

Los invito a una reflexión final y no menor. Es imprescindible que tengamos una mirada ética y responsable con todo lo que acompaña a una joya: géneros ecológicos y materiales que estén alineados con el concepto de ecología y sustentabilidad. Es momento de que tomemos consciencia entre todos los profesionales de la moda que tenemos que cuidar a este tesoro tan valioso de la humanidad. Así, podremos entre todos comparirlas por mucho tiempo a lo largo de las generaciones actuales y las que vendrán.

Abstract: In this paper an update on natural gems, classification and assessment of technology and designs that are being used will be developed.

Key words: Jewelry - Fashion - Sustainability - Latin America - Europe - Asia - Africa

Resumo: Neste trabalho se desenvolverá uma atualização sobre gemas naturais, sua classificação e uma apreciação sobre a tecnologia e os designs que se estão utilizando.

Palavras chave: Joalheria - Moda - Sustentabilidade - América Latina - Europa - Ásia - África

(*) **Juliana Cavalieri:** Licenciada en Administración, (UBA). Consultora en estrategia. Community Manager. Tercera generación de Designers con gemas naturales para el mercado internacional

El diseño y el subconsciente: Los mapas de ideas virtuales como articuladores del proceso creativo

Fernando Rolando (*)

Resumen: El presente texto aborda cómo la articulación del proceso de pensamiento puede ser objetivado a través de los mapas de ideas virtuales y ser aplicados al desarrollo de la creatividad dentro del aula, analizando sus antecedentes históricos, la relación con otras formas del lenguaje, como la poesía y la influencia del inconsciente dentro de este.

Palabras clave: Idea - Diseño - realidad - virtualidad - Subconsciente - Articulación - Lenguaje - Creatividad

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 162]

Desarrollo

El proceso creativo y la manera de transcribir este fuera de nuestro cuerpo para objetivarlo no es una idea nueva. Hace cientos de años alrededor del siglo III d. C., Porfirio de Tiro plasmó de forma gráfica conceptos descriptos por Aristóteles. Había nacido un modo de establecer una conexión entre lo mental y la forma de representarlo a nivel gráfico. Otro aspecto esencial dentro de este proceso está dado por el funcionamiento del inconsciente en la generación de las ideas y la creatividad y el rol que tienen los sueños dentro de ellos. En 1797 el poeta inglés Samuel Taylor Coleridge tuvo un sueño referido a la edificación de un palacio por Kublai Khan intuyendo una serie de imágenes visuales y palabras que se le manifestaban. Al cabo de unas horas se despertó, con la certidumbre de haber compuesto, o recibido, un poema de alrededor de trescientos versos que recordaba con singular claridad y pudo transcribir el fragmento que perdura en sus obras. En el estudio psicológico *"The world of dream"*, Havelock menciona que Giuseppe Tartini, soñó que ejecutaba en el violín una sonata; el soñador, al despertar, dedujo de su imperfecto recuerdo el Trillo del Diávolo.

Otro caso sobre creatividad a partir del proceso inconsciente es el de Robert Louis Stevenson, a quien un sueño le dio en 1884, la historia del Dr. Jekyll y Mister Hyde. En relación al tema sobre el tema, Borges nos planteó su visión acerca de que un emperador mogol, en el siglo XIII, soñó un palacio y lo edificó conforme a esa visión; en el siglo XVIII, un poeta inglés como Coleridge soñó un poema sobre el palacio, diciendo: "El primer sueño agregó a la realidad un palacio; el segundo, que se produjo cinco siglos después, un poema (o un principio de poema) sugerido por el palacio; la similitud de sueños deja entrever un plan..." . Es decir, Borges deja entrever una estructura subyacente al proceso inconsciente, un "plan", como lo llama, por el cual se rigen nuestras ideas y que de algún modo en la actualidad tratamos de objetivar a través de los mapas de pensamientos para su uso a nivel medial o postmedial. En este proceso de objetivación de la mente, la poesía ha sido una de las primeras formas que el ser humano adoptó para abstractizar el lenguaje. En algún sentido la poesía de muchos autores, como Eluard, Blake o Valery por citar algunos, han construido durante siglos otro plano que permite aflorar estos procesos mentales buscando relaciones

Fecha de recepción: julio 2016
Fecha de aceptación: septiembre 2016
Versión final: noviembre 2016

con lo que llamamos realidad y reflexionando acerca de esta, como hace en el fondo un diseñador en su tarea diaria. Por ejemplo en su poesía “*El Espejo de un Momento*”, Paul Eluard nos dice:

Disipa el día,
Muestra a los hombres las imágenes desligadas de la apariencia,
Quita a los hombres la posibilidad de distraerse,
Es duro como la piedra,
La piedra informe,
La piedra del movimiento y de la vista,
Y tiene tal resplandor que todas las armaduras y todas las máscaras quedan falseadas.
Lo que la mano ha tomado ni siquiera se digna tomar la forma de la mano,
Lo que ha sido comprendido ya no existe,
El pájaro se ha confundido con el viento,
El cielo con su verdad,
El hombre con su realidad.

En este texto, Eluard habla de la estructura de “lo real y lo aparente” disparando a través del metalenguaje poético imágenes visuales que llegan a la mente del lector y se expanden, como cuando un diseñador dispara una idea y la grafica, siendo la poesía otro camino, aunque más complejo, mediante el uso de figuras retóricas, para mostrar estos procesos del subconsciente.

Vemos así, que los mapas de ideas son un buen método para planificar el proceso de desarrollo en el campo del diseño, ya que genera la posibilidad de articular diferentes puntos de partida dándole mayor claridad a la hora de tomar decisiones y clasificando y organizando la información en etapas. Pero estos mapas en la actualidad exceden aquello de volcar las ideas simplemente en un pedazo de papel. La virtualización de estos mapas y su diagramado flexible, dentro de las posibilidades que nos brinda el trabajo en el ciberespacio, permite no solo la labor a distancia, sino también en equipo. En las materias que doy en la Universidad de Palermo en Taller de Reflexión Artística 1 o Comunicación Oral y Escrita, la creatividad es un aspecto esencial. Herramientas como *bubbl*, *mindmeister*, entre muchas otras, permiten la generación de cuentas online desde donde los alumnos pueden interactuar con otros alumnos, con los profesores, con gente de otras culturas, sumando una enorme riqueza a la construcción de un proyecto de diseño o el desarrollo de un ensayo o una historia, siendo parte del proceso de investigación, utilizando un plus desde la diversidad de ideas que pueden aportar en sus proyectos en el aula y dándoles el valor diferencial de poder vislumbrar virtualmente su propio proceso creativo, de un modo nunca antes visto en la historia de la humanidad.

Referencias bibliográficas

- Belsky, S (2012) *Making Ideas Happen: Overcoming the Obstacles Between Vision and Reality*. Ediciones Penguin Books Ltd, London, England.
- Eluard, P. (2006). *Capital del dolor*. España. Colección Visor de Poesía. ISBN: 978-84-7522-036-3.
- Quaranta, Domingo. (2011). *Media, new media, postmedia*. Italia. Postmedia Books. ISBN-10: 8874900554
- Rolando, F. Cabrejas, Julia Inés. (2007). *Aportes para la formación de seres creativos en nuestra sociedad*. XV Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación 2007: “Experiencias y Propuestas en la Construcción del Estilo Pedagógico en Diseño y Comunicación”. Año VIII, Vol. 8, Febrero 2007, Buenos Aires, Argentina.
- Valéry, P. (1990). *Teoría poética y estética*. Ediciones Visor. Madrid, España.
- Weil, P. (1998). *Introducción al pensamiento complejo*. Editorial Gedisa. Barcelona, España.

Agradecimientos:

A mi equipo de Asistentes Académicos de Comunicación Oral y Escrita y Taller de Reflexión Artística 1: Paula Ale Arrigo, Matías Severino, Maila Varela y Florencia Zapata

Abstract: This paper discusses how the articulation of the thought process can be objectified through maps virtual ideas and be applied to the development of creativity in the classroom, analyzing their historical background, the relationship with other forms of language, like poetry and the influence of unconscious within it.

Key words: Idea - Design - Reality - Virtuality - Subconscious - Articulation - Language - Creativity

Resumo: O presente texto aborda como a articulação do processo de pensamento pode ser objetivado através dos mapas de ideias virtuais e ser aplicados ao desenvolvimento da criatividade dentro da sala de aula, analisando seus antecedentes históricos, a relação com outras formas da linguagem, como a poesia e a influência do inconsciente dentro deste.

Palavras chave: Ideia – Design – realidade – virtualidade – Subconsciente – Articulação - Língua - Criatividade

(*) **Fernando Rolando**. Arquitecto (UB, 1983). Profesor de Artes Visuales (IUNA, 1990). Especialización en Planeamiento y Sistemas (UB, 1983). Profesor de la Universidad de Palermo en el Área de Multimedia Digital de la Facultad de Diseño y Comunicación. Miembro del Consejo Superior Académico de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Integrante del Comité de Arbitraje de publicaciones “Cuadernos del CEDyC”