



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA
NACIONAL

**APRECIACIONES JUVENILES SOBRE EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO:
CONSTRUYENDO PENSAMIENTO CREATIVO EN JOVENES DE 18 A 24 AÑOS DE LA
LOCALIDAD DE SUBA**

**LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
PEDAGÓGICAS DE LO ARTÍSTICO VISUAL**

FABIÁN ALEJANDRO PENAGOS GONZALEZ

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL DE COLOMBIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ

2020

**Apreciaciones Juveniles Sobre el Audiovisual Contemporáneo: construyendo pensamiento
creativo en jóvenes de 18 a 24 años de la localidad de Suba**

Fabián Alejandro Penagos González

Código: 2014172021

Trabajo de grado para optar al título de Licenciado En Artes Visuales

Asesor. Maestro John Alonso Junca

Universidad Pedagógica Nacional De Colombia

Facultad De Bellas Artes

Licenciatura En Artes Visuales

Bogotá

2020

*A mi hermano querido, que abandono la travesía.
Para mí tu eres el nirvana.*

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	7
2. PROBLEMÁTICA DE INVESTIGACIÓN	12
2.1. Formulación y planteamiento del problema.	12
2.2. Pregunta investigación.....	15
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN	15
3.1. Objetivo general.....	15
3.2. Objetivos específicos	15
4. JUSTIFICACIÓN	17
4.1. ¿Qué?	17
4.2. ¿Por qué?.....	18
4.3. ¿Para qué?	18
5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.....	21
5.1. Primer antecedente.....	21
5.2. Segundo antecedente.....	22
5.3. Tercer antecedente.	25
6. MARCO TEÓRICO.....	29
6.1. Introducción: rastreo de concepciones sobre la juventud.	29
6.2. Pensamiento Creativo	34
6.2.1. Percepción y pensamiento creativo.....	36
6.3. La motivación como materialización del pensamiento creativo.....	39
6.3.1. Motivación extrínseca.	39
6.3.2. Motivación intrínseca.....	40
6.4. Verificación.....	41
7. METODOLÓGIA.....	45
7.1. Enfoque de investigación.....	45
7.1.1. Método de investigación.....	46
7.1.2. Herramientas de recolección de la información.....	48
7.1.3. Población.....	50
7.1.4. Laboratorio.....	51
7.1.5. Fases metodológicas	52
8. ANÁLISIS	56
8.1. PREPRODUCCIÓN	57
8.1.2. Rastreo de información.....	58
8.1.3. Guion.....	59
8.1.4. Storyboard.....	62
8.2. Producción	64
8.3. Posproducción.....	67
9. CONCLUSIONES	71
9.1. Pensamiento creativo en la realización audiovisual.....	71
9.2. Laboratorio de creación y equipo de exploración:.....	74
10. BIBLIOGRAFÍA	77
11. CIBERGRAFÍA.....	79
12. AGRADECIMIENTOS	80

Ilustración 1	11
Ilustración 2	16
Ilustración 3	20
Ilustración 4	28
Ilustración 5	44
Ilustración 6	55
Ilustración 7	57
Ilustración 8	60
Ilustración 9	63
Ilustración 10	66
Ilustración 11	70

Tabla 1	43
Tabla 2:	58
Tabla 3	62
Tabla 4	72

1. INTRODUCCIÓN

El proyecto monográfico, *Apreciaciones Juveniles Sobre el Audiovisual Contemporáneo: construyendo pensamiento creativo en jóvenes de 18 a 24 años de la localidad de Suba*. Comenzó a consolidarse desde en el año 2019, derivado de una necesidad por construir un espacio de formación alternativa en la localidad de Suba en el que se abordara creativa y críticamente el medio audiovisual, así como temas propios de la educación en artes visuales tales como: los estudios visuales, la cultura visual y el audiovisual.

En el segundo semestre del año 2019, comencé mi segundo núcleo de práctica pedagógica, está la realicé en los cursos de extensión de la licenciatura en artes visuales. Estos cursos fueron gratuitos y se impartían a jóvenes que no hacían parte de la universidad con la intención de visibilizarla y proyectarla hacia otras comunidades. Además, los cursos de extensión estaban pensados como preparatorios, para que los jóvenes aspirantes tuvieran la posibilidad de entrar a cursar sus pregrados. En esta práctica, realice mis primeras aproximaciones como docente en los cursos de fotografía experimental y lenguaje audiovisual.

En mi practica como profesor, realicé laboratorios de creación en los que se indagaba en torno a los códigos que componen las imágenes audiovisuales, sus estilos creativos, vanguardias históricas, herramientas creativas, modos de producción, etc. Allí, evidenció que los jóvenes que asistían a los laboratorios estaban abiertos a un aprendizaje del medio audiovisual. Entonces, fue mi responsabilidad como docente en formación indagar sobre referentes teóricos que abordaran el asunto como: Gilles Deleuze, Jacques Aumont, Andre Bazin, Susan Sontang, André Gaudreault,

entre otros. Los cuales conformaron un conocimiento sólido frente al medio audiovisual y desencadenaron el deseo de consolidar un espacio de educación alternativa con las mismas características, pero dirigido a los jóvenes de la localidad de Suba, territorio en el que he vivido toda mi vida.

Luego de esta experiencia, en el año 2020 organicé mis ideas y encontré el lugar adecuado para desarrollar mi investigación, la Casa de la Cultura de Suba, ubicada en la localidad 11 de Bogotá en el barrio Centro de Suba Crr 90 #147 – 44. Este espacio cultural, es un lugar de educación informal y comunitaria, siendo sin más el epicentro del movimiento artístico de la localidad. Esto llamó mi atención e incentivó mi interés por desarrollar el laboratorio allí. Entonces, a mediados del mismo año, inicié la implementación del laboratorio *Pensamiento al Ver*, el cual fue dirigido a un grupo de jóvenes de 17 a 24 años que se dedican a la creación de obras de teatro para público infantil.

La implementación del laboratorio *pensamiento al ver* es el eje principal de la presente investigación, la cual tiene por objetivo reconocer cómo el proceso de realización audiovisual provoca procesos de pensamiento creativo, de cara a una posición activa frente a la lectura de imágenes audiovisuales en los jóvenes de la localidad de Suba. Para dar respuesta a este objetivo, se construyó una propuesta educativa fundamentada desde un grupo de referentes teóricos y metodológicos que han abordado y profundizado el tema de la imagen audiovisual y el asunto creativo. A continuación, presento dichos referentes, sobre los cuales se desarrolló el proceso investigativo del presente proyecto.

Aumont, Jacques, (1992). *La imagen*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.

Benjamín, W., (2015). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica*. Madrid, España. Casimiro editorial.

Bono, Edward, (1994) *El Pensamiento creativo*. Los ángeles, Estados Unidos. Paidós.

Bourriaud, Nicolas, (2009). *Radicante*. Argentina. Adriana Hidalgo Editora.

Freire, Paulo, (2017) *Pedagogía de la autonomía, saberes necesarios para la práctica educativa*. México DF, México. Siglo veintiuno editores.

Foncuberta, Joan, (2016) *La furia de las imágenes notas sobre la postfotografía*. Barcelona, España. Galaxia Gutenberg.

Gadamer, Hans, (1999) *Verdad y Método*. Salamanca

Hall, Stuart, (2003) *Discurso y poder*. Huncayo, Perú. Gedisa.

Martínez, Rigoberto, (2014). *Pedagogía tradicional y pedagogía crítica*. Chihuahua, México. Colección pensamiento critico

Mandoky, Katya (2006) *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I*. México. Editorial Siglo XXI.

Pérez, G., (2007). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes*. Madrid. La Muralla.

Paz, Octavio, (1972). *El arco y la lira*. México D,F, México. Fondo de cultura económica de España.

Ranciere, Jacques, (2010). *El maestro ignorante: cinco lecciones sobre la emancipación intelectual*. Barcelona, España. Zorzal.

Sampieri, Roberto, (2006) *Metodología de la investigación cuarta edición*. México. McGraw-Hill.

Saez, Virginia, (2019) *Educación de la mirada*. Buenos Aires, Argentina. Universidad de Buenos Aires

Vigotsky, (1999) *Imaginación y creación*. Playa, Ciudad de la Habana. Pueblo y Educación.

Las raíces teóricas enunciadas anteriormente, permitieron plantear y dar cuenta de una problemática en torno a las dinámicas e incidencias que tiene la imagen audiovisual contemporánea en los jóvenes, específicamente en un grupo de jóvenes de la localidad de Suba que participo en el laboratorio *Pensamiento al Ver*. Bajo esta premisa, se explora, experimenta e investiga el proceso de creación audiovisual, reconociéndolo como un factor de la cultura visual, que atañe al campo de acción de la pedagogía en artes visuales. La justificación del proyecto responde el qué: lo que pretende el proyecto; el por qué: las razones e incidencias y; el para qué: las intencionalidades.

El apartado de antecedentes de investigación da cuenta de las referencias investigativas que orientaron el sentido de la investigación y el proceso escritural, evidenciando su originalidad y pertinencia. La aproximación conceptual, hace una revisión del concepto de pensamiento creativo y propone un modelo en el cual se identifican las categorías y subcategorías que guían el proceso creativo y el análisis e interpretación de los datos. Sin embargo, cabe aclarar que la creación, es un asunto que no está determinado, ni establecido completamente. La aproximación metodológica sustenta el paradigma cualitativo y el método de análisis hermenéutico, así como la población y las 3 fases metodológicas de la propuesta: planeación, implementación y análisis. Luego, en el apartado de análisis y conclusiones se expone cómo el proceso de realización audiovisual fortaleció y potencio los procesos de pensamiento creativo en los jóvenes participantes, generando a su vez las herramientas suficientes para comprender los modos de creación de la imagen audiovisual. Para cerrar, es preciso mencionar que la construcción y el desarrollo del presente proyecto, contribuyó en mi rol como investigador, incidiendo en mi formación como profesional docente en el área de los estudios visuales, en consecuencia, espero que sea tan provechoso para el lector como lo fue para mí. Bienvenido.



Ilustración 1

Un creador es un ser que trabaja por gusto.
Gilles Deleuze

2. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

2.1. Formulación y planteamiento del problema.

En la actualidad la población de jóvenes está constantemente permeada por varios tipos de imágenes visuales, entre ellas las imágenes audiovisuales, esto derivado al acceso a dispositivos tecnológicos y digitales. “Las imágenes, es innegable, se han multiplicado cuantitativamente desde hace más de cien años, en proporciones impresionantes y progresivamente crecientes.” (Aumont,1990, p.301) A lo largo de la historia las imágenes se han transformado, masificado y complejizado, nunca las imágenes habían llegado a tantas personas al mismo tiempo. Dentro de los medios para producir imágenes, el audiovisual se ha ido potencializando gracias al alcance y evolución de dispositivos tecnológicos. Actualmente su incremento, demuestra que hace parte de la vida de un gran número de personas, tras ganar popularidad entre ellas por la inmediatez en su difusión y aparente facilidad con que puede observarse, realizarse y ser transmitido. La imagen audiovisual ya no está presente únicamente en la televisión o el cine, sino que se ha ampliado a plataformas de difusión mundial e inmediata como las disponibles gracias a internet, que con frecuencia son usadas por un alto número de población de jóvenes/adolescentes, quienes además de espectadores, han asumido el papel de productores y realizadores.

En la contemporaneidad se dice que “La imagen es el nuevo opio del pueblo” (Morss, 2009, p.9) y al ser masificada, implica que es realizada con sentidos e intencionalidades no solo ligados a la expresión, sino también ligados a ámbitos políticos, sociales, mercantiles, propagandísticos, etc. Se entiende que las imágenes están siendo diseñadas para un espectador en específico, el cual entabla una relación de decodificación con ellas cada vez que las observa, es decir, cierra y completa el proceso de producción de la imagen audiovisual, relacionando sus experiencias con la

imagen y creando sus propios significados (Hall, 2013). Sin embargo, las imágenes audiovisuales responden a un sistema de producción y distribución masivo, que imprime sus intereses en los contenidos que perciben los espectadores, los cuales muchas veces son inconscientes de las significaciones profundas de lo que observan y de los modos de realización de dichos contenidos.

En la cultura hipermediatizada en que vivimos, las imágenes que nos rodean dan forma a nuestras identidades, pero de forma encubierta, aportando a la construcción de procesos de individuación, en los cuales constantemente transformamos y forjamos nuestra personalidad, más aún cuando estamos en etapas del desarrollo como la juventud, en donde transitamos de la adolescencia a la adultez y consolidamos una conciencia del yo a partir de los factores que están en nuestro entorno. En suma, desde niños, los mensajes que transmiten las películas, los juegos y la publicidad (entre otros muchos productos) no nos dejan la opción de configurar una identidad no mediatizada. (Acaso, 2005, p.16)

Vemos entonces que el riesgo de los medios tecnológicos digitales es el acrecentamiento inconscientemente exacerbado y desequilibrado de los tiempos de recepción de contenidos. (Saez, 2019). Pues, en la contemporaneidad los jóvenes consumen y conviven con las imágenes; sin embargo, a pesar de este amplio desarrollo, hacen falta lugares de exploración e investigación en torno a las imágenes y la educación de la mirada. En este sentido, es necesario que los educadores ocupemos un rol determinante en la educación visual, que propicie espacios de participación y dialogo sobre los contenidos que reciben o frecuentan los jóvenes y en donde se pueda vislumbrar que tan conscientes son del consumo que le dan a los mismos; no solo desde el plano del espectador sino de la mano de herramientas propias para su análisis y su realización. Se trata de favorecer una posibilidad potencial dentro de la cultura visual de los jóvenes que genere las condiciones

adecuadas para efectuar nuevos modos de ver, en consecución de propiciar sujetos con pensamiento creativo y crítico, que conozcan cómo es el ciclo vital de las imágenes, las comprendan, interpreten y produzcan entablando posiciones activas frente a ellas (Saez, 2019).

Por ende, la investigación se interesa en analizar y comprender los modos en que los jóvenes están abordando las imágenes audiovisuales; así como, propiciar insumos para comprender mejor lo que sucede en ese abordaje, de la mano de herramientas propias para su realización, en consecución de posibilitar un espacio para su lectura, construcción y deconstrucción.

A partir de esta problemática, han surgido algunos interrogantes alrededor del tema de investigación tales como: ¿De qué manera consumen y por ende entienden las imágenes visuales los jóvenes que conforman el grupo elegido? ¿Qué referentes visuales reconocen teniendo en cuenta su interacción con el medio social y cómo éstos influyen o inciden en sus vidas? entonces bien; ¿cómo favorecer habilidades para su observación, su lectura, deconstrucción, interpretación, y postura creativa ante las imágenes que los atraviesan a diario en la sociedad contemporánea? y ¿de qué modo la Educación Artística Visual logra contribuir en esta mediación? Nosotros como profesores en formación ¿que aporte real podemos llegar a brindar partiendo de nuestras experiencias y teniendo un acercamiento de primera mano a lo que nos enfrentamos, teniendo en cuenta que estamos dialogando con sujetos con los cuales compartimos el mismo contexto social y hemos estado interactuando a la par con los nuevos medios al igual que el grupo social que pretendemos estudiar? Estas ideas y preguntas han alimentado el interés por construir un espacio con las condiciones necesarias para promover y fortalecer el pensamiento crítico y creativo de los jóvenes participantes, en consecución de educar su mirada. Para ello, es indispensable respetar los

ritmos, tiempos y formas de creación, así como comprender el contexto cultural, geográfico y social en el cual se implementa el laboratorio.

De todos estos cuestionamientos que surgieron, se formula la pregunta guía de la investigación.

2.2 Pregunta de investigación

- ¿Cómo el proceso de realización audiovisual permite el desarrollo de pensamiento creativo frente a las imágenes audiovisuales, en jóvenes que participan en el laboratorio *Pensamiento al Ver* de la casa cultural de suba?

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Objetivo general

- Reconocer cómo el proceso de realización audiovisual en el laboratorio *Pensamiento al Ver* provoca el pensamiento creativo de cara a una posición activa frente a la lectura y creación de imágenes audiovisuales, en los jóvenes participantes.

3.2. Objetivos específicos

- Comprender de qué manera perciben las imágenes audiovisuales los jóvenes que participan en el laboratorio *Pensamiento al Ver*
- Propiciar a través de laboratorios de creación procesos de observación, análisis y creación de imágenes audiovisuales para estimular el pensamiento creativo.
- Construir una propuesta de mediación para jóvenes, que desde la educación en artes visuales permita explorar herramientas para el aprendizaje del lenguaje audiovisual.



Ilustración 2

La cocina resulta de la formas de cocinar
Edward De Bono

4. JUSTIFICACIÓN

Mencionamos anteriormente que en la actualidad los seres humanos están permeados por imágenes audiovisuales que acompañan en gran medida el transcurso de sus vidas, especialmente las nuevas generaciones;

“Las imágenes se convierten en productos manufacturados infinitos que aplazan el aburrimiento; cada persona se ha mercantilizado, consumiéndose a sí misma despreocupadamente sin tener el valor, o ni siquiera la posibilidad, de afrontar su propia realidad existencial. Estamos hechos para vivir en un mundo inventado de ensueño.” (Pallasma, 2005, p.18)

Como consecuencia vivimos permeados de contenidos audiovisuales que nos abordan en cualquier momento, incidiendo directamente en nuestras posturas sociales y nuestras decisiones como seres humanos. El lenguaje audiovisual y las imágenes visuales se desbordan a causa del desarrollo vertiginoso de nuevos medios, “Hoy en día el ojo tecnológicamente expandido y fortalecido penetra profundamente en la materia y en el espacio y permite al hombre mirar simultáneamente a los lados opuestos del globo.” (Pallasmaa, 2005)

4.1 ¿Qué?

En este marco, lo que pretende el presente proyecto de investigación es posibilitar un espacio que fomente el pensamiento creativo de los jóvenes, de cara a las diversas dinámicas y elementos que hacen que la imagen audiovisual impere tanto en la contemporaneidad, pretendiendo generar posturas activas frente a sus usos y los contenidos que los permean, a través de herramientas propias de la realización audiovisual y la educación artística visual, que posibiliten mejorar la comprensión con que asumimos este potente modo de relacionarnos y comunicarnos, pues como

lo mencioné anteriormente, el desarrollo vertiginoso de nuevos medios y los ya existentes, se sirven de la imagen como recurso primordial para generar estereotipos, inclinaciones sociales, creencias, etc. Por lo tanto, es esencial que como docente en formación pueda abordar el asunto desde la educación en artes visuales, para comprender qué y cómo se leen e interpretan dichas imágenes, bajo la luz de educar la mirada.

4.2 ¿Por qué?

Por ende, profundizar en este campo y observar su valoración nace de la sospecha de su potente incidencia en la interpretación de diversas temáticas sociales, que relacionan las imágenes audiovisuales con nuestro contexto y nuestra esfera de pensamiento. Vivimos permeados por un sin número de pantallas, de manera que es urgente, para la constitución de sujetos creativos y críticos, comprender cómo se emiten y realizan dichas imágenes, así como las incidencias que tienen a lo largo de nuestras vidas.

4.3 ¿Para qué?

“Un perro en una película puede ladrar, pero no puede morder. La realidad existe fuera del lenguaje, pero está constantemente mediada por y a través del lenguaje en relaciones y condiciones reales.” (Hall, 2003, p. 208)

Sabemos de manera inconsciente que en la cultura moderna estamos vinculados con la imagen, curiosamente la mediación que efectuamos con ella va más allá del ejercicio de percepción. En ese orden de ideas, el ejercicio que se propone aquí no trata de generar certezas sobre la emisión y la recepción de la imagen audiovisual o sobre las comprensiones que el investigador propone a partir de la relación entre los implicados en la investigación con la imagen, Sino más bien de abordar las imágenes audiovisuales desde su génesis y/o proceso de creación y desde la cultura visual, para saber cómo pasamos de ser espectadores a ser creadores, que códigos son los que componen sus lenguajes, cómo es el funcionamiento de las producciones, cuáles son los puntos ciegos en las

percepciones de las imágenes, sus contenidos implícitos, cómo se construyen, cuáles son sus partes, qué herramientas se necesitan para crear una imagen en movimiento, en esencia, las prácticas artísticas fundamentales para un ejercicio que promueva los procesos de pensamiento creativo en los jóvenes participantes. Por ello surge el interés en incentivar procesos de investigación y formación, relacionados con las artes audiovisuales, plásticas y visuales en donde se invita a las personas interesadas a construir y deconstruir dichos códigos/imágenes de manera epistemológica y procesual, en un trabajo colaborativo donde fluyen los procesos de formación de públicos, pensamiento creativo, tejido social y gestión cultural en comunión con la educación artística visual.



Ilustración 3

Si puede ser escrito o pensado, puede ser filmado.
Stanley Kubrick

5. ANTECEDENTES DE INVESTIGACIÓN.

Como un gusano visual que escarba en la tierra abriendo camino al andar y, en este caso, para desarrollar una comprensión más profunda de los asuntos teóricos y prácticos propios de la investigación, elaboré una suerte de cartografía de archivos y búsqueda de artículos, textos, proyectos e investigaciones que anteceden a la mía desde: la educación en artes visuales, el pensamiento creativo y el lenguaje audiovisual. Resulta evidente que en algunos casos internet puede ser un espacio saturado de archivos e información, por ello los conceptos anteriormente enunciados fueron entremezclados y usados como palabras clave en la búsqueda y rastreo de los antecedentes, a continuación, presento 3 antecedentes que fueron pilares para la investigación, así como los más allegados a la misma por su dirección y sentido.

5.1. Primer antecedente.

El primer antecedente estudiado es el trabajo de grado para optar a título de magíster en pedagogía de la lengua materna: *desarrollo de pensamiento crítico, mediado por el cine en la consecución de la lectura crítica*; El caso del noveno grado, realizado por Diana Vargas Rodríguez en 2015. Este trabajo se ubica en un contexto de educación formal, parte del paradigma cualitativo y la metodología investigación-acción. Es pertinente para el proyecto por que manifiesta la participación de los estudiantes objeto de investigación e investigadores al mismo tiempo, revelando las dinámicas sociales que se gestan en la educación formal, en donde los investigadores reflexionan constantemente las imágenes audiovisuales, su práctica educativa y las formas en que se desarrolla el pensamiento crítico mediado por la lectura de imágenes cinematográficas.

La investigación utiliza fases de intervención como: exploración, intervención comprensión, intervención dominio y análisis de datos; que orientan el camino del quehacer investigativo en el

proceso de indagar recursos y habilidades que permitan el desarrollo de pensamiento crítico y creativo en adolescentes. Relata de manera ordenada las interacciones entre enseñanza-aprendizaje desde una mirada sociopolítica y educativa, que piensa los medios visuales, valiéndose de ellos para su proceder en el campo educativo “El proceso de enseñanza y de aprendizaje del pensamiento crítico y por consiguiente de la lectura crítica es muy importante, porque es a partir de estos dos procesos que se puede adquirir, transformar y construir el conocimiento.” (Rodríguez, 2015, p.22)

Lograr cambios en las formas como leemos, interpretamos, analizamos e inferimos contenidos audiovisuales es de interés de la anterior investigación y de la presente, las dos investigaciones son incentivadas por el hecho de dar evidencia de la construcción de habilidades cognoscitivas, que se verán reflejadas en el empoderamiento de un sujeto creativo, capas de analizar situaciones de su vida desde diferentes puntos de vista, con una posición activa (Rodríguez, 2015). De acuerdo con ello, es pertinente enunciar en este apartado que la presente investigación se diferencia del antecedente por las características de la población, el periodo histórico y por qué se implementará en un espacio de educación “alternativa” o informal, pues estos espacios permiten potencializar la disposición de los participantes, ya que estarán en las sesiones por su interés y gusto, más que por alguna obligación y responsabilidad institucional. Me interesa que las sesiones se den de manera fluida, que las relaciones pedagógicas permitan que cada uno se exprese cómodamente, para que puedan interiorizar de la mejor manera los aprendizajes que se dan al interior del laboratorio y no queden en una resonancia superficial.

5.2. Segundo antecedente.

El segundo antecedente, es una tesis de doctorado elaborada por Rafael Marfil Carmona, actual docente del departamento de Didáctica de la expresión musical, plástica y corporal, de la

Universidad de Granada. Su tesis fue publicada en el 2015, se titula *“Educación artística y comunicación audiovisual: espacios comunes”* y le mereció el título de doctor en Educación artística.

Prosigo con este antecedente porque reúne y se ocupa de muchos de los asuntos temáticos que pretendo abordar en la investigación, entre los que se encuentran la cultura visual, la imagen audiovisual y la educación artística. Al respecto, afirma Marfil (2015), “la génesis de esta tesis doctoral es la revisión teórica de corrientes de Educación Artística y de procedimientos de análisis de textos audiovisuales”.

Esta tesis se elaboró a partir de 10 años de experiencia docente junto con la recolección juiciosa de más de 500 casos (ejercicios) de estudiantes de comunicación audiovisual durante el periodo comprendido entre 2004 y 2014. Todo gira en torno a la producción, recepción y análisis de imágenes audiovisuales, desde una mirada propia de la educación en artes visuales y desde la comunicación audiovisual, pues uno de los asuntos problema que se traza aquí es, cómo desde dos áreas o campos del conocimiento que trabajan un asunto en común como es la imagen, se piensa y se produce desde perspectivas muy distintas el producto audiovisual, evidenciado en las connotaciones, reflexiones a las que llegan los estudiantes en los ejercicios analizados por Marfil (2015) de este modo, la investigación asume un carácter interdisciplinar irrefutable que invita también, a considerar esa posibilidad en la etapa de exploración audiovisual para favorecer así, comprensiones en los ejercicios creativos del grupo elegido.

Por otra parte, esta investigación trabaja con población, conformada por jóvenes que están cursando su carrera profesional en artes. Este asunto en particular tiene algo interesante y es que

me sitúa en el rol de arte educador sin que, para ello, olvide el rol de estudiante. Es una investigación dirigida a futuros arte-educadores, docentes, investigadores universitarios entre otros, resulta entonces relevante ahora que propongo hablar no sólo de lectores o receptores de la cultura visual y en específico audiovisual sino de sujetos creativos, constructores e intérpretes.

Esta tesis se enmarca en una metodología que no dista mucho de la mía: el análisis de contenido. Marfil plantea “la formación de una ciudadanía más crítica ante el imaginario mediático” (Marfil, 2015, p. 19) y comparte al inicio de su trabajo muchos de los interrogantes que habitan en mi proyecto y que orientaron el inicio y posterior desarrollo escrito y práctico del mismo; el objetivo de generar acciones educativas, fue la razón que genero más peso para decidir que esta tesis hiciera parte de mis antecedentes, “útiles para el formato de una ciudadanía creativa capaz de comprender, disfrutar estéticamente y expresar con y a través de las artes audiovisuales, que aproveche los recursos tecnológicos y las posibilidades creativas que hoy existe en la sociedad” (Marfil, 2015, p. 41)

Sobre esta investigación, puedo decir que no sólo aborda la problemática de la imagen como un asunto social o mediático, sino que ubica a la educación artística y al maestro de artes, como la figura responsable de conducir procesos de pensamiento creativo, sobre las implicaciones culturales y sociales de las imágenes dentro y fuera de un contexto educativo, en la construcción de un mundo mejor y que aprovecha posibilidades de participación de la ciudadanía. Todo lo anterior enmarcado en un diseño, una planeación y un desarrollo de ejercicios que responden a los intereses y contextos de los sujetos. Aquí es donde se abre la posibilidad de entablar otro puente entre el presente trabajo y esta tesis, pues partiendo de postulados como este, puedo nutrirme tanto

del marco teórico y referencial que soporta la investigación, como de los ejercicios que Marfil diseñó y propuso a sus estudiantes y, por supuesto, los resultados que éstos le arrojaron al final, en los que puedo hallar posibles herramientas teóricas y didácticas.

A continuación, me permito citar una conclusión muy importante a la que llega este investigador y que puede orientar el diseño y el desarrollo de la propuesta del laboratorio.

“La Educación Mediática y el análisis de la imagen constituyen una interesante opción en el marco de esos espacios comunes de integración interdisciplinar, siendo cada vez más difícil diferenciar lo que es exclusivamente artístico o mediático. La solución integradora no es dejar de analizar las imágenes y hacerlas, sino analizar creando imágenes.

5.3. Tercer antecedente.

El tercer antecedente se titula Tejidos Audiovisuales, es una investigación narrativa elaborada en el año 2016 por Julián Fernández y Erika Milena Robayo Cárdenas estudiantes que cursaban su pregrado en la Licenciatura en Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes, de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia. La investigación metodológicamente tiene sus fuentes en el método hermenéutico y es relevante para la presente investigación, porque conceptualiza categorías como: subjetividad, composición visual, análisis audiovisual e identidad. Invitándonos a aprender sobre los elementos de la composición audiovisual, por medio de una realización documental dedicada al pueblo indígena NASA de Colombia, en donde a través del lente se comparten sus prácticas cotidianas y su cosmogonía originaria.

Las imágenes audiovisuales contienen conocimientos, que, aunque no estén de manera explícita, existen de manera implícita. Este antecedente desarrolla un trabajo en el cual se evidencia que las

imágenes audiovisuales (documentales) imprimen significados desde la primera instancia de creación, es decir, desde la fase de preproducción, pues las personas creadoras piensan y producen las imágenes de determinada manera y con ciertas intencionalidades. En el caso de la investigación tejidos Audiovisuales (2016) al desarrollar el documental los indígenas de la comunidad NASA desde el primer momento quieren mostrar las prácticas culturales más relevantes de la comunidad. Este mostrar es importante para ellos, debido a que la comunidad se verá reflejada en el documental y ellos quieren que las personas que posteriormente observen el filme se hagan una idea positiva de la etnia, en pro de conservar la memoria histórica de los pueblos originarios.

Tradicionalmente, cuando se está en el momento de rodaje, se deben tener en cuenta las intencionalidades previstas para realizar la pieza audiovisual; en este caso, es crucial el hecho de que la comunidad participe en la toma de decisiones, para acordar como se verá representada la identidad de la gente que habita el territorio en El documental. Esto es valioso para el presente proyecto, porque también propone crear vínculos en donde la comunidad participe en los procesos creativos y porque podemos ver cómo las imágenes audiovisuales pueden llegar a generar imaginarios. La imagen audiovisual tiene el poder de transformar la representación de lo que se quiere emitir (Cardenas, 2016)

Sin embargo, siguiendo a Hall (2013) “los momentos de ‘codificación’ y ‘descodificación’, aunque ‘relativamente autónomos’ en relación con el proceso en su totalidad, son instantes determinantes.” (Hall, 2013, p.6) Es decir, cuando la imagen ya fue creada, la imagen posee un texto propio, que va más allá de las intencionalidades creativas de los realizadores. Allí los elementos de la imagen que están presentes en la pantalla son el texto por sí mismo con el que se relacionan los observadores. Lo que permite concluir que “El objetivo del análisis es, pues, que sintamos un mayor placer ante las obras a través de una mejor comprensión de estas.” (Fernandez, 2016)

Es pertinente enunciar que el antecedente aportó luces sobre los asuntos metodológicos de la presente investigación, ya que realiza un análisis hermenéutico, que me permitió identificar con más claridad las fases creativas y metodológicas de la imagen audiovisual, su lenguaje y composición. Para cerrar me permito parafrasear una sección del texto de análisis sometido a la categoría de subjetividad:

La subjetividad nace de las narraciones que evocamos y se forja en las interacciones con lo que nos rodea, construyéndose y reconstruyéndose cada día, por ello debemos pensar como nos narramos y ser conscientes de nuestras acciones, en una constante reflexión de nuestras decisiones cotidianas para poder generar cambios en la realidad que vivimos, aportando a su transformación. (Cárdenas, 2016, p.41)



Ilustración 4

¿Qué hizo dios antes de crear el universo?
Stephen Hawking

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Introducción: rastreo de concepciones sobre la juventud.

La juventud es un concepto nómada, es decir, sus dinámicas están en constante tránsito y transformación, puesto que son derivadas por factores multicontextuales, multidireccionales y multidisciplinarios. En primera estancia, la juventud se desarrolla de manera multicontextual, teniendo lugar en varios tipos de contexto: contexto cultural, contexto socio económico, contexto familiar, entre otros. En segundo lugar, es multidireccional, pues deviene de la evolución histórica y de la época en que se esté atravesando esta compleja etapa del desarrollo humano. Por último, es multidisciplinar, ya que depende también de las diferentes áreas disciplinares desde donde se ha abordado el tema de estudio, algunas de ellas son: antropología, pedagogía, semiótica, biología, medicina, sociología, psicología e historia. “Desde cada una de estas áreas disciplinares se han desarrollado definiciones de la juventud que configuran los enfoques conceptuales imprescindibles para la investigación y práctica social” (Lozano, 2014, Pág. 13).

Acorde con (krauskopof,1999) algunos autores destacados en la materia del desarrollo humano como Erikson, Piaget, Ausubel, Bloss y Sullivan plantean que, actualmente, es difícil clarificar los límites entre adolescencia y juventud, por ello, no coinciden en su diferenciación. El Ministerio de Salud de Colombia en su portal web institucional y la función pública en la Ley 27 de 1977 dicta que la población de adolescentes está enmarcada desde los 12 años hasta los 18 años, por otra parte, la juventud se enmarca entre los 14 años y los 23 años, como vemos estas dos etapas se entremezclan, conformando un periodo de vida crucial en el desarrollo humano, donde dejamos atrás la etapa de la infancia y transitamos el camino hacia las puertas de la adultez.

Por ello, la población de jóvenes con la que trabajamos en la presente investigación oscila entre los 17 años y los 25 años; es decir, son Jóvenes/Adolescentes (JA). Cabe señalar que en Colombia el estamento de sistematización jurídico público proclama la Ley 27 de 1997 en donde se dice que los JA adquieren su mayoría de edad a los 18 años y con ello la totalidad de implicaciones y responsabilidades que atañen a un adulto. Los rangos de edad, los derechos de las poblaciones y códigos de la niñez son proclamados por los estamentos jurídicos y dependen de la diversidad cultural e individual de la región, país, estado o territorio en donde habitamos; es por esto por lo que, en algunos países del continente africano, la edad adulta comienza a los 13 años, en China la edad adulta varía dependiendo del género de la persona, o en Estados Unidos donde varía dependiendo del estado en donde estemos ubicados.

En la adolescencia se presentan cambios de orden físico, psicológico y social que se dan de manera entremezclada, interrelacionada y continua. Los cambios físicos devienen y dependen de factores genéticos y de herencia, como también de la evolución histórica del ser humano. Algunos cambios de orden biológico que se presentan en la etapa de adolescencia son: el desarrollo de genitales, incremento de estatura, piel grasosa, producción de hormonas, bello corporal, cambios en la voz, entre otros. No profundizaré en los aspectos biológicos, sociales y psicológicos del desarrollo de los adolescentes, sin embargo, la aproximación hacia las concepciones que se tienen sobre adolescencia y juventud, me permite comprender ciertos patrones de comportamiento, así como también, me permite comprender la importancia del contexto en el cual están inmersos, especialmente cuando están transitando por etapas de crecimiento donde los ámbitos sociales, ambientales y culturales son influyentes en su desarrollo (Diverio, 2007). Esta aproximación abre

la posibilidad de saber cómo mediar con la población, entendiendo sus problemáticas, preocupaciones y necesidades.

En la introducción al marco teórico se señaló la búsqueda o rastreo de concepciones sobre la adolescencia y la juventud en la medida de generar un panorama conceptual sobre la población de la investigación. Dentro de ello, conviene señalar que, en las ciudades industrializadas como Bogotá, la gran mayoría de jóvenes tiene a la mano un celular o tiene acceso en su hogar a un televisor o computador, atravesamos por una era hipertecnificada, en la cual los primeros agentes que están en el entorno de los jóvenes son los dispositivos tecnológicos y sus plataformas digitales. (Foncuberta,2016) Así pues, se ve el panorama de la vida social a través de las pantallas, donde los contenidos audiovisuales hacen parte fundamental de la parrilla de información que nos permea. La imagen audiovisual se utiliza para decir el mundo, ya que cuenta con la capacidad de reproducir imágenes semejantes a la realidad, adquiriendo la potencialidad de convencer, deslumbrar e informar; siendo el arte incontestablemente menos aislado de la realidad social (Aumont, 2004). En este orden de ideas, abordaremos la categoría de imagen audiovisual contemporánea, dado que es el objeto de mediación con el que se relacionan los jóvenes y por el cual surge la investigación.

1.1 Imagen audiovisual-contemporánea.

Cabe mencionar que, esta categoría no pretende generar una conceptualización absolutista sobre la imagen audiovisual contemporánea, que trace un marco diacrónico de su evolución histórica o que profundice en sus avances tecnológicos. Más bien, se aborda la problemática de la imagen audiovisual en la era digital en que vivimos, en la cual su incidencia en los contextos sociales es muy potente, debido a que las imágenes audiovisuales son en gran medida el instrumento que

utilizamos para comprender el mundo. Jaques Aumont filósofo estético francés, en textos como teorías de los cineastas y la imagen (1999, 2004) enuncia que en la época actual las imágenes audiovisuales se han vinculado a ámbitos sociales y del mundo cotidiano, ahora las imágenes audiovisuales participan en la institución escolar, en la industria del ocio, la economía, la política, la religión etc. A este respecto, cabe preguntarnos por los contenidos y los significados de dichas imágenes, Aumont asume la significación como la poética de la imagen, la cual confiere a las cosas su rostro haciéndolas existir de determinada manera. El contenido no solo se refiere a la mera transmisión de información, sino al lenguaje audiovisual que organiza los datos a modo de anotación, datos que nos sirven para comprender el mundo, pero que están traslapados por los modos de reproducción de cada época y también por corrientes ideológicas.

Como vemos, las imágenes audiovisuales ejercen un papel social dentro del contexto cultural y político actual. Cada día recibimos una corriente de imágenes audiovisuales cada vez más abundante, pues la imagen audiovisual existe en pantallas que nos permean en la cotidianidad, podemos acceder a ellas en cualquier momento y en cualquier lugar. En principio, la imagen audiovisual es un fotograma que se prolonga a lo largo del tiempo, pero para generar narrativas, la imagen audiovisual se vale de sistemas y métodos que proporcionan movimiento a los fotogramas; denominados cortes móviles, imperceptibles e instantáneos que generan el flujo perceptivo de la imagen y le otorgan la capacidad de ofrecer experiencias temporales a sus espectadores (Deleuze, 1983). Quizás ello incide en que los adolescentes y jóvenes pasan más tiempo delante de las pantallas que en cualquier otra actividad, así pues, “El riesgo de los medios tecnológicos digitales es el acrecentamiento inconscientemente exacerbado y desequilibrado de los tiempos de recepción de contenidos, que, sin intercalarse con momentos de producción, adormecen la voluntad, pero

hacen creer que se está produciendo.” (Saez, 2019, pág. 118) generando lagunas en la propia experiencia.

El poder del relato audiovisual contemporáneo radica en que es consumido como una representación automática de la realidad, que cumple la función de divulgar un tema que solicita ser difundido, proyectando en él los valores que a los realizadores les interesa transmitir. (Aumont, 2004) En esa medida, las imágenes audiovisuales son diseñadas para un espectador en específico y se convierten en las primeras herramientas de formación y socialización de los individuos que están inmersos en un mundo hipertecnificado, globalizado y desbordado por una corriente de imágenes exacerbada. A este respecto compete centrar la mirada en el conjunto de prácticas fundamentales para la creación de dichas imágenes, tratando de ofrecer los instrumentos operativos claves para su creación y deconstrucción. Pues las nuevas tendencias del discurso y lenguaje audiovisual contemporáneo evidencian que las imágenes afectan los imaginarios sociales y compiten por imponer sus propias formas de representación social mediante prácticas de creación debidamente establecidas (Fernández, 2016).

En consecuencia con lo anterior, la presente investigación propende promover el pensamiento creativo de los jóvenes participantes, con la intención de producir contenidos audiovisuales que den cuenta de su proceso de creación y epistemología. En un trabajo colaborativo que implique identificar las finalidades concretas de la imagen, así como las enunciaciones directas del contenido que se produce. En ese orden de ideas, los participantes podremos pasar de ser meros receptores de imágenes a ser creadores, que conocen también el lenguaje audiovisual, tienen posturas activas frente al mismo y, trabajan en pro de educar su mirada para comprender mejor lo

que sucede en el encuentro entre público e imagen; a la par creando nuestras propias expresiones y formas de representación de mundo.

6.2. Pensamiento Creativo

Siguiendo a Edward de Bono (1994), se sostiene la premisa de que todos los seres humanos tienen la capacidad de promover su pensamiento creativo, pues desde los orígenes del mundo los seres humanos han realizado grandes descubrimientos e invenciones como: el fuego, la rueda, el automóvil e incluso el astro móvil espacial Mars Rover con el que se realizan exploraciones marcianas; estas creaciones humanas nos han permitido evolucionar como especie y cultura, algunas de estas invenciones han derivado del azar, pero cabe resaltar que otras han surgido por las destrezas del pensamiento del ser humano. Pensar es crear y si todos los seres humanos tienen la capacidad de pensar, por ende, tienen la capacidad de ser creativos. Considero importante iniciar el presente capítulo con esta premisa, pues me permite introducir el tema del pensamiento creativo y de paso me da la posibilidad de desmitificar las falsas creencias que algunas personas tienen sobre este concepto. Dichas creencias radican en que el pensamiento creativo es “un patrimonio de unos pocos elegidos, de los genios y los talentosos que crearon grandes obras de arte, hicieron grandes descubrimientos o realizaron invenciones en la esfera de la técnica.” (Vygotsky, 1999) por otro lado, hay también quienes creen que el pensamiento creativo es un don divino que es ofrecido por los dioses a unos cuantos seres humanos. Estas creencias son incorrectas y suelen producirse por abordar el tema desde un plano superficial, puesto que todos los seres humanos tenemos habilidades de pensamiento y por ende de creatividad.

La palabra pensamiento proviene del verbo latino "pensare" que es sinónimo de "pensar" o "reflexionar", mientras que creativo procede de "creare", un verbo latino que puede traducirse

como "engendrar" o "producir". De entrada, revisar el significado etimológico de pensamiento creativo nos sugiere que estamos hablando de producir o engendrar algo dentro del pensamiento, pero ¿que se produce o se crea en el pensamiento? Pues bien, eso que se produce en el pensamiento puede ser algo nuevo y útil, y está directamente ligado al mundo de las ideas y los conceptos. “A fin de cuentas, todo el progreso humano se debe a las ideas nuevas” (Bono, 1994, pág. 340) Sin embargo, el pensamiento creativo va más allá de la producción de ideas, puesto que también proporciona la posibilidad de combinarlas con el fin de pensar y observar un cuestionamiento de múltiples formas y desde distintos ángulos. “Si tu única herramienta es un martillo, tiendes a tratar cada problema como si fuera un clavo” (Maslow, 1966) por otro lado, cuanto mayores sean las destrezas de pensamiento creativo al momento de encarar algún problema, mayores serán las posibilidades de solucionarlo. En el siguiente apartado abordaremos que es el pensamiento creativo, como promoverlo y la necesidad de aplicarlo en nuestras vidas.

El pensamiento creativo es el máximo recurso con el que cuenta el ser humano, pues le permite obtener oportunidades, ventajas y beneficios en cualquiera área de la vida, le da la posibilidad al hombre de transformar su presente proyectándose de manera continua hacia el futuro (Vygotsky, 1999). El pensamiento creativo es una actividad mental que está directamente relacionada con los aspectos intelectuales, emocionales y de personalidad del hombre, en este sentido, el pensamiento creativo tiene una relación vital con el contexto y las pautas de comportamiento de las personas. Siguiendo a (Amabile,2015) se sostiene la premisa de que el pensamiento creativo se manifiesta como una respuesta mediada por una sucesión de pensamientos y acciones que dan lugar a ideas nuevas y adaptables que confluyen en los aspectos cognitivos de los individuos.

En consecuencia, se ha planteado un modelo del proceso creativo fundamentado en la concepción de tres fases secuenciales que han permitido desde la pedagogía en artes visuales, generar una mayor comprensión acerca de los elementos que promueven y desarrollan el pensamiento creativo a nivel cognitivo y grupal; vale recalcar que este modelo es uno entre muchos, pues en el caso de las fases que seguimos a la hora de crear también existen diferentes propuestas y si en algo parecen coincidir la mayoría de los investigadores en creatividad (Guilford, Dewey, Wallas, Lubart, Rosman, Amabile, entre otros) Es en que la creatividad entraña un proceso dividido en varias fases. (Aranegui, 2015) En el caso de la presente investigación se ha desarrollado una propuesta dividida en tres fases que resultan provechosas por su relación con la fases de la creación audiovisual: preproducción, producción y posproducción. A continuación, se desglosarán y abordarán cada uno de los 3 procesos cognitivos más relevantes dentro del modelo creativo implementado en la presente investigación; la percepción, la motivación y la verificación.

6.2.1. Percepción y pensamiento creativo.

La idea central de este apartado radica en visualizar el papel que cumple la percepción dentro del pensamiento creativo y cómo no solo es posible, sino indispensable, partir de ella para iniciarse en algún proceso creativo. Es cierto que, como señala Castilla, (2006) los estudios sobre percepción han sido abordados principalmente desde dos campos científicos, la biología y la fisiología. Sin embargo, más allá de la fisiología y la biología se ha demostrado que la percepción tiene una naturaleza holística, pues otras ciencias como las ciencias sociales, la filosofía, la psicología e incluso el arte se han ocupado del tema, abriéndolo hacia la complejidad de la vida social y las manifestaciones de la cotidianidad. Mandoki (2006) en su libro *Estética cotidiana y juegos de la cultura* expone que la percepción y la estética están determinadas por el contexto, pues la

percepción se da en la receptibilidad que ejerce el ser frente al mundo físico y se preocupa por dejar bien señalado que al hablar de percepción hablamos de experiencias que vehiculan el pensamiento del hombre y en consecuencia sus procesos de pensamiento creativo.

A través de los sentidos el ser humano percibe el mundo y al hacerlo recibe información externa que se mezcla con sus conocimientos y experiencias, que a su vez constituyen y dan lugar a su realidad experimentada. Los sistemas nerviosos autoorganizados del cerebro tienen la función de controlar la información que ingresa en el cerebro (Bono, 1994) pero, conviene mencionar que, debemos superar el peso exagerado que se le otorga a la visualidad al momento de percibir, ya que en el proceso de percepción intervienen los sentidos y el cuerpo de manera integral, así como el espacio-tiempo y la actividad intelectual. En ese orden de ideas, efectuar hábitos de comportamiento que permitan al hombre recoger información pertinente y relevante para el área de trabajo en que se desempeña; vehiculará y promoverá su pensamiento creativo (Mandoki, 2006) No obstante, esta “actitud mental” no surge de inmediato, se va construyendo lenta y paulatinamente y depende indirectamente de los factores motivacionales que tenga la persona, pues, promover el pensamiento creativo implica forjar una suerte de “orden” en la percepción y en las destrezas del pensamiento. Comprender que la percepción va más allá del sentido visual y abarca las pautas de comportamiento del ser, permite ampliar las posibilidades de la percepción, para ello, es necesario sostener una actitud de apertura, sin juicios de valores previos, capaz de cuestionar viejos paradigmas y de romper esquemas que puedan bloquear el proceso creativo e incluso limitar la posibilidad de ver nuevas alternativas, (Waisburd, 2009), con el tiempo, este esfuerzo consiente en la percepción dispara al proceso inconsciente de pensamiento y le da su dirección general (Busse, 1984) La experiencia

constituye lo que el premio Nobel, economista y psicólogo Herbert Simon llama su "red de viajes posible"; el espacio intelectual que se utiliza para explorar y resolver problemas. Cuanto mayor sea este espacio de información, mejor será la asociación y externalización de las ideas. (Amabile, 2015)

Hemos visto, que la percepción está ligada a las pautas de comportamiento del hombre y vehicula sus procesos de pensamiento, por ello, es fundamental forjar un orden en la percepción, que pueda ampliar las experiencias del hombre y direccionarlas hacia la dimensiones de la vida en donde se quiera crear. La percepción es la base sobre la cual se forja el hombre e implica el deseo de aprender la curiosidad y asociación de información.

Por ello, las características que definen el proceso perceptivo en la presente investigación son:

1. Deseo de aprender
2. Curiosidad
3. Asociación de información

Antes de pasar a la externalización de las ideas, cabe mencionar que algunas prácticas cognoscitivas son imprescindibles para promover el pensamiento creativo, entre ellas, saber distinguir entre información relevante e información no significativa, así como hacer asociaciones como “la combinación selectiva, que supone combinar elementos de información relevante en modos novedosos; o la comparación selectiva, que implica relacionar la información nueva con vieja información de modos nuevos.” (Stenberg, 2005, P. 10). Estos procesos mentales pueden dar origen a algo nuevo y novedoso que puede ser el reflejo del acto creativo dentro del proceso de percepción. Sin embargo, sí la persona carece de la motivación para llevar a cabo un trabajo concreto, sencillamente no lo hará; su pericia y su pensamiento creativo se quedarán sin aprovechar

o se aplicarán en cualquier otra cosa. (Amabile, 2015, pág. 3) El pensamiento creativo se sirve de la percepción como de un trampolín que le permite impulsarse hacia la práctica del hacer, en este sentido, utilizar el talento y la capacidad intelectual en la práctica real, es un quehacer indispensable para materializar y externalizar las ideas, para ello, abordaremos a continuación el concepto de motivación, pues muchas personas se quedan pensando y pensando en sus ideas y nunca las hacen realidad.

6.3. La motivación como materialización del pensamiento creativo.

Como mencioné anteriormente, el pensamiento creativo no se asienta sobre la nada, su génesis está en la percepción, puesto que es preciso recoger información y disponer de una cantidad de conocimientos y recursos suficientemente interiorizados para conseguir que la chispa de la creatividad denominada *insight* llameé, nos ilumine (Álvarez, 2010). No obstante, el factor motivacional es esencial para materializar las ideas, para ello, se debe dedicar tiempo a tareas concretas, que determinan lo que realmente hace la gente. Existen dos tipos de motivación, la intrínseca y la extrínseca; la primera está relacionada con los aspectos personales e interiores del individuo y la segunda proviene desde fuera del individuo, en ella, los aspectos del entorno son los que motivan a las personas; en seguida, se abordará cada una de ellas y la incidencia de las dos clases de motivación en los procesos de pensamiento creativo.

6.3.1. Motivación extrínseca.

Se comprende la motivación extrínseca como algo que está más allá del individuo; este componente se conforma por el conjunto de intervenciones sociales efectuadas por agentes externos; como cuando un líder promete recompensar a sus colaboradores con incentivos

económicos, ascensos, medallas, trofeos, o por qué no una zanahoria (Amabile, 2015). Siendo un poco más radicales, podríamos imaginar que un jefe amenaza a sus empleados con despedirlos por no cumplir los estándares cualificados en su área de trabajo. Indiscutiblemente, estas intervenciones externas inciden en la motivación de las personas. Sin embargo, el factor motivacional extrínseco no garantiza que las personas realicen sus tareas con deseo o de manera apasionada, especialmente cuando están sujetos a altos controles y presiones que los sobrepasan, en estos casos lo que puede suceder es que las personas realicen sus tareas sin interés al considerarlas moralmente aburridas.

Es preciso señalar que, la motivación no se debe entender como algo que solamente corresponde al pensamiento del individuo, sino que es producto de su interacción con el contexto cultural. En ese orden de ideas, parece claro ver la importancia del papel que juegan los agentes externos en la motivación extrínseca del individuo, pues, “un ambiente social que ofrezca recursos, reconocimiento y oportunidades, aumenta las posibilidades de que ocurran contribuciones creativas.” (Álvarez, 2010, p. 9) para ello, es necesario que el ambiente social sea receptivo y apoye los logros del individuo, pues más importante que comprender el concepto de motivación extrínseca, se trata de investigar donde puede encontrarse esta, o sea, “en qué medida el ambiente social, cultural e histórico reconoce o no una producción creativa.” (Álvarez, 2010, p. 9)

6.3.2. Motivación intrínseca.

El componente intrínseco es el más sustancial e importante para promover el pensamiento creativo, ya que, como mencioné anteriormente, cualquier tipo de incentivo exterior, sean recompensas económicas o de otra índole no pueden conseguir o determinar que las personas involucradas en el proceso creativo se sientan más interesadas en realizar su trabajo, si lo consideran, de

corazón, mortalmente aburrido (Amabile, 2015). Por otro lado, “la pasión, el interés y el deseo interno de una persona por hacer algo son los principales componentes de la motivación intrínseca” (Amabile,2015, pág. 4). En este caso, las necesidades y valores internos de la persona son los elementos que motivan al individuo a realizar su trabajo. Acá, la personalidad es un factor importante, pues, se necesita de “cierta personalidad capaz de desafiar la inercia ambiental (...) para ser persistente y determinado a la hora de superar los muchos obstáculos que cualquier tarea creativa implica (Stemberg, 2005, pág. 12). En ese hilo, los rasgos de personalidad influyen e intervienen en la motivación, pues, “la personalidad media en la relación entre el cerebro, el pensamiento y las conductas creativas” (Romo, 2017, p.8). a través de los umbrales de la conducta del hombre, se conduce hacia la personalidad, la cual está ligada a la disposición de hacer algo, y le permite generar el deseo de persistir en una tarea determinada, el llamado empuje motivacional, no es más que una actitud de apertura derivada por la misma necesidad intrínseca del hombre, que le da la posibilidad de explorar nuevos caminos de aprendizaje y vehicular sus acciones hacia un objetivo determinado. La motivación es la fuerza que lleva a cada hombre a construirse, elaborarse y tomarse a sí mismo como creación, mediando entre todas sus decisiones y acciones.

En esta investigación las instancias creativas que definen la motivación son:

1. Determinación
2. Responsabilidad
3. Esfuerzo

6.4 Verificación.

El pensamiento creativo se entiende como una sucesión de varios procesos que llevan al ser humano a engendrar ideas; no obstante, este diseño no es estrictamente lineal, por el contrario, las etapas del proceso pueden ocurrir en simultáneo o si se desea las personas pueden volver a etapas

iniciales e iterar el ciclo hasta encontrar una solución al estímulo que detono el inicio del proceso creativo. La verificación en los procesos creativos juega un papel importante ya que permite volver sobre el objeto de creación, propiciando una consideración constante sobre lo que se está construyendo.

Este proceso permite identificar qué tipo de idea se puede potenciar, adaptar o seguir desarrollando en el proceso creativo, cuáles son sus valores, de qué manera se organizan las prioridades, qué significado tienen y cuáles son sus fortalezas o debilidades con respecto a su utilidad y viabilidad para su posterior refinamiento y desarrollo (Fernandez F. , s.f.). Además, permite observar si lo que se está creando o lo que ya fue creado tiene algún tipo de innovación o novedad. En síntesis, el proceso de verificación recoge todas las contribuciones que tiene el equipo de trabajo sobre el objeto de creación, esto da la posibilidad de reflexionar el proceso creativo, es decir, visualizar cómo se está ejecutando el trabajo y cuáles son sus modos de hacer. En esta fase, se realiza una suerte de control sobre el proceso creativo que permite tomar decisiones sobre el curso que se debe seguir. Vale decir que en este proceso no se debe perder de vista la coherencia de la idea, puesto que esta es la que define si la creación puede seguir siendo ejecutada o no.

El siguiente esquema da cuenta del modelo creativo de la presente investigación y de las categorías y subcategorías que conforman el pensamiento creativo:

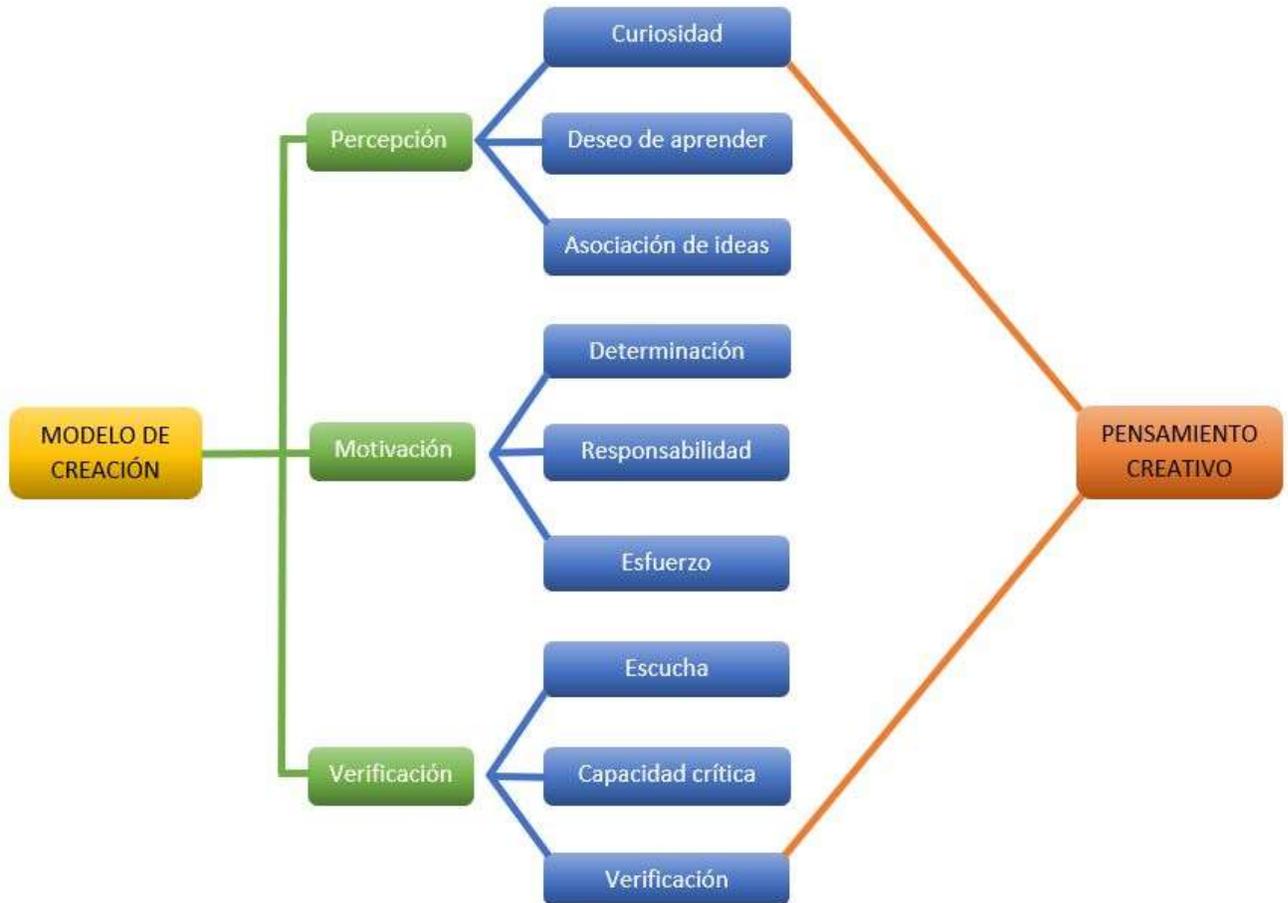


Tabla 1

Modelo de creación

El esquema del modelo de pensamiento creativo desprende tres categorías e instancias de creación, que a su vez reflejan las subcategorías que comprenden las conductas y procedimientos que constituyen el pensamiento creativo.

Vale decir que los ciclos pueden iterar y entremezclarse pues la creación es un asunto caótico y no lineal.



Ilustración 5

Todo acto de creación es en primer lugar un acto de destrucción
Pablo Picasso

7. METODOLÓGIA.

7.1. Enfoque de investigación

El enfoque de investigación que utilicé en el presente proyecto, titulado: *Apreciaciones juveniles: hacia un pensamiento creativo del audiovisual contemporáneo*. Es cualitativo, el interés nace de la necesidad de entablar un acercamiento con el grupo de estudio, con el fin de interpretar los modos de ver de los participantes de manera personalizada y de escuchar las interpretaciones subjetivas que cada uno tiene sobre el proceso del laboratorio.

La creación es un tema complejo que tiene muchas aristas y seguramente podría abordarse a través de un filtro generalizante y desde una postura exterior. Sin embargo, considero que posicionarme desde un enfoque generalizante y cuantitativo no me daría la posibilidad de observar las particularidades, cualidades, comprensiones e interpretaciones que se dan en los participantes a lo largo del laboratorio, y tampoco me permitiría alcanzar mi objetivo de investigación: Reconocer cómo el proceso de realización audiovisual en el laboratorio *Pensamiento al Ver* provoca procesos de pensamiento creativo de cara a una posición activa frente a la lectura de imágenes audiovisuales, en los jóvenes participantes. En consecuencia, el enfoque cualitativo emerge como una alternativa en donde el análisis no es estadístico, debido a que la recolección de datos no se da de manera estandarizada y no se efectúa una medición cuantificable o numérica. “La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos)” (Sampieri, 2006). En este sentido, se adquieren datos derivados de las interacciones e interrelaciones próximas con el grupo de estudio, donde el investigador ejerce un papel activo en los procesos que se llevan a cabo con la comunidad, convirtiéndose él mismo en un participante de la investigación. Esto metodológicamente da la

posibilidad de que puedan surgir espacios de confianza que den cuenta de lo que sucede en el mundo social de la investigación y permitan extraer los datos de interés, como: el tránsito de subjetividades, conocimientos audiovisuales, formas de creación y apreciaciones del proceso.

7.1.1. Método de análisis

Para el presente proyecto de investigación utilicé el método de análisis hermenéutico. El método hermenéutico es un proceso que busca en primer lugar analizar e interpretar el texto, invitando al interprete a realizar apuestas prácticas y teóricas donde los intereses investigativos giran alrededor del “encuentro de significado de los textos, códigos, íconos y símbolos como forma de interpretación de información.” (Noriega, 2016, pág. 1) Por ello, la reflexión sobre los datos de la práctica situada es primordial, debido a que lo que compete es descubrir posibilidades para potencializar el pensamiento creativo y la perspectiva de los participantes frente a las imágenes audiovisuales, en un trabajo encaminado a una continuo análisis del pensar y el hacer, donde tienen lugar las comprensiones, interpretaciones y horizontes discursivos de los participantes.

Hans Georg Gadamer concibió este tipo de investigación como la emprendida por personas, que quieren entender y comprender una actividad colectiva en bien de todos, consistente en una práctica reflexiva y social en la que interactúan la teoría y la práctica con miras a establecer cambios y diálogos abiertos sobre una situación estudiada y, en la que quien investiga está completamente sumergido entre lo que se investiga y el proceso de investigación. (Gadamer, 1999. 10-35) Así pues, se considera importante examinar los contenidos y procesos creativos derivados de la investigación, como también las manifestaciones de cada participante, “Esta realidad está constituida no sólo por hechos observables y externos, sino también por significados, símbolos e interpretaciones elaboradas por el propio sujeto a través de una interacción con los demás” (Pérez,

2007, p.9) en ese orden de ideas, el método de análisis hermenéutico se interesa en descubrir las interpretaciones y construcciones que cada sujeto hace de sí mismo al interactuar en la esfera de comprensión, reflexión y conocimiento que se da a lo largo del proceso. El proceso se genera a través de un análisis hermenéutico que se divide en tres secciones: comprensión, interpretación y aplicación. En primer lugar, se abordan varios autores que traten el campo del pensamiento creativo y de allí se genera una suerte de categorización procesual desde donde se propone analizar la información derivada de los participantes. Posteriormente se realizan fraccionamientos de información por medio de tablas de análisis en las que se encuentran unidades de sentido, ver anexo 6, estas unidades de sentido propician la comprensión de la información derivada por él hablante y una vez que se han derivado los indicadores de sentido comprendidos, se relacionan con las categorías observables para que se dé la interpretación. Por último, se generan nuevas aplicaciones o conceptualizaciones de la información que surgen de la interpretación y se consolidan en un texto de análisis hermenéutico que se encuentra en el capítulo 8.

La investigación metodológicamente introduce dentro del método de análisis hermenéutico, la técnica de recolección, observación participante, en la cual el investigador debe sumergirse por completo en el proceso e involucrarse de manera activa y cercana con los participantes, en aras de ir más allá de la mera observación. (Robledo, 2004) Lo interesante de ello, es que permite tener en cuenta la existencia del observador, su subjetividad y reciprocidad en el acto de observar. Lo cual abre la posibilidad de participar en los procesos de creación y enriquecer el análisis, ya que, se hallan significados comunes con los participantes, debido a que no solo se observa las cosas desde la atalaya de la planificación, sino desde la vivencia y desde el núcleo del proceso, en consecución de fomentar relaciones donde se dé evidencia de las características procesuales del laboratorio de creación.

7.1.2 Herramientas de recolección de la información

Para registrar y recolectar la información, la presente investigación se valió de herramientas que permiten dar cuenta de las intervenciones y apreciaciones de cada participante. Las herramientas de recolección de información y material principal de análisis son: entrevistas, registros sonoros, fotografías y videos, y fueron elegidas para identificar la incidencia del laboratorio en los participantes, es decir, si se generaron o no, cambios, transformaciones y aprendizajes a raíz del proceso.

Entrevistas

Poner por escrito la voz y apreciaciones de los participantes supone, ante todo, haber participado en el proceso del laboratorio. Esto significa describirlo, pensarlo, reconstruirlo y comprenderlo. En la entrevista, a través de las preguntas y respuestas, se logra la comunicación y la construcción conjunta de significados respecto a una tema, en el anexo 1 se evidencia el modelo de entrevista realizado.

La entrevista es el instrumento principal de la presente investigación, pues funciona como una guía general de contenido, que permite registrar y preservar las experiencias derivadas de los participantes. La entrevista permite que los participantes desde sus apreciaciones subjetivas reconstruyan lo que sucedió en el proceso y el entrevistador posee toda la flexibilidad para manejar la estructura del contenido. Al hablar sobre el proceso de creación en el que se aplica a la entrevista, el entrevistador focaliza los aspectos pertinentes para la investigación, direccionándolos hacia las subcategorías observables, lo que conlleva a enriquecer y facilitar el análisis por medio de una comunicación abierta.

El tipo de entrevista que se utilizó fue entrevista abierta puesto que es más íntima y flexible. (Véase anexo2) Se va estructurando a lo largo de su desarrollo, y se define como una reunión casual para conversar e intercambiar información sobre un tema, para ello, es indicado que el entrevistador, sea sensible al momento de realizarla y no corte o categorice todo el discurso, de tal forma, que los participantes no estén influidos por el entrevistador y puedan expresar de la mejor manera sus experiencias, emociones, apreciaciones y aprendizajes. Al final este material conformará la sustancia indispensable para realizar el análisis.

La elaboración consciente de procesos de recapitulación oral, sobre las instancias de creación, generan procesos de asociación de información, verificación y capacidad crítica, estos aspectos como ya se ha mencionado anteriormente, son vitales para la promoción del pensamiento creativo y permiten a los jóvenes participantes incorporar las experiencias derivadas del laboratorio en sus vidas.

Video.

Los materiales audiovisuales son el elemento por excelencia que permite ver los gestos, intervenciones y desenvolvimientos de los sujetos implicados en la investigación. Este instrumento de recolección vincula el registro del sonido y la imagen en un espacio/tiempo determinados, ayudando al investigador a volver sobre los sucesos ocurridos, con la intención de reflexionar la práctica docente e identificar los ritmos, modos de interacción, experiencias, inquietudes y formas de expresión que afloran en el proceso de creación. A la par, el video permite construir una memoria visual narrativa del pasado, reconstruye los momentos desde la imagen en movimiento y permite ver la corporalidad de los jóvenes implicados, las dinámicas que construyen y las

relaciones que entablan. (Véase carpeta de anexo 9) Enlace del tráiler realizado en: <https://www.youtube.com/watch?v=dd1DR93i9XI&t=31s>

Fotografías.

La fotografía, permite conseguir una evidencia visual duradera en dos dimensiones, a diferencia del video, el registro fotográfico se puede materializar en el papel y puede ser visualizado en cualquier momento, sin necesidad de una mediación tecnológica. La fotografía congela los momentos investigativos y proyecta a través de su imagen una selección de la experiencia investigativa. (Ver carpeta de anexo 7)

7.1.3. Población

El proyecto fue dirigido a jóvenes de edad entre 18 y 24 años. Específicamente a los integrantes de la agrupación teatral *Oneiros Laboratorio*. Para conformar el grupo de trabajo se realizó una conversación acerca del planteamiento de la propuesta, sobre el hecho de que el laboratorio hace parte de un espacio de educación informal y acerca de alguna solicitud de materiales y herramientas propicias para las sesiones. Luego, por medio de una serie de gestiones con la Casa de la Cultura de Suba se prepararon los espacios en los que se implementó el laboratorio (salón de teatro, teatrino, salón de artes plásticas, cocina y en general toda la casa exceptuando la terraza) También se realizó un formato de inscripción, en donde los integrantes del grupo diligenciaron sus datos y conocieron las fechas de inicio del proceso. (Ver Anexo 10) Esto con el fin de propiciar un acercamiento entre el grupo teatral y el laboratorio *Pensamiento al Ver*.

En ese horizonte, la propuesta que se desarrolló consistió en un laboratorio de exploración audiovisual para un grupo de jóvenes de 17 a 25 años, bajo la luz de promover sus procesos de

pensamiento creativo, encaminados a comprender las implicaciones culturales que tienen las imágenes y los modos como se construyen. Para lograrlo, se planteó un eje temático: La creación del tráiler de la obra *Viaje a Oneiros el Misterioso Mundo de los Sueños*, que se abordó en tres fases metodológicas: preproducción, producción y posproducción, las tres fases se delimitaron en 6 sesiones y en este mismo lapso, se generó todo el proceso de recolección de datos.

7.1.4. Laboratorio

La palabra laboratorio viene del verbo latín labor, que significa laborar o trabajar y del sufijo torio que significa lugar, es decir, el laboratorio es un lugar para realizar una labor ¿Qué tipo de labor? Esto puede depender de la época, de la rama en que se inscriba el laboratorio o de los intereses de sus participantes. (Botero, 2018)

Mi interés en los laboratorios de creación surge de la necesidad de realizar ejercicios experimentales, enmarcados dentro del estudio del medio audiovisual; que resulta ser el objeto de mediación por excelencia de la presente investigación, en esa medida, es de vital importancia para la investigación el proceso experiencial y de exploración que propician los laboratorios de creación, ya que permiten explorar los utensilios y aparatos necesarios para realizar filmaciones, abriendo puentes de comunicación con la población, lo que posibilita la disposición activa de los participantes. En este caso las relaciones que se quieren generar son relaciones de pares o iguales, de manera que se propone cambiar la figura de docente tradicional el cual tienen por labor transmitir de manera unilateral conocimientos a sus educandos “puesto que la figura del docente actual va más allá de su labor en el aula, superando las barreras epistemológicas, sociales y humanas.” (Espinosa, 2011)

Por lo tanto, en la presente investigación los laboratorios son concebidos desde las bases teóricas de la pedagogía crítica “que parte del supuesto de que las desigualdades sociales son producto de las circunstancias históricas de cada grupo social.” (Martínez Escárcega, 2014) “Ello implica ir a una comunidad o cultura sin un saber predefinido, sino hacerlo en clave de escucha” (Cultura, 2010).

En definitiva, sostener una disposición sensible, para poder capitalizar de manera apropiada el tránsito de subjetividades, los procedimientos artísticos, las creaciones y formas de operar los instrumentos visuales. En consecución de poder observar los aportes que hizo el laboratorio en la promoción del pensamiento creativo de los jóvenes participantes y el fortalecimiento de su comprensión frente al lenguaje audiovisual. De acuerdo con ello, se concibe el laboratorio de creación como un acto educativo y político, que enuncia otras formas de gestión educativa en la sociedad, donde se desarrollan procesos interculturales que dan cabida a la pluralidad, lo diverso y diferente (Cultura, 2010, pág. 2) es decir, espacios en donde el conocimiento se construye en colectivo.

7.1.5 Fases metodológicas

7.1.5.1 Preproducción.

Para dar validez y legitimación a la información recolectada y a las comprensiones que se dieron en la fases de creación audiovisual, se diseñó una serie de planeaciones y/o guías de creación que fueron supervisados por la lupa de un experto y posteriormente fueron reconfiguradas, para luego ser implementadas, (véase anexo 11 y 12). Damos las gracias a la docente Martha Carolina

Sánchez magister en estudios visuales de la Universidad Autónoma Del Estado De México por su colaboración y aportes en la planeación global del laboratorio.

Luego de pasar por el filtro de la supervisión y realizar la reconfiguración de la propuesta, se desarrolló una guía de observación en donde se acordó que los referentes audiovisuales de los participantes serían los contenidos de visualización, estos contenidos son: escenas de películas, tráileres, video clips, comerciales, cortometrajes, entre otros. La relación entre los contenidos de visualización permite identificar y construir una red de características de observación o códigos que componen el medio audiovisual: el tiempo, el montaje, el sonido, el movimiento y el ritmo. La apuesta en esta primera fase es llegar a comprender estos códigos con la intención de reconfigurar nuestras concepciones sobre el corpus narrativo audiovisual en su primer formato, en consecución de entablar nuevas formas de ver y otras posturas frente a la lectura y creación de imágenes audiovisuales.

Es pertinente iniciar el proceso de creación audiovisual desde la fase de preproducción pues esta fase permite hacer un rastreo de información para incentivar a la lectura del medio audiovisual y abre la posibilidad de establecer un guion para identificar las concepciones e intereses que tienen los participantes sobre el video que se va a realizar, ello es fundamental para abordar y resolver uno de los objetivos específicos del presente proyecto que consta en *comprender de qué manera perciben las imágenes audiovisuales los jóvenes que participan en el laboratorio Pensamiento al Ver*, Luego en esta fase, se creó un storyboard que sirvió de ayuda visual para el momento de rodaje, para cerrar, esta primera fase se desarrollará en tres sesiones en las cuales se recolectarán los datos derivados del proceso creativo.

7.1.5.2 Producción

La segunda fase está ligada a la fase de observación debido a que las ideas para el proceso de producción y rodaje serán el producto de las discusiones, comprensiones y reflexiones que surgieron de la primera fase, en este sentido, procederemos a explorar el medio audiovisual desde la creación, con instrumentos propios de realización audiovisual que den cuenta del manejo técnico y práctico que hay detrás de cada producción audiovisual. Las imágenes audiovisuales producidas en esta fase están ligadas a los intereses creativos del grupo, esto permite evidenciar de manera explícita como se generaron los procesos de pensamiento creativo. Para ello, se propone una sesión intensiva de rodaje.

7.1.5.3. Posproducción.

En la fase de posproducción se realizaron dos sesiones una de edición y otra de verificación. En ellas, se editó el video realizado, explorando las practicas necesarias de edición para consolidar una imagen audiovisual de calidad. A la par, se realizó una socialización y discusión donde se verificaron las imágenes producidas y, se condujo a los jóvenes participantes a la deconstrucción crítica de proceso creativo y a un análisis reflexivo con relación a las formas en que se difundiría el material, sus características, valores y destinatarios. Además de ello, se realizó un diálogo que permitió saber qué les generó esta experiencia y desde sus propias perspectivas qué asuntos consideran favorables, interesantes o que puntos se podrían mejorar. En conclusión, se desarrolló una socialización para retroalimentar todo el proceso creativo e identificar la incidencia en sus procesos de pensamiento creativo.



Ilustración 6

Las ideas surgen cuando prestas atención
David Lynch

8. ANÁLISIS

Luego del desarrollo del laboratorio Pensamiento al Ver, inicio el proceso de análisis, que surgió de los datos recolectados a lo largo de la realización del tráiler. El proceso de análisis está orientado a comprender cómo el proceso de realización audiovisual incide en el pensamiento creativo de los participantes. Para efectuar el proceso de análisis parto de los presupuestos desarrollados por Gadamer en su libro *Verdad y método* (1999) pues “comprender e interpretar textos no es solo una instancia científica, sino que pertenece con toda evidencia a la experiencia humana del mundo” (Gadamer, 1999) También parto de las propuestas realizadas Por Hernández Sampier, Fernández y Baptista en su Libro *Metodología de la investigación* (2014) las cuales generaron un camino para analizar las fotografías, videos y entrevistas utilizadas como material de análisis.

Las entrevistas se desarrollaron cuando finalizo el proceso y fueron sometidas a un análisis de unidad de sentido, utilizando una matriz de compresión e interpretación dividida en tres partes, fragmento de la entrevista, interpretación aplicada a la información y categorías referenciales de la comprensión. (Véase anexo3) Como fue mencionado en el primer capítulo, en la actualidad, vivimos en una sociedad desbordada por una corriente exacerbada de imágenes audiovisuales que cada vez es más abundante. Esta situación genero la necesidad de explorar el medio audiovisual y como resultado de ello, se desarrolló el laboratorio Pensamiento al Ver. Este laboratorio se dividió en tres fases: preproducción, producción y postproducción. Estas fases permiten comprender como es el proceso de construcción de las imágenes audiovisuales, develando a la par una práctica investigativa que propició el desarrollo del pensamiento creativo en los participantes y dio respuesta a la pregunta que ha guiado esta investigación: ¿Cómo el proceso de realización audiovisual permite el desarrollo de pensamiento

creativo frente a las imágenes audiovisuales, en jóvenes que participan en el Laboratorio Pensamiento al Ver de la Casa Cultural de Suba?

8.1 PREPRODUCCIÓN

Para iniciar se entabló un diálogo con los integrantes del grupo Oneiros laboratorio en el cual se comentó la idea de implementar un laboratorio de exploración audiovisual que tuviera como resultado la creación del tráiler de la obra Viaje a Oneiros el Misterioso Mundo de los Sueños.



Ilustración 7

Cómo previamente conocía a los integrantes del grupo y ellos trabajaban de manera unificada hace varios años, se conformó un grupo integrado rápidamente y en la primera sesión identificamos los roles que se deben asumir en un proceso de preproducción y las actividades que desempeña cada cargo. (Véase tabla 2)

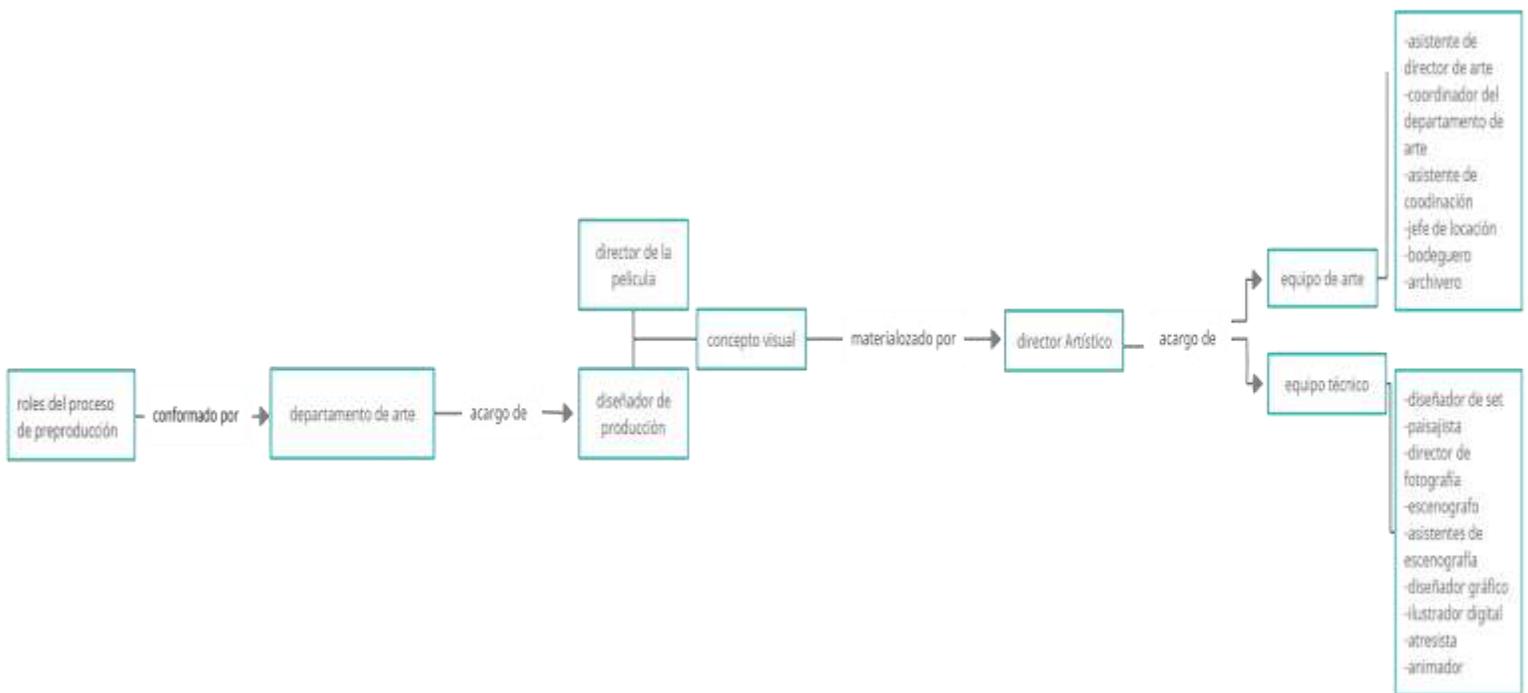


Tabla 2:

8.1.2. Rastreo de información

Cuando finalizó la sesión de teorización sobre el proceso de preproducción, cada participante buscó en su casa videos de tráileres que les interesaban para compartirlos con el grupo en la siguiente sesión. Luego, en la sesión de socialización de los referentes visuales, se observaron los videos y se identificaron elementos de composición audiovisual como: la música, el ritmo, el texto, entre otros. Como fue mencionado anteriormente en el apartado de *percepción y pensamiento creativo* y de la

mano de los postulados de Edward de Bono en su libro *El pensamiento creativo* (2007) realizar un rastreo de información es pertinente al momento de iniciar un proceso creativo, pues el momento de “inspiración creativa” permite identificar las características que se pretenden introducir en el objeto de creación, en este caso en el tráiler.

En esa misma línea, el estudio de análisis sometido al hablante (Anexo1 S.B.) permitió reconocer que, a raíz de la socialización de los videos compartidos por cada uno de los participantes, surgió en el grupo la idea de desarrollar un tráiler que vinculara sus estilos y necesidades creativas, de esta manera, el equipo de trabajo logró consolidar rápidamente el concepto visual del video. Allí “La percepción vehiculó el pensamiento del ser” (Mandoki, 2006) dando lugar a asociaciones que dispararon el proceso inconsciente del pensamiento, y direccionaron el proceso creativo en las dimensiones cognitivas y sensoriales de los jóvenes participantes.

8.1.3 Guion

En la realización audiovisual, el guion funge como la herramienta que comprende las situaciones dialógicas ubicadas en un tiempo y espacio determinado. El texto se divide en secuencias o escenas que desglosan la idea narrativa, cuando un lector externo aborde el texto del guion debe ver allí la totalidad narrativa de la película. Como vemos en los indicadores o unidades de análisis derivadas de las entrevistas, el guion del tráiler se construyó a través de una trabajo en equipo que involucro las consideraciones y apreciaciones subjetivas de los participantes, los cuales por medio de una realimentación constante definieron los diálogos, las actuaciones, y las interacciones de los personajes. Me permito hacer explicita la voz de un pequeño apartado que permitió dar cuenta de ello (Anexo1 S.B). “creo que tanto en el guion como en la creación de storyboard tuvimos que escucharnos pues, al principio, todos venimos con nuestras ideas y queremos decirlas y tal vez no escuchamos a los otros (...) cuando se logra este momento de vamos a escucharnos se enriquecen las ideas

porque esta mi idea, pero también está la de Aleja, la de Ari, la de Felipe y la tuya. Entonces la idea se enriquece y se vuelve más grande”

La escritura del texto del guion movilizó a los participantes a pasar de la observación a la parte práctica y técnica, este desplazamiento es esencial en el desarrollo del pensamiento creativo, pues recordemos que como fue mencionado anteriormente en el capítulo 6 sobre motivación, dedicar tiempo a tareas concretas como la escritura del guion permite generar rumbos creativos. El proceso creativo no se da por sí mismo, sino que es producto de una instancia creativa que debe ser tangible, en este punto y de la mano de los indicadores analíticos expuestos en el (Anexo2 A.B.) Se entiende que el hecho de lograr materializar el guion enriqueció implícitamente la determinación de los participantes para continuar asistiendo a las demás sesiones del laboratorio, siendo el guion la primera instancia de creación que integro la narrativa del video y la secuencialidad de todo el proceso de creación. Me permito señalar la reflexión derivada en la entrevista de la participante A.B (Anexo2) “hablando ahorita desde la parte del clímax nos parecía importante a todas que las imágenes pasarán más rápido entonces para darle esa rapidez y esa velocidad (..) digamos las imágenes anteriores pueden ir más tranquilas más suaves digamos que le dieran una introducción. Eso también surgió por ejemplo en el diálogo, ¿en los diálogos que queríamos en el guion no? que imágenes se iban a mostrar en ese diálogo, que iban a hacer los títeres y entonces ahí ya como que se va dando lo que queremos para cada escena.



A continuación, se muestra un esquema gráfico que ilustra las instancias del proceso de realización audiovisual del tráiler, las cuales fueron hilando la creación. La implementación de esta estructura fue la base del modelo de análisis y precisa las categorías de análisis, evidenciando la relación que tienen con el fomento del pensamiento creativo.

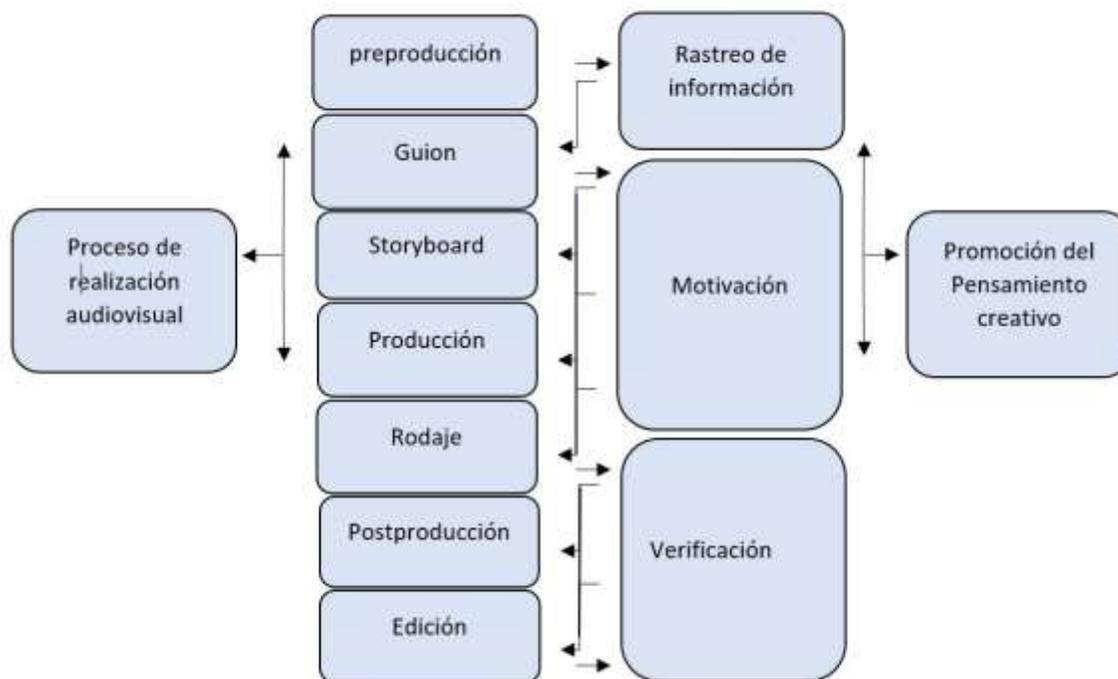


Tabla 3

8.1.4. Storyboard

El storyboard o guion visual, resulta ser un conjunto secuencial de ilustraciones gráficas que corresponden a una guía visual de la preproducción de la película, dentro de él se desarrolla toda la temporalidad del filme, esta temporalidad se desglosa a través de una serie de ilustraciones de cada uno de los instantes de rodaje, que a su vez van acompañadas por anotaciones. A la par el hablante descrito en el Anexo2 A.B. vuelve sobre los postulados bases de la importancia de realizar una investigación previa antes de iniciar la creación de storyboard comentando: “Me parece importante los referentes que vimos porque ya nos daban como una perspectiva acerca de lo que podría llegar a ser nuestro tráiler.” (Anexo2 A.B). La observación de los videos de tráileres generó una evidente asociación de información entre los elementos de composición audiovisual (encuadres, ritmos, secuencias, entre otros) y los conocimientos dramáticos de la obra Viaje a Oneiros el misterioso

mundo de los sueños, (personajes, diálogos, actuaciones, entre otros) esta mezcla facilitó el proceso de selección de las escenas que irían en el storyboard, incluyendo en detalle, dibujos representativos de lo que se vería a través del lente, la duración de los acontecimientos, los planos, la secuencialidad de textos y un recuento de la estructura del proceso de realización audiovisual.

Así mismo, el eje de análisis centrado en lo que proyecta el discurso como contenedor de sentido, (ver anexo2 A.B) permite identificar que, conformar un grupo de trabajo heterogéneo que se respalde mutuamente con diversidad de puntos de vista, propicia instancias creativas, para ello, es necesario

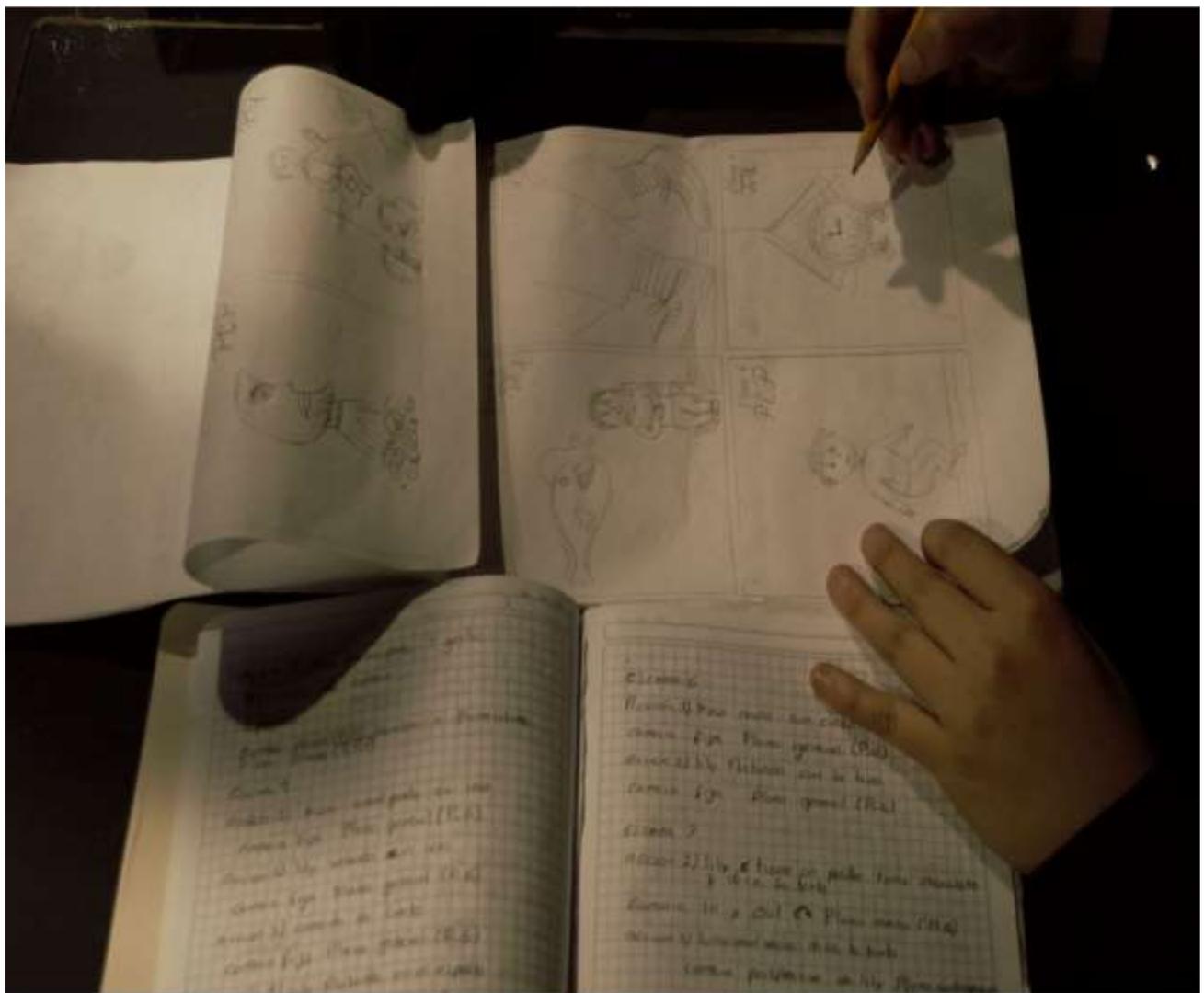


Ilustración 9

que los equipos asuman posturas flexibles y asertivas que permitan pensar críticamente el objeto de creación. Sin embargo, como lo indica la participante, “se debe tener siempre presente la idea creativa más allá de las apreciaciones de uno mismo y de los demás participantes.” (Anexo2 A.B) En la sesión de storyboard se fusionó la idea con las apreciaciones y necesidades personales, pues el trabajo implicó tanto la motivación extrínseca como la motivación intrínseca: el tráiler de la obra fue una motivación extrínseca del grupo, (debido a que por medio de una socialización se encontró un interés común) que encontró eco en una motivación intrínseca (que tiene esta participante con respecto al dibujo). Al unirse ambas motivaciones, la determinación por realizar los dibujos del storyboard y el deseo de crear el tráiler se hicieron presentes.

8.2 Producción

Dando continuidad al proceso de realización del tráiler, con los integrantes de grupo Oneiros laboratorio se comenzó la implementación de la fase de producción. El discurso que remite el hablante (anexo J.F.) indica que la creación del guion y el storyboard sirvió de guía, para iniciar el rodaje. “El storyboard nos ayudó demasiado para organizar las escenas, ponerlas en qué plano van, en que secuencia, (...) Después empezó la producción que fue todo el tema de arreglo de escenario y la grabación de las escenas” J.F en (Anexo3) Esta ilación entre los procesos del laboratorio determinó la participación de los integrantes en la producción y llevó al grupo de trabajo de una fase a la siguiente, propiciando y estimulando su deseo de aprender, subcategoría identificada como promotora del pensamiento creativo. Además, en esta sesión se revisaron los roles del equipo de producción, entre ellos: los asistentes de utilería, pintores, camarógrafos, directores, especialistas en efectos y logísticos. Luego, para iniciar con el rodaje, se revisaron todas las cuestiones físicas y estructurales y todos los elementos que se requerían para que los actores

podieran realizar sus personajes. Si había algo que retocar, reparar o preparar se tuvo previsto con antelación.

Cuando ya se verificaron los materiales, se dio inicio al montaje e instalación de toda la escenografía. Conviene señalar que, en el proceso de rodaje se generan cambios sin previo aviso derivados por problemas de clima, reparación de objetos, variaciones escenográficas, etc. Esto demanda de un grupo creativo preparado para resolver problemas de forma inmediata. En el anexo 8 por medio de un video se da cuenta que dentro del proceso de creación del tráiler hubo momentos en que se debían solucionar problemas, específicamente se muestra un imprevisto relacionado con la luz y derivado de la necesidad de tener una imagen con un aspecto claro. Como se constata en el video, el grupo se enfrentó a retos que vincularon sus capacidades creativas y cognitivas, esto permite evidenciar que el laboratorio promovió los procesos de pensamiento creativo de los participantes, pues la sucesión de experiencias y acciones que dan lugar a la resolución de problemas, fortalecen las destrezas del pensamiento, y como fue mencionado en el capítulo 6, cuanto mayores sean las destrezas de pensamiento creativo al momento de encarar algún problema, mayores serán las posibilidades de solucionarlo.

En la fase de producción se grabaron todas las partes del video, para ello, se tuvo en cuenta la perspectiva visual de la composición, es decir, los planos, secuencias, encuadres y elementos que se encuentran en el set. Todos estos elementos están relacionados con el “concepto visual” de video, que según Michael Rizzo es el pegamento estético que relaciona todas las partes del filme. J.F. (véase anexo3) expresa que, muchas veces el rodaje no responde a una forma de creación lineal y que, aunque se realizó un tráiler de un minuto, el proceso de creación fue muy extenso e implicó un gran esfuerzo, ya que tuvo que concentrarse en todos los elementos que se veían a través

de la pantalla de la cámara, pues allí podía observar e identificar, las partes del montaje visual sobre las que se debían realizar todos los ajustes necesarios para consolidar una video de acuerdo con la idea creativa. Esto da evidencia de que haber participado en el proceso “detrás de cámaras” le permitió al participante reconocer las actividades que se ejecutan en el proceso de producción audiovisual, identificando sus códigos y metodologías de creación.



Ilustración 10

Para cerrar, J.F. (véase anexo3) expresa claramente que el proceso de producción se generó gracias al diálogo colectivo e indica que este estuvo mediado por los puntos de vista de todos los

participantes, quienes a través de sus capacidades críticas y teniendo en cuenta la idea creativa lograron definir los criterios de la producción del video. En suma, el tráiler paso por varios procesos de verificación grupal que fortalecieron la capacidad crítica de los integrantes, generando un valor sentimental y estético, que va más allá de los resultados y se convierte en un interés por seguir participando en nuevos procesos de creación audiovisual.

8.3. Posproducción

La posproducción es la fase de creación audiovisual, en la que se manipula todo el material registrado. Este proceso se realiza por medio de la edición, allí se explora, selecciona, combina e introduce todo el conjunto de elementos necesarios para generar un refinamiento del material grabado, entre ellos están: la sonorización, subtitulado, color, ritmo, música, efectos especiales, fuentes gráficas y animaciones. En el anexo 4 la participante A.A. menciona que el proceso de selección de clips y elementos que se introdujeron en la imagen del tráiler estuvo sometido a un diálogo colectivo, que vinculó la capacidad crítica de los integrantes. En ese orden de ideas, se reconoce la capacidad crítica como un elemento reiterativo que se fortaleció a lo largo de todo el laboratorio y que determina el cierre de los procesos creativos. Pues esta capacidad es un eje fundamental para definir y culminar todo el proceso de creación.

Las unidades de sentido derivadas en A.A. (véase anexo 4) también señalan que, dentro del proceso de edición, cada participante realizó una tarea específica, “estuvo empática la cosa en el hecho de que cada uno tomó una labor es decir mientras unos poníamos los clips y los organizamos dentro de la de la línea de tiempo, otros estaban, buscando que música pudiera funcionar (...) Para tomar decisiones, por ejemplo, los llamamos a todos, nos reuníamos y decíamos listo miren esto o aquello. Entonces digamos que siempre estuvo como ahí la cosa por parte y parte, y ahí juntos en

el momento de las decisiones, así figuraba.” De esta manera se organizaron las prioridades y trabajos específicos de cada integrante. Este trabajo da cuenta de un esfuerzo y responsabilidad que guio el proceso de pensamiento creativo y propició un espacio de trabajo fluido que consolidó el video final. Por otro lado, en el anexo 4 A.A. evidencia que en el proceso de posproducción se tuvo en cuenta el storyboard que se había construido previamente en la fase de preproducción, esto permite identificar, que entre todas las fases de creación se generó una cadena de trabajo, lo que posibilitó tener siempre presente la idea creativa y organizar el ciclo de creación.

Luego de haber editado y de que todo el trabajo fuera ejecutado, el tráiler paso a una instancia de verificación. La verificación es clave en el desarrollo del pensamiento creativo, pues en ella, se efectúa la reflexión consiente del trabajo realizado. El discurso que remite A.A (véase anexo 4) permite identificar que el grupo tenía una preocupación estética por generar una experiencia satisfactoria en los espectadores, por ello, en la fase de verificación, se buscó la opinión de algunos amigos cercanos y se observó la aceptación del público, lo que propicio un espacio para identificar las fortalezas y debilidades del video, en consecución de rectificar que se cumplió con la idea inicial y hacer un cierre del proceso correctamente.

Para comprender cómo el proceso de realización audiovisual promovió e incidió en el pensamiento creativo de los jóvenes participantes, se elaboró un análisis hermenéutico basado en las unidades de sentido derivadas del discurso que remiten los hablantes, allí se evidencio, que las categorías observables que promueven los procesos de pensamiento creativo, se reiteraban y repetían a lo largo de todo el laboratorio, entre ellas: el rastreo de información, la asociación de información, la determinación, la capacidad crítica y la verificación. Estas actitudes, procedimientos,

comportamientos del ser humano están ligados al apropiamiento de la capacidades claves para ser un sujeto creativo.

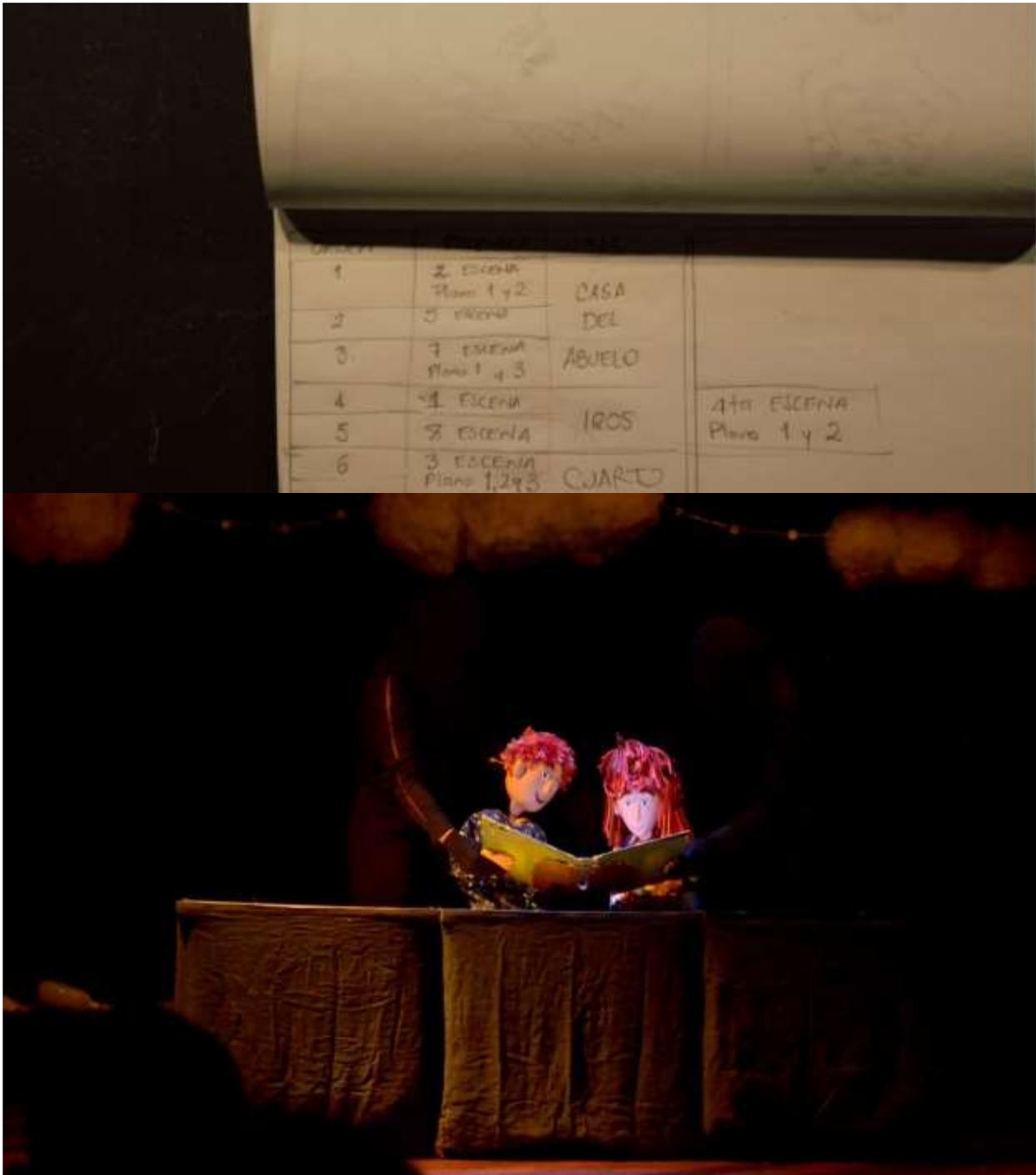


Ilustración 11

No hay enseñanza sin investigación, ni investigación sin enseñanza.
Paulo Freire

9. CONCLUSIONES

A partir del análisis sobre el proceso de realización audiovisual del tráiler *Viaje a Oneiros el Misterioso mundo de los Sueños*, se ha comprendido que la realización audiovisual puede provocar y desarrollar procesos de pensamiento creativo en los involucrados, claro está, si los mismos asumen y atienden conscientemente a las relaciones, actitudes, habilidades y momentos que se vivifican dentro del proceso creativo.

A continuación, se desarrollarán a profundidad las características que dan respuesta a la pregunta de investigación ¿Cómo el proceso de realización audiovisual permite el desarrollo de pensamiento creativo frente a las imágenes audiovisuales, en jóvenes que participan en el laboratorio Pensamiento al Ver?

9.1. Pensamiento creativo en la realización audiovisual.

El análisis efectuado sobre los datos recolectados, específicamente en las entrevistas de los participantes, determina que, a raíz del proceso de realización audiovisual, se despertaron dinámicas como: el deseo de aprender, curiosidad, asociación de ideas, determinación, capacidad crítica y verificación. Estas actitudes, procedimientos y habilidades están directamente conectadas con el desarrollo de procesos de pensamiento creativo en los jóvenes participantes.

Como se muestra en la tabla 4, existe explícitamente una correspondencia entre el modelo de creación implementado en la presente investigación y la triada de fases del proceso de realización audiovisual, ver tabla

Modelo de creación	Observación	Motivación	Verificación
Realización Audiovisual	Preproducción	Producción	Posproducción

Tabla 4

Con base en la anterior tabla, se hace evidente el carácter de similitud que tiene el proceso de realización audiovisual y el modelo creativo utilizado en la presente investigación. Esta metodología aplicada, permitió manifestar las subcategorías que provienen del modelo de creación y promueven los procesos de pensamiento creativo, como: la curiosidad, el deseo de aprender, la asociación de ideas, la determinación, la motivación, capacidad crítica, trabajo en equipo, escucha y verificación. A la par, la metodología aplicada, motivo a los participantes y los llevo de una fase a la siguiente, hasta culminar el proceso de realización audiovisual, determinando inmediatamente una relación de incidencia entre el fortalecimiento del pensamiento creativo y proceso de realización audiovisual.

El análisis hermenéutico aplicado a las entrevistas de los participantes es fundamental porque permite hallar una congruencia en el discurso que remiten los hablantes, allí se da paso al pensamiento complejo de los participantes, quienes por medio de su discurso reconocen cómo y de qué manera se entiende el proceso de realización audiovisual, enunciando que el laboratorio ofreció las herramientas suficientes para comprender los modos de creación de la imagen audiovisual, esto es indispensable para el presente proyecto, puesto que desde el inicio pretendía generar un estructura conceptual y práctica que permitiera a los participantes entablar posiciones activas y críticas frente a los contenidos audiovisuales que los permean en su cotidianidad, en este sentido, el laboratorio realizó un aporte a la capacidad crítica de los participantes, quienes al ver ahora imágenes audiovisuales pueden observar otros significados como: la manera en que está editado el material, el trabajo que lleva la producción, la composición narrativa, entre otros.

En consecución el análisis hermenéutico aplicado a las entrevistas de los participantes, permite observar que a raíz del laboratorio se generaron ciertos acoplamientos y apropiaciones con relación al medio audiovisual, en donde el grupo es consciente de que las imágenes audiovisuales presentan una fracción de mundo, que lleva intrínsecamente un manajo de intencionalidades definidas por el autor, esto permite no solamente entender la imagen desde campo visual, sino comprenderla desde su función contextual y social.

No obstante, con respecto a la comprensión de un proyecto audiovisual en el campo profesional, el análisis hermenéutico advierte que es probable que se requiera tratar el asunto de manera más profunda, para determinar las condiciones sociales y contextuales que debe asumir un creador al momento de producir contenidos audiovisuales a nivel profesional. Sin embargo, en la presente investigación el análisis hermenéutico sustenta, que el abordaje realizado con los jóvenes propuso una invitación a involucrarse con el medio audiovisual, aceptando nuevos desafíos, descubrimientos y aprendizajes derivados de una trabajo en equipo, más que de una habilidad profesional e individual.

En la presente investigación el proceso creativo se concibe como un acto reflexivo y educativo, que ha dilucidado el cumplimiento de los objetivos investigativos. En primer lugar, a través del laboratorio se propició un espacio que incentivó la lectura, creación y deconstrucción de imágenes audiovisuales, el resultado de ello fue la creación de un tráiler con un guion totalmente original y una propuesta innovadora que da cuenta de uno de los objetivos investigativos. *-Propiciar a través del laboratorio procesos de observación, análisis y creación de imágenes audiovisuales en consecución de estimular el pensamiento creativo.* La primera instancia de creación audiovisual

estuvo ligada a la observación y rastreo de información referencial, esto propició un espacio que motivo a los participantes a compartir sus referentes audiovisuales y dio la posibilidad de resolver otro de los objetivos específicos: *Comprender de qué manera perciben las imágenes audiovisuales los jóvenes que participan en el laboratorio Pensamiento al Ver*. La mirada de los participantes en un principio no reconocía las características, elementos y códigos que componen la imagen audiovisual, sin embargo, a lo largo del laboratorio su mirada se transformó, pues el proceso creativo les permitió comprender desde la práctica, cómo se construyen las imágenes audiovisuales, descubriendo elementos que quizás antes no sabían o no conocían, como: el equipo de arte, los aparatos audiovisuales, el detrás de cámaras, las funciones de edición y animación, entre otros. En ese orden de ideas, se cumplió el tercer objetivo específico de la investigación *Construir una propuesta de mediación para jóvenes, que desde la educación en artes visuales permitiera explorar herramientas para el aprendizaje del lenguaje audiovisual*. Cabe señalar que, el laboratorio *Pensamiento al Ver* amplió el bagaje cultural que tenían los jóvenes participantes sobre el medio audiovisual y generó aprendizajes significativos que fortalecieron sus procesos de pensamiento creativo y dieron respuesta a los tres objetivos específicos permitiendo el cumplimiento del objetivo general, *Reconocer como el proceso de realización audiovisual en el laboratorio Pensamiento al Ver provoca procesos de pensamiento creativo de cara a una posición activa frente a la lectura de imágenes audiovisuales, en los jóvenes participantes*.

9.2. Laboratorio de creación y equipo de exploración:

Una persona interesada en desarrollar procesos que promuevan el pensamiento creativo en grupos determinados debe construir relaciones de escucha sensible y empática, que le permitan percibir el sendero de la creación, pues es importante tener en cuenta que, aun cuando la creación pertenece

a una dimensión caótica, se debe evitar que el grupo de trabajo caiga en una libertad incoherente, que no conduzca a ningún lugar. Para ello, el encargado del laboratorio debe intervenir conscientemente en el proceso, siempre sosteniendo una actitud de escucha y observación atenta, que le permita direccionar el flujo creativo y comprender los avances y transformaciones que se dan a lo largo de la creación.

El trabajo creativo con jóvenes implica delegar y asumir responsabilidades, esto es imprescindible para nutrir las ideas y que el grupo de trabajo utilice todas sus capacidades creativas para resolver problemas. Sin embargo, la motivación intrínseca de cada integrante es muy importante, porque esta despierta su curiosidad, interés y deseo de aprender nuevos conocimientos. Recordemos que como fue mencionado anteriormente en el capítulo 6, los procesos de pensamiento creativo dependen en gran medida de los intereses y motivaciones que tengan las personas involucradas en la creación.

Como mencionamos anteriormente, el hecho de que los participantes sean constructores de su propio conocimiento permite interiorizar de mejor manera el proceso vivido en el laboratorio, por lo tanto, el trabajo de exploración en los laboratorios de creación depende de la relación cooperativa entre todos los integrantes, pues los laboratorios propician un ambiente de exploración y experimentación, pero es el participante quien pone su disposición al servicio de este espacio. Como licenciado en artes visuales, la realización de la propuesta contribuyó al fortalecimiento de mi rol como investigador y docente en el área de los estudios visuales. En el grupo en general, el proyecto efectuó una contribución de múltiples formas, porque favoreció los procesos formativos de todos los implicados, generó conocimientos sobre el lenguaje audiovisual y promovió nuestro

pensamiento creativo, no a gran escala, pero sí con cambios mínimos que transforman nuestras formas de ser y de concebir el mundo. Para cerrar, es importante enunciar que, se reconoce que los procesos de pensamiento creativo no son medibles a corto plazo, sino que dependen de la continuidad de exploraciones creativas, por ello, en el campo educativo y artístico se evidencia la necesidad de seguir propiciando espacios que realicen un trabajo creativo, reflexivo y constante, en el cual se entienda que la creación es una de las facultades más importantes del ser humano.

10. BIBLIOGRAFÍA

Acaso, María (2005) Didáctica de la sospecha, Investigación en educación artística: (Krauskopof, 1999) temas, métodos y técnicas de indagación sobre el aprendizaje y la enseñanza de las artes y culturas visuales. España. Universidad de granada.

Aumont, Jacques, (1992). *La imagen*. Barcelona, España. Paidós Comunicación.

Benjamín, W., (2015). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad mecánica*. Madrid, España. Casimiro editorial.

Bourriaud, Nicolas, (2009). *Radicante*. Argentina. Adriana Hidalgo Editora.

Botero, Susana (2018) Teatro Laboratorio de Sueños: Exploraciones para el fortalecimiento de la autonomía Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional De Colombia

Bono, Edward, (1994) *El Pensamiento creativo*. Los ángeles, Estados Unidos. Paidós.

Cardenas, (2006) Tejidos Audiovisuales. Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional.

Diverio, Irene Silvia (2007) La adolescencia y su interrelación con el entorno. Madrid. Injuve

Foncuberta, Joan, (2016) *La furia de las imágenes notas sobre la postfotografía*. Barcelona, España. Galaxia Gutenberg.

Freire, Paulo, (2017) *Pedagogía de la autonomía, saberes necesarios para la práctica educativa*. México DF, México. Siglo veintiuno editores.

Gadamer, Hans, (1999) Verdad y Método. Salamanca

Hall, Stuart, (2003) *Discurso y poder*. Huncayo, Perú. Gedisa.

Mandoky, Katya (2006) *Estética cotidiana y juegos de la cultura. Prosaica I*. México. Editorial Siglo XXI.

Martínez, Rigoberto, (2014). *Pedagogía tradicional y pedagogía crítica*. Chihuahua, México. Colección pensamiento critico

Pallasmaa, Juani (2005) *Los ojos de la piel. Architecture of the senses.* Barcelona. Gustavo Gili, SL.

Paz, Octavio, (1972). *El arco y la lira.* México D,F, México. Fondo de cultura económica de España.

Pérez, G., (2007). *Investigación cualitativa: retos e interrogantes.* Madrid. La Muralla.

Ranciere, Jacques, (2010). *El maestro ignorante: cinco lecciones sobre la emancipación intelectual.* Barcelona, España. Zorzal.

Saez, Virginia, (2019) *Educación de la mirada.* Buenos Aires, Argentina. Universidad de Buenos Aires

Sampieri, Roberto, (2006) *Metodología de la investigación cuarta edición.* México. McGraw-Hill.

Vygotsky, (1999) *Imaginación y creación.* Playa, Ciudad de la Habana. Pueblo y Educación.

11. CIBERGRAFÍA

Aguilar, Luis (2004) la hermenéutica filosófica, revista electrónica sinética
<https://www.redalyc.org/pdf/998/99815918009.pdf>

Amabile, Teresa (2015) Como matar la creatividad
http://www.fadu.edu.uy/eucd/files/2015/02/Como_matar_la_Creatividad-Teresa_Amabile.pdf

Cultura, Republica De Colombian Ministerio de (2010)
<http://www.mincultura.gov.co/SiteAssets/Artes/Lineamientos%20de%20los%20Laboratorios.pdf>

Función Pública, Servicio (1997) ley 27
<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=4965>

Krauskopof, Dina (1999) El desarrollo psicológico en la adolescencia: las transformaciones en una época de cambios. Scielo.
https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-41851999000200004

Romo, Manuel (2017) Creatividad y personalidad. Anuario de psicología.
<https://scholar.google.es/citations?user=3AqxlaEAAAJ&hl=es>

Russe, Thomas (1984) Dialnet Teorías del proceso creador

Min Salud, (2019) Ciclo de Vida. Portal web el país es de todos.
<https://www.minsalud.gov.co/proteccionsocial/Paginas/cicloVida.aspx>

Morss, Susan Buck (2009) Estudios visuales e imaginación global. Antípoda.
<https://antropolitica.uniandes.edu.co/IMG/pdf/EstudiosvisualesBuck-Morss.pdf>

Waisburd, Gilda (2009) Pensamiento creativo e innovación, Revista digital universitaria.
<https://www.revista.unam.mx/vol.10/num12/art87/art87.pdf>

12. AGRADECIMIENTOS

- Primero a la persona que acompañó todo este proceso, el profesor e investigador John Alexander Alonso Junca, por su paciencia, detenimiento y lectura.
- Agradezco también a todo el equipo Oneiros laboratorio, por confiar, atreverse a crear y por su fuerza de voluntad en la construcción del laboratorio.
- Quiero agradecer a la Licenciatura en Artes visuales de la Universidad Pedagógica Nacional de Colombia por abrir el camino que afirmo mis intereses de vida.
- Por último, quiero agradecer a mi mamá, por su amor, apoyo y compañía.

Anexos

