

El territorio como oportunidad y el arte como herramienta. Experiencias a través de los talleres de co-creación

Nancy Consuelo Quiroga Buitrago^(*)
y Carlos Mario Rodríguez Rodríguez^(**)

Resumen: El artículo aborda una reflexión basada en la puesta en marcha de talleres de creación en el marco del desarrollo del proyecto de investigación + creación en artes “Diálogos del territorio entre Boyacá y Santander desde la Co-creación: Estéticas, saberes y patrimonio” (proyecto ganador en la convocatoria Investigarte 2.0 de Minciencias). Se aborda el tema del reconocimiento del territorio a través del diálogo participativo, mediante las técnicas e instrumentos de la creación en entornos virtuales. El objeto de estudio son los departamentos Boyacá y Santander en Colombia y los vínculos culturales que existen entre las dos regiones. Para el desarrollo de los talleres se diseñó una ruta pedagógica, para la construcción colectiva de la noción de territorio, mediante la expresión plástica. El proceso de experimentación y aprendizaje reflexionó sobre la relación arte, diseño, sensibilización y comunidad. En ese sentido, los talleres de creación (en modalidad virtual) sirvieron como método de aproximación y reflexión, donde se construyó un diálogo entre múltiples miradas y mediaciones sobre el territorio que habitamos. Las percepciones, relatos y diálogos surgidos en el desarrollo del proyecto generaron una gran audiencia que no se conocía ni compartía el mismo tiempo y espacio, pero que, a partir de los talleres, se reconocieron como una gran red solidaria. Las obras resultado del proceso de reflexión, aprendizaje y aporte; establecieron una narrativa que conforma una gran obra colectiva, que transmite esa relación con el territorio; un proceso de transformación a través del diálogo y las representaciones visuales, llevadas de lo particular a lo general y de lo individual a lo colectivo.

Palabras Clave: Diálogo - creación - arte - territorio - cultura - taller - transformación.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 320]

^(*) Magíster en Estética e Historia del Arte por la Universidad Jorge Tadeo Lozano Especialista en Gerencia de Diseño y Docente Titular e investigadora del Grupo de Investigación Xisqua, de la Universidad de Boyacá, Colombia.

^(**) Diseñador Gráfico Universidad de Boyacá, Magíster en Entornos Virtuales de Aprendizaje y Docente Asociado e investigador del Grupo de Investigación Xisqua, de la Universidad de Boyacá, Colombia.

Introducción

Los departamentos de Boyacá y Santander están ubicados en la región andina de Colombia, tradicionalmente identificada como de gran desarrollo económico y con una enorme biodiversidad. Si bien cada uno de éstos departamentos cuenta con valores culturales y naturales propios, éstos comparten varios elementos como: el arraigo campesino, las labores de la tierra, el trabajo artesanal, la música y una historia que los vincula en muchas situaciones, pero se percibe una ausencia de intercambios culturales, a pesar de compartir límites políticos.

De esta manera, surge la importancia de establecer y convocar espacios de diálogo, para recoger voces con el fin de abrir espacios de participación que permitan reconocer el territorio y vincular desde el trabajo colaborativo y la producción artística, creativa y cultural a todos aquellos que hacen parte de esta región.

El proceso de diálogo inicio con los conversatorios del arte, espacio que reunió a artistas, diseñadores, artesanos e investigadores de ambos departamentos y que permitió por un lado elaborar un estado del arte en vivo, direccionar la ruta pedagógico para los talleres de creación y generar visibilidad entre la audiencia, previo al lanzamiento de las convocatorias para participación en los talleres.

Es importante mencionar que el proyecto se desarrolló en pandemia, donde ante la crisis ocasionada por COVID 19, se propuso una interacción con la comunidad para el desarrollo de talleres de manera remota, utilizando las herramientas virtuales como método de aproximación, utilizando el diálogo como medio de comunicación. Se avanzó en la consecución del objetivo, planteando 8 fases en el desarrollo de la investigación, 8 ejes temáticos y la configuración de rutas pedagógicas para los talleres de creación. Como parte de los resultados se da un proceso de transformación a través del diálogo y las representaciones visuales de los territorios de Santander y Boyacá, abordadas de lo particular a lo general y de lo individual a lo colectivo, narraciones que permitieron conocer los territorios y construir un diálogo contrastado a través de múltiples miradas y reflexiones.

Experimentación y aprendizaje en diálogos del territorio

El propósito de este proyecto se fundamentó en un acto creativo para generar una proximidad cultural entre dos regiones. El proceso inicia al reconocer las capacidades humanas desde el hacer creativo y colaborativo, suceso que se da al proponer un diálogo interregional entre Boyacá y Santander a partir de la reunión de distintas voces que indagan sobre el territorio para encontrar puntos en común, reconocer diferencias y entablar conversatorios, que partieron desde el sujeto y su realidad social como una propuesta para repensar los procesos de producción cultural teniendo como recurso principal el departir como condición central en el proyecto y la horizontalidad como postura epistemológica.

Es por ello que:

Frente a la multidimensionalidad y la polifonía en el campo debemos reconocer formas colectivas de generar saberes. Esto incluye reconocer a los “otros” no sólo como objetos de estudio o colaboradores sino como co-investigadores, de tal modo que el estudio devenga en comunidad. (Corona Berkin & Olaf, 2013, pág. 53)

Por lo tanto, encontrar en el diálogo una oportunidad para ampliar saberes y las prácticas institucionalizadas; esto hizo posible el hallazgo de elementos comunes que conectan y hacen posible establecer una narrativa a través de la experimentación.

La participación en Investigarte 2.0 permitió ampliar el rol del diseñador investigador, teniendo en cuenta que el confinamiento y aislamiento obligatorio por la pandemia Covid 19 nos condujo a nuevas relaciones sociales e interculturales asistidas por la tecnología y a comprender esa necesidad de diálogo a partir de los nuevos fenómenos a los que nos enfrentábamos. En este caso el reto consistió en transformar realidades y generar nuevo conocimiento, donde los procesos de comunicación se transformaron en dinámicas que resultaron en aportes significativos para repensar, dialogar e intervenir en la construcción de los territorios a partir de reconocer todo aquello que nos hace similares, pero que se enriquece con las diferencias. De esta manera, en la experimentación, arte y ciencia se complementan, tal y como lo afirman Ballesteros y Beltrán (2018):

Además, hoy por hoy la experimentación es reconocida como fundamental tanto en la investigación científica como en la práctica creativa, porque es a través de los sentidos y de la interpretación de los estímulos externos que el ser humano conoce, construye el mundo y propone nuevos conocimientos. (pág. 19).

La necesidad urgente de activar la comunidad a través del arte, fue orientar fuerzas para construir una mentalidad crítica y comprometida con el desarrollo de procesos culturales, como una verdadera manifestación del compromiso como sociedad; que contribuya a activar la conciencia acerca de lo que tenemos. La mayor apuesta en el desarrollo de este proyecto de creación, es que sea replicable, que construya conocimiento a partir de su propia reflexión, de su experiencia, la colaboración y valorar lo que propone el otro, tal como lo afirman Delgado et al., (2015) “Cuando hablamos de investigación – creación nos referimos al hecho de otorgar a los procesos de creación y producción de obras artísticas [...], la condición de objetos cognitivos” (pág. 19)

Los departamentos de Boyacá y Santander son regiones que comparten varios elementos en común, donde la historia los vincula en muchas situaciones, pero hay una ausencia de intercambios, esa deuda cultural permitió establecer y convocar espacios de diálogo y reciprocidad, especialmente si estos son propuestos desde una labor artística, creativa y cultural cercana al público y abierta a la participación.

Rutas pedagógicas

Un objetivo del proyecto fue la implementación una ruta formativa - creativa como estrategia didáctica para el desarrollo de los talleres de creación, de esta manera el equipo de trabajo planteó retos importantes para el diseño de los componentes de esa ruta y que posibilitará encaminar los procesos para la generación de conocimiento.

La ruta, es entendida como el camino previsto para que la invitación a hacer parte de la reflexión y la creación trascienda los límites tanto territoriales como intelectuales; la componen principalmente la conceptualización, el diseño del plan de acción, la socialización con los participantes tanto de los hallazgos, como de los resultados (Figura 1), claramente integrando conocimientos, habilidades y valores, para que se interrelacionen en las sesiones y generen resultados integradores y enriquecedores, de ahí la importancia de educar a través de la experiencia y la creación.

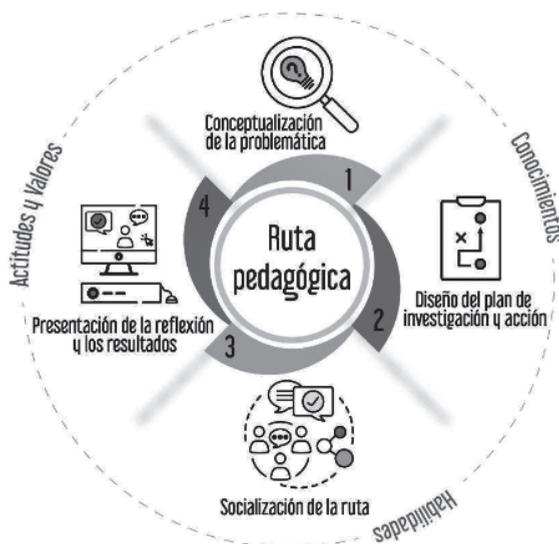


Figura 1. Estrategia de la ruta pedagógica. Fuente: Los autores

Como se puede evidenciar, la estrategia para la ruta pedagógica reseña factores fundamentales: el primero hace referencia a los pasos metodológicos para desarrollar el proceso creativo, y el segundo a las competencias; particularidades únicas que dan a ese proceso de investigación creación niveles amplios para reconocer las posibilidades de los participantes, en sintonía con lo expuesto anteriormente, esa ruta se convierte en el recurso esencial para llevar a cabo las actividades de producción propuestas del tallerista: qué, cómo y para qué.

Según la reflexión de Buitrago (2020) se puede decir que:

Es una experiencia que requiere de diversos procesos investigativos y educativos, los cuales están fundamentados sobre la enseñanza, sus procesos y la evaluación de los sujetos de aprendizaje dados en un contexto; esto con el fin de promover la autonomía individual, colectiva y la integración social. (pág. 84)

Fue así como el taller como laboratorio para la experimentación y el descubrimiento, se desarrolló como un espacio de aprendizaje y creación colectiva para la reflexión a partir de los ejes temáticos: arte, paisaje, conflicto, memoria, lo sensorial, imaginarios y lo popular; donde ese hilo conductor llevó a los participantes a desarrollar las obras y a asignar un valor a ese entorno muchas veces invisible a los ojos de quien lo habita, lo transita y lo visita. En este contexto del grupo de investigadores, la ruta pedagógica se enfocó en reflexionar sobre esa capacidad creativa que tenemos los seres humanos y la acción transformadora que puede tener el arte, de esta manera los talleres de creación se convirtieron en el método de aproximación, a partir de la planificación y el uso de instrumentos basados en la expresión artística y la creación.

Así, la experimentación se convirtió en una oportunidad de aprendizaje, donde el diálogo con los diferentes actores se dio de forma horizontal y desinhibido, y no de hablar por hablar; sino de escuchar al otro, a través “Del privilegio que condiciona el diálogo. No lo anula, ni lo obtura, pero lo marca. A esto llamo ser capaces de ejercer la escucha como un registro de la diferencia” (Corona Berkin & Olaf, 2013, pág. 78). El tallerista, como orientador en el proceso de reflexión y de creación, dinamiza la forma como se comunican tanto opiniones como experiencias.

Lo Social en el arte y el diseño

Para la propuesta de esta ponencia cobra relevancia entender la función social tanto del arte como del diseño, es así como debemos remitirnos a acontecimientos históricos muy importantes que permitieron entender que desde estas disciplinas se podía comunicar y a través del mensaje, denunciar y concienciar. Por los hechos históricos, se conoce que la turbulencia de la Primera Guerra Mundial y la Revolución Rusa, trajo consigo un adelanto del arte creativo, experimentaciones e innovación en el modo de circulación de la información, que generaron sismos en todo el territorio cultural. A partir de 1910, ideas y teorías sobre nuevas vanguardias artísticas, generaron grandes cambios, presentando una doble articulación, que al día de hoy sigue siendo sugerente, donde se inaugura el concepto de la gráfica ligada al valor gráfico y ésta, como herramienta para activar procesos de transformación social, el foco ruso fue uno de los más trascendentales y avanzados, ya que su accionar se dio en todas las áreas, desde la arquitectura y el arte, hasta el vestuario, y a su vez generaron alcances también en el diseño gráfico. Es así como:

El arte pudo, por un lado, cumplir a cabalidad cometidos sociales apremiantes, al ritmo de aquel momento histórico, mientras, por otro, se realizaba en cuanto creación de vanguardia, al ensayar formas y métodos nuevos, experimentales, valiosos también en el estricto plano artístico, que en algunos casos adelantaron en décadas algunos desarrollos. (Mosquera, 1989, pág. 188)

Se entiende que el diseño nació entre la caída de los grandes relatos en plena crisis de la Modernidad y el surgimiento de nuevas vanguardias artísticas; la aparición del diseño constituyó una revolución cultural con contenido humanista; de esta forma el mensaje visual y las imágenes se convirtieron en la posibilidad de tener un nuevo registro del mundo y la imagen se empoderó como elemento primordial para comunicar y transformar. Para el desarrollo de este proyecto fue primordial tener como referencia el concepto de diseño, la relación con el arte y la expresión gráfica, el papel del diseño en el contexto social y la relación entre arte, diseño y vida, conceptos claves para cumplir con los objetivos de la Convocatoria Investigarte 2.0.

En estos espacios de creación se manifiestan distintas formas de ver los territorios, ópticas que cambian según las experiencias. Aunque existen singularidades y diferencias entre arte y diseño en algunos formatos, los objetivos tanto del arte como del diseño son armoniosos y pertinentes.

Según Milton Glasser:

Existen varias, pero no son tan obvias como podría sospecharse. En algunos aspectos, los objetivos tanto del arte como del diseño son armoniosos y congruentes. La confusión suele aparecer en aquellos casos en los que las disciplinas y los objetivos se separan. En diseño, existe siempre una información previa que debe ser transmitida al público para que llegue hasta ella. Este objetivo es primordial en la mayoría de las actividades propias del diseño. Por otro lado, la función esencial del arte es modificar o intensificar nuestra percepción de la realidad. (Mayer, 2016)

Aunque coexiste una línea muy fina entre el arte y el diseño, es evidente que ninguno de los dos podrá nunca ser la otra cosa o convertirse en tal al mismo tiempo. Evidentemente, la actividad del diseño y del arte están plenamente diferenciadas, pero es importante valerse de la sensibilidad del arte y la efectividad del diseño en la construcción de talleres que aporten en la transformación social en este caso, mediante la interacción digital.

No obstante, el papel social del diseño requiere un proceso de co-diseño abierto, donde cada actividad propuesta en los talleres, considerada como parte importante de esa ruta pedagógica, juega un papel estratégico en la generación y apropiación de las experiencias que permiten comprender y darles sentido a las ideas. Este rol debe ir secundado por decisiones comprometidas en la planeación de guías que se desarrollan teniendo en cuenta un entorno estructurado entre la realidad actual de los participantes y la relación con el territorio, de manera que se estructure una relación entre el diseño, la comunidad de participantes y el entorno. Desde una perspectiva antropológica, esa relación, converge en un espacio en el cual se fortalece la relación social, apreciación que se veía difícil de lograr

teniendo en cuenta que el contacto y socialización se daba desde la virtualidad, y la noción de interacción trae cambios en tiempos de pandemia, pero la experiencia vivida tras el avance del proyecto permitió dinamizar el uso de la tecnología para vivir los territorios sin dejar de lado la posibilidad de volver a lo presencial, un anhelo fuerte que buscaba validar esos recuerdos y que apelaba a la integración y encuentro en el espacio público, develar las iniciativas de producción artística, activar y hacer visibles los trazos que nos conectaron simbólicamente en torno a la reflexión sobre el territorio.

Esta necesidad de trabajar mancomunadamente va ligada al hacer con un sentido, es decir que esa acción está dada a la producción de nuevo conocimiento, respaldada por proyectos con impacto artístico resultado de procesos investigación -creación, pero también pensados desde lo social para disminuir la brecha en la generación de conocimiento y acceso a la cultura; es precisamente que se tiene en cuenta que:

Por acción debe entenderse una conducta humana (bien consista en un hacer externo o interno, ya en un omitir o permitir) siempre que el sujeto o los sujetos de la acción enlacen a ella un sentido subjetivo. La acción social, por tanto, es una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose por ésta en su desarrollo. (Weber, 1996, pág. 5)

Sus efectos se constituyen a partir de las interrelaciones entre los diferentes actores sociales, para así construir socialmente una certeza de la realidad, condición esencial para cualquier forma de pensar y de actuar. La sociedad en conjunto requiere que la investigación creación, provea experiencias que nutran y preserven el trabajo colaborativo, donde ciencia, diseño y arte tienen una relación basada en la creatividad, el impacto social y la regulación con fines más sostenibles. Es por eso que:

El tema fundamental hoy es claramente cómo hacer para que la intervención social salga a la calle, vuelva a tener un protagonismo social amplio, sea una intervención productiva y llame a los ciudadanos, no sólo usuarios, a una toma de conciencia de sus necesidades y, la primera de ellas, ser protagonistas activos de la solución de sus problemas (que también son de los demás), claro, contando con el apoyo, la ayuda de la Administración y de los profesionales y técnicos. (Marchioni, 1987, pág. 55)

Experiencias, creación y reflexión

Una vez desarrollada la etapa de formulación y diseño de las rutas pedagógicas, se conformaron grupos interdisciplinarios para la aplicación de talleres virtuales y sincrónicos en Boyacá y Santander. En algunos casos, se convocaron a artistas cuya obra estuviera relacionada con el tema abordado, para ser orientadores y líderes de cada experiencia dialógica, en otros casos, los mismos investigadores del proyecto asumieron el reto de vincular a los participantes con la creación en torno al tema del territorio.

La creación en los talleres, se dio a partir de la propuesta de puntos de discusión por parte del tallerista, que conllevaron al desarrollo de un proceso de trabajo individual de cada participante, para finalmente llegar a una reflexión colectiva según los hallazgos individuales. Cada tallerista fue libre de experimentar con el proceso y la herramienta utilizada, por eso, se dieron experiencias basadas en las redes sociales, otras desde escenarios más formales como Google Meet o Google Classroom y otras desde nuevas plataformas como Spotify o Soundcloud para alojar podcast. De la misma manera, el número de participantes varió según el propósito de los talleres, así como el número de sesiones, que osciló entre dos y cuatro encuentros.

Se llevaron a cabo 16 talleres, cuyos resultados constituyeron un insumo que en el proyecto se caracterizó de dos maneras: Por un lado, hay un insumo conceptual y reflexivo que surge de las discusiones y conclusiones a las que se llegó en cada experiencia y por otro, un insumo visual, estético o plástico, pues en cada taller los participantes realizaron proyectos aproximados al arte y al diseño, con los que canalizaron sus ideas y aportes al tema; en la figura 2 se presenta el camino de conocimiento de los participantes de 4 de los 16 talleres:

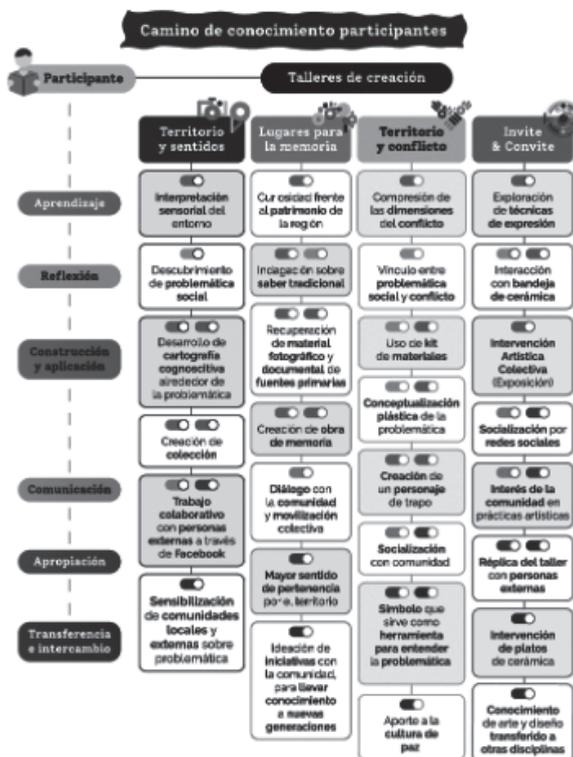


Figura 2. Ruta pedagógica y estrategias pensadas para la construcción colectiva de la noción de territorio. Fuente: Sofía Herrera, Joven investigadora del proyecto.

Estos dos insumos fueron tomados para el desarrollo de Artefactos-Relato, que en el proyecto se entienden como la manera de presentar los resultados conceptuales y artísticos de los talleres bajo una propuesta de obra de creación. Un discurso consolidado en estos objetos que cuentan las experiencias halladas en los encuentros virtuales, la postura del artista y el diálogo entre investigadores y participantes que potenciaron esa puesta en escena para darle un sentido mucho más amplio al proyecto general. La apertura a conversaciones como desarrollo de ese diálogo propuesto entre territorios, permitió que se ampliaran los espacios de escucha para comprender los contextos que habitamos, la memoria y la identidad; propiciando nuevas formas de ver y de recrear aquello que muchas veces es invisible frente a nuestros ojos. André Ricard en (Calvera, 2003) alude sobre el término «crear» es decir, generar algo que no existía antes y que supone una aportación al bagaje cultural humano. (pág. 89). En sí, una mirada que va más allá de la mera observación permitiendo contrastar el desenlace del diálogo y sus respectivas coincidencias.

Uno de los componentes más importantes fue la puesta en escena de los artefacto-relato. De esta manera se preparó la Exposición: *Crucemos palabra*, la cual se llevó a cabo en dos espacios expositivos, uno en el departamento de Santander y otro en el de Boyacá. Allí, el diálogo regresó a la comunidad, se hizo presente a través de nuevas formas, posturas y medios; artefactos que fueron más allá del arte de concepto, para situarnos en el arte de contexto, un proceso de cambio, de transformación, donde el interés del artista por las prácticas colaborativas trascendió los espacios, y se hicieron presentes las diversas propuestas que tuvieron como punto de partida los ejes temáticos. De esta manera se valoraron las narrativas que se gestaron en este proyecto de experimentación, donde el arte fue la herramienta al servicio de la sociedad, y el territorio la temática para abrir espacios de creación y facilitar la transferencia cultural entre estos departamentos.

Conclusiones

Una de las conclusiones es la propuesta de un método para el desarrollo de proyectos de investigación creación, basado en el instrumento del taller de creación. Reconociendo el carácter experimental y flexible de la investigación creación, ha sido posible configurar un camino para su desarrollo que se espera replicar y socializar.

Por otra parte, el proyecto deja una caja de herramientas para la realización de Talleres de creación, que se esperan compilar y divulgar, esto constituye un avance importante en el estado del arte del área temática, pues hará posible la réplica de este tipo de experiencias con la comunidad y la aproximación de otras disciplinas a este enfoque de la investigación. Otro componente que tomó fuerza en el trabajo tiene que ver con las estrategias de divulgación pública del conocimiento en medios virtuales, en este caso, se valora la relevancia de profesiones como el diseño gráfico, cuya labor comunicativa se reconoce hoy en espacios científicos y de creación. En este caso, se contó con el proceso formativo de una joven investigadora en Diseño Gráfico, que con su labor logró aproximar el proyecto a la gente y generar espacios de divulgación pública del conocimiento. Gracias a esta experiencia,

el proyecto se ha replicado en la vinculación de nuevos estudiantes de semillero, que se espera, den continuidad a los procesos llevados a cabo hasta el momento.

Finalmente, la relación diálogo - arte en el proyecto se concibió como una oportunidad para despertar nuevas formas de construir productos culturales y más cuando estos son relatos colectivos que construyen la región. Es así que con la tríada arte – obra – autor, hay un reconocimiento del potencial de los participantes como aliados estratégicos, teniendo como eje central tanto el producto cultural y creativo, como las narrativas y las voces que se gestan alrededor de este tema del territorio. De esta forma el arte permite experimentar y transformar los paradigmas tradicionales en torno a la cultura; ya que tiene la posibilidad de transmitir a partir de su presencia y su forma sensible. En palabras de Dewey (2008): “El arte codifica y hace circular en claves específicas, fundamentalmente abiertas y polisémicas, posibilidades perceptivas y situacionales que hemos denominado «modos de relación»” (pág. XIV). De tal forma que el arte se convierte en esa posibilidad de hablar, revelar y dar sentido, de esta manera el alcance del arte, coexisten a través de la relación entre arte y reflexión.

De esta manera, el proyecto logró la integración de distintas disciplinas en un ejercicio de investigación creación, que generó conexiones no solo con experiencias académicas, sino también desde el territorio para generar vínculos y seguir en diálogo.

Referencias

1. Corona Berkin, S., & Olaf, K. (2013). En diálogo: Metodologías horizontales en ciencias sociales y culturales. Barcelona: Gedisa.
2. Ballesteros, M., & Beltrán, E. M. (2018). ¿Investigar creando? Una guía para la investigación creación en la academia. Bogotá: Editorial Universidad del Bosque.
3. Delgado, T., Beltrán, E., & Ballesteros, M. &. (Julio - diciembre de 2015). La investigación - creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento. Iconofacto V. 11 No. 17, 10-27.
4. Buitrago López, Y. C. (2020). Componentes de las prácticas pedagógicas para analizar la enseñanza del diseño. Actas de Diseño 32, 83 -87.
5. Corona Berkin, S., & Olaf, K. (2013). En diálogo: Metodologías horizontales en ciencias sociales y culturales. Barcelona: Gedisa.
6. Mosquera, G. (1989). El diseño se definió en octubre. La Habana: Arte y Literatura.
7. Mayer, P. (2016). Milton Glaser: Conversaciones con Peter Mayer. Barcelona: Gustavo Gili.
8. Weber, M. (1996). Economía y Sociedad (4 ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
9. Marchioni, M. (1987). Reflexiones en torno a la metodología de la intervención social en las nuevas condiciones de hoy. Documentación Social (69), 53-67.
10. Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Barcelona: Paidós.
11. Calvera, A. (2003). Arte ¿? Diseño. Barcelona: Gustavo Gili.

Bibliografía

- Adorno, T. (1992). *Dialéctica negativa*. Madrid: Taurus.
- Ballesteros, M., & Beltrán, E. M. (2018). *¿Investigar creando? Una guía para la investigación creación en la academia*. Bogotá: Editorial Universidad del Bosque.
- Bollnow, O. F. (1969). *Hombre y espacio*. Barcelona, España: Labor.
- Buitrago López, Y. C. (2020). Componentes de las prácticas pedagógicas para analizar la enseñanza del diseño. *Actas de Diseño* 32, 83 -87.
- Calvera, A. (2003). *Arte ¿? Diseño*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Cooper, M. P. (2009). *El diseño como experiencia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Corona Berkin, S., & Olaf, K. (2013). En diálogo: *Metodologías horizontales en ciencias sociales y culturales*. Barcelona: Gedisa.
- Delgado, T., Beltrán, E., & Ballesteros, M. &. (Julio - diciembre de 2015). *La investigación - creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento*. *Iconofacto* V. 11 No. 17, 10-27.
- Dewey, J. (2008). *El arte como experiencia*. Barcelona: Paidós.
- Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación*. 7a edición. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Juez, F. M. (2002). *Contribuciones para una antropología del diseño*. Barcelona, España: Gedisa S.A.
- Marchioni, M. (1987). *Reflexiones en torno a la metodología de la intervención social en las nuevas condiciones de hoy*. *Documentación Social* (69), 53-67.
- Mayer, P. (2016). *Milton Glaser: Conversaciones con Peter Mayer*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ministerio de Ciencia, Tecnología e Innovación. (2020). *Lineamientos para una Política Nacional de Apropiación Social del Conocimiento*. Ciencia, Tecnología e Innovación de los ciudadanos para los ciudadanos. Recuperado de https://minciencias.gov.co/sites/default/files/documento_de_lineamientos_para_la_politica_nacional_de_apropiacion_social_del_conocimiento_1.pdf
- Mosquera, G. (1989). *El diseño se definió en octubre*. La Habana: Arte y Literatura.
- Munari, B. (2016). *Diseño y comunicación visual*. 2a edición. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.
- Weber, M. (1996). *Economía y Sociedad (4 ed.)*. México: Fondo de Cultura Económica.

Abstract: The article addresses a reflection based on the implementation of creation workshops within the framework of the development of the research + creation project in the arts “Dialogues of the territory between Boyacá and Santander from Co-creation: Aesthetics, knowledge and heritage” (winning project in the call Investigate 2.0 of Minciencias). The issue of the recognition of the territory through participatory dialogue, through the techniques and instruments of creation in virtual environments is addressed. The object of study is the departments Boyacá and Santander in Colombia and the cultural links that exist between the two regions. Notion of territory, through plastic expression. The process of experimentation and learning reflected on the relationship between art, design, awareness and community. In this sense, the creation workshops (in virtual mode) served as a

method of approach and reflection, where a dialogue was built between multiple views and mediations on the territory we inhabit. The perceptions, stories and dialogues that emerged in the development of the project generated a large audience that did not know or share the same time and space, but that, from the workshops, were recognized as a great solidarity network. The works resulting from the process of reflection, learning and contribution; They established a narrative that forms a great collective work, which transmits that relationship with the territory; A process of transformation through dialogue and visual representations, taken from the particular to the general and from the individual to the collective.

Keywords: Dialogue - creation - art - territory - culture - workshop - transformation.

Resumo: O artigo aborda uma reflexão a partir da implementação de oficinas de criação no âmbito do desenvolvimento do projeto de pesquisa + criação em artes “Diálogos do território entre Boyacá e Santander a partir da Co-criação: Estética, conhecimento e patrimônio” (projeto vencedor na chamada Investigar 2.0 de Minciências). Aborda-se a questão do reconhecimento do território por meio do diálogo participativo, por meio das técnicas e instrumentos de criação em ambientes virtuais. O objeto de estudo são os departamentos de Boyacá e Santander, na Colômbia, e os laços culturais existentes entre as duas regiões. Para o desenvolvimento das oficinas, foi traçado um percurso pedagógico, para a construção coletiva da noção de território, por meio da expressão plástica. O processo de experimentação e aprendizagem refletiu na relação entre arte, design, consciência e comunidade. Nesse sentido, as oficinas de criação (em modo virtual) serviram como método de aproximação e reflexão, onde se construiu um diálogo entre múltiplas visões e mediações sobre o território que habitamos. As percepções, histórias e diálogos que emergiram no desenvolvimento do projeto geraram um grande público que não conhecia ou compartilhava o mesmo tempo e espaço, mas que, a partir das oficinas, era reconhecido como uma grande rede solidária. Os trabalhos resultantes do processo de reflexão, aprendizagem e contribuição; Estabeleceram uma narrativa que forma uma grande obra coletiva, que transmite essa relação com o território; Um processo de transformação através do diálogo e das representações visuais, tomadas do particular para o geral e do individual para o coletivo.

Palavras chave: Diálogo - criação - arte - território - cultura - oficina - transformação

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
