

Turati Villarán, Antonio (1993), "La didáctica del diseño arquitectónico. Una aproximación metodológica", Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional Autónoma de México, México.

Rebeca Lozano Castro (LDG. MAG) y Julio Lorenzo Palomera (Arq. MA). Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. UAT. Proceso de Enseñanza - Aprendizaje.

Tiempo y narración en el espacio áulico

Andrea Verónica Mardikian

"La creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior. La mente creativa juega con los objetos que ama". C.G. Jung

El objetivo del estudio será ahondar en la teoría del lenguaje. En efecto, la hipótesis principal del escrito considera que en el espacio áulico se construye un tiempo y espacio propio. Ciertamente, el tiempo y el espacio áulico pertenecen al tiempo y espacio cotidiano y obedecen a la misma lógica. Sin embargo, de manera homóloga, en el aula se construye un espacio y tiempo ficticio que responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica, no cotidiana. Por lo tanto, la imaginación, como eje central del discurso, y la narración, como la responsable de articular el tiempo y convertirlo en tiempo humano, son los pilares fundamentales que van a guiar dicha investigación.

La imaginación en el discurso

La primera problemática que aparece en relación al término de imaginación es el uso abusivo del concepto imagen. Paul Ricoeur en su texto *Hermenéutica y Acción* plantea el problema a partir de una pregunta que obliga a repensar el concepto: el término imaginación ¿designa un fenómeno homogéneo o una colección de experiencias débilmente relacionadas entre sí?

Ricoeur explica que la tradición muestra por lo menos cuatro empleos principales del término. El primero articula la evocación arbitraria de cosas ausentes, pero existentes en otro lado, dicha evocación no implica la confusión de la cosa ausente con las cosas presentes aquí y ahora. El segundo empleo vincula al término con los retratos, cuadros, dibujos, diagramas que están dotados de una existencia física propia, pero cuya función es la de ocupar el espacio de las cosas representadas (vueltas a presentar). En tercer lugar, se denomina imágenes a las ficciones que no evocan cosas ausentes, sino cosas inexistentes, dotadas de una existencia literaria. Por último, se aplica el término al campo de las ilusiones, de las representaciones que se dirigen a cosas ausentes o inexistentes pero que hacen creer en la realidad de su objeto.

Ricoeur, según la teoría de la metáfora, relaciona la imaginación con un determinado uso del lenguaje, evidenciando en el mismo la innovación semántica, característica propia del uso metafórico del lenguaje. La nueva pertinencia predicativa es la metáfora. Desde la perspectiva del autor, la

imagen poética es algo que el poema despliega en ciertas circunstancias y según determinados procedimientos. Según una expresión de Minkovski tomada por Ricoeur, dicho procedimiento es el de la repercusión, la misma no procede de las cosas vistas sino de las cosas dichas. Esta nueva realidad producida por la metáfora reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

De esta manera, siguiendo los lineamientos de Ricoeur, la metáfora le otorga al discurso la emergencia de un nuevo significado. La metáfora funciona como un disparador que pone en marcha la imaginación hacia otras direcciones, reanima experiencias anteriores, despierta recuerdos dormidos, intensifica campos sensoriales. Por lo tanto, es en el fenómeno de lectura en donde se encuentra el procedimiento de la repercusión.

Además, el proceso metafórico desdobra no solo el sentido del discurso ordinario, aplicado a los objetos, sino también la referencia. La imaginación se encuentra modificada por la transición del sentido a la referencia en la ficción. La ficción tiene un doble valor con respecto a la referencia: por un lado se dirige más allá, a ninguna parte; por otro lado, designa el no-lugar con respecto a toda realidad que apunta a un nuevo efecto de sentido. A partir de este nuevo sentido, la ficción redescubre la realidad. (Ricoeur, 1982)

Sin embargo, hay algo más que redescubrir la realidad. Ricoeur destaca el pensamiento de Marcus Hester quien señala que la dicción poética engendra una imagen ligada. De esta manera, el poeta con su decir es el artesano que concibe y configura imágenes a través del lenguaje.

La ficción en el espacio-tiempo áulico

Un código es un conjunto de reglas, de leyes que se apoyan en convenciones, en acuerdos, en pactos sociales. Dichas convenciones asocian un elemento con otro elemento, la asociación tiene como característica ser arbitraria y cultural. La lengua es el código madre que comparte el emisor y el receptor, la misma permite el acto de la comunicación en un espacio y tiempo real en una cultura determinada.

No obstante, la ficción, entendida como la construcción de un espacio y un tiempo propio, habilita un espacio y tiempo lúdico. El juego es una forma de conducta diferente de la habitual, un modo particular de relación con el mundo. El juego interrumpe el proceso cotidiano e intercala una actividad provisional, que tiene un tiempo y un espacio propio. El juego suspende y recorta el tiempo y el espacio real. De esta manera, la ficción crea un tiempo y espacio propio que se organiza y constituye según sus propias reglas.

En el aula se instala un doble tiempo - espacio. Ciertamente, es un lugar especial donde suceden una serie de

acontecimientos que permiten definirla como un recinto diferente a los demás. En el aula se puede observar como el tiempo y el espacio al servicio de la producción del saber, convive con el espacio y el tiempo al servicio de la construcción de la ficción, del juego, de la imaginación. Por un lado, el espacio cotidiano es aquel al que el alumno acude diariamente y sistemáticamente. La universidad concentra una serie de hitos, de hechos rutinarios, de ritos que la constituyen como tal. En este lugar es donde se aprueban o desaproveban exámenes, en donde suceden cosas divertidas, en donde se adquieren habilidades y donde se conocen nuevos puntos de vistas. También, es un lugar donde los alumnos se sientan, escuchan, preguntan, esperan, encuentran amigos y enemigos. Asimismo, cada alumno elige cada día un mismo sector del aula para ubicarse, sentarse y habitar durante el día de cursada. Del mismo modo, se instala un tiempo cotidiano que evidencia una actividad cíclica de las prácticas realizadas en el aula. El contenido de trabajo cambia cada semana pero lo que sin duda no cambia es lo siguiente:

- Primer bloque (aproximadamente una hora y media de duración) se expone parte del contenido de la materia
- Un descanso (aproximadamente quince minutos de duración)
- Segundo bloque (aproximadamente una hora y cuarto de duración) se expone la segunda parte de los contenidos seleccionados.

Además, durante este tiempo en el aula se identifican una serie de actividades articuladas por el alumno: trabajo individual, debate en grupo, preguntas, respuestas, presentación audiovisual, exámenes. En resumen, se puede observar como el espacio y el tiempo se encuentra al servicio de la producción del saber.

No obstante, se evidencia la constitución de un espacio otro, el lúdico, que se rige por el pacto básico que se establece entre el docente y el alumno que se hace explícito en dicha afirmación: “estamos en el aula”. De esta manera, se señala una diferencia existente entre el espacio ficción (adentro) y el espacio cotidiano (afuera) que permite identificar una separación entre el espacio en el aula y el espacio fuera del aula. Ciertamente, el espacio de ficción (adentro del aula) habilita el uso de la metáfora. El docente y el alumno ponen en funcionamiento la imaginación al servicio de la metáfora, recreando (volviendo a crear) un nuevo lenguaje que presenta una innovación semántica. La metáfora se manifiesta como la nueva pertinencia predicativa. Desde esta perspectiva, la imagen poética despliega una nueva realidad que reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

Sin embargo, el alumno y el docente, naturalmente, traen consigo intersticios que permiten el intercambio adentro-afuera del aula.

Asimismo, el espacio dentro del aula se encuentra escindido, es decir, el docente ocupa un espacio que rara vez es ocupado por el alumno y viceversa. Dicha proposición permite hacer una homologación del espacio áulico con el espacio teatral. El espacio teatral es un lugar donde se realiza el espectáculo que va a ser compartido por el actor y el espectador, es decir, dicho espacio contiene el espacio de la escena y el espacio de la sala. Por un lado,

el espacio de la escena, en cuanto espacio de ficción, está lleno de significación y es el lugar en donde acciona el actor. Por otro lado, el espacio de la sala es el lugar donde se instala el espectador que percibe significantes (audibles y visibles), realiza el montaje de la obra y pone en marcha operaciones cognitivas que cooperan con una primera interpretación de la obra.

De la misma manera, la construcción del tiempo lúdico en el aula se puede identificar a través de la experiencia temporal. Ricoer en su libro *Tiempo y Narración* piensa que la narración es la representación del tiempo. El tiempo se hace humano cuando se articula en un relato, en una narración. La narración se vuelve significativa cuando transmite y describe una experiencia temporal. De este modo, el docente como así también el alumno con su decir configura imágenes a través del lenguaje, es decir, articulan un relato capaz de representar el tiempo. El acto del decir se puede considerar el punto nodal para modelizar la experiencia, los contenidos articulados en el aula son actualizados en la oratoria.

De este modo, el acto del decir se puede describir como un acto pleno de imaginación creadora que involucra al orador (docente) y al auditorio (alumnos). En efecto, el docente al articular su discurso en el aula deja entrever, en el mismo relato, zonas de indeterminación. Los lugares de indeterminación son aquellas zonas que quedan vacías, que no han sido determinadas, que no han sido dichas pero sí han sido sugeridas por el relato y por el orador. De esta manera, todos los contenidos presentados en el aula poseen, en sí mismo, un número limitado de descripciones pues resulta imposible determinar y describir un objeto de estudio en su totalidad. Sin embargo, estos lugares de indeterminación ponen en marcha la operación de colmataje por parte del alumno. La operación de colmataje tiene como propósito llenar, colmar, determinar los espacios vacíos, de indeterminación. De este modo, el alumno realiza la operación de colmataje llenando los lugares de indeterminación del relato del docente, es decir, el alumno se transforma en un co-productor del relato, el co-creador del discurso del docente.

El doble tiempo - espacio en el aula.

A modo de conclusión, se puede señalar como en el aula conviven intrínsecamente dos espacios –dos tiempos que funcionan de manera indisociable. Como consecuencia, se genera en el aula la concepción de un tiempo-espacio propio. El doble espacio-tiempo se constituye por la aglutinación de un tiempo-espacio cotidiano y un tiempo-espacio ficticio. El primero obedece a una lógica propia de los hechos rutinarios; el segundo responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica.

Sin embargo, para la conformación de la lógica lúdica es condición *sine qua non* que la imaginación se ponga en funcionamiento. Se entiende por imaginación a aquella facultad psicológica individual que habilita una operación creativa en el sujeto, la misma permite representar (volver a presentar) una nueva realidad que cuestiona la realidad establecida (Díaz, 1998). Entonces, la imaginación es el eje central desde donde se configura un discurso que exige, tanto del maestro como del alumno, una aproximación dinámica al objeto de estudio. Dicha operación psicológica,

materializada en la narración, configura el espacio-tiempo ficticio que permite un intercambio continuo pretendiendo una aprehensión más acabada del mundo.

La nueva manera de leer el mundo tiene su origen en la innovación semántica que se manifiesta en el discurso, en los actos del lenguaje, en el relato oral, en el decir del docente. Aristóteles sostenía que metaforizar bien es percibir lo semejante (Ricoer, 1995). Ciertamente, dicha afirmación explica como la metáfora instaura la semejanza acercando términos alejados en principio que luego se aproximan. El acercamiento entre ciertos términos se debe a la intervención de la imaginación creadora. La imaginación permite producir innovaciones semánticas, a pesar de, las resistencias que presentan no sólo los usos cotidianos del lenguaje sino la interpretación literal de los mismos.

En el aula, se configura un doble espacio-tiempo que permite atravesar el sentido común, presente en los usos cotidianos del lenguaje, aspirando a superar el conocimiento y la sensibilidad inicial del alumno. En consecuencia, el uso de la metáfora y de la narración en

el acto del decir del docente tiene como propósito no sólo la transmisión de contenidos sino la conformación de un sentido otro. La pertinencia semántica en el aula anhela a producir ficción, es decir, a redescubrir la realidad establecida.

Referencias bibliográficas

- Díaz, Esther (1996). Metodología de las Ciencias Sociales. Buenos Aires: Biblos.
- Fernández, Lidia (1992). El análisis de lo institucional en la escuela. Buenos Aires: Paidós.
- Jackson, Philippe (1975). La vida en las aulas. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- Javier, Francisco (1998). La renovación del espacio escénico. Buenos Aires: Leviatán.
- Pavis, Patrice (2000). El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza. Barcelona: Paidós.
- Ricoer, Paul (1995). Tiempo y narración. Madrid: Siglo Veintiuno.
- Ricoer, Paul (1982). Hermenéutica y acción. Buenos Aires: Editorial Docencia.

Arte y Técnica en contraste con los problemas educativos y profesionales del Diseñador Gráfico

Patricia Alexandra Núñez Panta

Sinopsis

Es nuestro entender que la mayoría de los problemas profesionales del Diseñador Gráfico (DG.), de los cuales haré referencia solo por dar un contexto, podrían ser abordados desde el proceso formativo del mismo, dando un impulso a la parte humana y artística que nutrirá a la técnica.

Desarrollo

Los dilemas profesionales que afronta el DG. son similares a los de todas las profesiones, sin embargo en nuestro caso entra de por medio el arte con una fuerza que pocas áreas del conocimiento tienen más aún, cuando está de moda lo técnico sumado a lo instantáneo. Sin contar que los artistas son catalogados muchas veces como seres asociales.

Razón por la cual lograr que los DG. en Ecuador puedan sustentar sus ideas, argumentar su trabajo, explicando con poder de convencimiento, a consciencia y con pruebas reales de tipo artístico y científico porque una imagen corporativa o una presentación tienen determinada apariencia. Es vital. Desde la forma hasta el significado.

Para sustentar lo expuesto hay muchos casos, sin embargo para no iniciar una discusión Bizantina las referencias serán muy generales. Por ejemplo la realidad de que pocos logotipos o imágenes corporativas de nuestro país tengan como base nuestra cultura, historia, idiosincrasia, etc.; o que por factores económicos o de tiempo se recicle un

logo antiguo añadiéndole algún efecto del computador para dar una imagen de todo nuevo; lo que es falta de criterio artístico o de formación profesional de quien pide el trabajo, como de quien lo presenta.

Además profesionales mal pagados, no agremiados, rebajados a operaciones mecánicas, sin derecho a la opinión, mucho menos a la creatividad; son ejemplos que enmarcan el punto de inicio del presente trabajo.

La idea es formar un profesional del DG., no solamente educado en Arte y Técnica sino también en Valores, liderazgo, trabajo en equipo, etc.; al hacer esto tendremos una notable diferencia porque nuestro educando tendrá cuando sea profesional, la base suficiente para ser, hacer, presentar y convencer, no solo a quien pide el trabajo, sino también al público que lo admirará.

Este escrito no es del todo altruista, ya que en un futuro cercano estaremos abocados a la actualización de nuestra malla curricular y es por eso que a través de estas líneas no solo se comparte criterios o realidades sino que comienza a esbozar un punto de equilibrio para como lo dice el título, desde el ámbito educativo fortalecer el accionar del profesional del DG.

El DG. no es una herramienta, debe ser técnico y artístico en su totalidad. Debe aplicar eficientemente los recursos tecnológicos, literarios, pictóricos, etc.; junto con la capacidad de expresar e interpretar signos (semiólogos) ideales para sustentar gráficamente cada trabajo a desarrollar. De modo que sea para este mucho más sencillo explicar al cliente lo que es correcto para él, y no este último –falta de experiencia o talento– el encargado de escoger a tientas lo que supone podría funcionar.

Para lo cual el DG. debe tener un balance perfecto y controlable entre la estética del nivel artístico y la preparación tecnológica, de modo que le sea familiar y agradable