

- Fenstermacher Gary D.; Soltis Jonas F. *Enfoques de la enseñanza*. En: Colección agenda educativa. Directora: Edith Litwin. Approaches to teaching (3ª edición). Copyright: Teachers College Press, Columbia University, 1998. Traducción: Alicia Bixio.
- Gatti, Elsa, coordinadora de la cátedra UNESCO *Nuevas técnicas de enseñanza e innovación pedagógica en la educación superior*. Asociación de Universidades Grupo Montevideo (2000). "Modelos pedagógicos en la educación superior". En revista Temas y Propuestas. Facultad de Ciencias Económicas -UBA.
- Peters R.S (1973) *Aims of education: a conceptual inquiry* (Propósitos de la educación: una cuestión de conceptos) En; Peters R.S., comp The philosophy of Education. Londres: Oxford University press. (La filosofía de la educación, México: Fondo de Cultura Económica, 1977).
- Perrenoud Ph. (1990) *La construcción del éxito y del fracaso escolar y El currículo real y el trabajo escolar en La Construcción del éxito y el fracaso escolar*. Madrid, Morata. Caps. 7 y 8.
- Ryle, Gilbert, (1975) *Can virtue be taught? (¿Puede la virtud ser enseñada?)*. En R.F. Dearden, P.H. Hirst y R.S. Peters, comps, Education and reason: part 3 of education and the development of reason, Londres: Rotledge & Kegan Paul, Pág. 47.
- Sánchez, Margarita (1982) *Aprender a pensar*. Caracas: Serie 2 MEC.

Dibujo analógico + Dibujo digital

Oscar Kaplan Frost

En el campo del diseño, el dibujo resulta ser un medio de comunicación adoptado durante las distintas instancias del proceso proyectual, para la transmisión de las ideas a terceros o simplemente como una herramienta utilizada para una retroalimentación muy personal. En éste aspecto, cualquier técnica, instrumental o tecnología aplicada, serán simplemente un recurso de los que dispondrá el diseñador.

Mucho se ha debatido con respecto a la inserción de la computación en las distintas actividades profesionales, como así también en las cotidianas. Pero la PC, con sus flamantes 25 años de ininterrumpida integración, - y a la vez, en un estado de perfeccionamiento permanente-, deja de ser motivo de objeción o cuestionamiento con respecto a sus aplicaciones y alcances, como ocurría durante sus primeras aplicaciones.

Si bien, aún se puede encontrar algún tipo de discusión entre los apasionados usuarios de las herramientas digitales y los defensores del dibujo a mano alzada, ambas forman parte irrenunciable de la formación de las nuevas generaciones de profesionales del diseño.

Estos diferentes enfoques, normalmente se sitúan desde varios aspectos, como ser las referidas a sus posibilidades expresivas, a sus tiempos de elaboración, a las alternativas de modificación, a las factibilidades de almacenamiento y a la agilidad en la circulación de la documentación, considerando su introducción en el desarrollo del proceso creativo.

En una nota del diario Clarín, titulada "Crítica al mundo virtual", encontramos dos posturas antagónicas, como la que sentencia, desde su oficina en Los Angeles, el joven arquitecto argentino Hernán Díaz Alonso, colaborador del arq. Peter Eisenman, afirmando que "El diseño analógico murió". Y por el otro lado, desde su estudio - donde los proyectos nacen de dibujos a mano alzada -, el arq. Raúl Lier contestaba: "Hasta ahora, "el software no posibilita el diseño", sino que facilita y agiliza la documentación de una obra".

Hay quienes asocian libremente a la resolución digital, con la producción racional de un proyecto, y al uso del "lápiz grueso" como el provocador intuitivo, otorgándole a éste el aspecto más creativo. También, los más acostumbrados al tablero que a la pantalla, argumentan que se puede trabajar mejor en el primero, con lo referido al detalle, sin perder conceptualmente la generalidad del trabajo. Según éstos, el comando del "zoom" limita y paraliza la imagen, impidiendo una ágil visualización del conjunto.

La diferencia generacional es también de consideración. Hace algunos años atrás, la instrumentación pedagógica solicitaba producciones gráficas esquemáticas, a mano alzada o con instrumental técnico, como parte indisoluble del proceso de diseño. Con posterioridad a ésta, la inserción digital quedaba relegada a la instancia de "pasar en limpio", solo para el momento de realizarse una presentación. Actualmente, como consecuencia de la permanente proliferación de la era digital, este proceso de diseño puede optarse como el resultado de una libre elección, ya que se dispone de los suficientes conocimientos técnicos y destrezas, que permiten una correcta toma de decisiones, según las posibilidades individuales. También la maqueta electrónica aparece tempranamente en el proceso de diseño, acompañando todas sus instancias heurísticas, pero siempre considerada como un recurso entre otros, como el croquis.

El profesor Alvaro Díaz, de la Universidad de Montreal, especialista en informática aplicada al campo del diseño, en su reciente visita a la UP, valorizaba al dibujo a mano alzada como instrumento ineludible de la instancia inicial del proyecto, justo en el momento donde surgen las ideas. Pero a la vez, exponía sobre las posibilidades que propiciaba la era digital para el análisis del producto, en su etapa previa y durante su desarrollo, para finalmente concluir en la conformación del diseño.

Sin dudas, la incorporación de ésta tecnología ha permitido desde sus nuevas herramientas, un cambio conceptual en el diseño, un enfoque diferente, modificando su estética, y considerando a las resoluciones formales y geométricas como protagonistas de las nuevas tendencias de la era del diseño contemporáneo. "La técnica determina el contenido", menciona Díaz Alonso en esa nota. El hardware y el software tienen herramientas cada vez más potentes, económicas y con facilidad de uso, "reemplazando al croquis, por fotomontaje digital, y al tablero de dibujo por la computadora", afirma Claudio Laberca, profesor de la universidad de Chile. Esto solo resultaría un exponente del cambio suscitado en la elección de los medios de representación. A su vez, Mauro Chiarella en una publicación de 1996

(FADU-UNL) sostiene que “la imagen digital no depende en forma directa del objeto ni del sujeto. Al independizarse del objeto, no necesita representar fielmente las propiedades y características que lo constituyen, y al desprenderse del sujeto, se aleja de sus intenciones, significados y valores”.

Preguntarse que herramienta es más conveniente para representar gráficamente una idea, para la etapa inicial de formación, es como reflexionar sobre el uso de la calculadora para la resolución de un problema aritmético. Tengamos en claro que el concepto y las ideas anteceden a los medios de representación, los cuales son elegidos según las habilidades personales, los recursos disponibles y la etapa de diseño.

En éste aspecto, el arq. Edgardo Minond afirma que “El croquis es el primer paso en el aprendizaje de la mayoría de las disciplinas artísticas, inclusive en la era de la representación digital, identificando al profesional, permitiéndole el desarrollo de los proyectos, con más rapidez que la computadora”. En tanto, el arq. Julio Arroyo de la UNL, apoya éste concepto refiriéndose al croquis como el conciliador, con una manera ágil, de la idea con la imagen y del pensamiento con la expresión. Además agrega, que existe una conexión entre la mente, la mano y la imagen gráfica, la cual se debería conservar. Muchos de los diseñadores sostienen, en estos tiempos, que estas dos modalidades coexisten en el marco de un “pensamiento integrador” sobre los recursos expresivos, durante todo el desarrollo del proceso proyectual.

En el año 1998, el arq. Arroyo realizó un estudio sobre un grupo de 150 estudiantes de arquitectura de la UNL respecto a la utilización de las herramientas y recursos de representación durante el período proyectual, admitiendo que con disparidad entre cada alumno, la digitalización se hace presente. Expresa también, que “la incorporación de la computadora a las diferentes etapas de diseño aumenta en sentido inverso al desarrollo de la idea, es decir, aumenta a medida que se avanza en el compromiso con el objeto en sí mismo, allí donde el pensamiento está más atado al razonamiento”. También observa que “la incorporación de la computadora se demora hasta un momento en que la actividad de la ideación decae. Esto finaliza con la afirmación de que nos encontramos en un período de transición -entre lo analógico y digital, lo material y lo virtual-, donde se deberá trabajar “con uno y otro, sin exclusiones ni sustituciones recíprocas”, concluyendo que la pedagogía debe asumir “la tradición del oficio, a la vez de participar de los impulsos de una época innovadora”.

Lo que resulta indiscutible, es que la abstracción del pensamiento creativo, aplicada al proceso de diseño, no es una actividad ni analógica ni digital. Las herramientas que éstas generan para su expresión y comunicación pueden complementarse indiscriminadamente. Incluso las posibilidades lúdicas del proceso creativo no se ven condicionadas por una técnica exclusiva, ya que a mayor conocimiento sobre éstas, se generan mayores posibilidades para su desarrollo.

El espacio potencial

Rony Keselman

En carreras como las nuestras en las cuales la creatividad es una de las herramientas más necesarias e indispensables, la capacidad de soñar, imaginar y proyectar una obra coherente y original se torna en un objetivo ineludible, un foco al que no deberíamos perder jamás de vista.

Estimular, sostener, promover e impulsar las capacidades lúdicas individuales y grupales es tal vez mi tarea principal como docente, más allá de la cátedra específica que esté dictando.

La mayoría de las veces me encuentro con alumnos que sólo se limitan a cumplir con los requisitos de la cursada, repitiendo esquemas convencionales, copiando a aquellos artistas que admiran, sin arriesgarse y aventurarse en mundos desconocidos. ¿Cómo hacer como docentes para permanecer despiertos y alertas, estimulando la creatividad única e individual y no creando clones profesionales?

Jugar, es estar en movimiento, despierto, activo. La acción mueve la voluntad, despeja la energía, nos hace avanzar, co-crear, vislumbrar e iluminarnos. Estimular el juego es estimular la vida. La alegría de aventurarnos en lo desconocido, en un terreno oscuro, frágil y resbaladizo, atestado de coordenadas inciertas; el reino en donde las brújulas marcan un Norte caprichoso, ya que sus agujas se encuentran imantadas por nuestros sueños en proceso de desarrollo.

Es curioso y significativo que los juegos tengan reglas para lo que “no debe suceder”, pero no para lo que “debe suceder”. Lo que “no debe suceder” es el mundo viejo, el universo conocido, el camino de los mecanismos transitados una y otra vez, aquellos que nos permiten tomar atajos, burlar señales, contar las mismas baldosas y esperar en las mismas esquinas mirando sin ver las luces rojas de los semáforos. Mientras que “lo que debe suceder” es lo nuevo, lo desconocido, lo incierto; accionar con los ojos cerrados en un momento de construcción en tiempo presente en el cual los saltos y las caídas, las victorias y las derrotas, se convierten en eternos acompañantes que a veces asumen el papel de aliados, y otras, de enemigos, de acuerdo a la visión del jugador y la gimnasia acumulada en torno a la capacidad de tolerar el fracaso y sobrellevar la victoria. Reconociendo ambas instancias como polaridades generadas dentro del campo lúdico. Sistemas energéticos operando como consecuencia de los factores que se combinan en todo acto creativo. Descender, proceder, provenir. En síntesis, dejar que suceda.

La seriedad con la que el niño se sumerge en el juego es inversamente proporcional al desdén del adulto ante la invitación lúdica, cuando ésta, en apariencia, no reviste una finalidad específica y pragmática. Observo a menudo que muchos alumnos asocian juego creativo con una tardía regresión a la infancia. Un prejuicio cultural altamente arraigado del cual es muy difícil abstraerse.

D.W. Winnicott decía: “El lugar de ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe