

actualización del programa de la asignatura, empecé una serie de proyectos de dvdart utilizando los DVD-5, para crear varias obras interactivas.

Partimos desde cero, creando todo el contenido de modo profesional, pasando por las etapas de preproducción, producción y post-producción en menos de quince semanas, trabajando estrechamente con el área de Dirección de Arte, junto a la profesora Vanesa Hojemberg. Realizamos las obras, casi siempre en un único disco, con la posibilidad de añadirles un menú para seleccionar aquella parte de lo filmado en miniDV o DVCAM, que deseábamos reproducir, bloqueando incluso algunas pantallas en función de los guiones interactivos creados previamente. Así, pudimos crear con mucho esfuerzo los primeros dvd en el ámbito universitario argentino. De estas producciones citó a modo de ejemplo, los proyectos de Máximo Frias, Jan Lubeck, Guido Villar y Diego Galindez junto a la actriz Cecilia Carmona en “Nictofobia” dvdart, basado la metáfora sobre los múltiples caminos que toma una mente perturbada asfixiada por el temor a la oscuridad, o “Flashback” que parte de un universo espiralado con sucesivos finales abiertos a completar por el espectador, o en la obra “Freedomus” del grupo Edgeways encabezado por mis alumnos mas “ciberzippies”: M.D, A.A y A.F con la actuación de Alejandro Ohanian y producción de Mario Picoletti, en donde dos presos compiten en un “reality run” televisivo, luchando en variantes interactivas por salvar su vida. Quiero destacar en especial por su visión onírica de la realidad latinoamericana, a la obra “Algo referente a los sueños” una visión dentro del universo surrealista del mundo de las adicciones, filmada en Puerto Rico, postproducida en Buenos Aires por Matias Kenny y Matias Severino dentro de mi asignatura de cuarto año, Diseño de Imagen y Sonido II, y que luego fue seleccionada para participar en el Latinamerican London Festival, siendo el primer dvd producido en una universidad argentina en participar compitiendo con profesionales y jurados independientes, en un festival europeo. Deseo remarcar en este sentido, el valor de la creatividad en nuestros alumnos dentro del ámbito académico, cuando tienen la posibilidad de expresarse con libertad. Por eso es esencial tener siempre en cuenta las ideas de Larry Lovett (Universidad de Columbia): “El pasado resuelve el futuro, mientras que la creación resuelve la vida...”.

Dentro de la cibercultura la actualización constante es primordial. Cada semestre aparecen en el mundo nuevas formas tecnologicas que contribuyen a ampliar los lazos comunicacionales de la humanidad, por lo cual debemos siempre enseñar a nuestros alumnos desde una mirada prospectiva y no solo retrospectiva, convirtiendolos en actores del acceso al saber, en función de las necesidades y los problemas del mundo de hoy.

Nuestra meta en el marco académico, debe ser formar profesionales comprometidos y creativos dentro de los paradigmas de la experimentación en las nuevas fronteras del conocimiento humano. En mi área, innovando en el ciberespacio dentro de las aulas, algo que depende cada vez más, del desafío de valorar ante todo, la imaginación creadora.

## El desafío de las cuestiones teóricas ¿Existe la creatividad en lo teórico?

Deborah Rozenbaum

Habitualmente se asocia las profesiones relacionadas al diseño con la creatividad. Los diseñadores somos personas creativas que proyectan, diseñan y crean soluciones o comunicaciones (dependiendo del área específica de cada uno) de manera innovadora y original. Jorge Frascara dice en su libro *Diseño Gráfico y Comunicación*:

“(…) El Diseño Gráfico participa del arte, la ciencia, la artesanía y la tecnología: del arte, por lo intuitivo, lo expresivo y lo estético; de la ciencia, por los conocimientos necesarios para solucionar una serie de aspectos específicos en el proceso de diseño; de la artesanía por la destreza necesaria para visualizar y para preparar los trabajos listos para reproducir; y de la tecnología, por los procesos utilizados para la preparación y la reproducción industrial de los objetos finales.

Es una disciplina intelectual, estética y práctica, que compromete consecuentemente todos los niveles de la actividad humana y requiere de sus profesionales poder de análisis, flexibilidad mental, claridad de juicio, sensibilidad visual, conocimiento técnico y destreza manual (…).”

Cuando un diseñador diseña, lo que trata de hacer es crear. Responde a una demanda específica tratando de ser creativo, de componer algo novedoso que antes no existía. Dentro del ámbito académico se comete el error, tanto por parte de estudiantes como de profesores, de asociar a toda esta serie de actividades intelectuales y prácticas, sólo con las asignaturas proyectuales. Estas cualidades de los diseñadores o futuros diseñadores, sólo quedan expuestas en los proyectos y procesos de dichas asignaturas, quedando, las de contenidos teóricos, relegadas a un segundo y tedioso plano, que de ninguna manera se asocian con las cualidades que el imaginario otorga a los diseñadores, creatividad, curiosidad y originalidad. Los estudiantes parecieran creer que el diseñador sólo es creativo cuando diseña, por lo tanto, creen que estas habilidades no tienen nada que ver con las cuestiones teóricas que forman parte de la currícula de la facultad. Sin embargo, si tratamos de ver más allá de lo superficial, vamos a ver que las asignaturas teóricas que se dictan en nuestra facultad comparten muchas cualidades que se piensan como patrimonio exclusivo de las proyectuales.

Stella Maris Fernández en su libro *Técnicas del trabajo intelectual* define a la investigación como: “(…) la búsqueda de información, de la verdad, de lo desconocido. El investigador pregunta, duda, verifica, tamiza, ensaya, prueba todo lo que recibe; y observa, pesa, mide y compara los fenómenos naturales evidentes o recónditos (…).”

Sabemos que todos los seres humanos somos, por naturaleza, investigadores natos, ya que continuamente, y de distintas maneras, tratamos de conocer nuestro entorno. Pero, la investigación académica además de estas cualidades natas que todos poseemos requiere del conocimiento y manejo de determinadas metodologías. “(…) En todo trabajo intelectual hay dos etapas bien diferenciadas, una invisible, sutil, intrínseca de reflexión y especulación mental; otra visible, externa, asignatural (…). En la primera, la más importante, creadora, nos servimos de la inteligencia que nos permite conocer a través de los sentidos y después elaborar los datos

que ellos nos suministran para formular conceptos, juicios. La segunda, de erudición e información es la que utiliza los diversos testimonios escritos del conocimiento (...)", define Fernández a las etapas intelectuales del proceso de investigación.

¿Acaso no existe un paralelismo entre estas etapas y las que se ponen en juego en el momento del proyecto de una pieza de diseño? Se puede ver que investigación y diseño, teoría y práctica tienen muchas más cosas en común de las que creemos nosotros y nuestros estudiantes. El diseñador trabaja en el diseño de elementos aislados y también en el diseño de sistemas, es decir de series de elementos que mantienen relaciones entre sí y que previenen aplicaciones a futuros elementos que se vayan incorporando al mismo conjunto. El investigador busca respuestas a interrogantes parciales que se van a incorporar al sistema de una ciencia o disciplina específica con la cual comparten características comunes.

El diseñador tiene métodos específicos, de acuerdo a su área de actividad, organizando su actuar en una serie de pasos que van desde el contacto inicial con el proyecto hasta su materialización. El investigador también organiza su trabajo intelectual en una serie de pasos, que abarcan desde el planteamiento de un problema hasta su verificación empírica. En ambos procesos se ponen en juego una serie de operaciones mentales que obligan a comparar, clasificar, definir, identificar, analizar, relacionar, explicar, establecer objetivos, establecer métodos, establecer un plan de acción, controlar la acción, y evaluar resultados. Teniendo en cuenta estas características comunes me pregunto ¿Por qué nosotros, como profesores, en especial los que dictamos asignaturas teóricas, no tratamos de hacer mucho más evidentes estas cuestiones comunes?

Sería una manera de acortar distancias entre asignaturas teóricas y prácticas. De evitar esa brecha que existe entre asignaturas proyectuales y no proyectuales, que aleja tanto a este segundo grupo, de las actividades relacionadas comúnmente con el diseño. La investigación y el diseño son hijos de la curiosidad, porque creatividad, originalidad y curiosidad no son características exclusivas de los procesos proyectuales. Ser creativo no es sólo generar un buen proyecto de diseño, sino encontrar una manera novedosa para solucionar o encarar un problema, cualquiera sea la naturaleza del mismo. Ser creativo implica proyectar una planificación o guía que permita organizar nuestro trabajo de modo tal de lograr determinados objetivos a través de respuestas innovadoras.

### Bibliografía

- Frasca, J. (1988). *Diseño Gráfico y Comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Fernández, S. M. (1992). *Técnicas del trabajo intelectual*. Buenos Aires: Fac. Filosofía y Letras UBA.
- Ander Egg, E. (1993). *Técnicas de Investigación Social*. Buenos Aires: Ed. Magisterio Río de la Plata.

## La creatividad

Tatana Ruiz

La creatividad es fundamental para la cultura y el progreso del hombre; etimológicamente crear deriva del vocablo de su raíz *creare* que significa producir/ crear. Gracias a la acción

transformadora, la creatividad ha sido el motor hacia el desarrollo de nuevas ideas. Lo que funcionó en el pasado no es válido hoy, en el presente, ya que en el entorno en el cual nos desarrollamos se requiere de modelos, sistemas e ideas nuevas y atractivas. El tratar de aportar algo diferente a lo ya existente, en cualquiera de los ámbitos, básicamente es el conjunto de técnicas, que nos facilita la producción de algo nuevo nunca antes visto. Desde ya que la creatividad resulta hoy en el mercado competitivo un arma fundamental para el progreso individual en el desarrollo de los nuevos profesionales creativos.

La creación de algo nuevo tiene que estar acompañado por ideas adaptables a la realidad; estas ideas deben ser únicas y diferentes. Para que esto se produzca, se hace un análisis e investigación previa, teniendo muy presente que el cuestionamiento continuo nos lleva al desarrollo de nuevas ideas. Proceso de pensamiento y observación previa al proyecto a desarrollar:

1. Detectar la necesidad
2. Percibir en el mercado y ver ¿qué es lo que hace falta?
3. ¿Qué puedo aportar?
4. Saber con que recursos cuento.
5. Buscar nuevas soluciones a dichos faltantes.
6. Poder ver que posibilidades tengo para cubrir dichas necesidades
7. Una vez encontradas las soluciones o ideas a estas faltantes
8. Ver si son realmente adaptables al mercado
9. Pulirlas, desmenuzarlas y tratar de llegar a lo más profundo.

Cuando entramos en la etapa del análisis y detectamos el faltante tratamos de reflexionar, ¿Es conveniente embarcarme en este nuevo proyecto?, ¿Hacia donde me lleva?, ¿Qué rendimiento económico me dejará?, ¿Qué nuevo aporte innovador haré a mi área específica donde trabajo?

Lo importante no es tener una sola idea sobre el tema, sino varias ideas dentro del mismo contexto, para poder generar respuestas a todas las presuposiciones existentes. Suele pasar que muchas de las ideas que tendíamos a rechazar en un primer momento, luego de analizarlas en profundidad nos empiezan a parecer buenas y aquellas ideas que en un momento fueron "nuestras estrellas" terminan siendo rechazadas por falta de presupuesto o simplemente por ser muy complicadas para llevarlas a cabo. Lo importante es aprovechar esas oportunidades, reflexionar sobre ellas y desarrollarlas.

Un profesional creativo además de generar nuevas ideas continuamente tiene ciertos rasgos que lo identifican y caracterizan. Hay un patrón que generalmente ayuda a identificarlos con facilidad ya que son reflexivos, racionales, optimistas, sagaces y extremadamente comunicativos. Pero son muy pocos los que aprovechan este potencial. Convengamos que en la mayoría de los casos, esto ya está instalado dentro de cada uno.

Aquellos que no usan el potencial de su capacidad creativa es muy difícil que encuentren ideas innovadoras y diferentes, además de no ser lo suficientemente hábiles para poder atravesar todos los obstáculos que se interpongan en el camino y saber desarrollar, diferentes técnicas y procedimientos.

Pero esto no impide que la creatividad pueda desarrollarse, al contrario, puede aprenderse mediante la práctica continua, aplicando ciertos conceptos. Sacar el temor a la equivocación; sortear el miedo a lo desconocido; no aferrarse a una sola idea;