

semiótica se ha creado no hace mucho tiempo y tiene de nacimiento un enfoque un poco más amplio que el estudio de solamente los signos lingüísticos. Desde siempre la semiótica ha llamado la atención del diseñador y comunicador audiovisual, el creador actual más importante de sistemas de símbolos y signos.

La semiótica obviamente es interior a la computación. Muchos términos de la computación vienen de la semiótica. Charles Sanders Peirce, uno de los fundadores de la semiótica, estudió los signos e introdujo las nociones de iconos, índice, símbolos, nociones que utilizamos a diario en computación. El también introdujo la diferencia entre *type* y *token*, diferencia importante hoy en día, por la popularidad del paradigma de la programación orientada hacia objetos que se fundamenta sobre esta noción. Charles Morris, otro fundador de la semiótica, introdujo la muy útil trilogía de la sintáctica, semántica pragmática.

¿Existe el lenguaje visual? ¿Cuáles son las articulaciones y reglas del lenguaje gráfico? ¿Cuál el papel de la computación en el desarrollo de ese lenguaje? y ¿cuál es el aporte de los multimedia al lenguaje de la comunicación por computadora?

¿Lo bello es la consecuencia de lo correcto?

Débora Kajt y Leticia Saad

El título de la ponencia corresponde a un proverbio japonés. Entendemos la belleza, como la propiedad de ciertas cosas que causan deleite espiritual. El concepto de belleza y los parámetros que la determinan cambian a través de las épocas y la evolución de las culturas.

Cada diseño es un hecho comunicacional, y expresa una relación de significado con el contexto y la realidad técnica que existe para concretarlo. Por ejemplo, con la llegada de la cultura industrial, surge una nueva cultura estética, que relaciona la belleza con el concepto de perfección, la manufactura mecánica es absolutamente regular, lo que se contrasta con la manufactura artesanal.

Estos parámetros en la actualidad están cambiando, la pieza única toma un rol importante, revalorizando lo artesanal, esto se debe a que el oficio y el conocimiento de los artesanos está en vías de extinción.

Si como planteábamos anteriormente, la belleza cambia de acuerdo a la época y el contexto, ¿qué sería lo correcto? Por otra parte, establecemos que el diseño no es una respuesta a reglas matemáticas exactas, por lo tanto es posible hacer algo correctamente para llegar a la belleza?

El Diseño es una disciplina generadora de nuevos planteos, nuevas posibilidades e inquietudes, lo que la relaciona con el arte. La actitud crítica con respecto a lo establecido, impulsa un proceso de conocimiento con nuevas alternativas de enfoque.

El Diseño utiliza un pensamiento paralelo o lateral, no lineal. Es una maravillosa combinación entre arte y técnica, entre la razón y la emoción, ninguno de estos dos componentes tiene mayor importancia que el otro, pero en las diversas etapas del diseño de un producto cada una de estos componentes tienen una mayor presencia, el arte tiene una mayor preponderancia en la primera etapa, y la tecnología en la segunda.

En el arte la transgresión, la ruptura de lo establecido, el replanteo de cosas es lo valorado, y esto se traslada también

al diseño.

Entonces si el Diseño es valorado por su capacidad de aportar nuevas miradas, nuevas soluciones, rompe con lo ya establecido. Si el valor se encuentra en la «transgresión», volvemos a la misma pregunta, como se puede determinar qué es lo correcto y qué es lo incorrecto?, de hecho el significado de correcto es: sin errores ni defectos, conforma a las reglas, a qué reglas puede referirse si el valor es romperlas, quizás la regla que hay que cumplir es la de romper las reglas?

El método y el resultado

Cómo se combinan estos dos componentes tan opuestos como el arte y la tecnología?. El arte es emotivo, arrebatado, caótico, impulsivo. La tecnología es reflexiva, pensante, racional. El balance entre estos dos componentes del diseño está ordenado a través de la metodología. Tal vez, lo correcto sea seguir un sistemático proceso de diseño?.

Sabemos que un problema mal formulado lleva a soluciones equivocadas, aún cuando puedan tener calidad formal. También sabemos que, un problema, un programa, puede estar bien formulado, pero ni hasta el mejor análisis, se transforma automáticamente en un buen diseño.

Entendemos la belleza en el diseño, no solo estética, sino funcional, y tecnológica, cuando observamos un producto bien diseñado, la estética, los materiales, el funcionamiento, todo hace que sea armonioso.

A través del programa se evalúan no solo las necesidades, sino también las tecnologías disponibles, la inversión, los sistemas de comercialización, la demanda, los costos, etc.

Por lo tanto a la propia complejidad de armonizar la doble naturaleza del diseño, se le suman muchos otros factores que dependen del exterior, y al que el diseñador debe responder, lo que hace del proyecto un problema mucho más complejo.

Pero volviendo al cuestionamiento central de este texto, si el proceso de diseño no es suficiente para llegar a la belleza, ¿qué más hace falta?.

Creo que la respuesta puede encontrarse en una frase de Norberto Chaves: «...Hay cosas que no se pueden incorporar a través de un plan de estudios. El cuerpo y el alma tienen que hacer experiencias de fondo, vibrar...».

Para realizar cosas bellas, se necesita además de los conocimientos técnicos y teóricos sensibilidad cultural, calidad estética y percepción de la armonía.

Esto quiere decir, que aunque de manera autodidacta, los diseñadores necesitan de un conocimiento artístico, que estimule su sensibilidad, su cultura estética general, para poder trasladar este conocimiento a sus diseños.

De allí la importancia de lo interdisciplinario, de eliminar la tendencia que nos guía hacia el conocimiento estanco, donde un diseñador solo sabe acerca de su tema específico, desconociendo otras disciplinas, otras áreas de diseño, música, arte, estar en contacto con la actualidad y la cultura general.

Tecnología y nuevos materiales

Hoy se presenta un nuevo parámetro, los materiales en la actualidad tienen espacios importantes por sí mismos, y se están desarrollando continuamente desde la investigación.

Luego de la era pos industrial donde fueron superados los límites del funcionalismo hay que encontrar nuevos elementos, lo que otorga nuevas alternativas a los creadores.

Los nuevos materiales como punto de invención, estimulan

al desarrollo de nuevas tendencias, teniendo como soporte, la creatividad.

El diseño nació con el desarrollo de las tecnologías y los nuevos materiales, por lo tanto no es novedoso que esto suceda.

El desafío que plantea esta nueva era es la explosión de la demanda, y la necesidad de explotarla, en este contexto el desarrollo de nuevos materiales, cumple un rol de vital importancia, en la búsqueda del valor agregado, la innovación, nuevas soluciones, cubrir los diferentes mercados potenciales, preservando la naturaleza.

Por supuesto, técnicas y tecnologías aparecen y se desarrollan de manera diferente y asimétrica en las distintas culturas, en sentido extenso técnicas y tecnologías tienen que ver con el tratamiento que se da a los materiales accesibles a cada colectividad, con la eficacia de las herramientas y maquinarias. Dado el avance de la tecnología, puede el conocimiento tecnológico reemplazar el conocimiento cultural?. Muchas veces pareciera que esto es así, se diseña por el simple hecho de diseñar, sin pensar el problema en su sentido más amplio, partiendo de una comprensión del sentido cultural que lo genera de las vías adecuadas para su solución.

Una frase utilizada por Abelardo Castillo dice que, hay que tener cuidado con la computadora, porque todo queda tan lindo, que parece bueno... Este ejemplo se ve mucho en diseño los productos representados a través de la computadora parecen más terminados de los que están en realidad, muchas veces como diría Chaves, nos dejamos llevar por el cholutismo tecnológico, por la imagen de concreción que nos muestra la máquina, sin pensar en los problemas de fondo.

Pero lejos estamos de convertirnos en detractores de los avances tecnológicos. La computadora es solo una herramienta, una forma de comunicar, como lo es el dibujo a mano alzada, la fotografía, o el lenguaje oral. Pero también puede convertirse en un medio para explotar, para pensar en nuevas dimensiones del diseño, la tecnología nos presenta la posibilidad de ir más allá de los límites actuales.

El avance de los nuevos materiales, tecnología, la forma de representación, es un potencial, que nos puede otorgar ventajas y abrir nuevos caminos, si sabemos utilizarlos correctamente. Siempre el poder está en el grado de profundidad de pensamiento, en el conocimiento, y en la sensibilidad del diseñador.

La creatividad dibujada.

Oscar Kaplan Frost

Como testigos del tiempo, encontramos en las pinturas rupestres los dibujos del homo sapiens decorando los límites internos de las cavernas donde moraban. En ellas, se exponían una gran variedad de gráficas referidas a los animales que dominaban el territorio de esa era, pero sin importar su tamaño real, ya que todo podía ser representado en una escala visual apropiada, donde solo se lo utilizaba como un recurso para establecer una comunicación, o bien, para emitir un mensaje. Sobre cualquier tipo de superficie y con el instrumental disponible, el acto de transmitir una idea, narración o un concepto lo podían llevar a cabo a pesar del período hostil, donde la supervivencia predominaba el escenario del hombre. Sólo se expresaban de ésta manera, recurriendo a la representación gráfica, ya que aún no

conocían el lenguaje.

Su primer idioma fue el arte, manifestado desde sus pinturas, armamentos y utensilios. Ergo, el hombre se expresó, desde sus orígenes, primero por las imágenes representadas y luego a través de las palabras.

Recién las grandes civilizaciones de los sumerios y de los egipcios, hace más de 5.000 años, introducirán los jeroglíficos e ideografías, apoyados también desde el dibujo.

Para muchas de las creaciones diseñadas, que conocemos dentro del largo recorrido de la historia del hombre, resultaría difícil de suponer que no hayan sido precedidas por algún tipo de gráfica, tal cual lo venimos haciendo en nuestros días. Pero recién desde el período humanista, el dibujo pasará a establecerse en el lugar que hoy le reconocemos. Este irá tomando rasgos tan particulares, que no sólo se lo conocerá como una expresión artística sino como una forma de comunicación, y hasta un medio para poder transmitir un concepto o una idea, o bien, definitivamente una instancia proyectual.

Cuando recordamos los dibujos futuristas, -inspirados en las ideas de Marinetti o de la mano de jóvenes artistas italianos, como Antonio Saint'Elia-, observamos la expresión de una visión utópica construida desde la sociedad de esa época, pero con una imaginación apoyada en los cambios surgidos a comienzos del s.XX, que invitaban a imaginarse la ciudad del futuro -como menciona Eduardo Cervera, «las utopías no proponen soluciones, sino teorías y líneas de pensamiento»-. Las guerras europeas dejaron solo estos dibujos como un testimonio, que luego serían considerados como unas ideas vanguardistas, retomadas desde la posguerra.

El artista plástico recurre al dibujo como a su obra misma; en cambio, el diseñador utiliza al dibujo como parte del proceso comunicacional -para su retroalimentación o dirigido hacia terceros-, que se establece por el mismo diseño del producto.

La tendencia de aproximación -especialmente desde que la pintura incursiona en el campo del diseñador, aproximadamente desde la década del '60-, se orienta desde el dibujo del proyectista hacia una concepción artística en sí misma, apareciendo como una nueva variante figurativa. Esto va ocurriendo durante el proceso creativo, ya que nos permite, a su vez, que se pueda reflexionar sobre el producto gráfico desplegado.

Según Charles Vervalin, la creatividad supone estudio y reflexión, más que acción. Esta instancia analítica cuenta con el dibujo como la herramienta preferida por muchos diseñadores, ya que es un recurso que permite expresarse y también, por la rapidez interpretativa de una idea, pudiendo servir para verificarla, o bien, para obtener una aprobación sobre la misma.

La creatividad está involucrada y permanece latente en todos nosotros, en cada acción -consciente o inconsciente-, en una respuesta recurrente, en una distribución de objetos sobre nuestro escritorio, y de muchas otras maneras donde podemos combinar o relacionar elementos, situaciones, palabras. A ésta la podemos medir, valorar, hacer crecer o incrementar, y como sostiene Edward De Bono, que «el pensamiento creativo no consiste en esperar la inspiración». Por ello es que resulta un desafío para los formadores, quienes recurren a diferentes técnicas y recursos para estimular o motivar, y enriquecer a los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo, para que éstos puedan ofrecer sus propuestas de diseño. Estas mismas podrían tener un alto grado de creatividad, pero no