

# Pensamiento de Diseño, Narrativas Visuales y Creatividad. Un caso de prácticas didácticas disruptivas en entorno postdigital

**Design Thinking, Visual narratives and Creativity. Case teaching practices in disruptive postdigitals environments**

■ Diana Rodríguez Barros  
FAUD UNMdP, Argentina  
dibarros@mdp.edu.ar

■ Paola Nigro  
FAUD UNMdP, Argentina  
paonigro@gmail.com

■ María Mandagarán  
FAU UNMdP, Argentina  
studio@mariamandagaran.com.ar

■ María Inés Hernández  
FAUD UNMdP, Argentina  
mariaineshernand@gmail.com

## Abstract

*From the perspective of Design Thinking, we present a case of teaching practice focused on the moments of ideation, design and production of graphics database in postdigitales environments. We were interested to investigate nontraditional modalities for the representation and communication of works in Architecture; develop and optimize working methods of digital image processing; create and manage visual narratives, near the transmedia storytelling, as a teaching resource facilitator of learning construction of meaning. Also, as indicators of creativity, analyzing such experience framed studies EMIDA Research Group (CEAC) CIPADI FAUD UNMdP, Argentina.*

*Keywords: Design Thinking, Visual Narratives, Creativity, Disruptive Practice, Postdigital*

## Introducción

El tratamiento y manipulación de la imagen digital brinda repertorios extensos de recursos técnicos con alto valor agregado en procesos proyectuales. Estos recursos son ya conocidos y se han validados desde producciones creativas. Complementariamente, los entornos postdigitales de naturaleza virtual e interconectados a la Web 2.0 y 3.0 ofrecen experiencias enriquecedoras, interactivas y ubicuas potenciadas por el uso de recursos gratuitos para generar y compartir información hipermedial (Cramer, 2014).

En ambas direcciones, presentamos un caso de práctica didáctica enfocada hacia momentos de gestión, diseño y producción de bases de datos gráficas en contextos postdigitales, interviniendo obras de Arquitectura. Es continuidad de prácticas anteriores (Rodríguez Barros, Madagarán, 2014). Se reformuló según retroalimentaciones sobre representación y comunicación visual interconectada. Específicamente revalorizamos el rol de la narrativa como recurso didáctico facilitador de construcción de sentido.

A manera exploratoria, nos interesa continuar indagando el rol de las narrativas de base visual en procesos de enseñanza. Asimismo analizar y evaluar tal experiencia según indicadores de creatividad. Lo hacemos encuadrados en estudios del Grupo de Investigación EMIDA (CEAC) CIPADI

FAUD UNMdP sobre el accionar docente próximo a prácticas disruptivas (Rodríguez Barros, Madagarán, 2013).

## Marco conceptual

Encuadramos la experiencia desde la perspectiva del Pensamiento de Diseño, siguiendo a Tim Brown (2009). Desde tal postura se reconocen procesos básicos centrados en el hombre y enfocados en empatía, creatividad, prototipado y narrativa (como soporte multidireccional de estrategias metodológicas de diseño). En particular, se detectan, plantean y afrontan problemas complejos de colectivos diversos con participación interactiva de prosumidores (usuarios, consumidores y productores).

En contextos de problemas y usos, este enfoque facilita la capacidad para ser tanto intuitivos como racionales. Vincula pares antitéticos relacionando lo analítico con sentimientos, intuición o inspiración; descubre problemas, así como plantean y verifica hipótesis, experimenta y genera prototipos; innova creativamente desde el diseño y la acción interviniendo con objetos, procesos, emociones y modalidades de usabilidad e interacción. Valora la necesidad de conocer (re-conocer) a las personas para las que se diseña, formular respuestas originales, explorar rápidamente los diseños mediante prototipos y sostener argumentos para contar historia atractivas. De todas

estas modalidades surge posible interés e involucramiento de los usuarios para comprender y empatizar las producciones del diseño.

## Presentación del caso

La experiencia docente se desarrolló durante el ciclo lectivo 2014, formalizada en el curso Entornos post-digitales y fotomontajes. Abordaje conceptual y metodológico sobre el tratamiento de la imagen pixelar y vectorial. El mismo, de duración cuatrimestral, fue ofrecido como asignatura electiva del Área Arquitectónica Urbanística, Ciclo Orientación Carrera de Arquitectura en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina.

En términos amplios abordó la enseñanza de programas estándares sobre tratamiento de la imagen pixelar y vectorial, e incursionó en la exploración de herramientas hipermediales colaborativas interconectadas a la Web para difusión y publicación de la información. En términos retringidos, abordó a la puesta en valor de fotomontajes, infografías y narrativas visuales como recursos expresivos y comunicacionales complementarios en procesos proyectuales.

De tal forma experimentamos con el uso de imágenes disponibles en la Web; exploramos usos de narrativas visuales asumidas como historias singulares y concisas (Mack & Sklar, 2008). Nos enfocamos, en la generación de tales narrativas visuales y en el tratamiento y manipulación de la imagen digital sobre obras de Arquitectura recuperadas libremente desde la Web por los estudiantes, conformando intervenciones originales de fotomontajes (Agarwala, et.al., 2014), piezas gráficas comunicacionales de diverso tipo (Mazzeo & Toledo, 2014), infografías (Salm, 2014) y presentaciones de aplicaciones Web 2.0 y 3.0. Asumimos críticamente ventajas y limitaciones de tales recursos.

Fueron objetivos generales del curso indagar modalidades no tradicionales para la representación y la comunicación de obras de Arquitectura en entornos post-digitales; idear y gestionar narrativas visuales; desarrollar y optimizar metodologías de trabajo sobre tratamiento de imagen digital

## Metodología y técnicas empleadas

La práctica, reelaborando experiencias anteriores, fue realizada en modalidad didáctica de Taller. Se recurrió al uso de plataformas estándares interconectadas, aplicaciones gráficas genéricas y de acceso libre postdigitales.

Metodológicamente y en consonancia con el marco conceptual del Pensamiento de Diseño, registramos una serie de espacios de acción para desarrollar actividades no necesariamente secuenciales en un continuo de procedimientos hacia la innovación. Recorrimos espacios para Inspirar, Idear, Experimentar, e Implementar, beneficiados por retroalimentaciones, reflexiones y reseñas. Desde este enfoque abordamos planteo, análisis y resolución en momentos de

gestión, diseño, producción, comunicación y publicación de bases de datos gráficas arquitectónicas, soportadas por el andamiaje de narrativas visuales.

Inicialmente, nos orientamos hacia la ideación y explicitación de tales narrativas (McWilliams, 1998, 2014; Morra, 2013). Estas fueron los ejes para argumentar la construcción de fotomontajes en escenarios exteriores e interiores desde imágenes de obras arquitectónicas paradigmáticas. Para definir el diseño de las tramas, nuevamente nos basamos en Jane Espenson (2010) reformulando principios sobre escritura de ficción televisiva con pregnancia de información visual, inclusión de aspectos documentales, sostenimiento de la singularidad de la temática, fidelidad con la realidad propuesta, posibilidad de alteración de reglas, equilibrio entre insinuación y explicación, cambio de temporalidades del discurso, incorporación del devenir histórico, generación de escenarios y escenas complejas, integración de personajes y objetos diversos, desborde del relato de la pantalla, efectos de luz y sombras, incremento de la hipertextualidad e hipermedialidad hacia la transmedialidad.

Luego, afrontamos los fotomontajes. Se plantearon como creación de imágenes originales en contextos urbanos, naturales y fantásticos. Se provocaron ajustes, modificaciones, transformaciones, distorsiones o correcciones. Se alteraron proporciones, color, texturas e iluminación. Se incorporaron nuevos elementos para que la simulación alcanzara total veracidad. (Ver Figura 1, 2, 3, 4, Pantallas urbanas y fotomontajes interviniendo complejo Lake Shore Drive Apts. Chicago, Mies van der Rohe, 1948-51. Intervenciones estudiantes Mora Brindisi & Julieta Brunno).

Se completó la producción con el diseño de piezas comunicacionales gráficas incorporando textos, imágenes, videos, audio y otros recursos. Se formalizaron en diferentes formatos, a la manera de afiches, posters, catálogos, revistas e infografías. Se prototiparon los documentos generados. Finalmente se realizaron infografías y presentaciones digitales interconectadas a la Web.

## Resultados

Nos ha interesado analizar y evaluar tal experiencia desde la perspectiva de los procesos creativos. Estas indagaciones de carácter exploratorio, servirán de base para estudios descriptivos a realizar durante el resto del ciclo lectivo 2015.

Para el análisis nos basamos inicialmente en indicadores tradicionales sobre creatividad (Vessey & Mumford, 2012; Guilford, 1991). Sin embargo, reformulamos a los mismos según rasgos de procesos co-creativos en entorno postdigital. Básicamente los indicadores seleccionados fueron alta frecuencia cuali-cuantitativa de ideas, impredecibilidad o unicidad de las ideas, innovación, grado de desarrollo, profundización y acabado de producciones, capacidad de reestructuración y reconstrucción, conjunción entre análisis y síntesis, empatía y sensibilidad ante los problemas.

Observamos que los resultados se potenciaron con

producciones singulares que expresaban fluidez creativa cuando los argumentos se enfocaban en un temas afines. Los mejores resultados recurrieron a modalidades próximas a la transmedialidad desde el uso de comics, videos, películas y literaturas varias utilizadas como disparadores. Respecto a los fotomontajes, las narrativas facilitaron el desarrollo de la trama y la transferencia a composiciones originales, coherentes y atrayentes; formularon con claridad inicio, desarrollo y desenlace de situaciones acotadas en el tiempo y el espacio; destacaron poder evocativo y comunicativo con escenarios, escenas, objetos y personajes apropiados; provocaron interés, y estados placenteros. Registrmos experiencias de aprendizaje gratificantes, que promovieron competencias propias de entornos postdigitales, con predominantes cualidades de formulación, flexibilidad y adaptabilidad de ideas.

Hemos registramos así competencias híbridas (e-skills)

en los estudiantes que han aportado un plus durante el reconocimiento y abordaje del tema. También durante la organización, aprendizaje y auto-aprendizaje del uso de los aplicaciones desde las cuales idear y producir la base de datos de fotomontajes, lhistorias y guiones de la narración. Han favorecido la autogestión del conocimiento a través del autoaprendizaje, la autoevaluación y la autorreflexión. Sin embargo, fueron necesarios procesos intensos de retroalimentación, en mayor medida en etapas iniciales, para resolver la optimización del guión visual partiendo de un guión gráfico básico indicador de jerarquía, tono e ilustración.

Finalmente extendemos las consideraciones sobre los procesos y resultados en la misma dirección hacia la formalización, gestión y prototipado de los recursos comunicacionales complementarios, mayoritariamente resueltos a manera de posters, afiches, revistas, catálogos e infografías.

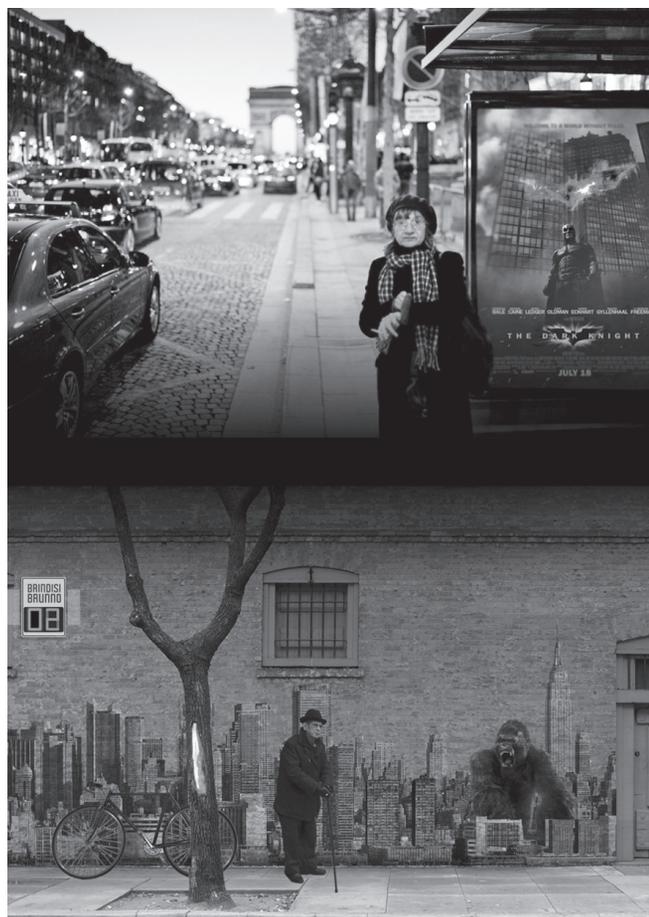


Figura 1 y 2: Intervenciones desde pantallas urbanas con complejo Lake Shore Drive Apts. Chicago, Mies van der Rohe, 1948-51. Estudiantes Mora Brindisi & Julieta Brunno (2014).

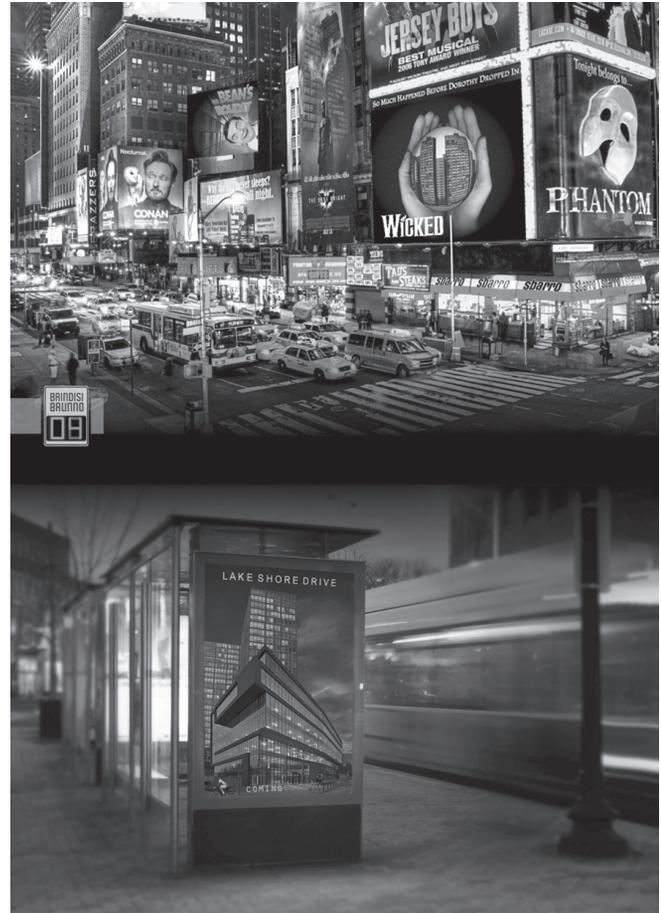


Figura 3 y 4: Intervenciones desde pantallas urbanas con complejo Lake Shore Drive Apts. Chicago, Mies van der Rohe, 1948-51. Estudiantes Mora Brindisi & Julieta Brunno (2014).

## Conclusiones, Discusiones, Implicancias

Valoramos, a manera de conclusiones provisionarias, el aporte anticipatorio de la explicitación de ejes argumentales. Las líneas narrativas transferidas hacia narrativas visuales impulsaron producciones originales facilitando la construcción de sentido y resignificación de la información en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Permitieron que, desde intereses singulares, accedieran a procesos de autoaprendizaje y aprendizaje colaborativo entre los integrantes del grupo. También que compartieran experiencias, desarrollos y evaluaciones entre pares. Asimismo han estimulado favorablemente la tarea de los docentes.

Hemos verificado el aporte positivo y complementario de las narrativas visuales en intervenciones proyectuales creativas, explicitando valorización del pensamiento espacial.

Resulta entonces que la posibilidad de facilitar este tipo de acciones potencia la producción creativa de conocimientos complejos y contextualizados; capacidad de transferencia; disposición para promover y desarrollar ideas originales; disponibilidad para percibir y expresar múltiples

dimensiones interactivas comunicacionales propias de la cultura visual.

Sabemos que en los entornos virtuales, ubicuos e interconectados, los cambios son vertiginosos. Como implicancias, asumiendo que estamos inmersos en permanentes estados de transformación, valoramos positivamente los alcances de la narrativa visual como recurso didáctico facilitador de creatividad. Nos interesa, en el futuro continuar profundizando en la misma dirección.

Como instancia superadora, posicionados siempre en entornos postdigitales y con uso de aplicaciones colaborativas, pondremos énfasis particular en el diseño de narrativas visuales vinculadas de manera fuerte al diseño de experiencias de usuario.

## Agradecimientos

El presente escrito se encuadra en estudios del proyecto 15/B277 SCyT UNMdP 2014-2015, Grupo EMIDA (CEAC) CIPADI FAUD, dirección Diana Rodríguez Barros. El equipo docente, se ha integrado por las diseñadoras gráficas María Mandagarán e Inés Hernández, la arquitecta Paola Nigro,

y contó con la colaboración de la estudiante avanzada de la Carrera de Diseño Industrial srta Camila Navarro.

### Referencias

Agarwala, A. et.al. (2014). A Similarity Measure for Illustration Style. In ACM Transactions on Graphics Proceedings of SIGGRAPH 2014, pp. 93:1--93:9. Disponible [http://webdiis.unizar.es/~elenag/projects/SIG2014\\_styleSim/downloads/GarcesSIG2014.pdf](http://webdiis.unizar.es/~elenag/projects/SIG2014_styleSim/downloads/GarcesSIG2014.pdf)

Brown, T. (2009). Change by design: how Design Thinking transforms organizations and inspires innovation. New York: Harper Collins.

Cramer, F. (2014). What is Post-digital? En APRJA A Peer-Reviewed Journal About Post-digital Research. Vol.3, Issue 1, 2014. Disponible <http://www.aprja.net/?p=1318>

Espenson, J. (2010). Chapter 5. Playing Hard to 'Get' - How to Write Cult TV. En Abbott, S. edit. The Cult TV Book . London: I.B.Tauris & Co. Pp 45, 54

Guilford, J. (1991). Creatividad y Educación. Paidós. Barcelona.

Mack, A. & Sklar, A. (2008) Greater good. En Newdesign magazine. Issue 63. Warwickshire UK: Media Culture. Pp.20-22. Disponible [http://www.ideo.com/images/uploads/news/pdfs/NewDesignUK\\_63\\_08.pdf](http://www.ideo.com/images/uploads/news/pdfs/NewDesignUK_63_08.pdf)

Mazzeo, C. y Toledo, J. (2013). Dimensiones de análisis de una pieza gráfica. En CM/DG1-2-3 FADU UBA. Disponible <http://www.cmazzeo.com.ar/dg/downloads/d2/tipologias.pdf>

McWilliams. B. (1998, 2014) Effective storytelling: A manual

for beginners. En The arts of telling stories. Disponible <http://www.eldrbarry.net/roos/eest.htm>

Morra, S. (2013). Great digital storytelling. En Educational uses of digital storytelling. University of Houston Education. Disponible <http://tinyurl.com/p6hophg>

Rodríguez Barros, D.; Mandagarán, M. (2014). Pensamiento de diseño y construcción de narrativas visuales. Caso de prácticas didácticas disruptivas en entornos postdigitales. En García Amen, F. editor. Libro de ponencias XVIII Congreso SIGraDi "Diseño Basado en Conocimiento". Montevideo: SIGraDi & Universidad de la República. 2014. Pp. 195-199. Año 2014.

(2013). Capítulo10. Diseñando experiencias de enseñanza-aprendizaje desde la perspectiva del Pensamiento de Diseño en entorno postdigital. En Rodríguez Barros, D Et.al. Didáctica Proyectual y Entornos Postdigitales. Prácticas y reflexiones en escuelas latinoamericanas de Arquitectura y Diseño. Mar del Plata: UNMDP. 2013. Pp. 161-178. Disponible URL <http://www.sigradi.org/index.php/editorial>

Salm, J. (2014). The Science of Infographics: The Surprising Way The Brain Processes Visuals. En Buffer social. Disponible <http://bit.ly/1BuKTDu>

Vessey, W. & Mumford, M. (2012). Heuristics as a basis for assessing creative potential: Measures, methods, and contingencies. En Creativity Research Journal vol. 24 issue 1 . Measuring creativity. Pp. 41-54. Disponible <http://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10400419.2012.652928#.VWMIYqbidRk>