

La incorporación, modificación de conceptos y nuevos modos de pensar a partir de la Gestión del conocimiento, por un lado y la aceptación con el condicionamiento a nuevas tecnologías de aplicación, por el otro., son cambios que le abrieron la puerta a la Sociedad del conocimiento, dentro de la cual se va a instalar para no moverse mas, porque se debe a esa sociedad a la cual sirve a partir de sus comunicaciones visuales.

La relación entre la gestión del conocimiento y el diseño gráfico se manifiesta en la "necesidad imperiosa" que tiene el diseñador de actualizar sus conocimientos de información y tecnología; porque sino las NTIC avanzan por sobre su tarea profesional.

Por otra parte el diseño se manifiesta como una disciplina interdependiente de otras en función a responder a las necesidades de la sociedad global. Esto lo convierte en multidisciplinario, ya que abarca diferentes medios de comunicación desde varias tecnologías.

### Bibliografía

- De Bono (2003) *Creatividad*. Buenos Aires: Ed. M.M.C.
- Guibourg Ricardo A., Ghigliani Alejandro et al, (2003) *Introducción al Conocimiento Científico*. Bs. As.: Eudeba.
- González Ruiz, Guillermo (1994) *Estudio de Diseño*. Buenos Aires: Editorial Emecé.
- Guy Aznar (1970) *Creatividad en la empresa*. Oikos Tau.
- Habernas Jurgen (1989) *El discurso filosófico de la modernidad*. Buenos Aires: Editorial Taurus

## La metáfora como recurso de diseño

Guillermo E. Rodríguez Romar y Virginia G. Suárez

Incluido en la iniciativa de la Facultad de Diseño y Comunicación, en cuanto a la organización y desarrollo de una política sostenida en el campo de investigación, el trabajo que se describe a continuación corresponde al desarrollo del marco teórico dentro del cual los alumnos que cursan la asignatura Introducción a la Investigación, en la carrera de Diseño de Interiores, realizan sus proyectos de investigación como Trabajo Práctico Final. La propuesta se inscribe dentro de la línea temática "Lo nuevo y lo diferente", con el objetivo de profundizar sobre nuevas tendencias teóricas presentes en el ámbito profesional del diseño interior y en sus formas de ser creadas. El Área Temática que se trabaja corresponde a problemáticas relacionadas con la "Creatividad y Poética en el Diseño Interior", con trabajos abordados por los estudiantes donde se buscan traspasar algunos aspectos teóricos correspondientes a las figuras retóricas hacia el ámbito del interiorismo, específicamente en asuntos relacionados con "La Metáfora aplicada en el Diseño Interior Histórico y Contemporáneo: análisis e interpretación" y "La Metáfora en el Arte Plástico: análisis e interpretación". Las relaciones entre las distintas artes (pintura, literatura, música, arquitectura) se han dado a lo largo de la historia, pero durante el siglo XX y en lo que transcurre del siglo XXI, con el desarrollo de un nuevo espíritu conceptual y crítico, dichas relaciones han aumentado y han potenciado más debates y un mayor conocimiento

entre todas las artes. Históricamente, las Artes Plásticas han planteado un campo referencial para proyectar en Diseño de Interiores. En la actualidad, consideramos que desde las artes literarias, la poética es la que puede aportar su especificidad, no sólo en lo relacionado con la estética y la composición formal, sino también para el acto creativo.

En la poética, la palabra significa en función de la estructura en que se encuentra y a la que constituye para darle otro sentido. En el interiorismo, a través de ella se puede conocer la determinación interna de una obra: cuál o cuánto es su nivel creativo de diseño interior, si se trata de algo más que simple construcción. Su principal objetivo será descubrir el nivel de verdad formal que alcanza un proyecto de interiorismo. Nivel de verdad o de autenticidad donde no son los elementos ni las estructuras lo principal, sino el hecho de "la determinación interna de la obra", capaz de sintetizar a través del manejo de una idea rectora poética un óptimo conjunto geométrico de elementos, estructuras y sistemas.

La poética crece y madura preferentemente en aquellos casos llevados hacia la trasgresión o modificación de la realidad, planteando una tensión que se origina en la síntesis de contradicciones integradas. Tal síntesis dialéctica habla de la poética como de un meta-método creativo, como un camino entre teoría y práctica.

En este contexto, entendemos que la retórica y sus figuras retóricas comprenden uno de los campos inexplorados para la proyección en el Diseño Interior como proceso creativo. El diseñador como especialista en distinciones visuales y semánticas, influye en las emociones, sensaciones y actitudes del usuario, atribuyendo a los mensajes diferentes categorías semánticas. En estos aspectos la práctica ha avanzado más que la teoría, y esto se debe a la ausencia de una instrumentación analítico-descriptiva que en el campo del proyecto se encuentra en una situación rudimentaria con respecto al nivel de madurez de la retórica literaria.

### La metáfora

Dentro de las figuras retóricas, la metáfora, del griego *meta* (más allá) y *forein* (pasar, llevar), es un recurso literario y del lenguaje que puede extenderse al diseño. Ella consiste básicamente en identificar dos términos entre los cuales existe alguna semejanza. Uno de los términos es literal y el otro se usa en sentido figurado. Con este recurso se cambia la significación real de una palabra, o de algún elemento del espacio interior, por otra significación que sólo alude a la idea considerada como referente. En esencia, se dice que la metáfora es una comparación, un símil, pero se diferencia del mismo en que éste hace notar formalmente el parecido entre los objetos en cuestión al realizar una comparación expresa cuando dice "tal cosa es como tal otra". Desde esta conceptualización, la metáfora posee tres aspectos que la caracterizan:

- Tenor: es todo aquello a lo que la metáfora se refiere, el término literal.
- Vehículo: es todo aquello que se dice, el término figurado.
- Fundamento: es la relación existente entre tenor y vehículo, una relación de semejanza.

La metáfora en la que aparecen los tres niveles mencionados se la designa "metáfora explícita". Cuando el tenor no surge se la denomina "metáfora implícita". Se ha dicho que la metáfora es el resultado manifiesto de una comparación sobrentendida. El término metafórico que sustituye al propio es en parte idéntico y en parte distinto del siguiente. Si hubiera identidad absoluta entre ellos, no podría existir ningún motivo aparente que hiciera preferir el uso de uno o del otro. Y en cambio, si fueran completamente heterogéneos, no sería posible acercarlos.

Psicológicamente, la metáfora es entendida como una constante en la percepción de la unidad de objetos a través del velo de sus diferencias. Una metáfora presupone alternar, en la conciencia, dos series de representaciones: una *serie de semejanzas* entre la realidad designada en sentido propio por la palabra respectiva y la realidad designada por ella en sentido metafórico, y una *serie de diferencias* entre ambas realidades. Es importante entender que una unificación total entre los dos términos no da una metáfora. Ella se produce cuando la conciencia de la unidad de los términos de la transferencia coexiste con la conciencia de sus diferencias. Un hombre primitivo ve una locomotora y la llama "dragón", pero esto no constituye una metáfora. La locomotora puede ser realmente un dragón para él. "Dragón" por "locomotora" es solamente una metáfora para el poeta moderno, quién al nombrarla así tiene conciencia de las semejanzas entre estos dos aspectos y al mismo tiempo conciencia de sus diferencias. La alternancia consciente de las diferencias y las semejanzas fundadas por la operación lógica de una doble abstracción, es lo que va a permitir la realización de la metáfora en su sentido integral.

Desde el punto de vista lógico, presupone contar con un grado relativamente avanzado del poder de abstracción, ya que para que ella se produzca, la mente tiene que efectuar una doble operación de eliminación: primero, debe eliminar de los términos aproximados por la transferencia metafórica todo lo que, por ser demasiado diferente, podría impedir la unificación. Y luego, de los caracteres semejantes debe retener sólo lo que sea necesario para no entorpecer la impresión de las diferencias, debiendo el resto ser igualmente eliminado. Genéricamente hay tres especies de metáfora: simple, continuada y alegórica. La metáfora simple es la traslación de una frase: "*El pecado es la (muerte) del alma*". Las metáforas se pueden tomar de todos los objetos existentes o imaginados, sean animados o inanimados, por ello la categorización que muchos retóricos hacen de la metáfora simple es la siguiente:

- De lo animado por lo animado, cuando se dice: "*Nerón era un (tigre)*".
- De lo inanimado por lo inanimado: "*las (perlas) del rocío*".
- De lo inanimado por lo animado: "*Atila fue al (azote) con que Dios castigó a Europa*".
- De lo animado por lo inanimado: "*El gusano roedor de la conciencia*".

La metáfora continuada o compuesta es la intercalación en una frase de algunas palabras metafóricas mezcladas

con otras de significación literal o no trasladadas: "*El arrepentimiento es la (aurora) de la virtud, en su seguimiento viene el (sol) de la gracia y la santificación del alma*". En la metáfora alegórica todas las palabras están trasladadas, ofreciendo el conjunto de la frase dos sentidos perfectos, uno literal y otro intelectual.

### Haciendo un poco de historia

Uno de los primeros que planteó una definición para la metáfora fue Aristóteles al decir que la metáfora consiste en trasladar a una cosa el nombre que designa a otra. Abordó el análisis de la metáfora en dos de sus obras: la Poética y la Retórica. En ambos textos plantea una definición según el tipo de discurso del que se trate: en la tragedia la función de la metáfora será poética y cuando esté al servicio de la elocuencia, del arte del buen decir, su función será retórica.

Cicerón y Quintiliano señalan que, en una expresión metafórica, la palabra que ha sido trasladada sustituye a la de uso habitual. Para que la sustitución sea posible se necesita que entre los dos elementos exista similitud. Esta teoría de la sustitución hace posible que la palabra tenga dos significados diferentes: el literal que es el habitual, y el figurado que es el del uso metafórico.

Paul Ricoeur, prestigioso investigador del tratamiento de la metáfora en la obra de Aristóteles, asocia la metáfora con la palabra y no con el discurso. Ella se define en términos de movimiento de un lugar a otro, hay un deslizamiento y una transposición de un nombre a otro. Todo esto asocia la metáfora con la idea de desviación: un nombre extraño sustituye al ordinario. Las consecuencias que derivan de esta idea son las que más influyeron en la tradición posterior, que considera que si la metáfora es un término sustituido, la información que proporciona es nula y por lo tanto sólo tiene un valor ornamental.

Raúl H. Castagnino señala dos variantes metafóricas: La traslación pura y la impura. La metáfora pura es la que sólo conserva los elementos imaginarios de una primitiva comparación y sobrentiende los reales. La metáfora impura en cambio conserva los elementos reales y los imaginarios de la imagen como también la comparación, pero carece del nexo comparativo.

### Algunas funciones que cumple la metáfora en el diseño

Quién se pregunta en qué momento aparecieron las primeras metáforas desea encontrar también cuáles han sido las necesidades espontáneas a las que ellas dieron satisfacción, o sea, desea conocer cuál es el sentido que cumplen en la vida espiritual del hombre.

Para Alfred Biase, la metáfora es una categoría universal de la cultura humana, un instrumento que ha colaborado en la formación de las lenguas como en la representación mítica y religiosa. Ella asume la forma general de la expresión artística en todas las artes, no sólo en la poesía, y conforme a la estética de la simpatía, al manifestar en sus formas el contenido de sentimientos humanos, obtiene una personificación.

Desde el punto de vista estético la metáfora cumple con una función sensibilizadora porque, a través de ella, el ojo interior del hombre llega a ver más claramente las cosas; todos los sentidos la abarcan en su realidad material.

Desde este punto de vista se sugiere su utilización porque “*abrillanta*” una descripción, es decir, muchos términos de la descripción son trasladados de su sentido propio al figurado y se llega a una mayor brillantez de la descripción. Una segunda razón, es que provoca un “*relieve*” ya que quien desee describir algo con una metáfora, también dará relieve a su evocación. Ambos procedimientos afectan igualmente a la imaginación, puesto que se llega a una expresión más concisa de las ideas.

Las metáforas agradan porque permiten admirar el poder de inventiva de sus creadores, que expresan algunas cosas con el nombre de otras más o menos alejadas de las primeras; porque constituyen una especie de juego, cuando al reemplazar el término propio por otro figurado se reconoce al primero sin engaño, y finalmente, porque se dirigen a todos los sentidos, hablan principalmente a los ojos, permitiendo ver cosas que por su naturaleza no podrían ser contempladas de otra manera.

#### **Un enfoque teórico sobre la metáfora aplicable al diseño**

George Lakoff y Mark Johnson, en *Metáforas de la vida cotidiana*, sostienen que la metáfora no es solamente un asunto del lenguaje, también lo es del pensamiento y de la acción. Las metáforas no son sólo fenómenos estéticos, son también fenómenos cognitivos: involucran nuestra concepción del mundo y de los distintos fenómenos de nuestro entorno que sólo se pueden explicar metafóricamente. Esto se plantea así porque las metáforas permiten entender fenómenos abstractos a través de otros concretos. Los fenómenos abstractos son aquellos de los cuáles no se tiene una experiencia sensible, física y palpable a través de los cinco sentidos, cuesta entenderlos. Para enfrentar este problema se utilizan los términos “*identificaciones metafóricas*”, que permiten tratar a los objetos abstractos como si fueran concretos. Ejemplos de lo dicho son el tiempo, la vida, la muerte, los sentimientos, las características de las personas y del lenguaje: el hombre necesita recurrir a la metáfora para poder “*tomarlos*” como objetos concretos. Otro ejemplo paradigmático es la inteligencia. Existen una gran cantidad de identificaciones metafóricas clásicas que interpretan a la inteligencia como una fuente de luz: una antorcha, una bombita eléctrica. La luz es inteligencia ya que ilumina a los objetos que conoce. El conocimiento es fuente de luz en expresiones como las siguientes: “*Aclárame lo que quieres decir*”, “*¡claro!*”, “*Es una luz para las matemáticas*”, “*Se trata de un escritor oscuro.*”

La teoría cognitiva con relación a la metáfora prefiere hablar, no de sustitución sino más bien, de superposición de dos dominios a los que denomina “*campos semánticos*”. Se trata de dos imágenes que se proyectan una sobre otra, y así, el cognitivismo no habla de metáfora sino de “*proyección metafórica*”. Estos dominios fueron denominados por Lakoff “*dominio meta*”: lo que se quiere metaforizar, que suele estar ausente, es abstracto y que es necesario recurrir a un elemento para explicarlo, y de “*dominio fuente*”: la imagen de donde se extrae la metáfora, que comúnmente está en presencia y es concreto. Se ha visto hasta ahora cómo la escuela cognitiva analiza las metáforas. En primer lugar, se trata de algo más bien abstracto. En segundo lugar, se agrupan una

serie de expresiones metafóricas relacionadas con los dominios: El dominio fuente es el que está en presencia y es concreto, y el dominio meta que está ausente y es más bien abstracto. En tercer lugar, todas las apariciones lingüísticas metafóricas se unen a través de una forma llamada “*metáfora conceptual*”. Ella no es usual en el lenguaje cotidiano, no se da al nivel de las palabras, sino en el nivel de la comprensión. La metáfora conceptual es imprescindible ya que indica cómo comprender el fenómeno que describe.

A la escuela cognitiva le interesa poder reunir grupos de metáforas que demuestren la misma relación entre dominio fuente y dominio meta y propone las categorías de:

#### **• Metáforas estructurales**

El dominio fuente y el dominio meta se cruzan en distintas partes y las imágenes de cada uno tiene una determinada complicación. Algunos ejemplos de este tipo de metáforas son los que se refieren al tiempo: “*Me estás haciendo perder el tiempo*”. “*Con este invento podemos ahorrar mucho tiempo*”. “*¿En qué gastas tu tiempo?*”. “*¿Te sobra tiempo hoy a la tarde?*”. Aquí el tiempo es considerado como algo muy valioso, se podría decir que esta metáfora nació a causa del surgimiento del capitalismo y de su obsesión de medir el tiempo de la gente. En otras metáforas se considera al tiempo como una cinta, se lo imagina como si fuera un camino, o un río que fluye. En ese camino se puede estar siendo desplazado hacia el futuro o bien se puede estar inmóvil y ser “*atravesado*” por el tiempo. Metafóricamente también se puede imaginar al tiempo como una caja “*dentro*” del cual suceden cosas: el tiempo es un recipiente: “*Vuelva dentro de quince días*”. “*Voy para allá en un minuto*”. “*Se quedó allí un largo rato*”.

Otras metáforas analizadas por Lakoff se refieren a las personas y a su manera de hablar. Aquí se puede hacer una reflexión sobre las características de la metáfora que representan algo abstracto a través de algo concreto. Las personas y las plantas pueden ser entendidas como objetos concretos, pero el crecimiento, desarrollo y muerte de la planta pueden ser producidos en pocos años o meses. En cambio la vida de las personas es más larga que la de la planta, es por esto que el ciclo vital se puede referir en objetos más pequeños. Las personas son plantas: “*El árbol genealógico solo muestra esta rama de la familia*”. “*Es una persona madura*”. “*Hemos podido echar raíces en este país*”. “*Volver, con la frente marchita*”.

Lakoff y Johnson señalan tres metáforas que se relacionan entre sí y a las que llaman “*metáfora del canal*”. La palabra “*canal*” es una de las partes del esquema de comunicación de Román Jakobson, es una metáfora para significar que toda comunicación se “*envía*” a través de un medio, como si fuera una cañería o tubo. Así, las ideas o significados son objetos: “*¿Cuál es el peso de esta idea en su argumentación?*” “*Tenía una idea pero se me fue de la cabeza*”. “*Había que desterrar esa idea*”. Las expresiones lingüísticas son recipientes: “*Sus palabras tienen poco significado*”. “*Son palabras vacías*”. “*Es un texto muy profundo*”.

Otro ejemplo de metáfora estructural es considerar que toda discusión es una guerra: “*En esa discusión lo destruyó*”. “*Sus críticas dieron en el blanco*”. “*Nunca*

me ganó en una discusión”. “Sus palabras cayeron como una bomba”. Esta metáfora le sirve a Lakoff para mostrar una de las características principales de las metáforas del lenguaje cotidiano: la discusión, en nuestra cultura, es entendida como una batalla entre dos personas, no una batalla física, pero si en forma verbal, donde una de las dos personas será la ganadora.

La metáfora que refiere a la vida como si de un viaje se tratara también es estructural. Es una metáfora que se puede encontrar constantemente en textos y en el cine. Por otro lado, también existen tres metáforas que se refieren a la vida, nacimiento y muerte en estos términos figurativos. La vida es un viaje: “Pedro está en un callejón sin salida”. “Estoy perdido”. “Me encontraba en el borde de un precipicio”. “En la adolescencia necesitamos guías”. La muerte es una partida: “Ya no está entre nosotros”. “Fulano pasó a mejor vida”. “Fulano se fue al cielo”. La vida es estar aquí: “Hemos venido a este mundo a sufrir”. “Hace 25 años que llegó al mundo”. El nacimiento es una llegada: “Al bebe lo trae la cigüeña”. “Cada hijo que llega es una alegría”. “La madre está en la dulce espera”.

Un ejemplo de este tipo de metáfora referida a las personas es aquella que las caracteriza como si fueran recipientes: “Es una persona muy profunda”. “Es una persona muy cerrada”. “Para conocerse hay que mirarse adentro”. O las personas como comida: “Fulano es muy dulce”. “No pongas cara de limón”. “Fulana es un bombón”.

#### • Metáforas orientacionales

Son un grupo muy pequeño de metáforas donde el dominio fuente hace referencia a una orientación espacial: arriba y abajo, adentro y afuera, adelante y atrás, profundo y superficial, central y periférico. Por ejemplo: Feliz es arriba / triste es abajo: “Esta película es un bajón”. “Tengo el alma por el piso”. “Estaba tan contento que tocaba el cielo con las manos”. El futuro es adelante / el pasado es atrás: “Tenemos muchos años de crisis por delante”. “Hemos dejado atrás los momentos más difíciles”. “Hace mal en darle la espalda a su futuro”. Más es arriba / menos es abajo: “Sus calificaciones eran más altas que las de su hermano”. “La desocupación creció en este mes”. “El mercado se desplomó”.

En estas metáforas orientacionales puede notarse, mucho más que en las estructurales, el hecho señalado por la teoría cognitiva de que las metáforas no trabajan con cualidades preexistentes. La felicidad no tiene de ninguna manera la cualidad de estar arriba, ni la tristeza abajo. Asimismo la cualidad de estar “arriba” o “abajo” sólo le correspondería al cuerpo de la persona, nunca a la felicidad en sí. Las metáforas orientacionales son sistemáticas, esto quiere decir que el dominio fuente tiene una relativa uniformidad en toda manifestación cultural y establece una comprensión coherente de distintos fenómenos.

#### • Metáforas ontológicas

Son todas aquellas en las que se desarrolla un acontecimiento, actividades, emociones, ideas. Siempre que un concepto sea abstracto, será personificado en la metáfora. Por ejemplo: la mente es una máquina: “Voy a perder el control”. “Mi cerebro hoy no funciona”.

“Ponete las pilas”. “Te va a salir humo de la cabeza”. En estos casos que la mente se ve como una máquina. En otro ejemplo de metáfora ontológica, se observa la necesidad de contar claramente con un dominio concreto: es cuando lo psíquico es entendido como físico, ya que para hablar de situaciones relacionadas con nuestra vida interna, éstos se refieren directamente a experiencias de nuestro cuerpo: “La noticia me golpeó”. “Habla por la herida”. “Me recibió con un cálido abrazo”. “Su tristeza aún no cicatrizó”.

Las metáforas ontológicas son necesarias para poder enfrentarnos de manera racional a nuestra experiencia. El conocimiento es una actividad situada en una coordenada espacio-temporal, y todas las teorías que elaboran al sujeto parten de su experiencia corporal y física en el mundo en el que vive. Entre éstas se pueden encontrar las imágenes esquemáticas, que son estructuras basadas en la experiencia. Algunas imágenes esquemáticas son las siguientes:

- Balanza: Se basa en nuestra experiencia de caminar erguidos y llevar pesos.
- Recinto: Nuestros cuerpos son recipientes en los que entran sustancias.
- Centro y periferia: El centro regula y controla la periferia, y no al revés.
- La parte y el todo: El cuerpo es un todo.
- Enlace: Un cuerpo está unido a otro por medio de una conexión física.
- Camino: Nuestro cuerpo puede ser desplazado del camino de origen.
- Fuerza: Debe existir un motor y un objeto movido por la fuerza corporal.

Estas imágenes esquemáticas son las que dan origen a las proyecciones metafóricas. Todas están basadas en partes del cuerpo humano, pero no se reducen a ellos, sino que se las aplica al fenómeno generando una metáfora. La imagen elegida y con qué dominio meta se la vincula depende de cada cultura. A modo de ejemplo se desarrolla la idea de recinto. Un recinto es una idea que tiene un adentro y un afuera y se lo puede ver en la metáfora conceptual “las personas son recipientes, el tiempo es un recipiente”.

#### Características esenciales de la metáfora

Las metáforas tienen una existencia cultural e histórica. La introducción de una metáfora nueva en el habla cotidiana no es una cuestión de voluntad, tiene una existencia cultural e histórica, no es algo que uno pueda optar o no a usarla, ésta ya es parte del vocabulario.

Las metáforas impregnan el lenguaje cotidiano, pero también se las encuentra en el lenguaje literario y poético. Muchas veces el discurso poético reelabora metáforas que ya estaban en el lenguaje cotidiano, el poeta las manipula en forma inusual, acumulando varias metáforas en una misma frase.

Otro parámetro importante es la convencionalización que se aplica tanto a nivel conceptual como lingüístico. Decir que una metáfora está convencionalizada en una determinada lengua, significa que su interpretación por parte de los hablantes no ofrece ninguna dificultad. La convencionalización obviamente puede no abarcar

todo el universo de hablantes, puede sólo reducirse a la jerga de un grupo.

Las metáforas conceptuales son sistemáticas, mantienen cierta regularidad en el conjunto del lenguaje y no existen metáforas conceptuales que se contradigan.

Cada proyección metafórica consiste en una superposición de dos dominios, donde cada casillero del dominio fuente se proyecta en el casillero correspondiente del dominio meta.

La metáfora no sólo permite conocer un fenómeno, sino que también permite estructurarlo. Permite comprenderlo y a la vez oculta algunos aspectos del mismo. Esto sucede porque las metáforas son proyecciones parciales, nunca totales.

### Primera conclusión aproximada

Durante años se ha subrayado la importancia de la creatividad y de la innovación de cara a aprovechar las nuevas oportunidades y de resolver los problemas que el mundo está afrontando hoy en día. El desarrollo mencionado significa que los profesionales del interiorismo, en su función de solucionar problemas, tienen que afrontar demandas para la solución creativa de problemas. La característica principal en su perfil profesional será contar con la habilidad para facilitar procesos de cambio de manera creativa, con la habilidad de alternar entre los modos rutinarios de reflexión y de creatividad, en interacción con todos los agentes vinculados con el problema, en lugar de quedar "encerrado" en uno sólo de esos modos. Aquellos profesionales que trabajan creativamente experimentan un contacto continuo con el placer de la creación. El pensamiento creativo también puede llegar a ser un estilo de vida, una orientación de la personalidad, un modo de ver el mundo, una forma de interactuar con los demás, una manera de trabajar en equipo, una forma de vivir y desarrollarse.

Dentro de las Figuras Retóricas definidas como el arte de comunicar algo de una forma nueva, o como la transformación semántica de las palabras en cuanto al significado o al uso -transformación semántica extensible también a los elementos compositivos del espacio interior- consideramos a la Metáfora como un recurso valedero para dar al discurso arquitectónico y del interiorismo un mayor interés y vitalidad sea para los diseñadores como para los usuarios.

## E-Media, experiencia integradora e innovadora en la carrera de diseño de imagen y sonido

Fernando Luis Rolando

### Antecedentes

Desde el origen de la carrera en la Universidad en el año 1999 he podido contribuir, en una primera etapa en el diseño de los programas de las asignaturas troncales de la carrera de Imagen y Sonido de 1°, 2° y 4° Año. Esto me brindó experiencia en ese sentido y me dio una visión general de todo el departamento, lo que me permite hoy

en día saber que es necesario poner especial énfasis en la naturaleza evolutiva de la misma, buscando que los conocimientos tecnológicos estén en relación a los desarrollos innovadores.

Este antecedente motivo mi presentación al concurso docente con el proyecto E-Media: "*E-learning* - Modelo de Entrenamiento para Diseño Interactivo Asociado". A mediados de abril del 2006, con la designación por parte del Decano como Profesor Asociado, el equipo de gestión académica encomendó la revisión en una primera etapa de alrededor de cincuenta guías académicas de asignaturas troncales y no troncales, reelaborando las planificaciones, las guías de los trabajos finales y creando las guías integradoras de las asignaturas que incluyen los criterios y descriptores de evaluación para cada una de ellas a aplicar desde el año 2007.

### Destinatarios del proyecto y campo de aplicación

El campo de aplicación sobre el cual se desarrolla el proyecto es el área académica de Imagen y Sonido y los actores directos involucrados en el proyecto son los profesores de las asignaturas troncales de 1° a 4° año, participando en la 1°, 3° y 4° Etapas del Proyecto a través de un sistema de consulta participativa, implementación de estrategias y evaluación de productos en base a parámetros consensuados.

Los actores indirectos dentro del proyecto son los profesores de las asignaturas no troncales de 1° a 4° año, participando en la 1° Etapa del Proyecto a través de un sistema consultivo para que brinden aportes puntuales de tipo integrador a nivel horizontal que sirvan para el desarrollo del área en su conjunto.

### Cronograma operativo

En primer lugar mi tarea como Profesor Asociado del Departamento de Diseño de Imagen y Sonido comenzó con la revisión, actualización y creación de las *guías académicas de la carrera*, entre mediados de abril del 2006 y el treinta de julio del 2006, según la siguiente modalidad operativa:

Departamento de Diseño de Imagen y Sonido

1. Revisión y actualización de la Planificación Modelo por asignatura.
2. Desarrollo de la Guía del TP Final
3. Desarrollo de la Guía Integradora

Para las Asignaturas Troncales y No troncales de 1° a 3° año de la carrera:

Cantidad total a realizar: 50 guías

Fecha de Comienzo: 17 de Abril del 2006

Fecha de Finalización y entrega: 30 de Julio del 2006

Se dividió en etapas y hubo controles periódicos por parte del equipo de gestión de la tarea realizada.

Comentarios acerca del modo en que fui desarrollando el proyecto: El proyecto realizado hasta ahora se articula con el que obtuvo el concurso de la Universidad, buscando orientar las planificaciones y las guías hacia el perfil de la innovación y la calidad en el campo del diseño digital, basándonos en las fortalezas de las áreas específicas, manejadas al frente de cada comisión por los profesores quienes podrán dentro de este marco potenciar su perfil académico.

Para esto se buscó que la tarea al frente del aula sea una