

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 podamos 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

necesariamente resultaría algo original, pues la originalidad es algo único, sin precedentes que empañen su exclusividad.

Formando a los interioristas

Dentro de las modificaciones que se realizaron durante el ciclo 2004, sobre los contenidos de las materias de la carrera de Diseño de Interiores, se ha puesto en valor, desde lo conceptual, al dibujo durante el proceso creativo del alumno. Se ha trabajado desde las materias de Diseño conjuntamente con los Talleres de representación, con el dibujo reglado y a mano alzada - conjuntamente con la maqueta y el dibujo digitalizado- como recursos genuinos para expresarse dentro del proceso de diseño, resultando una herramienta inseparable de éste. El croquis o el boceto, se lo comienza a explicar, recurrir y aplicar desde el mismo inicio de la carrera, para permitirle al alumno poder valerse de un recurso de conveniente instrumentación en los distintos avances del proyecto.

Se le ha otorgado a las representaciones la relevancia que éstas poseen por sí mismo, tanto desde el enfoque comunicacional, como desde el artístico. Con éstas consignas se implementó, en el marco del Ciclo Técnico de Diseño de Interiores, el módulo denominado «Croquis. La expresión de una idea», con el objetivo de incentivar, desde el dibujo, al desarrollo creativo en las etapas proyectuales. Como insiste De Bono con respecto a que la destreza en la utilización de las herramientas para generar las ideas, dependerá de la práctica.

Detrás de cada trazo o grafismo encontramos una idea, una intención, que provoca un diálogo introspectivo, una instancia de retroalimentación y autoreflexión, propio de los diseñadores, y que a su vez, estimulan el acto creativo. Estos trazos resultarán los generadores de un diseño, resultando así, un medio que utilizamos para canalizar las ideas, y que luego se materializarán en el producto terminado.

La participación del Taller de Interiores III en el marco del concurso organizado por la Facultad de Diseño y Comunicación, fortalece el concepto de revalorización del dibujo dentro del proceso de diseño, ya que ésta permitirá expresar el pensamiento de los diseñadores. La representación de la obra concluida en su instancia proyectual, conjuntamente acompañado con otros dibujos de más ágil expresión, representan simplemente las ideas e intenciones del mismo, otorgándole al conjunto de la entrega, una muestra sobre éste proceso, jerarquizándolo en sus diferentes etapas.

Además, la presentación de los trabajos realizados en la cursada del Taller, requieren junto a la composición y prolijidad expresadas en cada unidad, de una propuesta creativa en su presentación. Así es que el producto final contempla la producción realizada conjuntamente con su forma de exponerlo.

Tomando como ejemplo al arquitecto holandés Rem Koolhaas -desde su enfoque bibliográfico- observamos que le otorga el mismo valor a sus propuestas de diseño construidas que a los proyectos que no se han materializado, ya que presenta, en el conjunto de su producción, el aspecto más importante para cualquier diseñador, que es identificar el campo de las ideas. Por ello, desde éste lugar expone sus trabajos, sin un orden secuencial, donde los primeros bosquejos se entremezclan con las perspectivas realistas o fotografías de la obra concluida, abarcando todas las instancias proyectuales -incluso aquellas «de significación interna», donde los dibujos aparecen con las indicaciones para ser corregidas, que no se suelen difundir.

Y como dice Tom Comella, «las ideas son el recurso principal de la creatividad», y para los creativos del diseño, el lápiz es un instrumento por el cual, los dibujos pueden expresar las intenciones y sensaciones que persiguen en un proyecto.

La construcción de un puente.

Luciano Keselman

Plantear como objetivo de la cursada una investigación sobre tribus urbanas generó revuelo, incertidumbre y excitación entre los alumnos de Introducción a la Investigación.

Comenzaba el año, docente y alumnos nos hallábamos en el umbral de una larga y fructífera relación.

Fue entonces que la operación fundamental del inicio de cualquier investigación, el acercamiento del investigador hacia el objeto, se disparó y sobrevoló el cuatrimestre develando misterios, generando nuevos puntos de vista, hipótesis y deducciones de todo tamaño, color y calibre.

Pero vayamos por partes e intentemos establecer una secuencia de acontecimientos que iluminen el proceso de exploración y sondeo.

En primera instancia la subjetividad de las nóveles investigadoras podría resumirse en una frase: «yo me reconozco en esa tribu».

Ya sabemos de que estamos hablando: pre-juicios.

En voz baja agradecí el momento ya que vislumbré en él la posibilidad concreta de desarrollar la relación sujeto-objeto mediante la acción en el campo práctico del aula.

Así fue como establecimos de común acuerdo la correspondencia dinámica entre ambos términos, destruyendo suposiciones culturales adquiridas por el mal hábito del preconcepto.

Luego de dinamitar alegremente el muro nos situamos con ojos nuevos frente al objeto y nos aproximamos a él con cautela, casi en silencio, para que las voces interiores se acallaran y nos permitieran oír por primera vez las señales que emitían nuestras Tribus Urbanas.

El acercamiento fue feliz y, me atrevo a señalar que, más que un descubrimiento, se produjo un alumbramiento humano-vivencial que trasciende y enriquece los objetivos de la cursada.

Del «yo no me reconozco» al «ahora comparto puntos de vista», del «no me identifico» al «ahora los entiendo», del «jamás me vestiría así» al «hay algo de mí en cada uno de ellos» hay un largo camino. Dos orillas que se unen gracias al puente que construyeron con paciencia y dedicación las jóvenes investigadoras.

La construcción de puentes es, a mi entender, una feliz metáfora del acontecer pedagógico.

Al comienzo del cuatrimestre, primer día, primera hora, el docente se encuentra en una orilla y los alumnos en la otra. En el medio, un vasto canal de agua que fluye: las aguas del conocimiento. Podemos enfrentarnos a aguas claras y transparentes, a mares embravecidos, a ríos tumultuosos que nos ofrecen sus múltiples brazos, aguas templadas, o frescas, tal vez contaminadas, peces de colores, especies exóticas, etc. Desde mi espacio, desde mi orilla observo las aguas y más allá de ellas a los alumnos en la misma actitud, con caras nuevas y expectativas ocultas. Inmóviles. Es el momento de comenzar a construir el puente que nos vincule, que nos permita hacer ese viaje de ida y vuelta de una orilla a la otra.