

El potencial de los materiales como herramienta de diseño

Fecha de recepción: julio 2012

Fecha de aceptación: septiembre 2012

Versión final: noviembre 2012

Alejandra Toribio (*)

Resumen: Buscar ideas diferentes e innovadoras es siempre nuestra meta como diseñadores. Pero encontrar recursos de diseño comprendiendo las propiedades de los materiales, puede ser un camino muy interesante para recorrer.

En mi experiencia personal, pude descubrir el potencial creativo de la materialidad, ya que cuanto más se aprende de ella más se enriquecen las ideas formales.

Palabras clave: Diseño - herramientas - creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 70]

Entre la artesanía y el diseño. El potencial de los materiales

Generalmente, cuando emprendemos el diseño de un proyecto, nos enfocamos en buscar ideas diferentes e innovadoras que revolucionen todo lo que hasta hoy estaba hecho con respecto al tema, todo vale a la hora de encontrar nuevas formas y soluciones a un problema planteado. Pero el material con el que vamos a trabajar generalmente no forma parte, en principio, de nuestras preocupaciones. Sin embargo, sea un elemento impuesto o no, el material con el que vamos a diseñar es una punta muy importante de donde sacar recursos formales para innovar en el diseño.

El recurso formal, es en sí mismo *la vedette* del diseño, ahí sentimos que podemos desplegar todo nuestro potencial creativo e innovador, en cambio la tecnología de los materiales pasa a un segundo plano, siendo nada más el que materializa nuestras ideas formales.

Cada material tiene un sin número de características que le son propias, un ADN, que en la medida que podemos descifrarlo vamos a tener en nuestras manos una de las herramientas más importantes que enriquecerán aún más nuestras propuestas. Poder bucear y entender al material desde su interior nos va a permitir una manipulación creativa, que se potenciará cada vez más, cuanto más lo conozcamos.

En la metodología del diseño, todas las partes que lo conforman, lo Formal, lo Funcional, y lo Material, son puntos de partida para comenzar una propuesta de diseño, siempre y cuando sigamos verificando nuestra idea con los restantes puntos en cuestión. El famoso Ida y Vuelta que contrapone constantemente Forma/Función, Forma/Material, Función/Material, confronta una idea formal con su uso y con su tecnología material, siendo ésta la base fundamental del diseño, desde el arquitectónico, hasta el textil.

Hasta aquí sólo estoy enumerando los pasos habituales con que nos enfrentamos al empezar cualquier propuesta de diseño en general.

En mi experiencia personal, desde mis comienzos en la arquitectura hasta hoy dedicada de lleno al diseño de objetos con un material específico, pude descubrir y experimentar la importancia y el potencial creativo que tiene entender en profundidad la materia con la que se trabaja, ya que cuanto más se aprende de ella más se

enriquecen las ideas formales, y los recursos técnicos que tiene abren un abanico de posibilidades que a veces parece no tener límites. Esto quiere decir que cada técnica en sí misma también lleva consigo un potencial propio de recursos formales.

Si hacemos un ejercicio comparativo:

1) Imaginemos un objeto y pensémoslo en distintos materiales: madera, metal, vidrio, cerámica, plástico, papel. Seguramente nos aparecieron imágenes simples ligadas directamente al imaginario colectivo de cada material.

2) Ahora elijamos para ese mismo objeto un solo material,

Pensemos en las distintas técnicas que ese material propone: Otra vez las imágenes van a ser representativamente ligadas a dichas técnicas.

3) Por último si elegimos una técnica y distintos diseñadores: También vamos a encontrar diferentes resultados que son producto de la impronta personal de cada diseñador.

El explotar el material hasta sus últimos recursos nos hace conectarnos con la realidad, con sus problemas y sus soluciones, ya que a veces, sobretodo en la etapa universitaria, nos vamos alejando y entramos en terrenos demasiado abstractos llenos de explicaciones literarias y recursos formales que no representan en imagen lo que esas palabras dicen.

Como diseñadores tenemos todas las herramientas para dar respuesta a los temas que se nos plantean en nuestra vida cotidiana y para los que estamos preparados. Sólo se trata de conectarnos con la realidad para que las propuestas sean cada vez más completas e innovadoras. El enfrentamiento tácito que existe entre artesanía y diseño habla también de no estar comprendiendo la complejidad del tema y que no es cuestión de uno u otro sino de aprovechar, ahí también, las características que le son propias a cada uno, y poder complementarlas; en un ensayo William Morris escribía refiriéndose al movimiento Arts And Crafts "Las limitaciones específicas de los materiales deben convertirse en un goce y no en un impedimento, el diseñador, por consiguiente ha de conocer a la perfección el proceso concreto de sus creaciones"...Yo le agregaría que hoy además de conocer los procesos, aprendemos de ellos y nutren nuestros futuros diseños.

El artesano crea a partir del material y sus tecnologías, de una forma intuitiva perfeccionándose en las técnicas que aplica involucrándose directamente con el material que trabaja, en cambio el diseñador parte desde un lugar más teórico que le permite ser mucho más libre y creativo a la hora de dar respuestas, a veces hasta utópico, dejando caminos abiertos para que otros puedan seguir en un futuro con las investigaciones empezadas. Creo que nutrirse de esas dos posturas antagónicas y producir una alquimia entre artesanía y diseño, es el mejor camino para crecer y cada vez dar mejores respuestas a los distintos temas, que en el campo del diseño, a lo largo de nuestra profesión, van a ir apareciendo.

Abstract: To find different and innovative ideas is always our goal as designers. But finding design resources comprising the material properties can be an interesting way to go.

In my personal experience, I discovered the creative potential of the material, because the more you learn from it more formal ideas are enriched.

Key words: Design - tools - creativity.

Resumo: Encontrar idéias diferentes e inovadoras é sempre nosso objetivo como designers mas encontrar recursos de design compreendendo as propriedades dos materiais, pode ser um caminho muito interessante para percorrer.

Em minha experiência pessoal, pude descobrir o potencial criativo da materialidade, já que quanto mais aprende-se de la mais se enriquecem as ideia formais.

Palavras chave: Design - ferramentas - criatividade.

(¹) **Alejandra Toribio:** Diseñadora de interiores, Arquitecta. Universidad de Buenos Aires.

¿Utilización inusual en un lugar impensado? Experiencia piloto de uso de técnicas de creatividad en una escuela pre-universitaria con orientación agrotécnica

Fecha de recepción: julio 2012
Fecha de aceptación: septiembre 2012
Versión final: noviembre 2012

María Cecilia Erbetta (¹)

Resumen: El presente trabajo describe los resultados obtenidos de experiencias áulicas desarrolladas con dos grupos de alumnos de quinto año de la Escuela Pre-Universitaria M. C y M. L Inchausti dependiente de la UNLP. El objetivo del uso de la primera técnica, Sombreros para Pensar es que los alumnos puedan generar alternativas para la resolución de una problemática concreta. Con el uso de la segunda técnica, *brainstorming* se busca desnaturalizar el sentido común respecto de conceptos de uso coloquial.

Palabras clave: Inteligencias múltiples - *brainstorming* - dinámicas de grupo.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

Introducción

En la educación formal y fundamentalmente en el nivel medio, a menudo, no se pone gran atención en estimular el aspecto creativo de los alumnos (a excepción de las materias vinculadas con cuestiones artísticas). Creemos que esta situación parte de un supuesto limitado en torno a la noción de creatividad ya que se la tiene asociada a cuestiones abstractas y por lo tanto, poco se vincula con la generación de alternativas que contribuyan a resolver problemas cotidianos, cercanos a nuestra experiencia vital. De este primer prejuicio se deduce un segundo uso, también restringido, que hay en torno a los ámbitos en donde se pueden aplicar técnicas de creatividad; aquellos circunscriptos a áreas profesionales específicas o con un objetivo acotado a un tiempo y espacio determinado. El intento de estas experiencias áulicas fue el de comenzar a revertir esta situación. En primer lugar, a través del uso de los *Seis sombreros para pensar* se insta a

la creación de nuevas alternativas para la resolución de problemas concretos y en segundo lugar, mediante *brainstorming* se busca desnaturalizar el sentido común que subyace a determinados vocablos de uso corriente. Ambas técnicas contribuyen a fomentar al llamado pensamiento lateral¹ fundamental para nuestro desarrollo en sociedades del conocimiento con un alto nivel de fluidez y variabilidad. Esta iniciativa pedagógica busca que los alumnos puedan extrapolar esta experiencia áulica a otros ámbitos de su vida.

1. Los seis sombreros para pensar

Las dos clases en donde se aplicaron técnicas de creatividad se dan en el marco de la materia Sociología² con dos grupos de alumnos (entre 18 y 20 personas) en su mayoría adolescentes de sexo masculino dada la modalidad de la escuela³ en que se desarrolla la experiencia. Las clases duran ochenta minutos cada una y se aplicaron ambas técnicas en los dos grupos. En una clase an-