

TALLER DE DISEÑO TRANSVERSAL: DESCENTRANDO LO DIGITAL

María Elena Tosello
Universidad Nacional del Litoral
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Bv. Pellegrini 2908 Dto.2
3000 Santa Fe. Argentina
mtosello@fadu.unl.edu.ar

Colaboración:
Ma. Georgina Bredanini
Universidad Nacional del Litoral
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
bredanini@arnet.com.ar

Abstract

Transversal design workshop: uncentering the digital

The transversal design implies to explore “rizomatic” ways to enter upon the design process, nourishing itself of different artistic expressions, not only to stimulate and unleash the heuristic process, but to found the project’s decisions. In this workshop we encourage the students to understand creative processes from an integrative scope, combining different methods of plastic experimentation, enhanced from digital environment, and different design scales; using digital media as the tool of production and communication. This is an interdisciplinary workshop since it was led by architects, an actress and a literature professor; and it was directed to architecture and visual communication design students. The experience was very exciting, mainly for the students, they responded with enthusiasm to the professors’ proposals. The relationship between teachers was founded in the fact of sharing conceptual basis and pedagogical objectives, and the respect of particular concerns. Interdisciplinary work opens rich possibilities of interchange, knowledge and intellectual growing.

1. Introducción

La gráfica digital, que hace diez años fue un tema de vanguardia explorado solo por unos pocos grupos de apasionados, es hoy un tema cotidiano para muchos docentes, arquitectos, diseñadores y artistas. Se han diluido los bordes del medio digital y todos hemos sido incorporados en él.

La mayoría de los docentes, incluso algunos que hasta hace pocos años demostraban rechazo por el uso de la computadora, han digitalizado sus antiguas diapositivas y hoy dictan sus clases con material didáctico generado por programas que crean presentaciones multimediales. En casi todos los estudios de arquitectura se preparan los proyectos y legajos de obra utilizando programas de dibujo en dos y tres dimensiones y hasta algún video de recorrido. En cuanto al diseño gráfico, sería impensable el trabajo profesional sin el uso de la computación gráfica.

Por último, y no por eso menos bienvenidos al medio digital, los artistas, que acostumbrados desde siempre

a utilizar la imaginación para expresarse, son los que marcan la tendencia del futuro digital, a partir de la utilización de las herramientas digitales para generar nuevas formas de arte como el net.art, el cual usa la Red como lienzo y donde las obras no son objetos sino procesos, que permiten la participación e interacción del usuario.

Es indiscutible que la evolución de lo digital pasa por su integración a las distintas áreas del conocimiento y del arte, de modo que sea considerado como un aspecto que las atraviesa a todas en distintas dimensiones.

Como un aporte a este debate acerca del rol y el constante desarrollo de lo digital y de cómo integrarlo, presentaremos la experiencia del primer Taller de Diseño Transversal, que se realizó en la FADU de la Universidad Nacional del Litoral durante el año 2004.

Este taller tiene carácter interdisciplinario ya que como docentes participaron además de arquitectos, una actriz y directora de teatro, y una profesora de literatura, y está dirigido a estudiantes de las carreras de arquitectura y de

diseño de la comunicación visual, y abreva de distintas disciplinas artísticas para estimular la creatividad de alumnos y desatar el proceso de diseño; utilizando el medio digital como herramienta de producción y comunicación.

2. Fundamentación

La tecnología digital ha provocado cambios en las maneras en que observamos, conocemos, experimentamos y comunicamos la realidad. Estamos sufriendo un proceso de hibridación, ya que cada vez más necesitamos la computadora como una prótesis para realizar nuestras actividades cotidianas. Algunas disciplinas artísticas como el teatro, la danza y la música se están tornando híbridas a partir de la incorporación de técnicas digitales. En el campo del diseño, los instrumentos digitales han promovido un crecimiento creativo: hemos creado territorios virtuales que estamos colonizando y que tienen límites sumamente difusos porque están conformados por objetos relacionados por infinitos vínculos.

Este proceso de metamorfosis se caracteriza por la coexistencia y superposición de realidades diversas en un mismo contexto. En el diseño, esta diversidad está representada por el entrecruzamiento y combinación de escalas y medios de producción, y por la coexistencia del espacio “tradicional” con el ciberespacio. El diseño, que integra sus significados a la cultura de cada lugar y cada tiempo, podría expresar esta situación desdibujando sus bordes al punto de crear una fusión indistinguible, un híbrido; o bien representar las contradicciones de nuestra realidad a través de objetos de diseño en permanente reformulación, yuxtaponiendo las distintas expresiones de forma tal que preserven sus identidades y al mismo tiempo formen un todo inseparable, una simbiosis (Bermudez y Hermanson 1996).

2.1. Rizoma: diversidad, virtualidad y multiplicidad

El diseño transversal se relaciona con el concepto de rizoma, de virtualidad, de híbrido y de simbiosis. Sus elementos se originan en distintos campos epistemológicos y combinan, durante su proceso de

diseño, diferentes métodos y medios de producción dando como resultado objetos pertenecientes a distintas escalas de diseño, que se encuentran en permanente reformulación y que poseen conexiones ilimitadas.

Los objetos y espacios del ambiente digital son elementos rizomáticos. Los elementos digitales como el rizoma, son heterogéneos, ya que provienen de diferentes campos, disciplinas y dimensiones, son una diversidad. El ambiente digital como el rizoma, integra elementos dispersos que pueden reorganizarse entre sí y volverse complejos. Además, pueden cambiar indefinidamente, y estos cambios implican tiempo. Diseñar objetos digitales implica también diseñar el tiempo.

La estructura del ambiente digital como la del rizoma, es una trama cuatridimensional de elementos con infinitas conexiones y con potencial para otras nuevas. Deleuze dice: “Un rizoma ni comienza ni termina, está siempre en el medio, entre cosas, ...” (Deleuze y Guattari 1988). Entre grupos de objetos relacionados, se presentan potenciales vacíos intersticiales que son como nuevos espacios existenciales donde se desata el pensamiento poético. En la poesía como en el ciberespacio, la virtualidad trasciende el espacio y el tiempo (Giordano y Tosello 1999). Lo que hace posible la virtualidad es el espacio vacío porque en él pueden ocurrir desplazamientos y surgir nuevos vínculos. La virtualidad como el vacío, es una potencia latente, y la manera en que se actualiza es circunstancial y creativa porque depende de la interacción, de que suceda un acontecimiento (Tosello 2002).

En este contexto hay potencialidad para elegir diferentes opciones, para hacer combinaciones alternativas. El rizoma no tiene una lógica lineal como la de las matemáticas, que no da espacio a otras especulaciones, que no permite la multiplicidad. Cada elemento del rizoma se relaciona a través de “líneas de fuga”, con varios otros que pueden estar en planos, campos o directorios diferentes, por eso el resultado es múltiple. El ambiente digital como el rizoma, tiene una lógica múltiple. Sus ideas como un enjambre, están cambiando y desplazándose constantemente, por eso el rizoma y el ciberespacio no son unívocos, sus significados

son variables. El significado de la combinación de sus elementos puede cambiar si los mismos se desplazan, es un sistema multilógico. Un sistema multilógico es aquel en donde hay más de una secuencia lógica de premisas, y consecuentemente más de un significado para la misma cosa, grupo o acontecimiento. El ciberespacio como el rizoma, forja nuevas concatenaciones significantes.

El ambiente digital como el rizoma, no es una unidad es una multiplicidad, porque es una compleja trama de conceptos heterogéneos con potencial para establecer entre ellos conexiones ilimitadas, una estructura sin centro. Una unidad es un grupo de elementos organizados con cierto orden jerárquico que presupone la presencia de un elemento dominante, de un lugar de jerarquía, por ejemplo el punto central del panóptico, un único lugar desde donde entender el mundo. Este es ahora reemplazado por el “pantópico”, pan + topos, que describe la condición de estar en todos los lugares al mismo tiempo (Novak 1995). Una multiplicidad es un sistema democrático porque todos los elementos o ideas de esta trama tienen un mismo nivel de jerarquía. Esta estructura no tiene elementos fijos.

3. Taller de diseño transversal: objetivos.

Hoy diseñamos espacios y objetos, concretos o virtuales, impensados por fuera de los instrumentos digitales que posibilitaron su generación. El aprendizaje y conocimiento de las potencialidades de estos medios (en combinación con los tradicionales) y de los cambios que tanto a nivel conceptual como procedimental del diseño, los mismos han provocado, es una condición indispensable en la formación de los diseñadores contemporáneos.

El taller pretende introducir un nuevo concepto de diseño: el concepto del diseño transversal, que implica explorar formas rizomáticas de abordar el diseño, nutriéndose de diversas expresiones artísticas como cine, teatro, música y literatura, no sólo para estimular el proceso heurístico, sino para fundamentar las decisiones proyectuales sobre contenidos tales como: diversidad cultural, transversalidad, rizoma, híbrido, simbiosis, heterogeneidad, multiplicidad, virtualidad, vacío, potencialidad, y a partir de allí definir el concepto y el

tema a representar.

En el taller se alienta al alumno a comprender los procesos creativos desde una perspectiva integradora, entrelazando al diseño con disciplinas artísticas y combinando durante su proceso, diferentes métodos de experimentación plástica enriquecidos desde el ambiente digital, y distintos niveles de diseño y medios de producción, sin promover divisiones ni jerarquías entre ellos.

4. Desarrollo del taller

Usualmente las prácticas propuestas en los talleres de diseño de la FADU, están estructuradas sobre un terreno urbano concreto y en función a necesidades y demandas sociales del entorno, dando poco espacio para otras especulaciones. La estrategia de iniciar el proceso heurístico a partir de la lectura de textos, cine, video-danza, música, está dirigida a provocar una desestructuración y descentramiento inicial del alumno, romper con sus preconcepciones y abordar la problemática del diseño desde una posición diferente.

El taller utiliza una técnica que podríamos llamar patchwork, que consiste en brindar al alumno información teórica y práctica de distinta naturaleza, sin un orden aparente y con un ritmo ininterrumpido. Por ejemplo, en la primera mitad de una clase damos un teórico sobre el concepto de rizoma y en la segunda parte, una clase práctica sobre dreamweaver. El alumno realiza su propia síntesis, tomando los distintos tipos de información según sus necesidades, deseos y tiempos personales, administrando además la libertad de decidir el tema, la escala y el entorno del objeto de diseño.

La idea previa al desarrollo del taller era operar atravesando disciplinas, con grupos de alumnos mixtos de arquitectura y diseño, y sobre un único trabajo práctico estructurado en dos etapas. En la primera etapa, de carácter exploratorio, el objetivo era definir el concepto que el grupo iba a representar en su trabajo, promoviendo la generación de ideas a partir de diversas expresiones artísticas, llenando de la semántica a la sintaxis, y aplicando metodologías híbridas de diseño, que se basan en capturas análogas para luego migrar

al ambiente digital y así redefinir el concepto (de la sintaxis a la semántica). En la segunda etapa se elegiría y desarrollaría el tema, buscando antecedentes, definiendo el programa, analizando el entorno y ajustando la resultante formal y comunicacional. Los proyectos finales podían pertenecer o combinar distintas escalas, en tanto niveles de diseño y lenguajes de comunicación complementarios (arquitectónico, áptico, gráfico y audiovisual). La producción y presentación final de las ideas se realizaría utilizando el medio digital.

En la experiencia concreta desarrollada durante el año 2004 se realizaron tres trabajos prácticos, y a excepción de una alumna de la carrera de arquitectura, el resto de los grupos estaban conformados por estudiantes de diseño, debido a superposición de horarios. Los dos primeros trabajos fueron de carácter introductorio. El primero, guiado por la profesora de literatura se basó en el tema Diversidad Cultural y tuvo como objetivo realizar una interpretación de la problemática planteada por el film *Cautivos del Amor* de Bernardo Bertolucci, a través de una presentación multimedial dinámica en formato digital. El segundo trabajo sobre Artes Presenciales consistió en la realización de tres repeticiones de un video, que representara pares opuestos de texturas, con leves variaciones entre ellas, utilizando las herramientas digitales y basados en material sobre video-danza minimalista suministrado por la cátedra y en juegos de integración como el “recorrido sensorial”, que devienen de técnicas teatrales. El último trabajo práctico constituyó la síntesis final: primero seleccionaron un concepto, entre los trabajados durante el taller y fundamentaron la elección; luego definieron el tema y tipo de objeto de diseño a través del cual representarían dicho concepto. El trabajo podía adoptar el formato de video digital, modelo navegable de realidad virtual o sitio web, en tanto ambiente digital interactivo que ofreciera al usuario información y experiencias. Por último plantearon el programa (storyboard o estructura de navegación) y desarrollaron las propuestas en los aspectos estético-expresivo y funcional.

5. Evaluación de la experiencia

La experiencia fue muy positiva y motivante para los docentes pero principalmente para los alumnos. Si bien el taller era de carácter optativo (no obligatorio), los alumnos respondieron con entusiasmo a las propuestas de la cátedra.

La relación entre docentes se fundó en el establecimiento de un código de comunicación común, basado en función al hecho de compartir los fundamentos conceptuales y los objetivos pedagógicos, y en el respeto de las incumbencias particulares. El trabajo interdisciplinario, si bien toma más tiempo en las etapas previas, abre posibilidades y opciones muy ricas de intercambio, conocimiento y crecimiento intelectual y afectivo.

Como trabajo a futuro para el taller a desarrollarse durante el segundo cuatrimestre de 2005, pensamos fortalecer el trabajo de síntesis final, ajustando los tiempos de los prácticos introductorios y llevando a cabo el taller de experimentación plástica análogo-digital, que debido a la falta de computadoras y espacio suficiente no se pudo realizar. A partir de una mejor coordinación con la secretaría de enseñanza, lograr mayor participación de alumnos de la carrera de arquitectura, lo que posibilitará el intercambio interdisciplinario no solo entre docentes sino también entre alumnos.

Agradecimientos

Queremos agradecer la participación desinteresada y en carácter ad-honorem de la artista y directora Silvia Debona y de la profesora Nidia Maidana, sin las cuales no hubiera sido posible la realización de esta experiencia; como así también los aportes de Mauro Chiarella, Matías DallaCosta y Guillermo Mántaras.

Referencias

- Bermudez, J. y Hermanson, R. 1996. Reflexiones Sobre La Arquitectura Contemporánea. GSA, University of Utah.
- Deleuze, G. y Guattari, F. 1988. Mil Mesetas. Capitalismo y Esquizofrenia, Editorial Pre-Textos, 9-29.

- Giordano, R. y Tosello, M. E. 1999. Laberinto, una Biblioteca para la Virtualidad. Libro del 3er. Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital, 83-86. Montevideo: Universidad de la República.
- Levy, P. 1998. Becoming Virtual, Reality in the Digital Age. New York : Plenum Trade.
- Novak, M. 1995. TransTerraFirma: After Territory. In Sites. Vol. 26, 34-53
- Regnault, F. 1995. El Arte Según Lacan. Biblioteca del Campo Freudiano de Barcelona: Editorial Eolia, 13-18.
- Tosello, M. E. 2002. El Ambiente Digital. Vacío y Multiplicidad. Libro del 6to. Congreso de la Sociedad Iberoamericana de Gráfica Digital, Caracas: Universidad Central de Venezuela.



María Elena Tosello

Arquitecta, Master in Science, Especialista en Diseño y Proyección Análogo-Digital, docencia universitaria, diseño, arquitectura, medio digital, ciberespacio, filosofía



María Georgina Bredanini

Arquitecta, Docente Universitaria en áreas relacionadas con la arquitectura y el medio digital