manera que se pudiera solucionar el interrogante ¿La vajilla cerámica para el mundo de tal personaje?, se referenciaron: diseñadores, arquitectos, artistas plásticos, coreógrafas, directores de cine, entre otros. Esto permitió que, en lapso de cinco años, se pudiera consolidar un banco de trabajos estudiantiles, de por lo menos 250 trabajos.



Foto No. 6. Mundo cerámico Tim Burton. Fuente: Propia, 2010.

Una **cuarta acción**, debido a las limitaciones económicas fue que el trabajo se realizará en pequeños grupos (dos a cuatro estudiantes) dependiendo de la complejidad del conjunto del producto cerámico. A parte de lo económico tenía el interés de que se confrontara al interior del grupo la naturaleza del mundo que tenían que resolver con las visiones de mundo particular, de cada estudiante. Pero a la vez tenía el propósito de dinamizar temporalmente el ejercicio, desde su planteamiento inicial hasta su entrega pasaban ocho semanas.

Una **quinta acción**, está referida al compromiso de cada equipo de trabajo de consolidar formalmente un mundo que tradujera la atmósfera del referente que estaba trabajando. En este sentido, aspectos tales como el tipo de alimento, el espacio circundante, los tiempos, los gestos, los diversos ritos, entre otros consolidaban el aura de la atmósfera referida.

Una **sexta acción**, implicaba que los diversos productos cerámicos debían tener un sitio especial para su socialización. Los profesores realizaban todos los trámites burocráticos para que la presentación final se llevara a cabo, garantizando por lo menos tres días de presentación, en las instalaciones del Museo de Arquitectura. Se recomienda ver referente de entrega en el link: <https://www.flickr.com/photos/cermicatallertresdiun/>

Una **séptima acción**, centrada en el carácter reflexivo e instrumental de la dinámica. El ejercicio producto cerámico, tiene un propósito propedéutico, como puente entre los productos y los procesos en cuanto saberes, que deben ser investigados e interiorizados. Es decir, como lo comprenden los estudiantes, transitar de “palabras de otros” a “palabras mías”.

El propósito de que el estudiante entre en contacto con el material cerámico, es hacer conciencia de la complejidad de la técnica, es el modelado y las implicaciones del cuerpo en el oficio. La experiencia corporal de modelar la materia cumple con varias intenciones como: la conciencia de la escala cuerpo – objeto, la plasticidad de la materia – cuerpo, la interiorización del concepto “proceso”, la calidad fáctica del objeto, la construcción de morfologías reproducibles (moldes), la argumentación crítica para validar las decisiones morfológicas, funcionales y de contextualización histórica, la asociación a expresiones plásticas de artistas o diseñadores y por último, las acciones para que cada proyecto se presente socialmente (documentación escrita digital, museografía, conferencia en auditorio, concursos, eventos de diseño, documentales, fotografías, entre otros).

En la corporeidad de la interacción, el planteamiento que se hace en el laboratorio es invitar a los estudiantes a escanear su propia experiencia, desde diferentes formas de expresión que se trabajan de forma independiente, por ejemplo:

- Ejercicios de apropiación del mundo que contienen diferentes formas de expresión como: La palabra escrita, la palabra hablada, el discurso y la narración, la imagen –

escenario, la imagen – movimiento, el artefacto – material y el artefacto – virtual.

- Ejercicios en el mundo, donde la forma de expresión fundamental es el propio mundo.

- Ejercicios con el mundo, donde la forma de expresión está asociada a los mundos en espacios, a mundos en temporalidades. Todo ello conlleva como resultado de una cuarta aproximación, que a su vez es integradora de las tres anteriores, denominado ejercicio de integración *mundana*.

- Ejercicio de integración de mundo, donde se combinan las diferentes formas de expresión, se socializa el resultado y se realiza un ejercicio de diseño que integra las diferentes facetas de la experiencia *mundana*.

Los ejercicios de mundo de la interacción tienen sus propios referentes bibliográficos, que permiten convertir en objeto de análisis cada una de las formas de expresión, para constituir las en problemas concretos de abordaje investigativo.

## A MANERA DE CONCLUSIÓN

Tanto para aquellas personas que han tenido la oportunidad de “vivir” algún taller - laboratorio de diseño, como para aquellas que se han aproximado desde otras disciplinas a dicha experiencia, el taller - laboratorio de diseño mantiene un halo de misterio, asociado a aquellos aspectos que dinamizan lo creativo, por medio del uso de la metáfora, de los fragmentos de historia o porque apoyado en lo no decible, de lo inefable, de lo inasible del producto cerámico. Esto es lo que se encuentra en el abordaje desde la mundanidad del mundo, estas son las primeras consideraciones sobre lo que podríamos considerar *Paideia del taller de diseño*, obviamente no tienen la pretensión de ser concluyentes.

La aproximación a partir de la experiencia de mundo traducida en términos de pedagógica puede ser interesante. La mundanidad del mundo resulta un abordaje inquietante, para dar respuesta a la inquietud de ¿Cómo traer el mundo de diseño a nuestros estudiantes? Abordar de la mundanidad, implica develar el carácter de la creatividad situada

en terminos socio – políticos, a tal punto que, se propone traducir la creatividad política como innovación.

Partir del criterio *mundanidad del mundo*, en el sentido de integralidad favorece y dificulta su consolidación desde el ámbito pedagógico. Se evidencian diversos aspectos que quedan en el tintero v.g.: el trabajo individual y el trabajo en grupo, la evaluación de los procesos creativos, la naturaleza de los verdaderos seguimientos o acompañamientos al estudiante en su proceso creativo, manejo de ritmos disimiles, la complejidad, la experiencia previa (vida vivida), entre otras.



## REFERÊNCIAS

- ARENDRT, H. *La condición humana*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1993.
- ARENDRT, H. *La promesa política*. (E. Cañas, Trad.) Barcelona, España: Paidós, 2008.
- ASHMORE, M.; RESTREPO, O. *¿Por qué Bogotá? Lo local, lo global y lo interesante - en modo reflexivo*. Seminario Estudios Sociales de las ciencias. Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, 20 de Octubre de 2014.
- BAUMAN, Z. *Vidas desperdiciadas: la modernidad y sus parias*. Barcelona, España: Paidós. 2005.
- BERMAN, M. *Todo lo sólido se desvanece en el aire: la experiencia de la modernidad*. Colombia: Siglo veintiuno, 2001.
- BONSIEPE, G. *Del objeto a la interfase: mutaciones del diseño*. Buenos Aires: Infinito, 1999.
- BRUNER, J. *Realidad mental y mundos posibles: los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. (B. Lopez, Trad.) Barcelona, España: Gedisa Editorial, 1999.
- CALVINO, I. *Todas las cosmicómicas*. (Á. Sánchez-Gijón, Trad.) Madrid, España: Ediciones Siruela, 2007.
- DUBET, F. *Sociología de la experiencia*. (G. Gatti, Trad.) Madrid, España: UCM Editorial Complutense, 2010.
- FOUCAULT, M. *Las tecnologías del yo: y otros textos afines* (2 ed.). Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A., 1991.
- GARCÍA, G.; VÁSQUEZ, W.; HERRERA, S. Comprehensive aesthetic experience: A corporeity - based (being-in-the-word) phenomenological proposal. En: Horta, A. *Coloquios del Diseño* Bogotá.: Universidad Nacional de Colombia - Sede Bogotá - Facultad de Artes - Especialización en Pedagogía del diseño, 2015, p. 149 - 172.
- HEIDEGGER, M. *El ser y el tiempo*. Santafe de Bogotá: Fondo de cultura económica. 1993.

HERRERA, S. Algunas consideraciones sobre el taller de diseño como ambiente de aprendizaje. *Revista Artefacto*, Bogotá. V 13, P.126 - 133. 2008.

HUGHES, T. The evolution of large technological systems. En: Pinch; Bijker (Ed.), *The social construction of technological systems: new directions in the sociology and history of technology*. Cambridge, Mass, England: The MIT press, 1989, p. 51 – 82.

KNORR CETINA, K. *La fabricación del conocimiento: un ensayo sobre el carácter constructivista y contextual de la ciencia*. (M. I. Stratta, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes Editorial, 2005.

LATOURET, B. *Nunca fuimos modernos: ensayo de antropología simétrica*. (V. Goldstein, Trad.) Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno editores, 2007.

LATOURET, B.; WOOLGAR, S. *La vida en el laboratorio: La construcción de los hechos científicos*. (E. Perez, Trad.) Madrid, España: Alianza Editorial, 1995.

LYOTARD, J. F. *La condición postmoderna*. Barcelona: Cátedra, 1994.

MORSS-BUCK, S. *Dialéctica de la mirada Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*. (N. Rabotnikof, Trans.) Madrid: La balsa de la Medusa, 2011.

SHAPIN, S.; SCHAFFER, S. *El Leviathan y lo bomba de vacío: Hobbes, Boyle y la vida experimental*. (A. Buch, Trad.) Quilmes, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes Editorial, 2005.

THOMAS, H. Estructuras cerradas versus procesos dinámicos: trayectorias y estilos de innovación y cambio tecnológico. En H. Thomas, & Buch, A. *Actos, actores y artefactos: sociología de la tecnología*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes Editorial, 2008.

TRÍAS, E. *La memoria perdida de las cosas*. Madrid, España: Mandadori, 1988.

WOOLGAR, S. *Ciencia: abriendo la caja negra*. Barcelona, España: Anthropos, 1991.