

de las mismas sino que es la que surge de un alineamiento coherente y positivo de todas. observamos que hay una verdadera identidad corporativa y será sobre las fortalezas de esta con las que el relacionista trabajara para formar la mejor imagen y así llegar a decir que el trabajo ideal de un relacionista público sería lograr la relación tal que la verdadera identidad corporativa positiva sea igual a su imagen corporativa.

## Fuentes de estimulación creativa

*Marta del Pino*

**“La verdadera rebelión consiste en mirar una rosa hasta pulverizarse los ojos”**

*Alejandra Pizarnik*

**“Sólo el pensamiento que se hace violencia a sí mismo es lo suficientemente duro para quebrar los mitos”**

*Theodor Adorno*

Ir en contra del pensamiento único. Cuestionar axiomas. La idea de estas líneas es desplegar una serie de propuestas para acercarle al alumno alternativas prácticas para desarrollar el potencial creativo.

### **Crear/trabajar**

No debemos olvidar que uno de los deberes del docente es estimular la creatividad del alumno. Esto es: acercar herramientas que lo conduzcan a asociaciones, resignificaciones, desplazamientos, etc., a los fines de obtener una mirada inédita y personal sobre el tópico en cuestión.

Es importante redefinir la carga de sentido: la creatividad no es aquel *metier hippie*, propiedad privativa de la esfera del ocio; la creatividad coopera radicalmente en la obtención de puestos de trabajo, en la promoción y en la optimización de las condiciones del mismo.

Se puede iniciar una reflexión planteando una serie de oposiciones constructivas del conocimiento. En su consideración, problematizaremos las formas usuales de considerar el aspecto enfrentado del sujeto y del objeto dentro del acto pedagógico. Así, a partir de un límite que es el del campo de fuerzas del “crear y trabajar”, pensaremos otras alternativas posibles que generen nuevas fuentes de estimulación creativa.

### **Pensar/Realizar**

Es usual que, debido a la sobrecarga horaria o a la llana rutinización, el docente ofrezca los contenidos y deje de lado el cuestionamiento a las teorías o corrientes enunciadas. De esa manera, el alumno absorbe pasivamente la información, como si fuera la única verdad incuestionable. Consideramos, sin embargo, necesario incentivar el espíritu crítico y reflexivo del alumno sobre todos los temas que relevamos durante las cursadas. Esta es una forma práctica que podemos aplicar para ayudar a descubrir potencialidades y delinear rasgos personales en cada uno de los integrantes del aula.

### **Soñar/hacer**

El acto pedagógico suele ser muchas veces un sueño que se despliega sobre las mentes de los alumnos. Todo encuentro de este tipo debería estar favorecido por una común entrega hacia el desarrollo del conocimiento de esa humana capacidad de estimularnos mediante sueños que luego serán capaces de *hacerse* en la realidad. Abreviar en la capacidad imaginativa y fundante de los textos literarios de las más diversas épocas y tradiciones suele ser una manera elocuente de considerar el tema. Asimismo, la estimulación visual puede ser ocasión del rastreo de un tema específico en un determinado corte de la historia de las artes visuales o de la obra de un pintor. El cine, heredero de las formas de representación de la pintura occidental, se convierte en la gran máquina engendradora de sueños del siglo XX. Así lo demuestra la gran cantidad de textos literarios que exponen el comentario asombrado de los demás artistas. El amplio abanico de las artes del siglo XX puede ser una demostración efectiva de cómo muchos sueños fueron posibles (el psicoanálisis, el surrealismo, las revoluciones, etc.) ya que tuvieron como hacedores a un grupo de hombres que, simplemente, se atrevieron a hacer reales sus utopías.

### Imaginar/postular

La sobresaturación de información sólo logra que el alumno realice inventarios de datos fragmentarios y descontextualizados, relacionándose con ellos de forma superficial, ya que no se demora (bajo su acepción de "morar, detenerse, habitar") en los temas para explorarlos, obtener un cierto dominio y, desde allí, poder establecer, por ejemplo, asociaciones con otros conceptos.

La escritura de pequeños comentarios reflexivos que apunten al docente y al alumno a acompañar la tarea educativa podría ser una oportunidad para desentumecer esa articulación entre teoría y práctica. Iniciar un diario íntimo de la clase como una especie de bitácora del viaje educativo, una odisea que sea narrada por las diversas voces que pueblan el espacio del conocimiento. No sólo podrían ser comentarios escritos sino también ilustraciones, fotografías o secuencias de video, así como músicas u otras expresiones artísticas o de otra índole. El acto educativo también es una aventura que precisa de ciertos preparativos. Pero el tránsito hacia su destino puede disgregarse por distintos y nutritivos meandros.

## Animación. La revalorización del dibujo.

*Oscar Desplats*

Dentro de la amplitud de significados que incluye la palabra **diseñador** hay un dibujante muy apegado a su lápiz, que trabaja en la realización de los dibujos animados que se exhiben en pantallas cinematográficas y de televisión. Su tarea es **diseñar el movimiento** de los personajes dibujados de cortos de publicidad o largometrajes y series de televisión, determinando el tipo de acción, el carácter y el timing de la misma. En su tablero luminoso los dibujos se apilan a la espera de que su filmación, videograbación o digitalización los transforme, al ser proyectados en personajes dotados de vida propia. (Animación = dar vida). Sus trabajos, realizados en forma muy artesanal, manualmente y a lápiz, dibujo por dibujo, (Un movimiento de un solo segundo requiere entre 10 y 15 dibujos diferentes) exigen tiempo y esfuerzo pero cuando cumplen con los niveles de calidad requeridos, son verdaderas manifestaciones artísticas. Pero su dedicación exclusiva a esta técnica tradicional o clásica, ya que su tarea concluye al entregar los dibujos animados en papel, lo mantienen alejado de la tecnología, sobre todo de la digital de hoy en día y del futuro: la animación 3 D. Por otra parte, gran cantidad de jóvenes entusiastas reciben, bajo diferentes sistemas y en instituciones de origen vario, la enseñanza o el entrenamiento necesario para el manejo de software de computación. Lamentablemente, el fácil manejo de esta herramienta, así como la posibilidad de crear animaciones sencillas en 2 D, permiten que muchos de aquéllos jóvenes se conviertan en operadores de máquinas, así tengan poco o ningún talento artístico. Además, la posibilidad de realizar «bajadas» de Internet, permite el uso y abuso de archivos gráficos, que amenazan homogeneizar las pantallas y los demos y modificar la actitud creativa de los estudiantes. La brecha abierta así entre artistas y técnicos, ha promovido también una falsa antinomia entre la animación tradicional o clásica y la moderna o digital: esto deteriora al arte del movimiento desde sus mismas bases.

Sin embargo, no siempre fue así: desde su nacimiento, a mediados del siglo XIX, y a través de una larga historia, la animación vinculó a artistas y técnicos, generalmente por medio de aparatos mecánicos que sustentaron la proyección de las producciones elaboradas por los primeros.

Empeñados en la búsqueda del movimiento, dibujantes, artistas y fotógrafos se aliaron a inventores e investigadores deseosos de demostrar la persistencia retiniana. Así produjeron los primeros juguetes ópticos: zootropos, taumatropos, y multitud de nombres derivados del griego designaron diferentes aparatos que, mediante un disco o tambor con la graficación de imágenes en secuencia, producen, al girar o rotar, la ilusión del movimiento.

Con la invención de la película cinematográfica, otros juguetes, también de observación personal, apabullaron al espectador desde su realidad fotográfica. Pero con la invención del proyector, las películas llegaron, primero a pequeñas salas donde se exhibía magia y fantasmagoría, pero después, y dentro de salas monumentales, repletas de público entusiasta, los filmes que de corto a largometraje, habrían de cimentar el camino del nuevo Arte-Industria. Transfiriendo la realidad fotográfica a través de un lenguaje propio, el cine otorgó calidades artísticas a los actores presentes en la pantalla y también al director y