

Aspectos históricos do ensino da fotografia e vídeo na Escola de Ulm: linguagem e meios de representação no curso de design de produto

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 31, pp. 224-228. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2017
Fecha de aceptación: julio 2018
Versión final: julio 2020

Júlio César Riccò Plácido da Silva (*)

Resumo: A pesquisa resgata e analisa dados históricos sobre a inserção da fotografia na grade curricular da Escola de Ulm, uma das mais importantes iniciativas depois da Segunda Guerra Mundial, que influenciou a teoria, a prática e o ensino do design. Através de levantamento bibliográfico e dos registros fotográficos, expõe a influência para o ensino, discutindo sua importância como forma de linguagem e como meio de representação no, e para o projeto de produto. Resgatando assim as diferentes visões do uso da fotografia aplicada nas disciplinas da escola.

Palavras-chave: Linguagem fotográfica, fotografia, meios de representação, Hfg de Ulm.

[Resumos em espanhol e inglês e currículo em p. 228]

Introdução

A Escola de Design de Ulm (Hochschule für Gestaltung - HfG) influenciou a teoria a prática e o ensino do design em diversos outros países e foram produzidas diversas dissertações referente a instituição segundo Bürdek (2006), mas que lidam e discutem em particular os processos institucionais e o contexto político e social, contudo referente a disciplina de fotografia e vídeo (photo; film) o material é escasso e não está claramente documentado na literatura, principalmente aspectos de aplicação da linguagem fotográfica dentro do campo do Design de Produto.

O desenvolvimento da ferramenta consequentemente da linguagem deu-se gradualmente no tempo, exigindo dos profissionais mais conhecimentos a fim de manipular e transmitir mensagens, representar ideias e conceitos, além de documentar e registrar imagens. Contudo nas últimas décadas, devido à mudança do formato fotoquímico para o eletrônico / digital, a fotografia passou a ser utilizada incessantemente como ferramenta de grande potencial, para e em todas as áreas do conhecimento, sobretudo no design de produtos.

Gomes ressalta a sua relevância como recurso adequado as várias etapas da projeção: “Potencial usado e exercitado pelos designers como ferramenta indispensável para as etapas de estudos experimentais, tendo em vista a concepção, o desenvolvimento do projeto, a documentação e o registro técnico para a fabricação, confecção ou elaboração do objeto” (Gomes, 2006, p. 214).

A imagem sempre foi um dos recursos essenciais para o processo de trabalho do designer, sendo mais e comumente utilizada, por grande parte dos profissionais, como meio de documentação e de comunicação da concepção à fase final do projeto ou do próprio produto, e com menor incidência como uma ferramenta auxiliar para o projeto. Considera-se, também, que por ser um instrumento de comunicação que utiliza mensagens visuais, a fotografia é também um discurso visual, relacionando-se, portanto, a processos criativos e artísticos. Um meio de expressão carregado de informação.

Portanto a pesquisa tem por objetivo investigar e levantar indícios alentadores de que no processo de ensino da Escola de Ulm a linguagem fotográfica (ferramenta fotográfica e de vídeo) avançou na aplicação e uso de ferramentas no sentido de auxiliarem no processo de projeto e ampliarem a ponte com disciplinas de projeto. Nos aspectos específicos resgatar e analisar dados históricos sobre a inserção da fotografia na grade curricular da Escola de Ulm. Através de levantamento bibliográfico e de registros fotográficos, apresenta a influência para o ensino, discutindo sua importância como forma de linguagem e como meio de representação no, e para o projeto de produto. Resgatando assim as diferentes visões do uso da fotografia aplicada nas disciplinas e oficinas da escola, traçando uma aproximação as possibilidades para o projeto de produto e para a formação de designers, na atualidade, debatendo as mudanças impostas pelas tecnologias digitais e a importância no domínio desta linguagem para o campo.

Breve histórico da Escola de ULM

A inserção deste tópico é o de evidenciar e realizar algumas reflexões de aspectos inerentes a história de uma das mais importantes escolas de design, sendo que o mesmo não visa o aprofundamento entre os diversos momentos históricos, mas sim, apresentar um panorama dos marcos históricos mais importantes e significativos que possibilite uma compreensão dos indícios alentadores de como o processo de ensino avançou com o uso de metodologias e ferramentas no sentido de auxiliarem no processo de projeto para a racionalização dos processos industriais. Nesse sentido, a partir Segunda Guerra Mundial, a racionalização dos processos industriais ocasionou em uma profusão de novas técnicas de racionalização parcial, que através da matematização rígida, acarretou em processos de planejamento, organização, decisão e otimização dos projetos (Bonsiepe, 2015), assim a *Hochschule für Gestaltung* (HfG), mais conhecida como Escola de Ulm

ou Escola HfG, da cidade de Ulm na Alemanha, foi uma das mais importantes iniciativas depois da Segunda Guerra Mundial e foi oficialmente inaugurada em 1955 por Max Bill, ex-aluno da Bauhaus (no período de 1927 a 1929), Inge Aicher-Scholl e Otl Aicher. A escola foi fundada em 1953, na cidade de Ulm, na Alemanha, e permaneceu até 1968.

A escola tinha por objetivo retomar a tradição da Bauhaus, interrompida em 1933 pelo nazismo (Maldonado, 1991). Desse modo a Escola de Ulm é considerada a mais expressiva tentativa de se reestabelecer uma ligação com tradição do design alemão e como sucessora dos ideais da Bauhaus, principalmente devido a grande influência de seu quadro docente, procedente da Bauhaus, entre os docentes convidados que lecionaram em ULM, estão Josef Albers, Walter Peterhans, Helene Nonné-Schmidt e Itten, que atuaram na Bauhaus de Dessau (Rinker, 2006). Contudo Bonsiepe (2015) evidencia que a escola diferenciou claramente a arte e o design, reivindicando o design como um domínio independente, e não como atividade baseada nas artes. Então o interesse na arte foi somente instrumental, utilizado principalmente nos trabalhos desenvolvidos no curso básico (Bürdek, 2006). Com essa posição um ano após ser inaugurada, em 1956, a escola passa a ter novas disciplinas científicas incorporadas no currículo, como as disciplinas de Ergonomia, Técnicas Matemáticas, Economia, Física, Ciências Políticas, Psicologia, Semiótica, Sociologia, Teoria da Ciência, entre outras que passaram a ter maior grau de importância para o curso (Bürdek, 2006) e que adquiriram maior peso devido as mudanças da instituição.

Nessa perspectiva o design foi moldado e desenvolveu de acordo com a tecnologia de seu tempo e com a filosofia empregada pela escola, assim o profissional foi adquirindo novos saberes mais abrangentes, pois a linha de atuação do designer de produto necessitava ser suplantada, pelo fato de que as necessidades culturais e econômicas sofriam grandes mudanças. É evidente então que a integração das disciplinas científicas de forma concisa em seu currículo, focou atenção na relação entre design e a sociedade (Bonsiepe, 2003).

Contudo um dos aspectos dessa necessidade de diferenciação é devido ao fato de que o desenvolvimento de um objeto, exige uma investigação incansável e um trabalho metódico para atender as necessidades técnicas, funcionais, estéticas e econômicas (Wingler, 1975). Bürdek (2006) destaca que sem a Escola de Ulm, a metodologia do design não seria possível. Assim é evidente que o modo sistêmico sobre a problematização, os métodos de análise e síntese, a justificativa e a seleção das alternativas de projeto que se tornaram repertório da profissão e que são legados de procedimentos desenvolvidos na Escola de Ulm.

Deste modo o projeto desenvolvido para o ensino do design industrial, modifica e orientou-se para o aprofundamento da metodologia da criatividade, exercendo grande influência sobre grande parte das escolas de design industrial do mundo, devido ao novo modelo educacional, o qual serviu de adaptação, devido as mudanças realizadas na instituição, principalmente quando adquiriu um perfil tecnicista e de racionalismo como requisitos essenciais para as soluções projetuais.

Portanto, Bonsiepe (2015) destaca que a grande influência sobre o entendimento do design na América Latina, assim como sobre sua prática e acadêmica, foi exercida pela Escola de Ulm no final dos anos 50 e, particularmente, durante os anos 60, influenciando fortemente os primeiros programas de ensino do design no Brasil, sobretudo e inicialmente a ESDI no Rio de Janeiro. E no mesmo período houve um intenso debate sobre a metodologia do design, particularmente, na Escola de Ulm, devido a necessidade para o fortalecimento da relação entre design e ciências a fim de contribuir para o desenvolvimento da teoria do design.

Outro aspecto para o fortalecimento da a Escola de Ulm na história do Design e que transcendeu os muros da academia e construiu uma história de parceria com a indústria, produzindo vários projetos utilizando o conceito de funcionalismo e racionalismo da “Boa Forma”, principalmente no segmento dos eletrodomésticos (Denis, 2008). Elevando assim o status da formação em design, no entanto a Escola de Ulm consolidou a definição técnico científica do design por ter iniciado a reflexão sobre as metodologias do projeto e a aplicação de ferramentas auxiliares e de documentação para melhor concepção do projeto.

A oficina de fotografia e vídeo na Escola de Ulm

O plano de ensino da Escola de Ulm seguia uma linha onde no período de um ano era destinado ao curso básico e dois anos para os cinco departamentos (Design, Construção, Comunicação Visual, Informação e Fotografia / impressão (photo; film) e mais um ano para desenvolver o trabalho final de forma teórica e prática. Durante o desenvolvimento das atividades no primeiro ano, os alunos eram envolvidos em oficinas (workshop) de gesso, plástico, madeira, metal e fotografia / impressão, fazendo com que o aluno trabalhasse com diferentes mídias.

No entanto o departamento do curso básico passou a ter grande importância principalmente por repassar as bases gerais da configuração onde as técnicas de representação eram transmitidas aos alunos. Sendo assim a inserção da linguagem fotográfica necessitava de um treinamento por um processo manual para obtenção de um disciplinamento intelectual (Bürdek, 2006).

O departamento de Visual Design que abrangeu a instrução em cinema, fotografia e gráficos, fazia parte da base do curso como um dos trabalhos de processo manual. Assim os alunos deveriam ser treinados em profissões modernas, ampliando o horizonte do design, com ênfase na prática e não na apenas na teoria (Spitz, 2002).

No período de 1953 a 1956 Walter Peterhans entre outros professores ministram aulas aos alunos ingressantes, sendo que o ensino caracterizava pela continuidade da tradição da Bauhaus e mesmo que os primeiros professores tivessem uma formação artística, a instituição tinha na arte um interesse instrumental (Bürdek, 2006).

De 1956 a 1958 o currículo foi modificado gradualmente, com novas disciplinas científicas, estreitando ainda mais a relação entre configuração, ciência e tecnologia. De 1958 a 1962 a Escola de Ulm estava claramente comprometida coma a tradição do racionalismo alemão que procurava,

especialmente com a adoção de métodos matemáticos. De 1962 a 1966 foi dado peso igual à teoria e à prática nas disciplinas do currículo.

O departamento de Filme foi organizado em 1961 como departamento autônomo e o conteúdo do curso visava a transmissão da capacidade e desenvolvimentos das novas formas experimentais de se fazer filmes com disciplinas voltadas a teoria de câmeras. Os docentes eram Edgard Reitz, Alexander Kluge e Christian Straub. Em outubro de 1967, o departamento se tornou independente como Instituto de Design de Filmes. E durante o período em que a escola esteve aberta de 1953 a 1968, vinte e sete (27) alunos participaram do departamento de foto e vídeo (foto; film) sendo que apenas seis (6) alunos obterão o diploma final (Curdes, 2001).

No museu destinado a Escola de Ulm consta um acervo 11 mil imagens, numero elevado de documentação produzida na instituição, sendo que muitos processos não foram devidamente documentados, para que fosse possível dar continuidade e tentar trabalhar em outros níveis de compreensão do uso da linguagem fotográfica, pois com a necessidade de diferentes meios de representação, e que deveriam ser tratados de forma diferente, e que fosse possível realizar um resgate dos processos didáticos desenvolvidos em sala de aula.

Fica evidente através do acervo e materiais divulgados a preocupação da instituição como um todo, em reconhecer a importância de desenvolver nos alunos habilidades e competências para que pudessem usufruir melhor dos recursos experimentais da ferramenta e exercer melhor as funções técnicas da linguagem.

A linguagem fotográfica como instrumento da documentação

Como a escola rejeitava a tradição de artes e ofícios conforme mencionado em tópico anterior, o departamento de fotografia se distanciou tratando a fotografia como forma de arte (Betts, 2004). Segundo Krippendorff (2008) grande parte dos artefatos projetados em Ulm foram fotografados geralmente na cor cinza, sem cor, principalmente contra fundos brancos ou neutros, de forma limpa e de maneira racional bloqueando qualquer sentimentalismo banal ou apelo emocional. Posição escolhida e pensada para destacar a geometria abstrata através de melhores ângulos e sem perspectiva (reduzindo a noção de volume), sem sombras e sem contexto.

Predominando as formas puras, representadas com clareza e precisão, em manifestações plásticas de luz e sombra, não renunciando a materialidade do projeto com ênfase em planos e linhas, caracterizando por uma fotografia de estúdio muito bem elaborada e capturas com alta profundidade de campo. Estética que necessitava de um alto grau de conhecimento das possibilidades e conceitos possíveis das técnicas da ferramenta e iluminação natural e artificial existente. No entanto a quantidade de luz artificial era adicionada para banir a maioria das sombras dos objetos fotografados, reduzindo o que não é essencial (Betts, 2004).

O departamento de fotografia dedicou suas energias no desenvolvimento de uma nova forma de fotografar o

produto de maneira objetiva e desprovida de fantasia ou sentimento (Betts, 2004). Os conceitos atribuídos no departamento eram enquadrar os objetos de maneira objetiva, informativa e com estilo honesto de representação, gerando um modo estético de realizar o registro de produtos cotidianos em ambientes não comerciais.

Outro aspecto levantado é que as fotografias desenvolvidas em Ulm excluía os usuários, transmitindo a ideia de que os projetos não eram para pessoas e que refletiam essa atitude nas imagens desenvolvidas. No entanto tais aspectos de aplicação prática da ferramenta, não teve um papel que contribuiu para identificação das atribuições funcionais dos objetos, tanto nas fases de projeto ou validação de uso.

Os alunos foram instruídos a comparar diferentes maneiras de resolver problemas de captura com relação o uso de distintos materiais. O departamento era dirigido pelos professores Christian Staub e Wolfgang Siol que transmitiam nas oficinas técnicas básicas para que o aluno pudesse documentar sua produção em outras disciplinas, construindo meios para delinear o espaço com a ferramenta fotográfica para experimentar uma nova aproximação com a forma do produto.

Mas o que distingue a contribuição de Ulm para o campo da linguagem fotográfica e de outras instituições, foi seu esforço sistemático para anular os últimos resíduos da subjetividade artística ainda presentes nos antigos estilos históricos (Betts, 2004). Deste modo os fotógrafos da Escola de Ulm se esforçaram para rerepresentar o produto não como um objeto de desejo, mas como um conceito, transmitindo informações sobre a função do produto de maneira objetiva.

A intenção de seus fundadores foi o de perseguir objetivos de iluminar a sociedade, com o auxílio de uma concepção adequada, principalmente em termos de conteúdo, estética e tecnologia, dos meios de comunicação, mas que devido aos avanços tecnológicos da fotografia, manteve seu papel simplesmente documental e de procedimento exploratório, com técnicas advindas de docentes da Bauhaus e que seguiram uma linha estética construída na instituição.

A fotografia atendia ao objetivo da documentação para fins de registro, arquivamento, além de sua inserção em livros, conferências e revistas da instituição, distanciando-se do uso e aplicação como gênero de uma linguagem conceitual, autônoma ou de intenção artística ou criativa. O uso da ferramenta aparece subjugado ao valor fotográfico dos objetos (isto é, da produção discente e docente), mesmo com a grande ligação com a indústria, não é apresentado na literatura a ampliação do uso da ferramenta como forma auxiliar no processo de projeto.

A linguagem fotográfica e a formação do designer de produto

Com as mudanças na instituição, além da inserção de diversos conhecimentos científicos e tecnológicos interdisciplinares inerentes ao projeto, sintonizados com os novos tempos do pós-guerra, buscou orientar e conduzir o design para o futuro, retratando a vida moderna entrelaçada à tecnologia (Faggiani, 2006). Assim

o design moldou-se e desenvolveu-se de acordo com a tecnologia de seu tempo e uma dessas tecnologias foi a fotografia que com sua popularização, fez com que seus desenvolvedores mobilizaram esforços contínuos na busca incessante de aperfeiçoamentos do equipamento e de todo o processo fotográfico, do registro à impressão da imagem no papel, aprimorando não apenas a ferramenta ou técnicas especializadas, mas contribuindo para a construção de uma linguagem.

O aprimoramento da ferramenta e da linguagem deu-se gradualmente no tempo e principalmente devido as teorias físicas, químicas e óticas colocadas em prática, exigindo dos profissionais mais conhecimentos a fim de manipular e transmitir mensagens, representar ideias e conceitos, além de documentar e registrar imagens. Nas últimas décadas, devido à mudança do formato fotoquímico para o eletrônico / digital, a fotografia passou a ser utilizada incessantemente como ferramenta de grande potencial, para e em todas as áreas do conhecimento, sobretudo no design de produtos.

As mudanças e avanços tecnológicos nos dispositivos e programas para fotografia e vídeo, colocam a disposição hoje recursos imediatos de captura de imagem estática e em movimento, em mídias comuns e bem disseminadas na sociedade (como o celular e tablet), mas com outra qualidade quando comparado a processos fotográficos de equipamentos e programas, e outros, correlatos como o escaneamento, a termografia, que demandam investimentos próprios e também das instituições de ensino. Assim cabe realizar investigações sobre como as novas estruturas curriculares atuais, influenciadas pela experiência didáticas e recursos da Escola de Ulm, foram modificando e estruturando currículos das escolas de design, fase aos avanços tecnológicos dessa ferramenta; e como a política de ensino superior do País lida com essas mudanças, com gestão estratégica, investimentos empresariais para o atendimento a novos segmentos de mercado ou se os cursos livres fora da instituição atendem às demandas mercadológicas com qualidade. E também como este conjunto de ações influencia e se rebate no docente, como mediador dos processos de formação em design.

Os docentes ligados à disciplina de fotografia podem e incentivam o uso das ferramentas com o intuito de ultrapassar o formato tradicional da representação do projeto no papel e a do volume (e ocupação do espaço tridimensional) dos objetos, buscando enfatizar novos conceitos de espaço. Para o designer, a linguagem fotográfica pode constituir ferramenta no processo de desenvolvimento de produto, possibilitando identificar e descrever as diferentes redes e construções discursivas de representações da imagem e da função e forma do próprio que o objeto engendra para sua concepção.

É importante frisar, citando Escorel (2005), que as inúmeras e incessantes possibilidades de renovar as tecnologias disponíveis para a reprodução, assim como quase infinita é a gama de materiais em que o profissional poderá imprimir (ou fabricar) suas decisões de projeto, todavia a essência eminentemente uniforme e homogênea da linguagem do design de produto não se altera, sobressaindo-se sobre o uso das ferramentas.

Considerações finais

Durante o levantamento de uma ampla variedades de fontes e documentos, deparou-se com a dificuldade de localizar um material específico do emprego da ferramenta fotográfica e do vídeo no processo de ensino da escola, carecendo assim que a pesquisa tenha prosseguimento, e que será de fundamental importância para a compreensão e aplicação no ensino da linguagem fotográfica em cursos de graduação de Design no futuro.

O registro fotográfico e cinematográfico sempre foram um dos recursos fundamentais para o processo de trabalho do designer entre outros profissionais, sendo utilizado por grande parte dos profissionais de forma artística e documental e não como uma ferramenta auxiliar para o processo de projeto. Considera-se, que o domínio dos dispositivos, da técnica, dos conceitos embarcados, das possibilidades e recursos em prol da imagem pela fotografia, tem potencial para constituir um aliado expressivo no desenvolvimento de projetos, além do uso instrumental mais usual no campo do design de produto. Nos dados em investigação nota-se a falta de priorização e incentivo ao uso por grande parte da academia.

É notório que a linguagem fotográfica potencializa o desenvolvimento de habilidades próprias da linguagem, todavia, a carga horária destinada ao ensino da fotografia e de suas habilidades é muito inferior se comparada a outras disciplinas.

Identifica-se, portanto, uma necessidade de mudanças pedagógicas na formação, nas práticas didáticas, no uso de técnicas e na ampliação das disciplinas de meios e representação, com foco na linguagem fotográfica, acompanhando os avanços tecnológicos e suas variáveis de aplicação dentro do campo.

Assim a disciplina de linguagem fotográfica deve ser implementada no programa de estudo, não apenas para o aluno aprender a ler imagens, luzes, sombras e o tempo de captura, mas sim utiliza-la como uma ferramenta auxiliar para o processo de projeto. Uma das questões que devem ser refletida pela instituição sobre o uso do ferramental de representação, é identificado pelo problema de atitude intelectual fundamental em relação a tecnologia empregada, pois poucos compreendem a tecnologia como um todo, mas sim de forma fragmentada. O ponto é usar nosso conhecimento atual para estimar o futuro identificar as necessidades e agir em conformidade com o uso das ferramentas disponíveis para a projeção.

Referências bibliográficas

- Betts, P. (2004). *The authority of everyday objects: a cultural history of West German industrial design*, 34. University of California Press.
- Bonsiepe, G. (2015) *Do material ao digital*. São Paulo: Editora Edgard Blücher.
- Bonsiepe, G. (2003) Sobre a relevância da HfG Ulm. Em: *Modelos de Ulm – modelos pós-Ulm. Hochschule Für Gestaltung Ulm 1953-1968*. HfG-Archiv/Ulm Museum.
- Bürdek, B. E.; Freddy V. C. (2006) *Design: história, teoria e prática do design de produtos*. São Paulo: Editora Edgard Blücher.
- Curdes, G. (2001) *Die Abteilung Bauen an der hfG Ulm: eine Reflexion zur Entwicklung, Lehre und Programmatik*. Ulm: Club Office Ulm.

- Denis, R. C. (2008) *Uma introdução à história do design*. São Paulo: Edgard Blucher.
- Escorel, A. L. (2005) As Linguagens do design. In: Lima, G. C. *Design: Objetivos e perspectivas*. Rio de Janeiro: PPDESDI UERJ.
- Faggiani, K. (2006) *O poder do design: da ostentação à emoção*. Brasília: Thesaurus Editora.
- Gomes, J. F. (2006) *Design do objeto: bases conceituais*. São Paulo: Escrituras.
- Krippendorff, K. (2008). *Designing in Ulm and off Ulm*. In K.-A. Czemper (Ed.), HfG, Ulm; Die Abteilung Produktgestaltung; 39 Rückblicke (pp. 55-72). Dortmund, Germany: Verlag Dorothea Rohn. Retrieved from http://repository.upenn.edu/asc_papers/138
- Maldonado, T. (1991) *Design Industrial*. Portugal: Edições 70.
- Rinker, D. (Org.) (2006) *Catálogo da exposição 'modelos de Ulm - modelos pós-ulm'*. São Paulo.
- Spitz, R. (2002) *Hfg Ulm: the view behind the foreground: the political history of the Ulm School of Design, 1953-1968*. Stuttgart: Edition Axel Menges.
- Wingler, H. M. (1975) *La Bauhaus*. Barcelona: G. Gili.

Resumen: La investigación recupera y analiza los datos históricos sobre la fotografía en el plan de estudios de la Escuela de Ulm, una de las iniciativas más importantes después de la Segunda Guerra Mundial, que han influido en la teoría, la práctica y la enseñanza del diseño. A través de los registros bibliográficos y fotográficos, expone

la influencia de la enseñanza, discutiendo su importancia como una forma de lenguaje y como medio de representación, y el diseño del producto, rescatando así los diferentes puntos de vista de la utilización de la fotografía aplicada a las materias escolares.

Palabras clave: Lenguaje fotográfico - Fotografía - Medios - Ulm Hfg.

Abstract: Historical aspects of the teaching of photography and video at the Ulm School: language and means of representation in the course of product design

The research rescues and analyzes historical data about the photography insertion in the curriculum of the School of Ulm, one of the most important initiatives after World War II, which influenced the theory, practice and teaching of design. Through a bibliographical survey and photographic records, it exposes the influence to teaching, discussing its importance as a form of language and as a means of representation in, and for product design. Rescuing the different visions of the use of applied photography in the disciplines of the school.

Keyword: Photographic language - Photography - Media - Ulm Hfg.

(*) **Júlio César Riccó Plácido da Silva**. Mestre em Artes Visuais, Doutorado em Design e Arquitetura pela Universidade de São Paulo. Experiência na área de Arquitetura e Urbanismo e Design, com ênfase em linguagem fotográfica no design.

Producir con calidad desde el fuero del diseñador

Diego Andrés Romero Cetrino y Judith Amparo Rodríguez Azar (*)

Actas de Diseño (2020, julio),
Vol. 31, pp. 228-232. ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2015
Fecha de aceptación: julio 2016
Versión final: julio 2020

Resumen: Los Diseñadores Industriales están para liderar procesos de innovación en productos y servicios, pero ¿por qué enseñar asignaturas que tienen una visión muy técnica y que en primera instancia pareciera lejano a la creatividad? De acuerdo a nuestra experiencia, al impartir las asignaturas de producción y control de calidad se presenta una confrontación entre técnica y creatividad que suscita dilema a nuestros estudiantes, eligiendo la última y la despreocupación e indiferencia cuando cursan asignaturas que aterrizan productivamente hablando sus propuestas. Esto nos marca el reto pedagógico de enseñar las condiciones útiles para la práctica industrial de un diseñador.

Palabras clave: Producción - diseño - enseñanza - control de calidad - estrategia.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 232]

Introducción

¿Será que es ingenuo esperar que un diseñador vaya a ser jefe de producción porque siempre va a intentar sustentar sus diseños a partir de un *render*, y hará lo que haga falta para conseguirlo?

Siempre al iniciar los nuevos cursos de las asignaturas producción y control de calidad lleva un tiempo dar dimensionamiento del porqué de la necesidad de una asignatura que suena excesiva en términos técnicos en

el reino de la creatividad. La indiferencia durante buena parte del semestre es la constante actitudinal hacia la clase pero ¿por qué se toma esta postura por parte del estudiante?

Se entiende lo difícil que es producir desde el fuero del diseñador y también es sabido que los buenos diseños, completos, con todo el paquete de planos productivos, son escasos desde la academia, en el sentido de una presentación de proyecto entre semana para un taller de diseño.