

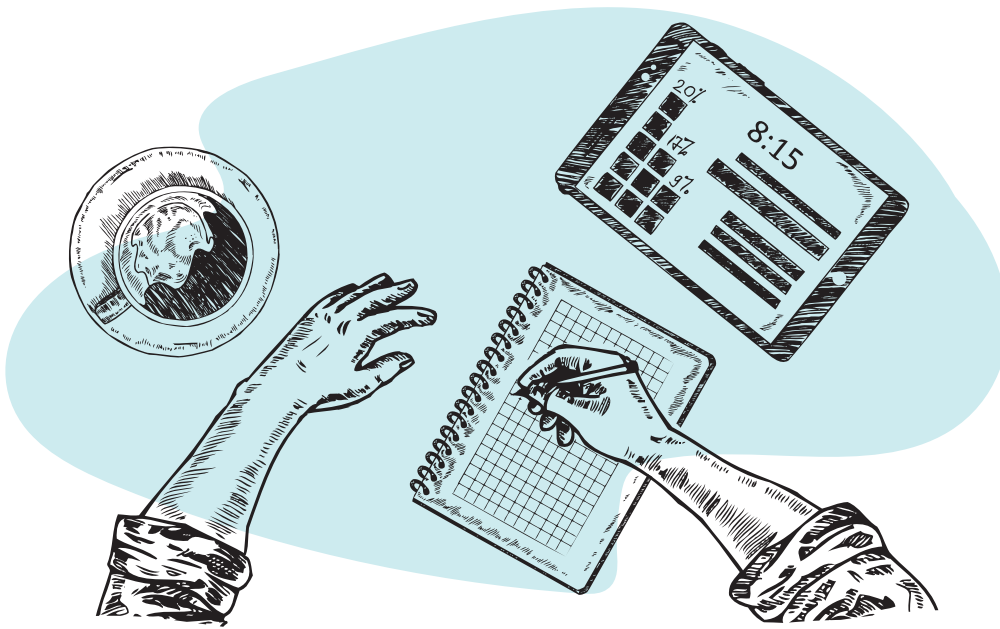
Por Carlos Fernando Cifuentes Suárez*, Jeice Dayanna Hernández Contreras** y Sandra María Ramírez Botero***

HERRAMIENTA PARA LA ESTIMULACIÓN DEL PENSAMIENTO CREATIVO DENTRO DE PROYECTOS DE *CHARACTER DESIGN* EN AULA AFECTADOS POR BLOQUEOS DE INSPIRACIÓN: CASO DE ESTUDIO SEMILLERO EN ILUSTRACIÓN EQUIPAJE DE HISTORIAS DE LA UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

* Profesional en diseño gráfico/ Investigador del programa Jóvenes investigadores, Universidad Santo Tomás, Sede Principal (Bogotá). Correo electrónico: carlosf.cifuentess@gmail.com

** Doctoranda en investigación y producción artística. Maestría en artes visuales: Análisis y gestión del arte actual. Maestra en Artes plásticas/ Docente investigadora en la Dirección de investigación de la facultad de diseño y codirectora del grupo de investigación, imagen, diseño y sociedad, Universidad Santo Tomás, Sede Principal (Bogotá). Correo electrónico: jeicehernandez@usta.edu.co. ORCID <https://orcid.org/0000-0002-1486-1333>

*** Profesional en Diseño Gráfico. Magíster en educación / Docente de la facultad de Diseño Gráfico y decana de la facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás, Sede Principal (Bogotá). Correo electrónico: dec.disenografico@usta.edu.co. ORCID <https://orcid.org/0000-0003-2831-2076>



E

En los últimos años, el campo del *character design* se ha distinguido como una disciplina distintiva, en la que se aborda una elaborada y compleja producción de ideas, la cual tiene como objetivo construir personajes sólidos enfocados en la fusión estratégica de elementos tanto visuales como conceptuales. Productos de personaje que siendo el resultado de un proceso creativo, son concebidos como elementos indispensables que tienen el potencial de integrarse en gran variedad de proyectos interdisciplinarios dentro del ámbito del Diseño Gráfico. De esta manera, el diseño de personajes se establece como un componente esencial de la creación dentro de esta disciplina, aportando desde el pensamiento divergente la ideación de alternativas creativas e innovadoras para la solución de problemas específicos.

Sin embargo, debido al alto grado de creatividad que exige el proceso de construcción de personajes, este suele llevar a los estudiantes de Diseño Gráfico a enfrentar desafiantes bloqueos creativos, que basado en lo mencionado por Toral (2018) estos son limitantes de inspiración que surgen debido a la combinación e influencia de diversos aspectos directamente relacionados con el entorno y la emocionalidad de los autores, lo que resulta en una barrera de la propia expresión creativa que logra dificultar la generación de ideas innovadoras, así como lo expresa Guilera (2020) al describir características que hacen de las barreras de tipo emocional el principal factor que desarrolla los asedios de inspiración, al abarcar el constante temor a fracasar en el desarrollo de

ideas, la preocupación por el rechazo social frente a ciertos conceptos que se deseen implementar, el retroceso en los avances de proyectos creativos y especialmente la constante preocupación por cometer errores en la planeación de conceptos visuales. Efectos que emergen al mismo tiempo por el propósito general de los productos de *character design*, que corresponde a un diseño de personajes estructurado bajo medidas y parámetros determinados para la solución de una problemática, desde un nivel tanto funcional como estético. Entornos de ideación creativa que a menudo intensifican la incertidumbre, generando consecuencias que restringen la fluidez en la evolución de proyectos en el aula de creación de personajes, representando en gran medida un obstáculo significativo en la exploración y ejecución de producto por parte de los diseñadores gráficos tomasinos en proceso de formación.

Una serie de barreras que afectan especialmente a esta comunidad de jóvenes creativos, ya que al estar en formación profesional, aún no cuentan con una amplia experiencia en el campo. Como resultado de esto, han tenido muy pocas oportunidades de práctica para aprender a enfrentar los bloqueos creativos y lograr encontrar soluciones innovadoras a dichas barreras, incluso cuando pareciera que estas no existen.

En relación con lo previamente mencionado, esta investigación se enfoca en abordar esta problemática mediante el desarrollo de una herramienta didáctica orientada a la creación e innovación, que permita estimular la imaginación durante los momentos de bloqueo mental que surgen en el proceso de diseño de personajes en proyectos académicos, debido a que este tipo de herramientas teniendo como referencia a Londoño y Rojas (2020) son instrumentos de gran efectividad, ya que mediante la gamificación y

estructura, generan numerosas oportunidades de aprendizaje subjetivo a partir de desafíos que finalmente se convierten en valiosas experiencias. Para lo cual, con el propósito de alcanzar dicho objetivo, se adopta un enfoque didáctico, exploratorio y crítico, por el hecho de que la implementación de estos tres dentro de una herramienta, basado en la perspectiva de Ángeles (2015) permiten el desarrollo de habilidades intrínsecamente vinculadas con la imaginación, la curiosidad y por ende el pensamiento divergente, que es fundamental para el fluido desarrollo de procesos de ideación creativa presentes dentro del diseño de productos de personaje. Además, no se debe subestimar la relevancia de la integración de dinámicas que generen experiencias significativas en usuarios, ya que estas son cruciales para fomentar el desarrollo introspectivo de gran cantidad de aprendizajes, que se desarrollaron aplicando las etapas del modelo del *doble diamante*. Tomando como base de análisis un caso de estudio concreto: *el semillero de ilustración Equipaje de historias de la Universidad Santo Tomás* y su relación con los bloqueos creativos dentro del diseño de personajes, un enfoque de investigación que teniendo en cuenta a Rodríguez, Gil & García (1999) explora y comprende a fondo fenómenos o en este caso problemáticas protagonizadas por una población definida, ofreciendo mediante un análisis exhaustivo, una visión única y detallada de circunstancias cotidianas que a menudo pasan desapercibidas. Un método que al ser aplicado permite desarrollar una comprensión profunda de dichas problemática y sus efectos, lo que resulta beneficioso para el planteamiento de nuevas soluciones.

Una elección de caso de estudio que considera cuidadosamente al público objetivo y su entorno de desarrollo creativo en aula, así como su interés y relación con los procesos de *character design*. Posteriormente, para obtener una comprensión profunda, se reunió información directa mediante entrevistas y

observación participativa, que luego se trian- gula con datos extraídos de textos científicos y académicos relevantes sobre el tema, lo cual permite definir las características de la herra- mienta y su aplicación práctica en el contexto real de procesos creativos de *character design* en proyectos de aula.

Como resultado, se presenta una herramien- ta didáctica en formato de juego, conformada por una serie de desafíos de fácil ejecución, los cuales tienen como principal objetivo, estimular el pensamiento creativo de los estudiantes me- diante la implementación de la experimentación como principal método para la activación de la imaginación, ya que según el *método proyec- tista* propuesto por Munari y Rodríguez (1983), la experimentación corresponde a un enfoque esencial y necesario para el desarrollo de res- puestas innovadoras a problemas específicos, generando variedad de opciones de solución, las cuales desafíen los parámetros convencionales de la sociedad y lo comúnmente consumido.

Buscando mediante esta perspectiva ex- perimental, desbloquear la imaginación en los procesos de diseño al ofrecer alternativas para superar los asedios creativos que puedan sur- gir en proyectos de *character design* en el ám- bito académico. De esta manera, se impulsa la evolución de los productos de creación de per- sonajes estancados, beneficiando no solo a los integrantes del *semillero en ilustración Equipaje de historias*, sino también a la comunidad de diseñadores gráficos tomasinos en proceso de formación que están iniciando a explorar puntualmente el *character design*.

Destacando al mismo tiempo, dentro de este proceso investigativo, la importancia de respaldar y apoyar a los jóvenes diseñadores gráficos tomasinos en formación, brindándoles recursos diseñados especialmente para ellos, los cuales les permitan empoderarse para en- frentarse a estos desafíos que conllevan un gran esfuerzo y dificultad de superación, en vía de recuperar la inspiración en situaciones de

bloqueo dentro de proyectos en aula de *character design*. Haciendo de la herramienta propuesta un recurso didáctico de clase que no solo esti- mule la imaginación, sino también que ayude a fortalecer la confianza en las capacidades propias y promueva la generación de solucio- nes innovadoras al enfrentarse a desafíos que exigen una intervención de la conceptualiza- ción y la toma de decisiones, para la creación de productos de personajes tanto estéticos como funcionales que permitan satisfacer necesida- des. Procesos que definen la esencia del *charac- ter design*, convirtiéndolo en una herramienta crucial de creación para el campo del Diseño Gráfico, en el que la comunidad de creativos tomasinos mediante la interdisciplinariedad se encuentran explorando dentro de sus procesos de aprendizaje en proyectos de aula.

REFERENCIAS

- ÁNGELES, L. (2015). *El juego como estrategia didáctica para el desarrollo de la creatividad en niños de 5 años*. Tesis de grado para optar al título de Maestro en Educación con Mención en Didáctica de la enseñanza. Universidad San Ignacio de Loyola. <https://repositorio.usil.edu.pe/server/api/core/bitstreams/a218f361-a257-48b8-8ddf-4f8ddf49f896/content>
- GUILERA, L. (2020). *Anatomía de la creatividad*. Marge Books
- LONDOÑO, L., & ROJAS, M. (2020). De los juegos a la gamificación: propuesta de un modelo integrado. *Educación y Educadores*, 23(3), 493-512.
- MUNARI, B., & RODRÍGUEZ, C. (1983). *¿Cómo nacen los objetos?* Gustavo Gili.
- RODRÍGUEZ, G., GIL, J., & GARCÍA, E. (1999). *Metodología de la Investigación Cualitativa* (2da ed.). Málaga: Ediciones Aljibe, SL.
- TORAL, C. (2018). *Experimentación de métodos que ayuden al diseñador a afrontar bloqueos creativos* (Tesis de licenciatura). Universidad del Azuay.