

Abstract: The presented work aims think about some (pre) judgment that there is on students of advertising regarding they should be creative. In this sense, the question of what is considered as a creative students and what influence this may have on future career. The reflection is proposed based on the experience of the author, a professor of Advertising I, ordinary subject for careers in the Faculty of Design and Communication at the University of Palermo. This reflection is expected to be a contribution for vocational counseling of prospective students of this Faculty.

Keywords: creativity - advertising – students

Resumo: O trabalho apresentado propõe-se reflexionar sobre verdadeiro (pré) julgamento que existe sobre os estudantes de publicidade, em relação a que deveriam ser criativos. Neste sen-

tido, propõe-se a pergunta de que se considera como estudantes criativos e daí influência pode ter isto no desenvolvimento do futuro profissional. A reflexão propõe-se em base à experiência da autora, como professora de Publicidade I, matéria comum para as carreiras da Faculdade de Design e Comunicação da Universidade de Palermo. Espera-se que a reflexão seja um contribua para a orientação vocacional dos futuros estudantes das carreiras da Faculdade.

Palavras chave: criatividade – publicidade – estudantes

(*) **Eugenia Álvarez del Valle.** Tiene un MBA en Management Estratégico (Master in Business Administration) y es Licenciada en Publicidad (Universidad de Palermo). Finalizó el Programa de Formación y Capacitación Docente (UP)

Nacimiento del diseño y el lenguaje visual.

Gustavo Amenedo (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: Un recorrido por los inicios del diseño y el nacimiento del lenguaje visual analizando las necesidades que llevaron al hombre a intervenir en su propio medio.

Palabras clave: diseño – lenguaje visual – historia

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 54]

Sobre el diseño

El hombre comenzó a diseñar mucho antes de saber que lo estaba haciendo. Para el hombre primitivo tomar un elemento natural, transformarlo, intervenirlo y convertirlo en una herramienta significó un cambio inmenso en su vida. El siguiente paso fue mejorar esas herramientas, y esto se convirtió en una necesidad vital en un mundo cada vez más hostil. Esto llevó a que la supervivencia y la adaptación al medio empezaran a depender del pensamiento antes que del instinto.

Entonces, la soga que ataba al ser humano con el resto de los seres vivientes definitivamente se cortó. Y fue en ese momento, cuando el hombre descubrió que afilando una vara, horadando una roca, laminando una piedra (es decir, interviniendo en elementos de su propio medio), su condición de vida mejoraba y se le facilitaban sus actividades.

En ese momento nació el diseño, ampliando las perspectivas de la vida cotidiana. El mundo se hizo más grande. El hombre primitivo pudo aventurarse a lugares remotos al abrigo de sus ropas, cazar animales más grandes, domesticar otros, procesar alimentos, sembrar, asentarse, edificar y muchas otras actividades que hoy no son tan cotidianas.

Tarde o temprano, esto daría origen a las primeras civilizaciones conocidas. Por supuesto que el diseño se incorporó en todos los aspectos de la vida: vestimenta, herramientas, utensilios de usos diversos, imágenes de

culto, arquitectura, etc. Los artesanos se convirtieron en parte de la sociedad con un determinado estatus dentro de la misma.

El origen del término diseño se remonta al contexto tradista del renacimiento italiano y deriva etimológicamente de la palabra latina designatio (marcar, señalar, designar) y de dessin (dibujo en francés). La palabra disegno en italiano conserva el sentido inicial latino y le agrega el sentido del dibujo.

Por supuesto que este largo camino de artesanos y artistas derivó en la industrialización del S. XIX, cuando se logra un abaratamiento y racionalización en la producción de bienes de consumo. Actualmente, el diseño ocupa un lugar relevante en nuestras sociedades, y muestra de ello son las diferentes carreras terciarias y universitarias que ofrecen una especialización cada vez más importante en diferentes ramas. El diseño dejó de ser un oficio que pasaba del maestro al discípulo para convertirse en materia de estudio y análisis crítico, y en donde un título profesional respalda y acredita a un individuo.

El lenguaje visual

Otro aspecto interesante para analizar (ligado al desarrollo de la civilización) es el nacimiento y la evolución del lenguaje visual. ¿Se puede pensar que la imagen precedió a la palabra en términos de comunicación?

Se invita a pensar en el arte rupestre. Su sentido, su fun-

ción. Un enigma al que sólo se puede responder con suposiciones. Pero hay algo que es seguro: hay un mensaje que se quiere transmitir. Esas pinturas están ahí para ser vistas, si bien su sentido puede ser religioso, práctico, conmemorativo o simplemente decorativo.

Las pinturas en las que aparecen animales, ¿responden a la necesidad de comunicar alguna experiencia, celebrar algún día en que la caza fue excepcionalmente buena, transmitir algún tipo de técnica de caza o el reconocimiento de ciertos animales enemigos?, ¿o tiene que ver con algún sentido religioso o espiritual, respondiendo a la necesidad o deseo de alegrar un espacio cerrado y oscuro con imágenes del afuera?

Cualquiera que sea el motivo, el objetivo primordial fue dejar plasmado un mensaje que perdure en el tiempo y que pueda ser visto y decodificado por sus iguales. Seguramente el motivo que llevó a esos individuos a plasmar esos mensajes fue la conciencia de la propia muerte (otro de los motivos que nos diferencian de otros seres vivos). Y esa misma conciencia de la propia muerte, lejos de hacer que nos lamentemos por nuestra finitud, hizo que tengamos la necesidad de trascender legando conocimientos, experiencias, costumbres, en definitiva, nuestra cultura. Motivó la necesidad de comunicar nuestro mensaje a las generaciones futuras.

Cuando se habla de arte primitivo o prehistórico se piensa en imágenes toscas y poco realistas, como si los individuos que nos precedieron no fueran capaces de representar la realidad. Las imágenes encontradas en las cuevas de Chauvet en la década del 90 en Francia, y que tienen una antigüedad de 30.000 años, contradicen nuestra idea de arte primitivo. Dan muestras de una habilidad y un realismo pocas veces visto en arte rupestre. El hombre siempre tuvo la capacidad de representar la realidad. También tuvo la necesidad de dejar su huella, su marca. En las cuevas de Chauvet, además de la representación de animales podemos encontrar impresiones de manos. ¿Qué une a esta sociedad de hace 30.000 años con la que dejó sus impresiones en la cueva de las manos de Santa Cruz en la Patagonia y que tienen una antigüedad de sólo 9.000 años aproximadamente? Siglos de diferencia y miles de kilómetros separan una de otra pero la necesidad de expresar un mensaje es la misma. Lamentablemente en algún momento de la historia el hilo se cortó y actualmente resulta difícil descifrar y

entender algunos de esos mensajes, sobre todo los que corresponden a formas geométricas abstractas.

Un lenguaje visual que sí se puede decodificar es el del antiguo Egipto: sus imágenes murales, sus frisos, que cuentan historias en forma gráfica. Para lograr que el mensaje sea claro y pueda ser interpretado por todos, el artista egipcio apela a ciertos recursos que hasta el día de hoy se utilizan: la estilización de la figura, la síntesis formal, la elección del ángulo más representativo de cada elemento para formar el todo, resignar la representación realista (de lectura más compleja) en pos de priorizar la síntesis visual.

Un ejemplo que resume este análisis es la representación egipcia del cuerpo humano con la cabeza, brazos y piernas de perfil y el torso de frente, tomando los elementos por separado y representándolos de la forma más clara para unirlos y convertir la imagen en lenguaje. Esta síntesis visual se puede encontrar en otras civilizaciones, por supuesto que con otras características. Representaciones del miedo, la muerte, la fertilidad o, simplemente, diferentes deidades que tenían que ser identificables para toda la sociedad más allá de su estrato social. Es increíble encontrar puntos de contacto entre civilizaciones tan dispares y distanciadas en tiempo y espacio unas de otras.

Aún en la actualidad se puede reconocer en el arte antiguo su mensaje original. A los artistas y artesanos de la antigüedad se les puede decir que han cumplido su objetivo.

Abstract: This is a journey through the early design and birth of visual language by analyzing the needs which led man to intervene in their own environment.

Keywords: design - visual language – history

Resumo: Um percurso pelos inícios do design e o nascimento da linguagem visual analisando as necessidades que levaram ao homem a intervir em seu próprio médio.

Palavras chave: design – linguagem visual – história

(*) **Gustavo Amenedo:** Arquitecto (UBA). Dicta clases de dibujo y pintura en su taller propio. Ha recibido premios por sus trabajos.

Despertar la curiosidad.

Mónica Antúnez (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: Las estrategias de enseñanza tradicionales dentro de la universidad, y generalmente en las asignaturas relacionadas con la Comunicación, han hecho hincapié durante mucho tiempo en una base de instrucción teórico-bibliográfica. Compartiré mi experiencia docente, buscando despertar una verdadera curiosidad en los estudiantes y motivarlos desde la resolución de un problema.