

Comunicaciones enviadas para las Comisiones y los Ateneos del Congreso

Co17. Cultura material. La historia en la formación del diseñador industrial

Fecha de recepción: abril 2010

Fecha de aceptación: septiembre 2010

Versión final: diciembre 2010

Fabiana Griselda Agosto, Amparo Mabel Buron,
Alejandra Silvina Ochoa Saad y Carlos Fernando Valdez (*)

Resumen: El diseño industrial es una disciplina que nos ubica en la base funcional de nuestra vida cotidiana. No podemos hoy contar la Historia si no es de la mano de innumerables objetos-artefactos que acompañaron grandes momentos. Observar, analizar y reconocer objetos en un contexto preciso, son competencias fundamentales a desarrollar por nuestros estudiantes-futuros profesionales. Por lo tanto para la comprensión e integración de la Historia, es indispensable que estas lecturas sean concebidas como parte de una unidad indivisible (interdisciplinar), en la formación del diseñador industrial.

Palabras Clave: Diseño Industrial - Historia - Objetos-artefactos - Objeto-sujeto - Interdisciplinar

[Resúmenes en inglés y portugués y currículum en p. 61]

El diseño industrial es una disciplina que nos ubica en la base funcional de nuestra vida cotidiana. No podemos hoy contar la historia si no es de la mano de muchos artefactos que acompañaron grandes momentos. Sería impensado encontrar a Napoleón sin su espada, a Einstein sin sus gafas, a Leonardo sin su lápiz y a Maradona sin su pelota. Es importante que el estudiante pueda mirarse en el espejo que ofrece la imagen del histórico diseñador, ese detrás del objeto que él puntualmente analiza. Esto permitiría que a pesar de que las limitaciones propias de la investigación histórica le nieguen en muchos casos, datos concretos, él pueda acercarse a un sujeto que fue parte de una cultura y que fue capaz de responder a las necesidades que ella puntualmente le planteó. De este modo será mucho más fácil para él (y en su carácter de estudiante recientemente incorporado a la institución) comenzar a identificarse con aquellos personajes que se convertirán paulatinamente en sus referentes disciplinares para un futuro ejercicio del diseño.

Como dice Edgar Morín, complejo viene del latín *complexus* que significa lo que está tejido todo junto. Nuestra cultura occidental nos educa y nos educó a partir de la fragmentación. Esto significa que nosotros los occidentales tenemos una gran dificultad de percibir el todo... la globalidad. "No puedo entender el todo si no conozco las partes... y no puedo entender las partes si no conozco el todo" (Pascal). Esto en todos los ámbitos en los que nos toca actuar. El Dr. Boris Cyrulnik en su diálogo con Edgar Morin plantea su creencia de que formamos parte de un Occidente "Fragmentador", lo que le ha valido su poder técnico e intelectual. Este pensamiento occidental

ha terminado por creer (y esa es su gran trampa) que se puede separar la parte del todo.

Nuestros especialistas han alcanzado resultados tan buenos que su discurso social admite que el pedazo puede separarse del todo... Se nos dice que la trampa del pensamiento es incurrir en un galimatías teórico, una especie de ecumenismo de géneros. ¡En absoluto! Es preciso asociar gente de diversas disciplinas para iluminar un mismo objetivo... Creo que aún estamos lejos de entender la necesidad de relacionar. Relacionar (asociar) es sin duda el gran problema al que va a tener que enfrentarse la educación.

Es desde aquí que pensamos que si la historia es, como la cultura, compleja, se hace necesario que el alumno pueda conocerla y concebirla como parte de una unidad, una gran diacrónica totalidad, imposible de ser abordada sólo desde la simple fragmentación. En este marco, y respecto a nuestra área en particular, podemos decir que el diseñador industrial debe apuntar a proyectar sistemas, más que productos aislados, a brindar servicios efectivos e integrados, proponer conceptos globales, en los que todas las funciones deseables del sistema estén resueltas de modo sintético e integral.

La Cultura material es el catálogo de objetos, artefactos y sistemas que el individuo requiere para desarrollar sus prácticas cotidianas necesaria e innecesariamente, consciente e inconscientemente. La cultura material es a la vez colectiva e individual. Es por lo tanto un acto, ergo, es una cultura abierta, a las iniciativas de los crea-

dores individuales y a los encuentros con el exterior; sintetizando, es una cultura en movimiento.

En este marco, el diseño industrial, no es un fenómeno de naturaleza aerolítica, algo insólito e inexplicable en la historia, sino al contrario, es un fenómeno que deriva de recorridos de la cultura del pasado, y que apunta a objetivos claros y definidos.

En el taller de primer de año de la carrera Diseño Industrial se intenta construir una cultura material, un recorrido pendular entre hechos significativos históricos y objetos o sistemas de objetos que develan, a través de los análisis, diversas formas de contacto entre el Hombre y el Diseño. Es importante en este proceso, transmitir a los estudiantes la idea de los objetos-artefactos en relación permanente con un sujeto determinado y un ambiente específico, nada existe aislado de un contexto y un usuario.

Relación objeto-sujeto-ambiente

El Diseño tiene como objetivo crear productos útiles a las necesidades del hombre en su hábitat. Las respuestas brindadas se relacionarán a las demandas sociales e individuales de un sujeto en la continua búsqueda del equilibrio homeostático. Es este equilibrio, el que denota la relación sujeto-objeto-ambiente; y comprenderlo implica entender a cada uno de sus actores.

El sujeto como principal destinatario de nuestra labor profesional es el motor que moviliza todas las acciones. En su rol protagónico interpreta en diferentes instancias el papel de usuario, consumidor y fruidor. En cada momento su conducta requiere de nuestra lectura para interpretar sus reacciones.

El objeto es la cosa dada; puesta por delante de un sujeto, de un observador. Dispuesto y usado. De esta manera, el objeto, pasa a ser un elemento que conecta al hombre con el mundo. Su carácter de intermediario con el mundo circundante, eleva la consideración de cualquier objeto que se integra a la vida del hombre. Por ello, nuestro interés por las diferentes categorías que podemos llegar a definir. En cuanto al ambiente nos interesa entender sus límites. Cuando los objetos se relacionan entre sí, sumándose a las personas, hablamos de entorno. Cuando profundizamos esta idea y añadimos el compromiso cultural, nos referimos al contexto.

Finalmente, al incorporar a esta fórmula una conciencia global y ecológica llegamos finalmente al término ambiente propiamente dicho.

El proceso de utilización es el que verifica como se satisfacen las necesidades a través de las funciones del producto. Esto nos abre un espacio de lectura, en el que establecemos como necesario el conocimiento de los aspectos prácticos, estéticos y simbólicos o significativos del uso. La participación en los seminarios realizados en las Aulas-Talleres, permiten compartir información y pensamiento, generando ámbitos de reflexión que funcionan como espejo donde reflejar y sopesar la historia personal.

Objetos Antiguos / Objetos de la Vida

Cuando trabajamos con la Historia como proceso fami-

liar buscamos datos, información y comentarios de los integrantes del hogar para reconstruir el camino que el objeto hizo en su paso por la familia. Se intenta recuperar testimonio de un artefacto con el cual el estudiante se involucra, se siente identificado, es protagonista de su historia y no un mero espectador. “Estos objetos que usamos diariamente y que satisfacen las más variadas de nuestras necesidades tienen una razón de ser, un porqué, y se han gestado por esta rara habilidad que tenemos los humanos de construir cultura”. Es muy interesante la información y comentarios que brindan los actores de la familia para reconstruir el camino que el objeto hizo en su paso por la misma, a través de las generaciones que lo usaron, de cómo acompañó, condicionó y calificó la existencia, de cómo fue cambiando de uso o por qué fue que lo condenaron a morir.

En contraposición a esta apropiación, la acción de despojar la arquitectura de sus objetos, en correspondencia a fórmulas minimalistas que dominan la escena del diseño, convierten la casa en un contenedor vacío que no tiene vida, que no muestra su equipo, esos instrumentos con que desarrollan actividades. El hogar es un envase de vida pero con su equipo, ya que en los objetos-artefactos quedan los signos de la rutina del uso, las marcas de los rituales domésticos, de los días que han pasado, de cada momento en el espacio en el que desarrolla su función práctica.

Objetos de Culto Personal

Cuando trabajamos con la Historia como proceso personal encontramos ejemplos de la vinculación objeto-sujeto-ambiente, en los que se trata de contar una breve historia de apenas 18 o 20 años de edad. Se recupera el capital cultural de alumno a través de la elección de un objeto que forma parte de sus prácticas cotidianas, de sus gustos personales, de sus pasos por la vida. Un objeto que resulta significativo y propio, que lo vincula con su mundo material y a la vez con su mundo interno, un objeto a través del cual, él se expresa, se traduce, se presenta, se define, se reconoce.

Generar el encuentro entre su mundo cultural y la realidad, lo contextualiza, lo invita a reflexionar sobre la porción de historia de la cual está formando parte, está escribiendo y protagonizando.

Objetos de Reconocimiento Histórico

Ya sea por su productor, diseñador, marca, modelo o su lugar en el mercado, el diseño desde la Revolución Industrial hasta nuestros días pasó por variadas posturas, ideologías, opiniones y experiencias dejando un cúmulo de evidencias que hoy estudiamos en nuestras escuelas. Dice Romero: “La gran revolución de la Tercera Edad es la Revolución de las Cosas, a la que acompaña fielmente una tendencia revolucionaria en cuanto concierne a las relaciones entre las cosas y los hombres”.

Debemos comprender la complejidad y dependencia entre ambos, en los objetos se lee la realidad social, los medios productivos en entornos económicos favorables o no, se evidencia la capacidad creativa de su autor, se ponen en crisis modelos y lo que es fundamental, el

estudiante logra tomar una postura por el mero hecho de poder ubicar una mirada externa personal desde su formación en la disciplina académica, aplicándola a su realidad y en su entorno. Hoy el diseñador deberá estar predispuesto (y consciente) a participar de la construcción de su entorno material colectivamente y en correspondencia con las pautas que le impone su cultura pero en total coherencia con los procesos que se fueron desarrollando hasta este momento, y superarlos. El contexto con el que hoy convive tiene pautas diferentes que el deberá interpretar hoy nuevas propuestas pasan por diseños ecológicos, integrados con el entorno y el medio ambiente, dando un paso adelante en la búsqueda de una vida sustentable, girando en dirección a lo digital y autosuficiente, integrando soluciones tecnológicas con redes telemáticas y con multi especialidades. Así es su momento histórico; de la rapidez y claridad con que lo perciba y se adapte dependerá el éxito de su producción.

Conclusión

La Universidad está planteada como el estadio superior de la enseñanza sistematizada y es la encargada de formar a los futuros profesionales, teniendo en cuenta que éstos no deberán solamente ser especialistas en sus correspondientes áreas de conocimiento, sino también individuos con una formación integral y conscientes de su responsabilidad social.

Así lo dijo uno de nuestros referentes de cátedra, la enseñanza como práctica contextualizada nos invita a reflexionar con amplitud de pensamiento sobre, ¿cuál es el recorrido en el que debemos acompañar a nuestros estudiantes? El primer año de nuestra carrera nos enfrenta a diversos desafíos. Asumimos jóvenes en un momento de cambio importante, en sus vidas personales y como futuros profesionales. Los recibimos con expectativas múltiples y difusas, conociendo parcialmente sus potencialidades y sus debilidades, esperando que el entorno les aporte respuestas que no siempre están disponibles. En este universo, el proceso de enseñanza-

aprendizaje, se nos presenta como una aventura singular. Descubrimos que nuestra tarea trasciende ampliamente los conocimientos estrictamente académicos. Herramientas, metodologías, hábitos, etc., son algunos de los efectos colaterales que nuestra labor implica. Historia del diseño industrial nos sumerge en un universo en donde todos estos avatares se develan tanto para ellos como para nosotros. El camino recorrido es arduo pero fantástico. Nos permite redescubrir que el aprendizaje es permanente y mutuo.

Abstract: The Industrial Design is a discipline that places us in the functional base of our daily life. We can't tell the History today if it is not by the hand of innumerable objects-appliances that accompanied us in the big moments. To watch, to analyze and recognize objects in an exactly context, are fundamental competences to develop for our students, future professional. So, to understand and integrate the History is necessary that these readings were imagined as a part of an indivisible unit (interdisciplinary), in the formation of the Industrial Designer.

Key words: Industrial Design - History - Objects-appliances - Object-subject - Interdiscipline

Resumo: O design industrial é uma disciplina que nos faz ficar na base funcional de nossa vida cotidiana. Hoje não podemos contar a História senão da mão de inúmeros objetos-artefactos que acompanharam grandes momentos. Observar, analisar e reconhecer objetos em um contexto preciso são funções fundamentais a serem desenvolvidas por nossos estudantes-futuros profissionais. Portanto, para a compreensão e integração da História, é indispensável que estas leituras sejam concebidas como parte de uma unidade indivisível (interdisciplinar), na formação do designer industrial.

Palavras-Chave: Designer industrial - História - Objetos-artefactos - Objeto-sujeito - Interdisciplinar

(* **Carlos Fernando Valdez, Amparo Mabel Burón, Fabiana Augusto y Alejandra Ochoa.** Docentes de la Universidad Nacional de Córdoba. Argentina.

Co7o. Metodología emprendedora para um designer globalizado: Empreendesign

Marcos Breder Pinheiro (*)

Fecha de recepción: abril 2010
Fecha de aceptación: septiembre 2010
Versión final: diciembre 2010

Resumen: La enseñanza del diseño en Brasil está relacionada a las metodologías que influenciaron la formación profesional de toda una generación de diseñadores y se basa en gran medida en la intersección de los intereses entre escuela y empresa, obteniendo como resultado un diseño centrado «en la producción de objetos reproducidos industrialmente». La nueva propuesta metodológica tiene como su núcleo la valorización de las habilidades individuales del profesional, aprovechando las oportunidades de la globalización. El «empreendedorismo» tiene como cimiento, la innovación y el diseño, que en conjunto, invitan al alumno a observar, con libertad, independencia y audacia, los posibles caminos en su carrera profesional en la era de la globalización.