

ao fruidor maiores compromissos intelectuais e emocionais, evitando a banalização do objeto e do sujeito, e removendo em ambos a possibilidade de estabelecer uma relação kitsch degradante ou infecunda.

Palavras chave: Mensagem - Metáfora - Kitsch - Objetual - Forma.

(*) **Juan Enrique Amoroso.** Arquitecto y Especialista en Lógica y Técnica de la Forma, FADU-UBA. Maestrando en Lógica y Técnica de la Forma FADU-UBA. Profesor en FADAU-UM y FADU-UBA. **Rodrigo Fernández Buffa** Arquitecto y Especialista en Investigación

Proyectual FADU-UBA. Profesor de Diseño en FADAU-UM; Docente e investigador de la carrera de Investigación Proyectual de FADU UBA. **Jorge Eduardo Pokropek.** Arquitecto y Especialista en Lógica y Técnica de la Forma, FADU-UBA. Maestrando en Lógica y Técnica de la Forma FADU-UBA, Profesor en en FADAU-UM y FADU-UBA.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Exploración como proceso creativo en la conceptualización de la idea

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 240-243. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: abril 2012
Fecha de aceptación: agosto 2012
Versión final: febrero 2013

Liliana D'Pablo y Claudia Rangel (*)

Resumen: La escuela de arquitectura de la Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS), de la ciudad de Cúcuta, Colombia propone el desarrollo de procesos pedagógicos, como método de exploración en la permanente búsqueda de la forma, estructura, el envolvente y la fenomenología de cada una de las propuestas de los primeros talleres; a través de un contacto directo con el arte y la experimentación de materiales, conceptualización de ideas y materialización de las mismas. Este proceso es desarrollado a través de un constante laboratorio experimental dentro y fuera del aula generador de instalaciones artísticas y habitáculos penetrables conceptualmente diseñados a partir de un proceso riguroso de investigación y experimentación que evidencia la sensibilidad hacia las artes y la arquitectura del nuevo milenio.

Palabras clave: Abstracción - Espacialidad - Experimentación - Exploración - Geometrización - Fenomenología - Objeto - Sujeto.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en pp. 242-243]

Construcción de Herramientas mentales a partir de la experimentación por procesos de inducción como metodología aplicada a la enseñanza de la Arquitectura

Nuestra escuela de Arquitectura busca sensibilizar a los estudiantes que inician su formación profesional para que desarrollen la capacidad de percepción, intuición, exploración de materiales y formas, y su interpretación del mundo, por medio de proyectos escultóricos, de instalaciones artísticas que evidencien las nociones de espacialidad, lugar, habitar y experiencia sensorial; con el fin de lograr una marcada identidad como futuros diseñadores y arquitectos del nuevo milenio.

Se hace necesario entonces entender el medio local (Cúcuta - N. de S.) y el contacto global (medio virtual - internet) para lograr un equilibrio entre las experiencias de estudiantes y docentes muchos de los cuales fuimos formados en la escuela clásica que tiene postulados bastante difíciles de desmontar si se trata de interactuar con la obra. Se reconoce entonces la importancia de sensibilizar la experiencia individual y la capacidad de romper paradigmas acerca de conceptos como estética, arte, espacio, lugar, habitar.

La ubicación estratégica de nuestra ciudad tiene significados marcados en los comportamientos colectivos; lo comercial, la moda, la moneda extranjera, la música, la relación directa con Venezuela (San Antonio y Ureña), la Universidad Pública, factores que influyen en la concreción y materialización de las ideas. Debe ser entonces la academia un espacio de intercambio conceptual y el docente "maestro" en el sentido de disponer el universo para que el estudiante se nutra a través de su experiencia y construya su propio pensamiento.

Los proyectos de Diseño de los primeros semestres de la Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS), tienen como objetivo primordial lograr que el estudiante transforme, intervenga, genere experiencias en un espacio; Se reafirman los conceptos de estética de no ceñirla a lo bello, sino a la ciencia de las cualidades de nuestra sensibilidad. La obra de Arquitectura como Arte solo en el habitar. Desarrollo de la capacidad sensitiva de preguntarse una y otra vez cómo una obra me aporta, me transforma, qué me transmite. Ha sido un enriquecimiento constante, se aprende a aprender.

La cultura globalizada en la red, involucra nuevas tendencias, nuevos comportamientos, pero lo sensible a pesar de la marcada saturación de la imagen... siempre

será indisoluble en la memoria, en lo cotidiano, en lo romántico, en lo emotivo.

Disponer entonces en el vacío los nuevos proyectos llenos de experiencia sensorial, a través del análisis de lo local, de la ciudad, de la experiencia del otro, traducir esas cosas intangibles que muchas veces se pierden en el mundanal ruido de lo cotidiano, son premisas que rescataremos los llamados a formar la capacidad de asombro de los otros. No obstante sin olvidar lo que la tecnología puede brindar, el confort, la comunicación, lo virtual; lo lógico, el orden... la función.

Es posible que hayamos perdido la capacidad de asombro, de extasiarnos, de descansar, de habitar, tal vez por la ausencia de pertenencia a un lugar a la "morada" a la casa.... Todo se vuelve moda, costumbre, lo in, lo out. Saber comunicar las ideas que hay en nuestra mente, es clave en la arquitectura, es lograr establecer relaciones entre el propio lenguaje y el lenguaje de cada individuo y su colectividad, pasar del concepto a la materialización. Generar Arquitectura como obra de Arte, para nuestra región, requiere posibilitar que el habitante se encuentre con su esencia, sin caer en lo místico, en la relación con el otro, con el vacío, con su propio centro.

Cabe afirmar que se rescata desde la escuela esa sensibilidad que está en letargo, esta es definitivamente la oportunidad conveniente que rompe paradigmas, que propone nuevas formas de mirar el mundo y de igual manera a la Arquitectura como la más alta de las artes; con ella el hombre adquiere la inmortalidad.

El primer contacto de los estudiantes que inician arquitectura en la universidad es el encuentro con una propuesta un poco alejada de los fundamentos convencionales de la carrera; se parte con la experiencia aborda el proceso con el análisis subjetivo ante sus compañeros y docentes, contando al respecto de su singularidad; este es la primera vez que es sacado de su área de confort con un ejercicio denominado "Este soy yo", enfrentando el duro reto de sorprender al público presente por medio de objetos encontrados al dar un paseo fuera de las aulas de arquitectura.

La experiencia obtenida durante el proceso de enseñanza - aprendizaje como equipo docente en los primeros talleres de estudio de la carrera de arquitectura evidencia la necesidad de desarrollar los componentes de un sistema de pensamiento que permita a los estudiantes la construcción de nuevos escenarios mentales, basados en el Grupo IDEO dentro de su proceso *Desing Thinking for Educators*¹ y sus herramientas creativas (*creative Tools*) adquiridas en un proceso pedagógico paso a paso en una serie de fases propuestas para el aprendizaje del estudiante, estas son el pilar de la formación académica en los restantes años de estudio¹.

La inmersión en este proceso permite que los estudiantes, apliquen las herramientas adquiridas y propongan modelos conceptuales y materiales a priori, que se han gestados al momento de interpretar la realidad por medio de la ruptura de paradigmas mentales.

Este kit de herramientas serán los fundamentos que deben interpretar los aprendices en dos (2) talleres experimentales; cada uno con durabilidad de un semestre. El primero denominado "Configuración Espacial" y el segundo "Espacio Penetrable". En el primero está

conformado por tres (3) fases y el segundo por cinco (5); completando de esta manera las bases de esta etapa inicial en la escuela.

Configuración Espacial

1. En conjunto con los conceptos de diseño una composición tridimensional. La fase inicial va desde lo bidimensional y el individuo crea objetos a escala menor, pasando a lo tridimensional; complejizando la construcción de proyectos. Se realizan siete (7) ejercicios rápidos o "quemar neuronas", incluyendo el primer previo, estos son:

- Las cartas se incluyen en ellas los conceptos básicos de diseño, deben incluirse de manera abstracta diez (10) de ellos en tamaño naípe y con el diseño de empaque contenedor.
- El pliego material bidimensional, con dobleces y perforaciones lograr un elemento tridimensional basado en dos conceptos básicos de diseño.
- Caja de pandora contenedor que contenga el factor sorpresa en su interior, diseño del contenedor.
- Reciclaje in situ, se utilizan únicamente materiales reciclados en el campus universitario.
- La tira de tres (3) mts, utilizando objetos producidos por la industria en serie e instalarlo de la manera más creativa solucionando el tema del ensamblaje entre uno y otro, este no puede perder sus características básicas.
- Multiplicidad (previo 1), se utiliza nuevamente un objeto producido por la industria y desarrollar una composición tridimensional. Sujeto > objeto.

2. La segunda fase aborda los temas intangibles, pueden ir desde la perspectiva conceptual como desde la técnica, se experimenta con el cuerpo los efectos sensoriales que se desarrollan a través de objetos y sus resultados pueden adaptarse al contexto o intervenirlos. También son rápidos de una clase para clase siguiente y los ejercicios son:

- Configuración con luz, puede realizarse bien sea por espacios u objetos que estén afectados con la luz y con ello produzca una alteración espacial o elementos que emitan luz y de la misma manera logran un cambio o impacto espacial y a los espectadores.
- Engaño a la percepción, se trata de los sentidos, como podemos alterar imágenes, visuales, sensaciones espaciales, sonido, olfato.

Sujeto + objeto = afectación espacial.

- La Máquina inútil, se diseña y construye un objeto con apariencia de máquina que tenga un uso específico (teórico y/o práctico) que no sea creativo y no convencional o existente en el mercado del diseño industrial.

3. Para la fase tres se suman los conocimientos adquiridos de las dos primeras, a partir de un gusto personal se produce un objeto o instalación a escala 1/1, generando en el espectador impacto tanto visual como sensorial.

En este punto del semestre la sinestesia tiene un papel fundamental en el desarrollo fenomenológico en el espacio. Objeto o instalación + efectos sensoriales = configuración espacial su Objeto > sujeto

Estos procesos de entender esta nueva realidad es desarrollado por medio de proyectos rápidos los cuales

exigen por parte de los estudiantes, respuestas mentales inmediatas, por medio de la construcción de elementos tangibles a través de la exploración de materiales y encuentros geométricos propositivos.

Este primer taller Configuración Espacial, exige a los estudiantes romper con los esquemas mentales antes de ingresar a la carrera y evolucionar en un periodo establecido la construcción de una nueva forma de pensamiento por medio de la Experimentación continua.

Espacio Penetrable

El segundo taller interioriza al estudiante dentro de los espacios, conociendo al usuario y las condiciones del contexto; esto obliga al alumno a conocer, investigar y analizar la antropometría del hombre.

Dentro del desarrollo del taller se busca que el estudiante sensibilice su apreciación personal acerca de los diferentes escenarios extremos que se muestran; conjuntamente con el enfoque individual respecto de la escala humana, a través de conceptos como: estrechez, estructura, envolvente, piel instalación macro, espacialidad, ensamble, fenomenología.

El abordaje de este ejercicio propicio a ser desarrollado como habitáculo se realiza en cinco fases:

1. En la fase 1 los estudiantes trabajan en un mapa de contexto que contiene condiciones extremas climáticas generando caracterizaciones para el usuario y la acción que allí suceda. Mapa de contexto + condiciones = acción.
2. En la fase 2 interpretar a través de la exploración (fotografía, videos, collage, geometrización), con los resultados se realiza la abstracción formal permitiendo las infinitas posibilidades que pueden surgir a través de este método.

Fotografía + video + collage + geometrización = abstracción formal.

3. La fase 3 se clasifican las ideas resultantes del proceso anterior; ésta lluvia de ideas debe aportar opciones para la composición del habitáculo, este paso se hace de manera separada para ir engranando cada componente del proyecto definitivo. Abstracción formal + ideas = componentes de proyecto

4. La fase 4 se materializan los componentes buscando resolver el volumen, estructura (resolviendo acoples y ensambles), pieles, espacialidad y no menos importante la fenomenología.

Volumen + estructura + espacialidad + fenomenología = habitáculo.

5. Esta fase final es la conclusión y el uso de toda la información combinada con materiales que proporcionen al resultado acabados cercanos a la realidad.

En la clausura para cada taller se realiza un montaje en la Biblioteca Pública Julio Pérez Ferrero, utilizando sus salas o espacios abiertos, con la libertad de la apertura a la ciudad y su frontera Binacional; este lugar diseñado para la cultura y las artes se carga de todos los componentes de los proyectos, permitiendo nuevamente el desarrollo de la sinestesia según Bahamón y Álvarez (2010), formulada por V. Kandinsky en *De lo espiritual en el arte*, donde añade un fenómeno de transposición de la experiencia

de una modalidad sensorial a otra, usando lo tangible e intangible logra sensibilizar el espacio y sus espectadores, demostrando así, la categoría y el nivel adquirido durante el proceso de los talleres de primero y segundo semestre de la carrera de arquitectura de nuestra universidad.

Como experiencia docente los proyectos de Diseño de los primeros semestres de la UFPS, logran el objetivo primordial de que el estudiante transforme, intervenga, genere experiencias en un espacio; además de proponer nuevas formas de penetrar el mismo, “el adentro y el afuera” olvidando los límites físicos, hablamos entonces de lo virtual, lo intangible, lo sensorial.

Definitivamente es la oportunidad que tenemos para romper paradigmas, para proponer nuevas formas de ver el mundo, como si no en ella, la Arquitectura como la más alta de las artes, es donde el hombre adquiere la inmortalidad.

“El arquitecto tiene que dejar de ser un genio, tiene que dejar de decirle a la gente como tiene que vivir.

Hay que recuperar la humildad, realizar proyectos de calidad” (Carlos Pezzi. Barcelona 1996)

Notas

1. IDEO, contiene el proceso y los métodos de diseño, adaptado específicamente para el contexto en educación. Contiene cinco fases: Discovery, Interpretation, Ideation, Experimentation y Evolucion; permitiendo a los educadores a crear soluciones de gran impacto. <http://www.designthinkingforeducators.com/>

Referentes

Movimientos y tendencias: Dadaísmo, Cubismo, Constructivismo, Bauhaus, Op art / arte cinético. Minimalism, Arte conceptual, Fluxus, Land art. - Pop art. - Video art - Installation.

Artistas: Pablo Picasso, Marcel Duchamp, Jorge Oteiza, Vladimir Tatlin, Henry Moore, Onstantin Brancusi, Alberto Giacometti, Alexander Calder, Piet Mondrian, Vasili Kandinsky, Anton Pevsner, Naum Gabo, Antoni Tapies, Lucio Fontana, Jackson Pollock, Roberto Rauschenberg, Andy Warhol. Claes Oldenburg, Victor Vasarely, Jesus Rafael Soto, Joseph Beuys, Nam June Paik, Carl Andre, Sol Lewitt, Donald Judd, Yoko Ono. Keith Haring, Jean-Michel Basquiat, Guerrilla Girls, Pink Lady, Eduardo Ramírez Villamizar, Bernardo Salcedo, Elías Heim.

Arquitectos: Frank Gehry, Norman Foster, Rem Koolhaas, Ole Scheeren, Vincent Callebaut, Richard Rogers, Jean Nouvel, Le Corbusier, Kengo Kuma, Kester Rattenbury, Michel Rojkind, Santiago Calatrava, Renzo Piano, Peter Eisenman, Miralles Tagliabue, Simon Vélez, Frank Lloyd Wright, Ludwig Mies Van der Rohe, Oscar Niemeyer, Tadao Ando, Maximiliano Fuckas, Zaha Hadid, Herzog & de Meuron.

Libros

Bahamón A. y Álvarez A. (2010), *Luz, Color, Sonido. Efectos Sensoriales de la Arquitectura Contemporánea*. Madrid: Rosello.

Abstract: The school of architecture of the Francisco de Paula Santander University in the city of Cúcuta, Colombia proposes the development of pedagogical processes, as a method of ongoing explo-

ration in the search for the shape, structure, envelope and the phenomenology of each of the first workshops proposals; through direct contact with art and experimentation of materials, forms, construction of mind maps, conceptualization of ideas and realization of them. This process is developed through a constant laboratory in and out of the generator Room of art installations and penetrable dwellings conceptually designed from a rigorous process of research, experimentation which showed sensitivity towards the arts and architecture of the new millennium.

Key words: Abstraction - Spatiality - Experimentation - Exploration - Geometrization - Phenomenology - Object - Subject.

Resumo: A escola de arquitetura da Universidade Francisco de Paula Santander (UFPS) da cidade de Cúcuta, Colômbia, propõe o desenvolvimento de processos pedagógicos, como método de exploração na permanente procura da forma, estrutura, o envolvente e a fenomenologia de cada uma das propostas das primeiras oficinas, através de um contato direto com a arte e a experimentação de materiais, conceitualização de idéias e materialização delas. Este processo é desenvolvido através de um constante laboratório experimental dentro e fora da sala de aula geradora de instalações artísticas e habitáculos penetráveis conceitualmente desenhados a partir de um processo

rigoroso de pesquisa e experimentação que evidencia a sensibilidade às artes e a arquitetura do novo milênio.

Palavras chave: Abstração - Espacialidade - Experimentação - Exploração - Geometrização - Fenomenologia - Objeto - Sujeito.

(*) **Liliana D’Pablo.** Diplomada en Docencia y Didáctica de la Universidad Francisco de Paula Santander (UFPS). Maestrante de la Universidad Nacional Experimental del Táchira, Venezuela en Arquitectura, Ciudad e identidad. Docente en la UFPS y la Universidad de Pamplona, Sede Villa del Rosario. **Claudia Rangel:** Arquitecta de la Universidad de la Salle, Especialista en Administración de la Construcción. Maestrante de la Universidad Nacional Experimental del Táchira. Docente de la Universidad Francisco de Paula Santander. (**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

(**) El presente escrito fue presentado como conferencia dentro del Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño (2012). Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Reflexiones sobre el proceso de enseñanza y de aprendizaje en la materia Publicidad I

Actas de Diseño (2014, Julio),
Vol. 17, pp. 243-245. ISSN 1850-2032
Fecha de recepción: junio 2012
Fecha de aceptación: agosto 2012
Versión final: febrero 2013

Eugenia Álvarez del Valle (*)

Resumen: Este paper trata sobre las estrategias de enseñanza en la materia Publicidad I, desde una mirada constructivista. Se enfoca especialmente en los temas de Conocimientos Previos, Zona de Desarrollo Próximo y Esquemas Mentales. Estos temas aplicados a la materia, intentan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje para lograr, con nuevas y distintas estrategias, aprendizajes significativos.

Palabras clave: Proceso de enseñanza - Aprendizaje - Publicidad - Constructivismo - Estrategia de enseñanza.

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 245]

Estrategias constructivistas en Publicidad I

Este *paper* surge a partir de la cursada de “Introducción a las Estrategias de Enseñanza” del Programa de Capacitación Docente. El mismo permitió reflexionar sobre las estrategias utilizadas en el dictado de la materia Publicidad I. Publicidad I es una asignatura inicial de las distintas carreras como Diseño Gráfico, de Indumentaria, Publicidad y Organización de Eventos de la Facultad de Diseño y Comunicación en la Universidad de Palermo.

Al abordar los temas de “Estrategias” se pueden revisar las que cada docente utiliza. Se nota que, con frecuencia, las utilizadas fueron las experimentadas durante los roles

de estudiante. Al interiorizarse sobre el constructivismo cada docente puede reflexionar sobre si las estrategias que utiliza son las más adecuadas, de acuerdo a sus objetivos, para el proceso de enseñanza aprendizaje, también si están actualizadas o si simplemente hay nuevas estrategias que ayudarán a explicar mejor o más fácilmente un tema.

Conocimientos previos

Al aproximarse a didáctica constructivista, se advierte que uno de los pilares es aprovechar los conocimientos