

Resumo: A capacidade criativa, a intelectualidade ou a imaginação, só são parte de um processo no que intervêm o esforço e a boa predisposição. Já o dizem conhecidos slogans: “Impossible Is Nothing” ou “Não Limits”.

Palavras Chave: esforço - participação - dedicação - predisposição - capacidades - processos - auto aperfeiçoamento.

(*) **Andrea Stiegwardt:** Lic. en Comunicación Social, orientación Comunicación Institucional (UCES). Docente de la Universidad de Palermo en el Departamento de Comunicación Corporativa - Empresaria de la Facultad de Diseño y Comunicación.

Lápiz vs. Mouse: ¿El fin de lo artesanal?

Adrián J. González Navarro (*)

Fecha de recepción: agosto 2013

Fecha de aceptación: octubre 2013

Versión final: diciembre 2013

Resumen: La enseñanza del diseño en el nuevo siglo nos plantea encontrar un equilibrio entre el uso de las nuevas herramientas tecnológicas y las herramientas tradicionales vinculadas a lo artesanal. El abuso de la tecnología nos ha llevado a menospreciar la importancia de la idea como elemento central del proceso de diseño.

Palabras clave: lápiz - mouse - diseño - tecnología - digitalización - arts and crafts.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 57]

Ha llegado el momento de tomar partido, ya no es tiempo de tibiezas ni de andar por ahí sin decidirse ni estar parado en una sola vereda. En los tiempos que nos tocan vivir, ya en la segunda década del siglo XXI, aún se siguen planteando éstos mismos dilemas que comenzaron a esbozarse allá por el surgimiento de la llamada revolución industrial, en donde por primera vez se daba un hecho inédito y difícil de entender por la gran mayoría de las cabezas del mundo. El hombre se enfrentaba a la difícil aceptación de que ya no debía realizar todas las tareas de su quehacer cotidiano “poniendo el lomo”, ahora había unas extrañas aglomeraciones de hierros llamadas máquinas, que hacían algunos trabajos por nosotros. En las cabezas más soñadoras y catastróficamente pesimistas, se empezó a gestar el pensamiento de que el desarrollo de la máquina al extremo podría suponer el fin del trabajo humano manual, con irreversibles consecuencias de desempleo para los más desposeídos e interminables horas de ocio y tedio para las clases más altas.

Evidentemente la historia se encargó de demostrar que éstos supuestos problemas derivados del desarrollo de la tecnología no resultaron tan contundentes como se temía, o se degeneraron en nuevas problemáticas surgidas de este cambio radical en la evolución de la raza humana. De la misma manera en la que se creía que el surgimiento de los primeros fonógrafos supondrían el fin de las orquestas en vivo, ya que no sería necesario contar con un grupo de músicos para interpretar determinada pieza, nosotros hemos enfrentado problemáticas similares en lo conceptual, que suponen la teoría de la pérdida de determinada disciplina manual y/o artesanal por el desarrollo y la propagación de la computadora y todos sus derivados, en la vida cotidiana y profesional de cualquier persona en la segunda mitad del siglo XX, y ni hablar si consideramos a los pequeños llegados al mundo desde el año 2000 en adelante. Para

ellos es difícil comprender la real dimensión de cambio profundo que generó en el mundo la popularización de la tecnología en general y las computadoras en particular.

El presente artículo no pretende ser un compendio de lamentos nostálgicos por lo que ya pasó; puesto en palabras de un gran exponente de lo artesanal como Luis Alberto Spinetta, debería hacerme eco del lema que reza que “aunque me fueren yo nunca voy a decir, que todo tiempo por pasado fue mejor: mañana es mejor”. Lo que busco explicar es que ante un aluvión tan tsunámico de tecnologías nuevas aplicadas al diseño, el tema que nos desvela, hemos llegado a un pico de “facilidades” informáticas que vistas a la ligera nos pueden nublar la mirada y desviar la atención de lo que realmente importa: la idea.

El único elemento que jamás vence, jamás pasa de moda y siempre nos será útil para resolver un problema es la idea, esa lamparita que tanto nos cuesta encender y que muchas veces nos parece que está ahí prendida sólo porque es una nube dando vueltas en la cabeza, aun sin prenderse. La idea es el motor que nos lleva a investigar y desarrollar una cosa abstracta en nuestra mente, hasta llevarla a ser un objeto concreto y palpable. Todo ese proceso no tiene una sola manera de ser ni es un camino en línea recta, y muchas veces supone un ir y venir sobre un mismo tema que nos hace ilusionar de manera falsa con un retroceso o una pérdida de tiempo. El desafío que nos presenta la tecnología de hoy es poder descubrir y separar lo que corresponde exclusivamente a la idea que estamos persiguiendo, de lo que solamente es un envoltorio bonito durante el proceso de diseño.

Hoy en día podemos tener acceso a numerosas herramientas gráficas, de impresión, de armado, de dibujo, de diagramación y hasta de corte y ensamblado de materiales, que cuentan con la falsa ilusión de lo preciso y bello en un primer momento, a diferencia de la pro-

ducción artesanal, que al principio es ambigua, amorfa, difusa, imprecisa. Es por eso que en muchos casos, esa “falsa ilusión” de lo perfecto nos confunde y nos hace pensar que las ideas se desarrollan solas o, peor aún, que las ideas no requieren de demasiado esfuerzo de pensamiento y análisis previo. Surgen ciertos razonamientos simplistas como el clásico de que no es necesario dibujar la idea en lápiz para después pasarla en limpio en la computadora, porque es una pérdida de tiempo o trabajar dos veces. Me he topado a menudo con estas reflexiones en el aula, cuando empezamos a trabajar con las primeras ideas de partido, aproximándonos al problema a resolver.

Nuestro desafío en la docencia aplicada al diseño y las prácticas proyectuales en el siglo XXI, que nos toca llevar adelante a mí y al resto de colegas, se ve atravesado por esto de ser la generación que vivió en primera persona esta explosión de desarrollo de herramientas tecnológicas para la elaboración de las ideas. A veces es muy difícil transmitir estos conceptos a aquellos que desde el origen ya crecieron en un mundo con celulares e Internet de alta velocidad, y donde esas facilidades generadas por las tecnologías aplicadas suponen una ilusión de mejor aprovechamiento del tiempo y de que todo debe estar hecho ya, para ayer. Debemos retornar a lo esencial del proceso de diseño, al desarrollo de la idea en la cabeza como máximo objetivo, en donde las herramientas tanto informáticas como manuales, se entrelazan e intercalan según las necesidades de cada caso, sin que ninguna predomine monopólicamente sobre la otra.

Así como surgieron, en el siglo XIX los grupos de artesanos y artistas reunidos en las Arts & Crafts que se oponían a la estandarización de los productos manufacturados como un signo de baja en la calidad de terminación y detalle, lo que propongo es retomar algo de esa idea quizás romántica, con preferencia por lo artesanal, no para volver el tiempo atrás, ni mucho menos. Se trata de retomar esa reflexión sobre el detalle y la forma orgánica, que no esté regulada por los procesos de generación ni las herramientas disponibles, sino por un sincero análisis centrado en el problema a resolver. Me gusta fomentar en los alumnos la experimentación con aquellas herramientas que más les cuesta acercarse, ya sea por una cuestión de formación previa, costumbre o hasta a veces prejuicio hacia determinadas formas de

trabajar. Creo que los grandes creativos de hoy, ya sea que diseñen objetos, espacios o cualquier otra unidad de análisis, deben estar lo suficientemente despegados de cualquier herramienta para poder tener la mente abierta y lista a adaptarse a diversas situaciones o problemas. Queremos diseñadores que no dejen nunca de lado a su lapicera pero que puedan sintetizar sus bocetos en pantalla para poder comunicarlos fácilmente a sus pares. Queremos diseñadores que no dejen nunca de lado a su mouse pero que tengan la versatilidad de poder bajar una idea desde la inspiración mental al papel con unos simples trazos, para que cualquiera los pueda interpretar. Creo que la clave pasa por ahí. Si sos bueno dibujando, agarrá el mouse. Si sos bueno con la compu, agarrá el lápiz. Debemos buscar y fomentar el fin de los prejuicios o los métodos de diseño demasiado esquematizados en función de supuestas recetas de trabajo arraigadas en las diversas ramas de la disciplina del diseño, desde tiempos de la Bauhaus, hacia una nueva interacción equilibrada entre ambos hemisferios del cerebro. ¿El fin de lo artesanal? No lo creo, esto recién empieza...

Abstract: During de new Century, design teaching outline to find an equilibrium between the use of the new technological tools and the traditional ones linked to the crafts. The technology misuse has brought us to underestimate the importance of the idea as a central element of the design process.

Keywords: pencil - mouse - design - technology - digitalization - arts and crafts.

Resumo: O ensino do design no novo século propõe-nos encontrar um equilíbrio entre o uso das novas ferramentas tecnológicas e as tradicionais ferramentas tradicionais vinculadas ao artesanal. O abuso da tecnologia levou-nos a menosprezar a importância da idéia como elemento central do processo de design.

Palavras Chave: lápis - mouse - design - tecnologia - digitalização - arts and crafts.

^(*)Adrián J. González Navarro: Arquitecto (UBA). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Espacios en la Facultad de Diseño y Comunicación.

La enseñanza de oratoria en el aula El método de autoconfianza.

Claudia Preci ^(*)

Fecha de recepción: agosto 2013
Fecha de aceptación: octubre 2013
Versión final: diciembre 2013

Resumen: El artículo describe el Método de enseñanza de la Oratoria, llamado “de autoconfianza” que he creado y vengo trabajando hace más de 20 años en la Universidad de Palermo, en otras instituciones y en el ámbito privado y oficial.

Esta metodología consiste en detectar las fortalezas y debilidades del alumno para trabajarlas y superarlas en un proceso individual llevado a cabo mediante una serie de exposiciones que debe realizar en clase, con consignas establecidas y con objetivos concretos en cada una.

Desde el principio, se ve en el alumno su potencial y se fija una meta a alcanzar, a la que se lo hará llegar mediante presentaciones