

PROPUESTA DE CREACIÓN

La información se recoge en una libreta, reflejando el trabajo de campo desarrollado por el alumno (pertenece al alumno, es revisado por la profesora durante el proceso y de ello se extrae información válida, tanto escrita como visual, para la formalización de la memoria final).

RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN PREVIA

MODELO DE CREACIÓN.

El conjunto de elecciones que nos definen la labor creadora concreta de un artista, por lo tanto, es la definición del modelo artístico a utilizar en el presente proyecto de creación. Y está compuesto por diferentes agentes partícipes o de acuerdo a las siguientes nociones: el TEMA (proposición o asunto sobre el que versa un discurso), el MÉTODO DE CREACIÓN (modo de trabajo a partir del referente: copia/variación/conceptualización), el MEDIO DE EXPRESIÓN (Conjunto de características que nos definen los distintos lenguajes artísticos) y los RECURSOS FORMALES (Conjunto de medios que configuran la forma: material, textura, composición, escala, color, etc.).

TEMA. Elemento principal de propuesta o proposición sobre el que verse un discurso. En primer lugar, se debe iniciar a través de una *brainstorming* o *tormenta de ideas* hasta desarrollar una idea o varias ideas creativas no estructuradas y convertirlas en concepto; de ahí concluimos en un tema. /ejemplo: la presencia.

[TEMA]

IDEA – DESARROLLO/DEFINICIÓN – CONCEPTO (Posicionado)

Desde la teoría de la comunicación, podemos relacionar el proceso comunicativo por comparación:

CONTEXTO: Relación y conjunto de términos y elementos (palabras) que facilitan la comprensión del mensaje (nos lo aclaran y facilitan situarlo).

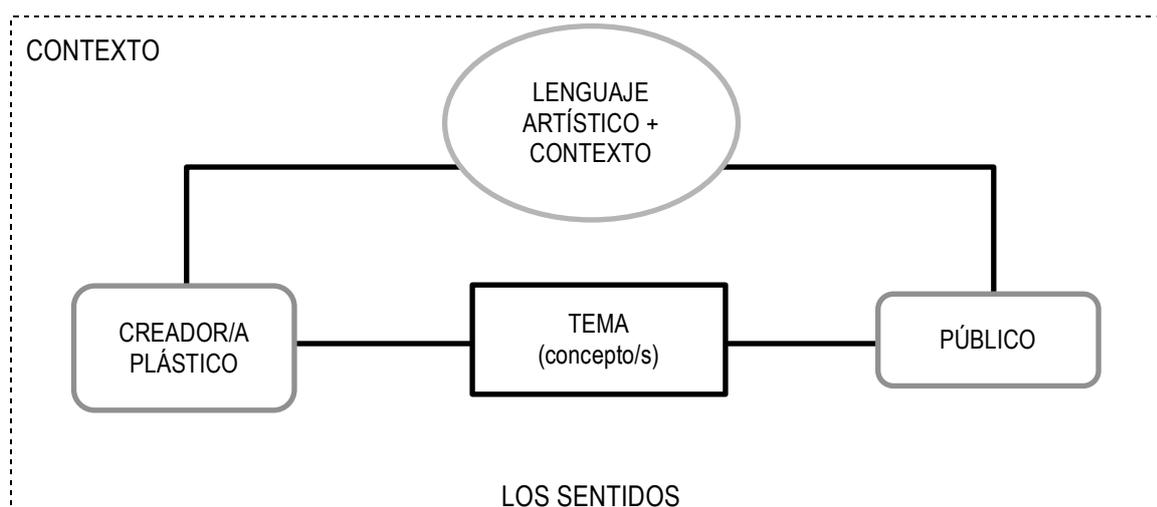
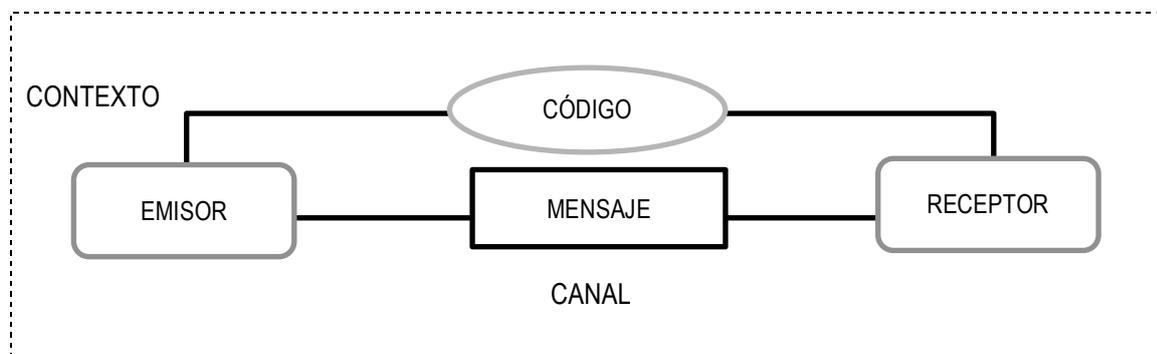
CÓDIGO: Conjunto de símbolos, signos y reglas los cuales deben ser compartidos por los protagonistas del proceso

EMISOR: El/lo que transmite el mensaje.

RECEPTOR: El/lo que recibe el mensaje y lo interpreta.

MENSAJE: Información transmitida.

CANAL: Soporte material por el que circula el mensaje. Elemento físico que establece la conexión



* Aclarar que generalmente tendemos a pensar en el LENGUAJE cuando hablamos de códigos, pero éste, supone un concepto bastante más amplio. Además de los códigos verbales (orales y escritos), existen otros como los gestos, los movimientos de la cara y el cuerpo, los dados por la forma y el color (por ejemplo las señales de tránsito) o la música (en donde hay reglas que marcan una estructura). Naturalmente, los códigos no verbales, al igual que el lenguaje, varían de acuerdo a las diferentes culturas.

Es así que podemos afirmar que el lenguaje es sólo un medio más. La tendencia a identificarlo con la comunicación en su totalidad es consecuencia de que éste sea, el medio más apto para la transmisión de ideas. Por ello debemos entender el lenguaje artístico como un código y éste, al igual que el lingüístico, se compone de numerosos símbolos, signos y reglas, pertenecientes a nuestra cultura y contexto, y deben ser compartidos por los protagonistas del proceso (emisor y receptor=público).

Para acotar MI TEMA debo definir el CONCEPTO, y para ello dispongo de diversos RECURSOS LINGÜÍSTICOS:

FIGURAS RETÓRICAS (FIGURAS DE PENSAMIENTO): paráfrasis, hipérbole, metáfora, etopeya, sarcasmo, eufemismo, etc. Por ejemplo:

La metáfora: Se basa en la relación de semejanza de algún tipo entre el significado originario y el nuevo. Genera polisemia, /cabeza/ /miembro del cuerpo/ > /cabeza de alfiler/, /cabeza de familia/. El cuerpo humano, los animales, las plantas, los elementos naturales... son fuente de innumerables metáforas que han provocado polisemia: ojo (de la cerradura, de la aguja, del huracán..., tener ojo...); cuello (de botella); pie (de lámpara, de obra, de montaña, de página...); pata (de silla, de mesa..., meter la pata...); cresta (de la ola, de la montaña...); raíz (del asunto...); árbol (genealógico, sintáctico...); planta (del pie, del edificio..., tener buena planta); fruto (del trabajo, del vientre...).

La sinestesia: Es un tipo de metáfora que consiste en aplicar a un ámbito sensorial un término perteneciente a otro, creando equivalencias perceptivas y asociaciones sensoriales connotativas. Genera sinonimia connotativa y contextual: color chillón / palabras suaves /suceso amargo /voz cálida /prensa rosa / pensamiento negro / mirada fría)

La metonimia se fundamenta en la relación objetiva entre dos términos basada en la contigüidad, casualidad y precedencia: -Relación producto/ marca: un danone... / -Relación autor/ obra: un Velázquez... -Relación de proximidad física: cuello (o puño) de la camisa.

El eufemismo es un término que usamos para evitar nombrar otro que consideramos tabú por sus connotaciones desagradables, indecorosas o temibles: /morir/ > /descansar/, /vejez/ > /tercera edad/... /subnormal/ > /disminuido psíquico/... /genitales/ > /sus partes/, /copular/ > /hacer el amor/ /parir/ > /dar a luz/... /despido/ > /reajuste de plantilla/, /subida de precios/ > /reajuste de precios/, /muerte de inocentes/ > /daños colaterales/...

CAMPOS SEMÁNTICOS: también denominado red léxica o cadena cohesiva, es un conjunto de palabras o elementos significantes con significados relacionados, debido a que comparten un núcleo de significación o rasgo semántico común y se diferencian por otra serie de rasgos semánticos que permiten hacer distinciones, pero todas ellas hacen referencia a una misma realidad, las palabras comparten unos rasgos significativos comunes, aunque tienen otros que los diferencian. Existen distintos tipos de campos semánticos: • Campos cerrados, cuyas unidades ya están establecidas: el de los nombres de los días de la semana, de las estaciones, de los meses del año. • Campos abiertos, que pueden recibir nuevas unidades: el de los nombres de los pájaros o de las plantas. • Campos graduales: el de la temperatura (frío tibio, templado, caliente, tórrido). • Campos antonímicos: alto / bajo. o Campo semántico de los colores: azul, rosa, amarillo... o Campo semántico del parentesco: padre, madre, primo, hermano.

CAMPOS DISTRIBUCIONALES: compuesto por las distintas acepciones de un término según los contextos en los que aparece: Campo distribucional del término "madre": maternalismo, vejez, raíz, parentesco... dependiendo del contexto en que se utilice.

POLISEMIA: la polisemia se advierte cuando el término tiene varios significados o acepciones. La mayoría de las palabras castellanas son polisémicas, tienen varias acepciones. En el diccionario las encontramos con una sola entrada léxica y los diferentes significados (o acepciones) numerados: /banco/: 1. Asiento para un conjunto de personas. 2. Institución financiera constituida por una conjunción de intereses. 3. Conjunto de peces. 4. Conjunto de datos.

HOMONIMIA: dos o más términos son homónimos cuando, siendo distintos en su origen, han confluído en un mismo significante. Estamos, pues, ante significados totalmente distintos, sin relación entre sus semas; lo que coincide es el significante. Por ello en el diccionario aparecen como palabras distintas, con diferentes entradas léxicas numeradas. La coincidencia de significantes puede ser: 1) Coincidencia gráfica y, por tanto, también fónica: /llama (fuego, animal, 3.ª persona del pres. de indicativo del verbo "llamar") y 2) Coincidencia sólo fónica, no gráfica: tubo/ tuvo

SINÓNIMOS: la sinonimia se define como la relación existente entre términos con distinto significante que poseen el mismo significado: dos términos son sinónimos, por tanto, si tienen un significante distinto pero coinciden en su significado. No existe, o es muy escasa, la sinonimia pura, es decir, la identidad total y absoluta de significados. Debemos hablar más bien de diferentes clases de sinonimia: Conceptual (los términos remiten al mismo concepto pues hay identidad de semas denotativos: contento/feliz/dichoso/alegre), Referencial (los términos remiten al mismo referente, pero no significan lo mismo: el patriota abertzale/ y/el terrorista etarra/ tienen distinto significado pero el mismo referente), Contextual (los términos pueden conmutarse en un contexto dado pero no en otro; son sinónimos sólo en determinados contextos: /pesado/ e /indigesto/ sólo son sinónimos en un contexto en que se hable de comida), Connotación (los términos no significan lo mismo pero tienen las mismas connotaciones afectivas: /bestial/ /salvaje/ /monstruo/ no significan lo mismo pero pueden conmutarse en ciertos contextos por su coincidencia connotativa).

ANTÓNIMOS: existe antonimia, o dos términos son antónimos, cuando sus significados son opuestos: 1) Antónimos propiamente dichos: significados opuestos, pueden admitir gradación: Grande/ pequeño; 2) Antónimos complementarios: significados opuestos que se excluyen. No es posible la gradación: Macho/ hembra, varón/ mujer, casado/ soltero, posible/ imposible; 3) Antónimos recíprocos: significados opuestos que se implican: padre/ hijo, nacer/ morir, dar/ recibir.

ETC.

MÉTODO DE CREACIÓN:

Puede ser una inspiración en determinados elementos y términos, por ejemplo: *inspiración crítica* (al decir "crítica" se conceptualiza el referente, porque me posiciono o doy mi punto de vista) *en la publicidad y en los iconos pop de los años 60.*

Es fundamental dentro del MÉTODO DE CREACIÓN, definir el modo de trabajo a partir del referente: copia/variación/conceptualización.

El referentes será temático contemplando: el SER / OBJETO / CONCEPTO al que remite el tema, (o de la realidad extralingüística al que nos remite el signo).

También puede ser REAL (concreto: por ejemplo el cuerpo humano; abstracto: por ejemplo sexualidad) o IMAGINARIO (por ejemplo una "realidad" creada a partir de una interpretación, de un libro una película, poema, etc.)

Una vez que obtengamos el referente debemos realizarle un análisis de viabilidad artística:

Por último, podemos utilizar el denominado método SCAMPER, una serie de siete técnicas para transformar cualquier referente, servicio o proceso en algo nuevo, obteniendo de este modo:

- SUSTITUCIÓN, donde se sustituye una cosa por otra hasta encontrar la idea adecuada
- COMBINAR, mezclar ideas que no estaban relacionadas con anterioridad para crear algo nuevo;
- ADAPTAR, es decir, explorar nuevas aplicaciones;
- MODIFICAR, ya que cualquier elemento de una cosa puede modificarse;
- PONER otros usos, imaginando qué otras cosas se pueden hacer;
- ELIMINAR, haciendo que los objetos queden notablemente reducidos;
- REORGANIZAR, mirar lo opuesto y ver cosas que normalmente no podemos percibir.

¿Qué puedes sustituir?

¿Qué no puedes sustituir?

¿Qué elemento puedes sustituir para eliminar complejidad?

¿Qué puedes combinar internamente?

¿Qué puedes combinar con un factor externo?

¿Qué combinación de elementos generaría una simplificación?

¿Cómo lo puedes adaptar para agregar otra función?

¿Qué puedes adaptar para que esté disponible a una mayor cantidad de personas?

¿Qué recurso formal puede ser modificado para reducir costos?

¿Qué otro uso se le puede dar?

¿Con otro recurso formal del ser / objeto /concepto sería comercialmente apto para un mayor número de personas?

¿Qué función puede ser eliminada?

¿Qué función no puede ser eliminada?

¿Qué sucede si eliminas un atributo como el color?

¿Puedes hacerlo más grande/pequeño?

¿Puedes hacerlo más ligero/pesado?

¿Cómo lo cambiarías para que ocupe menos espacio físico?

¿Si reordenas algunos pasos el proceso tendría menores posibilidades de fallos?