

(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

entre el individuo y el ambiente (al principio el objeto). Lo mismo puede decirse acerca del juego. La experiencia cultural comienza con el vivir creador, cuya primera manifestación es el juego.”

Por lo tanto podríamos aventurar que podemos formar parte de una experiencia cultural rica y satisfactoria en tanto estimulemos seriamente y a conciencia nuestras capacidades lúdicas sin dejarlas escapar por las ventanas de la niñez cuando éstas ya han sido cerradas. Ese “Espacio potencial” que existe entre el individuo y el ambiente se convierte en una esfera a la que hay que alimentar continuamente, posibilitando una zona en permanente estado de construcción, destrucción y reciclaje; afianzando sus fronteras materiales y espirituales que únicamente pueden traspasarse, con mente y cuerpo limpios de componentes altamente contaminantes, portando el salvoconducto de la inocencia.

El abandono del afuera permite posesionarnos de la magia del adentro. El juego/acción despliega y potencia la capacidad de elección múltiple y nos enfrenta cara a cara con los límites y la finitud de nuestros recursos. Reconocernos como cuerpo experimentador y experimentado nos sumerge en la gran danza creativa del Universo.

“Estoy convencido de que Dios no juega a los dados”, dijo Albert Einstein, a lo que Niels Bohr replicó: “Deja de decir a Dios lo que tiene que hacer con el dichoso dado”. Cuentan también que Bohr solía decirle a Einstein en relación al dominio de la teoría cuántica: “Usted no está pensando, sólo está siendo lógico”. El juego nos permite ser ilógicos y divergentes para luego volver al pensamiento convergente, renovados y transformados.

El gran poeta y dramaturgo alemán Friedrich Schiller veía el juego como una mediación entre lo absoluto y lo infinito: “Todo predominio exclusivo de uno de sus dos impulsos fundamentales es para el hombre un estado de coacción y de violencia; y la libertad se encuentra únicamente en la acción conjunta de sus dos naturalezas”, en el impulso de juego, decía. Por lo tanto podríamos tomar “el impulso de juego” como acto regulador y equilibrante. Un modo de introducirnos en la intimidad de la libertad creativa para unir los fragmentos dispersos de nuestra humanidad.

“La razón exige por motivos transcendentales que haya una comunión del impulso formal con el material, esto es, que exista un impulso de juego, porque sólo la unidad de la realidad con la forma, de la contingencia con la necesidad, de la pasividad con la libertad, completa el concepto de humanidad.” (Schiller. Carta XV).

En una sociedad compleja que descansa sobre el lecho de una naturaleza cada vez más convulsionada y ciclotímica, el juego pide a gritos ser rescatado de las garras de la incertidumbre. La capacidad del hombre para aprehender un mundo en el que la información viaja a la velocidad de la luz se ha convertido en una lucha titánica y utópica. El reflejo de este desaliento destella inconscientemente en la mirada de los alumnos que, sin saberlo, han sido expulsados del paraíso por desconocer sus reglas de juego.

Entre los hebreos, juego y risa van juntos en la palabra

sahaq. En sánscrito, kridati designa el juego de niños, adultos y animales, también el movimiento de las olas y del viento, brincar o danzar. Entre los germanos, la antigua palabra alemana spielen definía un movimiento ligero y suave como el del péndulo que producía un gran placer.

Hans Georg Gadamer manifiesta que “al jugar, el hombre sostiene un libre automovimiento, un moverse que se da a sí mismo sin opresivas o condicionantes determinaciones extrínsecas.”

El Natyasastra, uno de los tratados de teatro más antiguos del mundo, cuenta en su primer capítulo la historia del nacimiento del drama en la India.

En su afán de encontrar nuevos medios que pudieran hacer resurgir la humanidad en un mundo sumergido en la degradación moral, Brahma, el Creador, combinó elementos de los cuatro Vedas para formar un quinto texto, el Veda de la Interpretación. Se le encargó la realización y puesta en escena del nuevo Veda a Bharata, un ser humano, ya que los dioses nada sabían de teatro. Esta obra tenía como conflicto principal la lucha entre los dioses y demonios y celebraba la victoria absoluta de los primeros. Parece ser que la representación gozó del beneplácito de hombres y dioses, pero no así de los demonios que se sintieron profundamente ofendidos con lo que estaban viendo y haciendo uso de sus poderes, alteraron la representación paralizando los movimientos, la voz y la memoria de los actores. A partir de allí, dioses y demonios se enfrentaron con suma violencia por lo que Brahma tuvo que interceder para aplacar los ánimos.

Este relato resuena en mí como una interesante metáfora que se repite a lo largo de la historia de la humanidad. Los demonios siguen diciendo presente e intentan con mayor o menor resultado paralizar nuestros movimientos, callar nuestras voces y borrarlos la memoria. Creo que debemos estar alertas, en un estado de serena expectación, y al ver que se acercan -sin nada más interesante que proponer la destrucción, la parálisis y el silencio- combatirlos con las fuerzas mágicas del juego y la creación.

Bibliografía

- Einstein – Bohr. *Correspondencia (1916-1955)* (1973) Madrid: Siglo XXI.
- Gadamer Hans Georg (1991) *La actualidad de lo bello*. España: Editorial Paidós.
- Huizinga, Joha (1996) *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial S.A.
- Schiller, Johann Christoph Freidrich (1991) *Cartas sobre la educación estética*, en *Escritos sobre estética*. Madrid: Tecnos.
- Winnicott, D. W (1996) *Realidad y Juego*. España: Editorial Gedisa.