

profesorado, Sin duda, el aprender a pensar es algo mucho más complejo y depende de muchas variables, circunstancias y ámbitos determinados. El aprender a ser y el aprender a aprender, que se originan en las diversas relaciones y conocimientos que los seres humanos construimos, representan la alternativa de acción de los marcos educativos. Hemos de considerar que las condiciones sociohistóricas plantean cierta complejidad e indeterminación, pero a pesar de ello, la respuesta nunca puede caer en el esquematismo y la simplificación.

D. Posibles actividades para mejorar la motivación

- Evitar las críticas negativas ante los intentos de colaboración de los estudiantes.
- Programar trabajos en grupo o sesiones donde cada estudiante pueda colaborar según su nivel.
- Valorar positivamente los comportamientos de trabajo o de estudio o en su defecto las aproximaciones.
- Programar los contenidos y enseñarlos de forma que los estudiantes puedan comprenderlos y aplicarlos con un nivel medio de dificultad.
- Cuidar que los estudiantes con un bajo nivel de motivación consigan pequeños éxitos académicos para que aspiren en un futuro próximo hacia metas que exigen esfuerzos superiores.
- Fomentar el trabajo cooperativo.
- Presentar tareas asequibles a las posibilidades de los estudiantes.
- Llevar la clase con un nivel medio de ansiedad y evitar las situaciones extremas de máxima ansiedad o de aburrimiento.
- Realizar actividades o trabajos fáciles para los estudiantes poco motivados, de manera que pueda valorar sus éxitos y su relativa dedicación.

E. Conclusiones

Hay mucho para estudiar e investigar, hay muchas preguntas con respuestas fáciles o discusiones como “yo hago bien mi trabajo, conmigo leen, seguro vos no haces nada para lograrlo”; creo que somos responsables de la educación de nuestros estudiantes, detenerse y pensar que funciona en esta era de hoy no es fácil, pero debemos hacerlo.

Diseñando en el futuro

Oscar Kaplan Frost

Hacia los finales de la cursada, suele surgir el interés en debatir con los estudiantes, acerca de las corrientes de diseño que afloran en nuestra época, las vanguardias y las tendencias contemporáneas. Así asoman diferentes versiones y opiniones con respecto a sus visiones, ilusiones e imaginación, amparados en alguna ideología oculta o manifiesta. Pero a la vez, se observa que resultan ciertas dificultades para alcanzar una amplitud crítica sobre la situación actual, ya que por la insuficiencia de algunos conocimientos o simplemente por intentar proyectar las consecuencias de ciertos acontecimientos, se cae en imprecisiones o simplemente en un desarrollo imaginativo. Este proceder posiblemente resulte avalado por aplicar ésta senda de críticas y análisis, sobre los hechos acaecidos en el pasado, los cuales resultan ser más certeros y fundados, por la distancia temporaria.

Ergo, la situación es más compleja cuando nuestro ejercicio consiste en predecir lo que pudiese suceder en las próximas décadas. Con ésta temática hemos podido interpretar a numerosos especialistas de cada área, donde veíamos proyectadas sus utopías - como las que nos proyectaban para el año 2000, viviendo como nos presentaban los *supersónicos*, desde su “indumentaria espacial” hasta los avances cibernéticos-. También podemos encontrar, en nuestra fugaz revisión, a talentosos como Julio Verne que desde sus imaginativos relatos, predijo algunos acontecimientos que se nos presentan hoy en nuestras realidades. Sin embargo, el camino de intentar reflexionar sobre aspectos contemporáneos distantes, en principio, de la temática del Diseño, como podrían ser diferentes sucesos o movimientos que estén ocurriendo en la actualidad, y que nos permitiría inducir hacia las tendencias de diseño venideras, podrían conducirnos hacia un punto de vista con diferentes proyecciones.

Por ejemplo, si nuestro enfoque se orientara hacia el aspecto tecnológico, podríamos recordar en los aportes de la revolución industrial, introduciendo nuevos materiales y tecnologías que promovían una nueva estética, a una sociedad que clamaba por una generalizada renovación. Como resultó hacia fines del s. XIX, el caso de un diseño cuya resolución formal y tecnológica originara una estética escandalosa, donde se ofrecía al desnudo una estructura de 304m -sin el pudor de revestirla o disimularla -, así como la pensó Gustav Eiffel cuando erigió la torre que horrorizó a los vecinos parisinos. Mas cerca de nuestros días, llegamos a la década del '60, nos encontramos con la revolución informática y su progresivo crecimiento desde entonces, acompañada por la incursión de la robótica y la sofisticación en las telecomunicaciones. Esta raíz angloamericana hará hincapié en lo expresivo-tecnológico, orientado hacia una selecta población de un mejor desarrollo socioeconómico.

En algún aspecto, el artista plástico resulta ser de los primeros en proponer unas ideas innovadoras, ya que en sus obras, los recursos financieros no revisten la misma significancia como lo poseen el músico o literato, y más aún, el arquitecto, quien podía expresar sus visiones sociales y sus investigaciones plásticas con las libertades que no poseían los otros exponentes culturales y artísticos. En cuanto a su aporte, podríamos reconocer a los vanguardistas de comienzos de siglo, quienes han expuesto una nueva visión del hombre y su entorno, con nuevas ideas universales y expresiones individuales que invitaban a reflexionar a los intelectuales de una época que miraba al nuevo siglo con expectativas de innovación. Así recordamos, lo que alguna vez se lo denominó “el salón de los rechazados”, transgresor en un principio, y por demás vanguardista a posterioridad. Los dibujos futuristas, surgidos de las ideas de Marinetti o de la mano de jóvenes artistas italianos, como Antonio Saint'Elia, expresaban una visión utópica desde su época, pero con una imaginación apoyada en los cambios surgidos a comienzos del s.XX, con el dinamismo que provocaban los nuevos medios de transporte y los avances tecnológicos. Las guerras europeas dejaron solo estos testimonios, que luego serían considerados como ideas vanguardistas, retomadas desde la posguerra.

En la actualidad podemos encontrar en los salones de exposición y centros culturales, obras artísticas que transgreden los límites convencionales, ya que observamos la alteración del formato tradicional de las 2 dimensiones; así

tenemos la incursión del “ojo mágico”, al igual que los hologramas, o bien, la integración de la escultura y la pintura, incorporando la tercera y cuarta dimensión. También podemos encontrar que las pinturas no terminan en el lienzo, sino en el marco que la limitaba, o bien el fondo de la pared, pasando a ser parte integrada de la obra artística.

Así es como se nos presentó el siglo XX, con su primer mitad envuelta en guerras, donde los sentimientos xenófobos y expansionistas territoriales generaban respuestas sobre las necesidades de una manera racional, y fundamentalmente con características funcionales, donde surgiría “el nuevo hombre” que adquiriría valores puros y universales.

En cambio, en el segundo período, las reflexiones teóricas e ideológicas sobre cuestiones atinentes al Diseño – entre otras, sobre la investigación a las metodologías de diseño, la exploración sobre el proceso creativo - presentarían en la *forma* el escenario proyectual, en un mundo orientado hacia una economía de mercado, con una prominente sociedad de consumo, en donde la semiótica adquiere una mayor libertad de expresión, y el marketing con la publicidad dominan los canales mediáticos. Este es un referente del paso de la modernidad hacia la posmodernidad. Como reflexiona Paolo Portoghesi, definiéndolo como un “posmodernismo evolucionista, no revolucionario, que recorre críticamente sus glorias y errores.

Mientras surgía la incomprensible música instrumentada por The Beatles o una audaz propuesta de Mary Quant, se estaba gestando un terreno para una apasionada juventud que aclamaba por los cambios, donde se manifestaban en protesta sobre un mundo injusto, envuelto en guerras y diferencias. Primero los hippies y luego los punks, con manifestaciones enfrentadas, lograron mostrarle a la sociedad su malestar originado en su visión del planeta.

“El artista pop nos mostró el valor de los elementos familiares y convencionales, yuxtaponiéndose los nuevos contextos, para lograr nuevos significados”, se expresaba el arquitecto norteamericano Robert Venturi, corroborando, a su vez, la inclusión de la simbología, la metáfora y el mensaje directo como la nueva forma de comunicarse desde el diseño. De éstos años, surgirán corrientes como el Pop-art – el arte con un alcance popular-, el Op-art –efectos ópticos en el arte-, y el Minimal Art - promovido por una reducción formal y austeridad de recursos y medios, con una simplificación material y objetual.

En el aspecto político, en éste último período, se han afianzado las democracias en el mundo, y los antagonismos ideológicos fueron confluyendo hacia una visión globalizada del universo. Los emergentes “anywhere” son un reflejo de ésta nueva universalidad, contrastándose con los defensores culturales y regionales. Los extremistas, separatistas y fundamentalistas se resisten a ésta incorporación compulsiva, manifestándose de manera terrorista con diversos focos de acción diseminados en el planeta. Nuevamente encontramos que los límites han cambiado. Las nuevas fronteras ahora son las económicas (Mercosur, Nafta, Mercado Común Europeo, etc.), generando paralelamente el antagonismo entre los poderes universales y bolsones de miseria en algunas regiones.

Y así, los distintos sucesos nos van anticipando las futuras tendencias en el diseño, lo que antes, tradicionalmente se la consideraba como “la ropa interior”, hoy se la puede presentar, sin pudores, como vestimenta exterior. Los

casamientos ya no son solo heterosexuales, y además, un individuo ya puede elegir su propio sexo. Tal vez, esto nos invite a reflexionar en la permanente mutación de los valores y encuadres que van sucediendo con las generaciones.

En otras palabras, los límites que culturalmente están establecidos en la sociedad, son actualmente cuestionados, ofreciendo nuevos parámetros conceptuales.

A esto se suma la revolución ecologista, la concientización de la vida sana, y también, los intercambios de oriente y occidente, desde lo filosófico hasta su integración intercontinental.

Las nuevas necesidades surgidas de un contexto incidente, van modificando nuestros esfuerzos, gustos y tendencias. La paulatina destrucción de la vida integrada familiar compartiendo un único lugar físico, fue requiriendo de espacios mas personalizados y exclusivos, demandando nuevas tipologías de vivienda. Tampoco un rascacielos, aeropuerto o estación de tren tienen las mismas consignas de diseño que con anterioridad a los desgraciados atentados que nos tienen sumergidos en un estado de alerta. Y así podríamos seguir enumerando diferentes situaciones que provocan incidencia directa en las temáticas de diseño.

La abundancia de información, que emana desde los distintos medios, nos permite conocer situaciones y acontecimientos que nos condicionarán en un futuro no tan lejano. La clonación y la fecundación in vitro, revolucionando la genética, la utilización de siglas incorporadas al lenguaje cotidiano (PC, SIDA, DVD, PVC, OVNI, etc.) son algunos manifiestos de éstos cambios contemporáneos.

En una era donde los tiempos de percepción e intolerancias, se manejan a control remoto y las necesidades se pueden resolver rápidamente con un servicio delivery, nos conducen hacia una cultura donde lo efímero, versátil o flexible confluyen dentro de las pautas proyectuales.

Las sucesivas apariciones de las modas, que muchas veces surgen como expresiones alientan el consumo, sin responder a los clamores populares, o bien a las necesidades sociales, van condimentando nuestros aspectos culturales. Esto es lo que definiría su permanencia temporal. En cambio, la coherencia y contundencia que definían un estilo, nos conduce a pensar que en ésta sociedad agnóstica y ecléctica, podemos encontrar desde diferentes posturas ideológicas, corrientes que provoquen sentimientos contestatarios, radicales y otras perfectamente integradas a un contexto, son manifestados en el arte de diseñar. Como se expresa el arquitecto Rem Koolhaas cuando adopta la postura de “surfear en las olas”, significando que no puede modificar por si mismo las tendencias contemporáneas del océano universal, pero si podría proponer movimientos y alternativas creativas arriba de su tabla de surf.

Según algunos especialistas del management, en los próximos 20 años, el campo de Diseño estaría dominado por lo politemático y multifuncional, emergiendo corrientes expresivas con multiplicidad de opciones. En nuestra cotidianeidad, aseguran que predominará la relatividad horaria, acompañada consecuentemente por nuevas modalidades como el teletrabajo. Las ciudades solo serían los centros administrativos, trasladando los lugares de residencia hacia las periferias, conectados por una impresionante red de vías de comunicación.

Así podemos encontrar en las artes plásticas, en la tecnociencia, la educación, la economía y en las organizaciones políticas,

sociales y empresariales los indicadores que nos mantienen en un alerta crítico permanente, por su notable incidencia en nuestro modo de actuar y de ser.

El diseño tiene su pertenencia al mundo de la cultura. La retroalimentación que el diseño tiene con las diferentes influencias culturales, la que a su vez aportan al quehacer regional, son las lecturas que deberíamos realizar para interpretar el tiempo y lugar que nos toca vivir.

El grado cero de la creatividad

Rony Keselman

El yo creativo

Estimular la creatividad en el aula es tarea de todos los días. Tarea ardua y compleja. La creatividad exige predisposición, compromiso, concentración, coraje y por sobre todo, “trabajo”. La inspiración no llama a las puertas de una casa vacía. El pensamiento creativo posee una naturaleza incremental. La innovación está íntimamente relacionada con la evolución del producto inicial hacia algo diferente, nuevo, que se desarrolla dando pequeños pasos para conquistar grandes logros.

Según varios y diferentes estudios científicos ningún “genio” llegó a concebir sus llamadas obras maestras antes de los diez años de preparación, dedicación y estudio.

Mozart compuso sinfonías a los ocho años, pero su primera obra maestra llegó al decimosegundo año de su carrera. Para llegar a la iluminación es preciso transpirar la camiseta. La capacidad heurística se flexibiliza con la práctica constante.

La reestructuración espontánea del cubo de Necker exige concentración. El proceso que sostiene la transformación, es la atención. Sin ella ninguna transformación es posible.

En su libro “El Espíritu Creativo”, Paul Kaufman dice: “El dramaturgo Molière cuenta la anécdota de un campesino que preguntó qué era la prosa y quedó asombrado al descubrir que había hablado en prosa toda su vida”. Lo mismo ocurre con la creatividad, de la cual, la mitad del mundo cree que es una cualidad misteriosa que posee la otra mitad”. Para la creatividad no hay fórmulas ni horarios. No hay recetas ni excusas. La creatividad atrae creatividad, exige creatividad, irradia y engendra creatividad, es auto-expansiva. La creatividad es un virus que una vez activado no cesa de propagarse nunca. La creatividad es un ejercicio, una gimnasia; cuanto más estires lo músculos creativos más elongación productiva obtendrás. La Creatividad se espera y desespera. Violenta, alegre, genera ansiedad. Como decía Oscar Wilde: “la ansiedad es insoportable. Sólo espero que dure para siempre”.

El bosque creativo

Todo viaje iniciático comienza con la entrada al bosque. Entrar en el acto creativo equivale a perderse en un bosque frondoso. ¿Qué camino seguir? Alicia se adentra en el País de las Maravillas y se encuentra frente a un árbol del que cuelgan miles de carteles que señalan en múltiples direcciones. El camino correcto es el descubierto por otros. Los psicólogos denominan “fijación funcional” a la trampa de la rutina; sólo vemos la manera obvia de solucionar un problema: La misma manera cómoda en que lo pensamos siempre. Arriesgarse a seguir el camino incorrecto es abrirse a la aventura creativa.

Así nos descubrimos vulnerables, frágiles e inestables, pero también abiertos, plásticos y libres. Y en ese primer paso nos perdemos.

Sumergirse en el acto creativo implica entrar en crisis. Albert Einstein decía que “en los momentos de crisis sólo la creatividad es más importante que el conocimiento”. Crisis es cambio. Cambio es transformación. La creatividad te obliga a perderte para volver a encontrarte transformado. El Creativo, al transformar la materia se transforma a sí mismo. Luego de haber buceado en las insondables aguas de la creatividad nadie vuelve a mirarse en el espejo de la misma manera. Tus ojos ya no son los mismos, un extraño brillo los delata. La huella de la creatividad no se disimula.

La creatividad te sorprende, te espera, te toma por asalto, te persigue, te desvela por las noches, te interrumpe en los bares, en las mejores charlas, en los peores momentos, en los sueños patéticos y en las gloriosas pesadillas. La creatividad es celosa, si dejas de prestarle atención se esfuma dejándote más blanco que el más blanco de los papeles. ¿Dónde estará esa idea que hasta hace unos segundos bailoteaba frente a mí?, te preguntás. Se esfumó. Las ideas nos susurran al oído: “del aire somos y al aire volvemos”.

Nos sumergimos en el acto creativo dando un paso hacia atrás, hacia el pasado en busca del espacio lúdico que guardamos tan bien en nuestra infancia y al mismo tiempo, con conciencia multidimensional, damos un paso hacia el futuro, abriendo un terreno virgen en donde podrá fecundar lo nuevo, lo nunca visto.

Creatividad o *copy-paste*

Trato de inculcarles a mis estudiantes de Dirección Actoral que el acto creativo no termina con la entrega del guión. No. Es justamente allí donde se inicia. El guión como mapa de vida latente que comenzará a desbordarse, a revelarse y rebelarse en la puesta en escena. En la búsqueda en acción de ese tramo de existencia plagado de seres en estado conflictivo. El guión como un cuerpo abierto exponiendo impudicamente sus entrañas. El grado cero de la creatividad tomando aliento antes de comenzar su vertiginosa carrera hacia lo desconocido. Hacia la tierra de la incertidumbre.

El temor a manipular la primera versión de la historia bajada al papel es, con frecuencia, mucho mayor al temor inicial ante la página en blanco. Diseccionar una unidad dramática, adentrarse en la oscuridad que subyace más allá de la palabra escrita, aventurarse en los pliegues de un mundo que sólo en la superficie transmite equilibrio, seguridad y relativa firmeza, requiere una dosis extra de energía, de valentía, de osadía y de espíritu aventurero. Las sombras producen temor pero, paradójicamente, su reverso es pura luz.

¿El miedo a la creatividad no será entonces el terror a descubrirnos, a enfrentarnos cara a cara con nuestra eterna galería de espectros personales? ¿El “no soy creativo” podría reemplazarse por el “me resisto a ser creativo”? ¿Hasta que punto la resistencia creativa no es estimulada por los medios “culturales” de comunicación?

La cultura basada en la información veloz, comprimida, predigerida, prensada digitalmente estimula la inercia creativa. El ejercicio del “copy-paste” nos está convirtiendo poco a poco en un collage parlante, hueco y azaroso. Es entonces que la creatividad mayormente se ejerce en los intersticios, en las brechas, en las hendiduras no contaminadas de hiperinfor-