

creativas que impulsen un aprendizaje significativo con menos creencias pre-concebidas y anclado en el presente, en el aula y en lo que pasa ahí.

Referencias bibliográficas

- Antelo, Estanislao – *Notas sobre la (incalculable) experiencia de educar Educar: ese acto político*. Graciela Frigerio, Editorial del Estante, Buenos Aires, 2005
Jonh Biggs – *Teaching for quality learning at University*. Buckingham, Open University Press (1995)
Richard Linklater, Mike White - *School of Rock* (2003)
Jorge Steiman – *Más didáctica de la Educación Superior*, Buenos aires, 2008, Editorial Unsam
Camillioni - *Una buena clase* (1998)

Abstract: When practicing the exercise of imagining a student, many teachers describe him as someone who does not pay attention, who has misspellings, who does not read, who is in his world, who loses interest in the subject or simply imagines a being that nothing interests you. That is, they think of the student as someone who lives in error.

And it seems a bit weird to see new ways of teaching with old beliefs in mind about those to which it is meant to learn and

which is expected to be meaningful. You cannot do something new if you always think the same thing.

Keywords: Teaching - meaningful learning - teachers - students - subject - writing - teaching - creativity - constructivism

Resumo: Ao praticar o exercício de imaginar a um estudante, muitos docentes descrevem-no como alguém que não presta atenção, que tem faltas de ortografia, que não lê, que está em seu mundo, que perde interesse na matéria ou simplesmente imaginam a um ser ao que nada lhe interessa. Isto é, pensam ao estudante como alguém que vive errando.

E parece um pouco raro entrever novas formas de ensinar tendo em mente velhas crenças a respeito daqueles aos que vai destinado à aprendizagem e do que se espera que seja significativo. Não se pode fazer algo novo se você pensa sempre o mesmo.

Palavras chave: Ensino - aprendizagem significativa - professores - alunos - aula- escrita - ensino - criatividade - construtivismo

(*) **Evagelina Ciurleo:** Creativa publicitaria (AAP). Curso estudios de literatura, redacción y gramática.

Ser sensible: arte y diseño

Fecha de recepción: agosto 2017
Fecha de aceptación: octubre 2017
Versión final: diciembre 2017

Bernardo Nóbrega (*)

Resumen: Exploración sobre puntos de inflexión y coexistencia entre arte y diseño. Investiga cómo se abordan y utilizan actividades proyectuales de formas multidisciplinares para satisfacción humana en conjunto del avance tecnológico y científico. Se ahonda, dicho análisis, sobre la necesidad humana de arte y diseño como acontecimientos en constante evolución.

Palabras clave: Diseño – arte – proceso proyectual – multidisciplinar – necesidad humana – innovación

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 185]

“Comer manzanas orgánicas no solucionan problemas reales.” (Slavoj Žižek)

Pensamientos sobre puntos en común y no tan comunes entre el arte y el diseño

1. Introducción

Hay algo de lo que no podemos renegar o volver atrás y es que vivimos en un mundo en constante evolución, construcción y desarrollo. Para bien o para mal. Sería absurdo hablar aún de nuevas tecnologías cuando ellas se encuentran en constante cambio y mutación. Siempre van a ser nuevas y, muy rápidamente, van a ser viejas en un camino sin fin. La permanente revolución científica que vivimos después de la caída del muro de Berlín cambió la forma de entender el mundo; de absorberlo, de pensarlo y de redefinirlo. La política y la economía se han abrazado hermanadas, y siempre desde la política han logrado un arte de dominación.

El arte contemporáneo no ha quedado ajeno a ese fenómeno, si bien ha atravesado todo un proceso de replanteos conceptuales y materiales durante todo el siglo XX, y es en este período donde con mayor efervescencia ha mutado hacia convertirse en un área de estudio multidisciplinario. Ahí comienza a tomar protagonismo el rol multidisciplinario que aborda al diseño y el arte inclusive.

Las vanguardias artísticas de principios del siglo XX lograron abrir las fronteras del arte, en un momento de miradas conservadoras y de un arte estático. Eso favoreció la expresividad de los artistas en las segundas vanguardias y promulgó a favor de lo multidisciplinar. Nada suponía un límite para una obra de arte si el artista así lo sentía, siendo una época de experimentación y de nuevas técnicas artísticas. Tras la Segunda Guerra Mundial aparece esta nueva generación de artistas abstractos (neo vanguardistas). No solo se preocupan por comunicar con

sus obras un sentimiento, sino que exigen del espectador una actitud activa. En sus obras el ojo debe estar mirando una obra, buscando el principio y el fin.

El diseño como metodología proyectual fusiona múltiples elementos del arte, de la ciencia y de la tecnología. Absorbe tecnicismos, métodos y reglas de las diferentes disciplinas. No siempre en igual medida. Aquí se destaca la gran capacidad del diseño de poder seleccionar, priorizar y jerarquizar el uso de elementos y herramientas adecuadas a cada proceso proyectual en particular. El arte aporta al diseño ese ingrediente explorativo del “no-saber” como elemento fundamental al proceso de diseño. Puede empujar hacia nuevas zonas de desconocimiento para así evitar el cliché y lograr el anti-proyecto. Pero a pesar de todo esto, ¿es posible un diseño sin arte? ¿Cuál es el aporte concreto del arte al proceso de diseño actual? ¿Se puede lograr el anti-proyecto de diseño a través del arte? y lo más importante a investigar en esta exploración, ¿hay diseño sin arte? y ¿hay arte sin diseño? Se pretende responder, o al menos intentar, estas incógnitas para aproximar o eliminar las barreras entre diseño y arte.

2. Diseño: la idea como proyecto innovador

Innovar es uno de los grandes desafíos de la industria hoy en día. Existe un desafío, liderado por la economía de la empresa, que busca ganarle terreno a la competencia. La carrera por destacarse en el mercado muchas veces puede ser perjudicial si no se ejecuta adecuadamente. Es importante, a la hora de pensar un producto, tener en cuenta el objetivo. ¿Qué se quiere conseguir? ¿Cuál es el objetivo concreto? ¿Qué se necesita para lograr ese objetivo?

Ser el primero en lanzar un producto o servicio no siempre es lo mejor y ni siquiera es garantía de éxito. Competir por la innovación tiene un gran costo económico y energético. Ser el que abre el camino con un producto innovador requiere de un gran plan de acción. Es importante tener claro el panorama tanto dentro de la empresa como lo que está sucediendo en otras empresas.

¡La idea no es todo! Es mucho, pero no todo. A la hora de tener una idea es clave tener el temple adecuado para poder analizar y tomar decisiones. No podemos olvidar que una idea es un gran comienzo, la mejor tal vez. Pero, se necesita pulir, procesar y refinar para convertir ese carbón en diamante.

Acá es donde entra el diseño como proceso proyectual. Concretar una idea requiere de un plan en la mayoría de los casos. Pero no siempre es fundamental, a mi forma de concebir el diseño. Proponer anti-diseño es una forma de diseñar. Llevar a cabo un proceso sin proyecto es muy nutritivo para lograr ahondar en las barreras y límites del diseño. Si bien se puede refutar esto con la teoría del paradigma proyectual, lo considero otro camino interesante de transitar.

3. Arte: necesidad humana

No creo que definir la palabra “arte” sea necesario en este punto. Libero de la presión de concretar una definición concreta y universal al mismo tiempo. De esta forma podemos concentrarnos en la necesidad del ser

humano de absorber arte. Esta relación o requisito existió desde que existe el humano. Las primeras creaciones artísticas de la pintura rupestre corresponden al Paleolítico, período que se inicia aproximadamente 30.000 a.C. y que se caracteriza por la vida nómada de los cazadores y el tallado de la piedra. El arte nació cuando el cerebro humano alcanzó su plena dimensión, es decir, nació con el Homo sapiens.

El ser humano, siempre tuvo la necesidad de perpetuarse, no solo como especie, reproduciéndose, sino también como ser privilegiado a través de sus ideas y expresiones. Para ello necesitó de la expresión artística, convirtiéndola en pura necesidad para su desarrollo y su equilibrio emocional-espiritual. Por ende, podemos decir que el arte es para el hombre como es el agua para la vida en general. Desde una fase armónica individual y privada, el artista puede crear, irradiar y presentar su sensibilidad artística al resto de las personas. Esto no elimina el concepto de arte colectivo, ya que hay decisiones individuales que participan del resultado.

Algo que no podemos evitar tener en cuenta es que el humano, en sus orígenes, procuraba tomar posesión de la naturaleza, sobrevivir y conservar la especie. Gracias a la teoría de la evolución propuesta por Darwin, que explica cómo la selección natural provocaba que los seres vivos evolucionaran para ir adaptándose al medio, surgieron múltiples debates.

Con el arte pasó lo mismo que con los seres vivos. Ha evolucionado a través del tiempo. Tal vez es más difícil y a la vez más fácil de responder este concepto de evolución artística como suceso lineal. Las teorías y contra-teorías propuestas por y contra Darwin dan un panorama de cómo el ser humano evolucionó en conjunto con el arte. La evolución artística pasó por salvaguardar la naturaleza como culto duradero, glorificar objetos para recibir recompensas divinas, modificar y combinar elementos naturales a modo de ornamento y hasta la abstracción material como elemento simbólico-significativo fueron claras evidencias de evolución artística. Esto hizo que el arte se vuelva una necesidad esencial del ser humano. Muchos podrán no estar de acuerdo, lo cual es válido. Justamente esta existencia de dualidades y opiniones sobre el arte como necesidad humana es otro claro ejemplo de que el arte sigue evolucionando. Pero, con esto quiero concluir en que sin arte este mundo sería más caótico de lo que ya es. Un mundo sin arte sería un mundo sin evolución y sumamente aburrido.

En fin, el placer es una necesidad del ser humano. El arte da placer. El ser humano necesitó, necesita y va a seguir necesitando el placer y el arte como medio expresivo. Tanto así, que se puede pensar que en un futuro se podrá vivir sin la mayoría de las cosas que conocemos hoy pero no sin arte; como sea que haya evolucionado.

4. Tensión entre arte y diseño

El mundo es un múltiple de cosas mayormente comunes, es decir, producidas en serie, replicadas sobre los mismos moldes una y otra vez, agotadas por la repetición. El arte es, entonces, la ruptura de esa continuidad de lo mismo, bajo la confianza de que lo extraordinario es posible. (Leonardo Solaas)

El maravilloso aporte de Nelson Goodman y su teoría de reemplazar la tradicional pregunta ¿qué es el arte? por la de ¿cuánto hay arte? hace mucho más fácil relacionar arte con diseño. Arte como objeto discursivo y diseño como paradigma estético-funcional. En mi experiencia, como artista y como diseñador, puedo aprehender ese concepto de hecho artístico como elemento de tensión. Logro percibir la función poética artística en el diseño y a su vez logro reconocer, en menor medida, ciertas instancias de diseño en el arte. Desde una escultura clásica hasta un *happening*, en algún punto, tuvieron diseño.

¿El arte cumple alguna función? ¿El diseño funciona como objeto discursivo? ¿Existe diseño sin arte? ¿Hay arte sin diseño? Creo que estas preguntas se responden por sí solas. Aunque, me parecen tan válidas las respuestas positivas como las negativas.

El diseño industrial contemporáneo, de fines de siglo XX e inicios del siglo XXI, internaliza la crítica planteada por las artes modernas. Podemos llamar al arte y al diseño hermanos de misma madre, pero de diferente padre. Comparten una gran parte de ADN, usando esto como analogía con la genética de elementos comunes.

Las tensiones entre arte y diseño son fundamentales para la interacción y los desarrollos humanos de la actualidad. Así como Groys (2014) dice:

El diseño, tal como lo conocemos hoy, es un fenómeno del siglo XX. Sin embargo, la preocupación por la apariencia de las cosas no es nueva. Todas las culturas se han esforzado por hacer que la ropa, los objetos cotidianos, y los diversos espacios interiores -sagrados, vinculados al poder, o privados- sean bellos e impresionantes. (p.21).

El arte y el diseño tienen una historia similar cronológicamente hablando. Podemos decir que la tensión entre ellos fue creciendo hasta un punto de intersección. El diseño industrial promulgaba embellecer productos con el punto máximo de crecimiento en la revolución industrial. Luego esa responsabilidad de embellecer cosas hasta la saturación colapsó gracias a que la función superó la forma. Al arte le sucedió algo similar, si comparamos de a pasos agigantados la cronología poniendo como punto de partida la evolución del embellecimiento. Luego la función poética logró mayor protagonismo. Tanto que superó y cambió radicalmente el paradigma artístico.

Cabe aclarar que esta tensión puede ser sometida a un análisis ampliamente más profundo. Como referencia y ejemplificación podemos poner al romanticismo como representante de la función poética y la escuela de la Bauhaus, en el campo del diseño industrial, de la función práctica del producto.

A modo de síntesis, la belleza es la variable de evolución que comparten el arte y el diseño. Mientras que la función, ya sea poética del arte o funcional de un producto, es la encargada de cambiar los paradigmas y la forma de percibir estas disciplinas. Dicha función es la característica que logró encontrar el punto de intersección o al menos movilizó algunos elementos para marcar nuevos paradigmas que acercaron el arte con el diseño.

5. El futuro: vamos y vemos

Según la concepción lineal del tiempo que tienen la mayoría de las civilizaciones humanas, el futuro es la porción de la línea temporal que todavía no ha sucedido; en otras palabras, es una conjetura que bien puede ser anticipada, predicha, especulada, postulada, teorizada o calculada a partir de datos en un instante de tiempo concreto.

Acá es donde se pone interesante esta visión moderna del diseño y el arte. Básicamente el diseño comienza a sensibilizarse con arte y el arte comienza a proyectar con diseño. Un ejemplo de *arte-proyecto-diseño*, a mi modo de ver, sería el Partenón de los libros expuesto por Marta Minujín en *documenta 14* de Kassel, Alemania. Es una réplica a escala real del templo de la Acrópolis de Atenas, símbolo de los ideales estéticos y políticos de la primera democracia del mundo. A su vez significa la censura, la represión y la persecución de autores prohibidos provenientes de todo el mundo. Esta obra yo la considero una esponja de símbolos, significados y sensibilidad. Algo que el arte hace desde el inicio de los tiempos y algo que pretende representar el diseño en general.

A su vez creo que el giro que ha dado el arte y el diseño es impresionantemente significativo. Luego de atravesar una etapa nutritiva, como fueron todas las vanguardias artísticas y auge del diseño de siglo XX, ingresamos en una dualidad de acción. Por un lado, el diseño y el arte se volvió más intuitivo, menos proyectual y más sensible. Pero, por otro lado, se volvieron más estandarizados y repetitivos los procesos de diseño o la creación de arte. El *cliché* surge como una herramienta capitalista de sobreproducción. Podemos decir que estamos minados de *templates* de arte y diseño. Sólo hace falta reemplazar o completar los campos vacíos para obtener un resultado pre-determinado.

Gracias al aporte de la manifestación simbólica-sensible del arte creo que hemos ingresado a lo que llamo vamos y vemos. Esto hace referencia a que tanto el diseño y el arte, en una porción pequeña aún, transita o busca forzar la exploración más pasional. Sobre todo, que el arte a diferencia de otras actividades tiene una relación con el no saber.

En síntesis, el futuro pretende crear arte con diseño, pero desde un lado más precario. Debo definir precario para no caer en el simplismo de la etimología. Con precario significo minimalista. Con minimalista alego a lo esencial. Con esencial denoto a pureza humana. Me refiero a que con el progreso de la ciencia y la tecnología disponemos de herramientas avanzadas, pero se busca aportar lo más puro del ser humano. El significar y la función poética del arte aplicado a obras modernas que son acompañadas por máquinas, algoritmos, computadoras, redes neuronales o dispositivos inteligentes.

6. Conclusión: arte, no arte, diseño, no diseño

Resulta cada vez más difícil impresionarse con una obra de arte o un producto diseñado. El mundo se habitúa a vivir una catarata permanente de nuevas tecnologías que invaden el mercado y propician, inevitablemente,

el deseo. Esta situación no es extraña al diseño y tampoco al arte. El cliché y lo repetido abunda en nuestro mundo actual pero no deja de crecer. Segundo a segundo se genera arte y diseño predeterminado o repetitivo. Considero que estamos bajo un estado anestésico transitando, no el cliché, sino el estado de estandarización capitalista e individual. Cada persona genera arte y diseño en busca de amplificar el placer personal.

Estamos en una era con ciertas barreras imprecisas entre múltiples disciplinas y formas expresivas como el arte y el diseño. Existe una gran hermandad sólida pero invisible. Por ende, considero que hay arte en el diseño y hay diseño en el arte. Hay objetos o situaciones humanas que son percibidas como obras de arte. Por ejemplo, un gol en un partido de fútbol o un plato de comida. ¡Totalmente válido! Esta sensación es tan válida como el cuadro de la Gioconda, tomándolo como referente de arte. A su vez hay obras de arte que son producidas, comercializadas y consumidas como diseño. Nuevamente válido.

En fin, el arte y el diseño alimentan el placer humano y están transitando caminos muy similares. Hay arte en el arte mismo y hay diseño en el diseño mismo. Pero la parte más rica de esta hermandad es lograr que la ausencia total del arte sea percibida como arte en el diseño. Por ende, que la ausencia física o metafórica del diseño sea interpretada como diseño en el arte. De esta forma el arte y el diseño van a ser más ricos retroalimentados mutuamente como una especie de simbiosis. Logrando que el mundo actual, maravillosamente desvirtuado, sea mucho más divertido y placentero.

Referencias bibliográficas

Wikiquote (29/05/2018). [Sitio web]. Recuperado de https://es.wikiquote.org/wiki/Slavoj_Žižek
 Errázuriz, L. (1993). *Teología y Vida*. Chile: Instituto de Estética Pontificia Universidad Católica de Chile
 Google Latinoamérica Inc. (31 de mayo del 2018). *Diccionario Google*. Recuperado de <https://www.google.com.ar/search?q=Diccionario#dobs=exito>

Solaas, L. (19 de agosto del 2015). *Definiciones del arte*. [Siete manifiestos en potencia para una era sin vanguardias]. Recuperado de <https://medium.com/@solaas/definiciones-del-arte-e336cdf0fd50>.

Wikipedia. (23 de mayo del 2018). *Futuro*. Fundación Wikimedia, Inc. Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Futuro>

Bibliografía consultada

- Groys, B. (2014). *Volverse público: las transformaciones del arte*. Argentina: Caja Negra

- Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Visor

Abstract: Exploration on points of inflection and coexistence between art and design. It investigates how project activities of multidisciplinary forms are approached and used for human satisfaction as a whole of technological and scientific progress. It is deepened, this analysis, about the human need for art and design as events in constant evolution.

Keywords: Design - art - project process - multidisciplinary - human need – innovation

Resumo: Exploração sobre pontos de inflexão e coexistência entre arte e design. Pesquisa como se abordam e utilizam atividades projectuais de formas multidisciplinares para satisfação humana em conjunto do avanço tecnológico e cientista. Aprofunda, dito análise, sobre a necessidade humana de arte e design como acontecimentos em constante evolução.

Palavras chave: Design - arte - processo de projeto - multidisciplinar - necessidade humana - inovação

(*) **Bernardo Nóbrega:** Diseñador Industrial (Universidad Nacional de Córdoba). Magíster en Diseño Interactivo (FADU-Universidad de Buenos Aires)

Flexibilidad docente en un contexto cambiante: Las TIC en el aula

Fecha de recepción: agosto 2017

Fecha de aceptación: octubre 2017

Versión final: diciembre 2017

Verónica Méndez (*)

Resumen: Esta presentación buscará compartir los abordajes contemporáneos sobre la problemática del docente frente a los hábitos de uso tecnológico de los jóvenes con la finalidad de comprender primero para adaptar luego los contenidos y dinámicas de la clase. Los aspectos que es posible flexibilizar para alcanzar un mayor compromiso y participación del estudiante en el aula.

Palabras clave: Pedagogía - transdisciplinariedad - colaborativo - tecnología - estudiantes

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 188]