

- Barthes, R. (2005) “*El mito hoy*”, en Mitologías. Bs. As. Siglo XXI
- Benjamin, W. (1989) “*La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*”. Discursos interrumpidos Bs. As. Taurus
- Bradbury, R. (1951) “*Caleidoscopio*”. El hombre ilustrado. Booket Minotauro. Mexico
- Steimberg, O. (2005) *Semiótica de los medios masivos*. El pasaje a los medios de los géneros populares. Bs. As. Atuel
- Verón, E. (2004) “*La semiosis social*” Barcelona. Gedisa

Abstract: Within the curricular space of the subject Arts, 4th year of secondary school, a project was carried out applying the aesthetic, poetic and discursive changes introduced by new technologies. Today's world contemplates new skills and abilities, new ways of thinking, producing and communicating, new tools, resources and supports. All this transformation implies an immense and wonderful challenge for the teacher: learning other ways of learning and teaching; for this, it is essential to know how our students perceive and what the requirements of the knowledge society are so that they can function competently in the professional world. From Ray Bradbury's Kaleidoscope story, we worked on acting, video editing, music and assembly for the staging of the story that became a multimedia work.

Keywords: artistic languages - participatory art - multimedia - interdisciplinary - aesthetics

Resumo: Dentro do espaço curricular da matéria Artes, de 4º ano do nível secundário, realizou-se um projecto aplicando as mudanças estéticas, poéticas e discursivos que introduzem

as novas tecnologias. O mundo de hoje contempla novas concorrências e habilidades, novas formas de pensar, produzir e comunicar, novas ferramentas, recursos e suportes. Toda esta transformação implica para o docente um imenso e maravilhoso desafio: aprender outras formas de aprender e ensinar; para isto, é fundamental conhecer como percebem nossos alunos e quais são os requerimentos da sociedade do conhecimento para que possam se desenvolver de forma competente no mundo profissional. A partir do conto Caleidoscopio de Ray Bradbury, trabalhou-se actuação, edição de vídeos, música e montagem para a posta em cena, do conto devindo em obra multimedial.

Palavras Chave: linguagens artísticas - arte participativa - multimídia - interdisciplinar - estética

(*) **Nancy Fernández Parra.** Se especializó en teatro para niños, con el aporte de la Compañía teatral CLUNY (Federación Nacional de Animación Global) a partir de una beca en Quebec, Canadá. Licenciada en Artes Combinadas (UBA) con especialidad en cine y teatro.

(**) **Graciela Tayara.** Licenciada en Educación, Lic. en Arte, Artista Plástica, Especialista en Educación por el Arte. Coordinadora del grupo JUG-ARTE, juego y arte con niños hospitalizados (Hosp. de Clínicas General San Martín).

(***) **Marcelo McKenna.** Actor. Trabajó con Parsifal Company bajo la dirección de Jorge Thompsen y Nancy Fernández Parra.

(****) **Gloria Candiotti.** Docente y escritora. Especialista en literatura infantil y juvenil. Participa del grupo Las de Monserrat (narradoras orales) dirigido por Maryta Berenguer.

Encomio de la Creatividad. La creatividad al poder

Fecha de recepción: junio 2017
Fecha de aceptación: agosto 2017
Versión final: octubre 2017

María Valeria Tuozzo (*)

Resumen: Este breve ensayo trata de destacar el lugar necesario y deseable de la creatividad para cualquier disciplina dentro del salón de clases. Con algunas sugerencias de ejercitación y un correlato con el mundo actual y sus características, teniendo en consideración las apreciaciones de Sir Ken Robinson en el desarrollo de su postura acerca de los cambios de paradigmas necesarios para una nueva educación y un nuevo sujeto.

Palabras clave: creatividad - nuevos perfiles - ejercicios - contexto cultural

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 224]

Como elogiar un aspecto de lo humano una capacidad que por su propia naturaleza se escurre de entre las posibles respuestas. Podemos leer en un diccionario que la creatividad es la capacidad que permite inventar o crear algo. Habilidad cognitiva del intelecto humano. Es una fuerza-fuerza creadora de esas que mueve vecto-

res; es un espíritu-espíritu creador de esos que habitan en casas hechizadas; es una inteligencia-inteligencia creativa, y la pregunta se impone, ¿tienen las computadoras inteligencia y esta inteligencia es creativa? Creemos que a diferencia del mundo robotizado, la creatividad es immanente al género humano.

Todos somos creativos, no hay grupos etarios para eso. La creatividad surge de la necesidad para resolver un problema y entonces podríamos afirmar que la creatividad no es privativa del arte; un problema puede ser una cuestión matemática y ciertamente que ha de ser necesaria una cuota de creatividad, ensayo y error; probar ciertos caminos, volver sobre los pasos y tomar otras rutas si fuese así necesario. Recordemos la escena de la película *Una mente brillante* que cuenta la vida del matemático ganador del Premio Nobel John Nash, quien padecía esquizofrenia; en ella un joven Nash rodeado de amigos universitarios y a consecuencia de la entrada de unas jóvenes al bar en que se encontraban logra desentrañar con mayor especificidad la teoría de la cooperación de Adam Smith. Para los pormenores se recomienda el film.

Si en las aulas de mayo del 68 se escribió *La Imaginación al Poder*, nuestras aulas podrían proclamar La Creatividad al poder. Como sea, la creatividad y una buena cuota de imaginación van de la mano. Un tema que a los primeros creativos de la historia del conocimiento desvelaba –los filósofos griegos; porque para romper con el mito, además de un contexto cultural propicio ha incurrido en una gran cuota de creación. Otra forma de poder explicar lo que sucedía a su alrededor y más allá de las evidencias. La creatividad supone construcción, construcción de alternativas y mundos posibles.

Esto que quiere tomar la forma de un elogio pretende realizar el encomio de la creatividad en el aula, esa que se cuele en cada estudiante que se nos presenta y, poder hacer lugar y tiempo a eso que por sus propias características puede ser desbordante, incontrolable, atrevido. El aula y la creatividad, las disciplinas y la creatividad. Es un rizoma que atraviesa, que crece, que se desparra y que involucra el intelecto y también la pasión y lo visceral, eso que sale de lo más profundo e íntimo del ser.

Por cierto que si la creatividad está involucrada, nada destructivo puede proceder de ella.

Dejarlo ser, nutritivo, experimental e intuitivo así imagino el sendero de la creatividad.

En el salón de clase:

La creatividad en el aula, para uno mismo, para la profesión. Ejercitar la creatividad como una válvula de escape, como punto de fuga. ¿Por qué sería necesario y deseable que esto suceda?

Puede haber más de mil razones si nos ponemos creativos al momento de brindarlas, sin embargo comenzaríamos por argüir que en el contexto en el que vivimos, globalizados, tiempos de culturas híbridas, ampliamente conectados, inmersos en caudalosas corrientes de información minuto a minuto, sujetos a una presencia real y virtual al mismo tiempo entre perfiles en redes sociales, avatares de juegos; en medio de estas condiciones los individuos podrían tender a un desconocimiento de sí mismos. Rodeados de incertidumbres, no es casual que las enfermedades relacionadas con la ansiedad estén presentes.

Entonces un espacio para el juego de la creatividad ha de ser más que deseable. Un momento de encuentro sin la obligación de cumplir con ciertas expectativas que se imponen a diario. Un espacio de recreación, que sin necesidad de entrar en cuestiones místicas o psicológicas, se torne un lugar para el autoconocimiento, para el

descubrirse a sí mismo, para descubrir los talentos que no necesariamente han de ser calificados, cuantificados, observados bajo el parámetro de la excelencia si de creatividad se trata.

Por momentos el aula se podrá convertir en ese escenario sin reglas estrictas, de indagación e investigación, de experimentación y génesis de otras posibilidades, de otros mundos y cosmovisiones.

La creatividad no implica evaluación tal y como la conocemos. En principio la evaluación ha de ser la del estudiante consigo mismo, con el proceso que atravesó, con los materiales de que se sirvió, de su relación con el grupo, y más.

Las tareas a emprender no tienen por qué ser complejas. La profundidad estará dada por la introspección posterior, por el análisis grupal y por la puesta en contexto del trabajo.

Simples, claras, movilizadoras, provocativas.

En una charla TED Sir Ken Robinson (2006) plantea la necesidad imperiosa de comenzar a ser creativos, de educarnos en la creatividad. La simple pregunta de la encuesta para replantear el tema cuestiona ¿de qué tantas otras maneras usarías un clip? Esto en otro video del mismo autor que se titula *Cambiando Paradigmas* (2010). Al déficit de atención y otras formas de enfermedad o trastornos de la vida infantil, vistos como tales desde la perspectiva médica y psicoanalítica en algunos casos; el autor los plantea como una forma de ser que viene dada por el contexto social, económico y cultural que nos rodean. Hiperestimulación no puede provocar más que hipermovimiento, un zapping mental, corporal, psicológico.

(...) en las sociedades de control, lo esencial ya no es una marca ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña (*mot de passe*), en tanto que las sociedades disciplinarias están reguladas mediante consignas (*mots d'ordre*) (tanto desde el punto de vista de la integración como desde el punto de vista de la resistencia a la integración). El lenguaje numérico de control se compone de cifras que marcan o prohíben el acceso a la información. Ya no estamos ante el par “individuo-masa”. Los individuos han devenido “dividuales” y las masas se han convertido en indicadores, datos, mercados o “bancos”. Quizá es el dinero lo que mejor expresa la distinción entre estos dos tipos de sociedad, ya que la disciplina se ha remitido siempre a monedas acuñadas que contenían una cantidad del patrón oro, mientras que el control remite a intercambios fluctuantes, modulaciones en las que interviene una cifra: un porcentaje de diferentes monedas tomadas como muestra. (Deleuze, 1995)

Así nos convertimos en contraseñas, avatares, viviendo entre la virtualidad y la realidad, globalización y ritmos de vida. Dividuos, divisibles y modulaciones que para vivir en la sociedad de control necesitará y necesita la creatividad de manera de poder reinventarse a sí mismo en cada situación.

Ante este panorama pareciera que la creatividad como caracterización en el sujeto y la acción creativa en la ejecución centran al sujeto como agente. Cómo plantear una

clase en donde la creatividad sea parte de ella. Tan fácil y tan complejo al mismo tiempo. La propuesta que presentamos tiene que ver con incorporar a la clase diaria actividades que movilicen y comiencen a ejercitar esta capacidad de los individuos; aún en una clase teórica. Jugar con las palabras desde los distintos significados y en sus distintos contextos para dar con el indicado. Trabajar con el imaginario social, qué pensamos de tal o cual cosa o personaje en un ping pong espontáneo de respuestas. Lo que interesa ciertamente es el proceso, el camino.

Algunas propuestas consisten en provocar la escritura creativa, el fluir de la conciencia, escribir sin rumbo fijo, naufragar en la escritura. Para después poder encontrarse en el camino más estricto de la corrección de todo tipo. Porque dentro de la creatividad lo que vale es generar un problema, una intervención que genere movilización, incomodidad.

Negar todo lo que un objeto es para integrarlo en otra visión, en otro contexto. En el caso del clip, cuántas otras cosas pueden ser si no lo circunscribimos solo al ámbito de sostén de papel; incluso cuestionando sus dimensiones.

Cualquier circunstancia dentro de la clase puede ser aprovechada para extender la creación. Una mancha del café del desayuno en una hoja puede ser el comienzo de un dibujo o de un gran relato.

O realizar un collage con una selección de imágenes recortadas en el lapso de diez minutos, nuevamente puede ser un gran inicio.

Ejemplos de lo que puede ser una actividad en torno a la creatividad, sin embargo una premisa necesaria es que la actividad debe ser artesanal, debe imponerse el trabajo manual, el trabajo artesano. Alguna vez, hace mucho un artículo periodístico comentaba acerca del trabajo artesanal al que estaban volviendo los estudiantes que trabajaban en informática. Redescubrir ese trabajo que consiste en guiar la mano, entrar en contacto con el material y plasmar esa idea, ese mapa mental en algo concreto. Artesanal en el trabajo con el intelecto para lograr por ejemplo hacer común lo extraño, hacer extraño lo común.

Para concluir

Generar nuevas ideas. Nuevas asociaciones de ideas y conceptos. Soluciones originales. Pensamiento divergente.

Referencias bibliográficas

Deleuze, G. :(1995) *Conversaciones, Post scriptum sobre las sociedades de control*, p.277 Pre-Textos, Valencia.

Videografía

Robinson, Sir Ken (2006) *TED*, <https://youtu.be/fkBz-LlYlc64>

Robinson, Sir Ken (2010) *Cambiando Paradigmas*, <https://youtu.be/nPB-41q97zg>

Abstract: This short essay attempts to highlight the necessary and desirable place of creativity for any discipline within the classroom. With some suggestions of exercise and a correlation with the current world and its characteristics, taking into consideration the views of Sir Ken Robinson in the development of his position about the changes of paradigms necessary for a new education and a new subject.

Keywords: creativity - new profiles - exercises - cultural context

Resumo: Este breve ensaio trata de destacar o lugar necessário e desejável da criatividade para qualquer disciplina dentro do salão de classes. Com algumas sugestões de exercício e um correlato com o mundo atual e suas características, tendo em consideração as apreciações de Sir Ken Robinson no desenvolvimento de sua postura a respeito das mudanças de paradigmas necessários para uma nova educação e um novo sujeito.

Palavras Chave: criatividade - novos perfis - exercícios - contexto cultural

(*) **María Valeria Tuozzo.** Licenciada en Sociología con orientación en diseño (UBA). Posgrado en Gestión Cultural y Comunicación y Posgrado en Escrituras Creativas (FLACSO). Docente con experiencia en nivel primario, medio y universitario. Docente en la Universidad de Palermo y en la UBA.

Trabajar en tecnología desde el arte y la cultura. Análisis desde las posibilidades de producción artísticas

María Sol Verniers (*)

Fecha de recepción: junio 2017

Fecha de aceptación: agosto 2017

Versión final: octubre 2017

Resumen: Abordaremos en el desarrollo de este trabajo el impacto de las tecnologías en el arte y la cultura: cómo la creatividad expande el horizonte incluyendo innovación en nuestras formas de pensar la relación con las obras y los espacios laborales.

Actualmente las tecnologías han generado un impacto que aún no puede dimensionarse dentro de las prácticas sociales. El arte y la cultura no quedan exentos de ese impacto, así como tampoco sus posibilidades de innovación y avance a través del uso de las herramientas digitales y tecnológicas. Desde sus inicios la web se instituye generando espacios y nuevas formas de comunicación, producción y difusión que conforma diversas posibilidades que los artistas y creativos pueden tomar para desarrollarse profesionalmente.