

¿Se considera hoy en día una práctica artesanal el diseñar sin algún tipo de método o solamente es considerado diseñador aquel que utiliza una metodología de investigación?

¿Las actividades proyectuales del diseño son actividades útiles que solamente se preocupan por crear cosas artificiales o en realidad están cargadas de significado, pero sigue siendo una actividad?

¿Qué pasa con el estado del diseño de investigación en los años 2000?

Notas

1. Nigan Bayazit recibió doctorado de la Universidad Técnica de Estambul (UIT), Facultad de Arquitectura. En 1969, fue Profesora Asociada en 1974, y en 1981. Entre 1983 y 1984 fue becaria Fulbright de Investigación en la Universidad de Maryland, Departamento de Diseño.
2. PhD. en diseño industrial (2004), Consultora y diseñadora freelance. Docente tutor del Laboratorio de Diseño de la Facultad de Diseño del Politécnico de Milán. Área de investigación: Metodología y métodos de investigación de diseño.
3. J.J. Bruner, Bienvenidos a la modernidad, p. 220, Planeta, Santiago 1994.
4. G. Vattimo, La sociedad transparente, p. 95, Paidós, Barcelona, 1990.
5. R. Debray, Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente, p. 53, Paidós, Barcelona, 1992. R. Debray, Vida y muerte de la imagen. Historia de la mirada en Occidente, p. 53, Paidós, Barcelona, 1992.
6. R. Gubern, La mirada opulenta: exploración de la iconósfera, G. Gili, Barcelona, 1987.
7. N. García Canclini, Culturas híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad, p. 18, Grijalbo, México, 1990.

Referencias bibliográficas

- Araújo, Ricardo, "La nueva poesía visual". Telos (Madrid)
- Basalla, G. 1991. La Evolución de la Tecnología. Editorial Crítica. Barcelona - España.
- Bostrom, Nick. Are You Living In a Computer Simulation? Philosophical Quarterly. 2003.

- Calle, Margarita. Metáforas Urbanas, el artista y la ciudad. Colección de escritores pereiranos Instituto de Cultura de Pereira.
- Castells, Manuel. La era de la información. La sociedad Red. Alianza, Madrid, 2000.
- Darley, Andrew. Cultura Visual Digital. Espectáculo y Nuevos Géneros en los Medios de Comunicación. Barcelona: Paidós, 2002.
- Echeverría, Javier. El Mundo Virtual. Barcelona: Plaza & Janés Editores, S. A., 2000. Jorge La Ferla. El medio es el diseño - P.D. EUDEBA, Bs.As. Argentina.
- Eco, Umberto. Semiología de los mensajes visuales. (En: Comunicaciones N°8, p.170-240, 1970)
- Flusser, Vilém. Hacia una filosofía de la fotografía. México: Trillas, 1990
- Giannetti, Claudia: "Algunos mitos del final del milenio. Contra la trivialización de la tecnocultura". en Libros del Rojas. Idea y compilación de J. La Ferla. Buenos Aires, 2001.
- Giannetti, Claudia. Estética Digital. Barcelona: L'Angelot, 2002.
- González, Constanza. Memorias urbanas, Pereira haciendo ciudad desde los mapas culturales. Ed. U Católica, Instituto de Cultura de Pereira, Fundación Germinando.
- Hernández García, I., 2002. Mundos virtuales habitados. Espacios electrónicos interactivos, CEJA, Bogotá.
- La Ferla, Jorge (org.). Contaminaciones: del Videoarte al Multimedia. Buenos Aires, Univ. de Buenos Aires, 1997.
- Londoño L., Felipe C. Interfaces de las Comunidades Virtuales. Editorial Universidad de Caldas, Manizales. 2005.
- Mc Luhan, Marshall: El medio es el mensaje (1967). España, Paidós Studio, 1992. La Galaxia Gutenberg (1962) Understanding Media (1964).
- Machado, Arlindo. Máquina e imaginario. São Paulo: Edusp, 1993.
- Maldonado, Thomas. Crítica de la razón informática. Paidós. Buenos Aires, 1998.
- Manovich, Lev. The Language of New Media. Cambridge: The MIT Press, 2001.
- Tipler Frank J., The Physics of Immortality: Modern Cosmology, God and the Resurrection of the Dead (New York, 1994), ISBN 0198519494.

Juan Carlos González. Director Programa de Diseño Gráfico. Fundación Universitaria del Área Andina. Colombia.

Análisis y Desarrollo de una Estrategia Posible en la Enseñanza de Tecnologías y Materiales en la Carrera Diseño de Interiores

Marcelo Oscar Gorga

Releyendo una vieja entrevista periodística llamó mi atención que el Prof. Jorge Romero Brest¹, en el año 1984, afirmaba que a la educación en la Argentina le hacía falta enseñar a "sentir e imaginar". Esta sentencia, si bien referida a los niveles primario y secundario de nuestro sistema educativo, me sirvió como disparador para co-

menzar a indagar acerca de cómo se integra y participa de los requerimientos que la formación de un Diseñador de Interiores necesita, la enseñanza de los materiales y las tecnologías. ¿Cuánto de "sentir" y de "imaginación" existe? ¿Cómo aparecen dosificados estos ingredientes y cuanto aportan a la construcción del conocimiento de un estudiante de diseño?

En una cultura dominada por la obsesión de la imagen, el efecto instantáneo y la inmediatez, la secuencia y temporalidad que impone todo proceso constructivo y aplicación tecnológica para lograr la materialización de una obra aparecen a contratiempo de las soluciones urgentes y seductoras que nos ofrece la graficación de elementos o proyectos que –en algunos casos– carecen de un sustento material definido con precisión, lógica y

certeza. La tendencia al “dibujismo”, ese enamoramiento que la graficación de la propia creación ejerce sobre el estudiante, induce en muchos casos al descuido de tener en cuenta que cada línea, cada forma, cada superficie, textura, y color representados no son otra cosa que materiales que deberán sustentarse para constituir el objeto de diseño. “La creatividad es básicamente expresión”² y la expresión cobra forma a través de los materiales. En otras palabras, procesos de enseñanza poco amigables con la integración del conocimiento de los materiales como columna vertebral de la disciplina proyectual, que no despierten curiosidad e interrogantes, que no favorezcan una visión y grado de observación diferentes del entorno construido, forjarán en el estudiante la incómoda sensación de que la resolución de la materialidad es un obstáculo en el camino hacia la concreción del objeto proyectado y no que constituye una parte fundamental de un procesamiento simultáneo de un conjunto de información que brindará mayores posibilidades y herramientas para el ejercicio cabal de la profesión.

Son los procesos tecnológicos y constructivos los que condicionarán y determinarán en definitiva el ser de la obra.

Hasta ahora podemos coincidir en que durante el proceso de enseñanza de diseño de interiores se desarrolla la imaginación: el estudiante imagina la maqueta en escala real, lo mismo ocurre con el croquis o la perspectiva que nos facilitan la construcción mental del espacio. Ahora si del sentir de la obra se trata la situación se complica. En áreas tales como el diseño gráfico o el de indumentaria –al desarrollar durante su formación prototipos en escala real y en muchos casos materializados– el estudiante incorpora de manera indivisible el concepto de materialidad durante el proceso de diseño. Para los estudiantes de diseño de interiores (como de arquitectura) esto no es posible –exceptuando honrosas excepciones de concursos o pasantías que nuestro Instituto lleva a cabo con periodicidad– lo que genera que las obras proyectadas se visualicen pero no se vivencialicen. El estudiante durante el proceso de enseñanza de diseño re-presenta, es decir vuelve a presentar, hace presente en forma visual, pero no construye. La obra, en el dibujo, aun no existe.

Para poder sentir la obra durante el proceso de enseñanza deberíamos acercarnos lo mas posible a la concreción de la misma, ya que –como es sabido– en el acto de habitar, en la acción de recorrer, aparece la experiencia subjetiva e intransferible de percibir –apreciar mediante la percepción– el espacio. El concepto de sentir nos remite al desafío de abordar el conocimiento de los materiales apelando no solo a la razón sino a los sentidos –sin descuidar los conocimientos previos. ¿Cuántos sentidos se ponen en funcionamiento durante este proceso? La utilización de la imagen es importante pero no suficiente. Lo que vemos indaga en nuestras experiencias anteriores, por lo tanto frente a una misma imagen no todos “vemos” lo mismo: las imágenes son polisémicas³. La simple pregunta ¿qué ven? puede inaugurar una sucesión muy rica de respuestas inesperadas.

Un marco teórico para la práctica

Hemos tratado de no encasillarnos ni definimos como

adherentes a una línea metodológica pura, sin influencias ni procesos de adecuación. Intentamos fortalecer y flexibilizar la práctica pedagógica en base a nuestras experiencias, nuestro ejercicio profesional como Diseñadores y el análisis autocrítico de las situaciones que se originan en el aula. A lo largo de quince años de experiencia hemos definido propuestas de acción diversificadas sujetas a las modificaciones emergentes de la interpretación continua de la realidad del aula taller, considerando la clase tanto como objeto de operaciones como de análisis.

No discurremos acerca de que, con la adopción de la metodología de aula taller, concebimos al alumno como sujeto activo, constructor de su propio aprendizaje ni creemos en el docente como único depositario de la verdad sino como un sujeto coordinador que acompaña y desencadena –en caso de que esto no suceda espontáneamente– procesos cognitivos utilizando como herramientas principales el planteo de la incertidumbre y de la duda, generando el diálogo y el debate, planteando mas preguntas que respuestas.

En el caso de ser necesario recurrirá al discurso explicativo e informativo pero siempre acompañado por imágenes y muestras de materiales. Hemos profundizado en el incentivo de la percepción por el tacto, “sentido prioritario para la percepción de los objetos”⁴, utilizando muestras de materiales –la materioteca⁵– además de la vista –imágenes proyectadas– durante la clase, potenciando un modelo de aprendizaje constructivo al contribuir al “reconocimiento de las variables subjetivas”⁶ en definitiva, acercarnos a sentir los materiales.

Apuntes que nos permitieron un plan de acción para la organización de contenidos y el desarrollo de las clases.

La necesidad de establecer un programa no implica en absoluto una acumulación sucesiva y arbitraria de propuestas temáticas por mas que se enuncien de la forma mas detallada y abarcativa posible. Establecer un programa significa organizar los contenidos y allí surge como necesidad fundamental la consideración del cuando en el mismo rango que el que y el cómo enseñar.

El ordenamiento secuencial de contenidos deberá considerar en forma paralela tanto las relaciones entre ellos como las demandas que surjan de otras asignaturas (especialmente Diseño de Interiores-Práctica Profesional para permitir una práctica organizada sobre la base de la integración de espacios curriculares.

Para favorecer la construcción del “andamiaje ideacional” optamos por establecer jerarquías conceptuales⁷ seleccionando contenidos introductorios generales e inclusivos que permitan la comprensión y asimilación de contenidos particulares específicos de un mayor grado de complejidad, incluidos dentro de los anteriores...⁸ Considerando que el estudiante está familiarizado con el tema –aun en forma no-racional– ya que el sustento material del espacio habitable constituye el escenario en donde se desarrolla gran parte de su vida partiremos considerando “organizadores previos comparativos”⁹ tomando aquellos contenidos con los que el estudiante se encuentra a-priori familiarizado. En otras palabras partir de un análisis lógico-intuitivo de lo más conocido, usual

y tangible para el estudiante, lo más cercano y familiar a su experiencia servirá de puente vinculante con aquello que se necesita conocer.

Partimos de la observación del espacio que nos rodea: el aula, como de la lectura de textos evocativos de otros espacios descriptos, reconociendo, observando, identificando los elementos que lo componen. Formulamos interrogantes con el objetivo de conducir a un debate organizado en el que se hagan presentes las asociaciones y recuerdos de otros espacios vivenciados por los estudiantes: ¿Qué nos provoca bienestar o rechazo a la permanencia en estos/esos espacios? ¿Identifican los materiales conocidos presentes? ¿Cómo son/eran las paredes? ¿Qué es lo que lo sostiene? para acercarnos a la identificación del sistema constructivo aplicado y el concepto de estructura.

No podremos llegar a abordar en forma significativa contenidos importantes como puede ser “Pinturas” desconociendo las características y propiedades del sustrato sobre el que se aplican ni obviando la –posible– existencia de experiencias previas.

Tratamos de que el estudiante valore lo que ya conoce al concientizarlo de que ya lo tiene incorporado, lo que alimenta una predisposición favorable y apropiadora del conocimiento técnico, favoreciendo la superación de los prejuicios sobre estos últimos. No siempre los conocimientos previos que trae el estudiante se corresponden con el concepto científico del tema. Los pre-conceptos llamados también concepciones intuitivas o *misconceptions*¹⁰ pueden constituir un obstáculo en la construcción del conocimiento si no se las detecta y re-elabora en tiempo.

Este tipo de concepciones erróneas espontáneas son comunes, reproducimos textualmente algunas de las detectadas con más frecuencia: “todas las paredes están sosteniendo algo”; “las cosas tienen colores propios más allá de la luz que incide sobre ellas”; “el frío se transmite como el calor”, “la intensidad de la luz se mide en *watts*”, etc.

Un tratamiento especial merece la re-elaboración de la denominación intuitiva de los materiales y procesos tecnológicos, instalando en el estudiante la necesidad de aclarar e identificar las dos variantes de “jerga” profesional o idiolecto¹¹: la del vocabulario académico, técnico o científico y las denominaciones usuales de los hábitos y costumbres de cada uno de los gremios o rubros que participan en la construcción de la obra y sus elementos, esto confrontado o complementado, depende el caso, con la denominación coloquial mal utilizada y pre-adquirida fuera del ámbito del diseño y la construcción.

Es común que el estudiante denomine intuitivamente “material” a la mampostería, se refiera al concreto, al hormigón o al revoque indistintamente como “cemento”; las placas o paneles de madera procesada como “madera” a secar confundiendo con piezas de madera maciza. Generar conflicto en el alumno, incluso desde el absurdo o de plantear situaciones basadas en el límite de la imposibilidad favorecen la reorganización conceptual. Arribar a una conclusión de este modo resulta “revelador” y propicia que el estudiante se sienta apropiado de su propia deducción y por lo tanto ahora sepa y no memorice.

Por ejemplo, para abordar el tema “Contrapisos y carpeta” el docente plantea el cuadro de situación hipotético siguiente: “Imaginen que debajo de la alfombra su casa o de estos cerámicos está la tierra ¿Qué sucedería? ¿Qué debemos evitar que suceda? ¿Qué podemos proponer para que no se hundan? ¿Cómo lo podemos materializar? ¿Ascendería la humedad del suelo?

Algunos temas que podrían responder a una progresión lineal consideramos que merecen un tratamiento cíclico de progresiva complejidad. Esto significa que no serán abordados en un solo nivel de la materia ni por una única vez en la currícula, serán retomados en cada ciclo profundizando el grado de especificidad, complejidad e integración con las propuestas temáticas de otras asignaturas tales como Diseño de Interiores-Práctica Profesional, Organización de Obra, etc.

Un ejemplo claro lo constituye la Unidad temática Iluminación que se extiende desde una fase introductoria en el Nivel uno –en donde aborda desde los conceptos básicos de electricidad hasta los tipos de lámparas– hasta el Nivel 3 en donde se propone un estudio pormenorizado de los efectos propuestos, la determinación del tipo de artefactos para lograrlos y los elementos de la instalación necesaria, todo esto integrado con trabajos prácticos de intervención en el espacio, cómputo y presupuestos pertenecientes a otros espacios curriculares

En cada uno de los contenidos propuestos se tratará, además de las previsibles –desde el punto de vista técnico pedagógico– propiedades que fundamentan su utilización, composición y disponibilidad, desde diferentes enfoques, a saber:

- Devenir histórico del material objeto de estudio, su participación en la evolución tecnológica y su influencia en el desarrollo arquitectónico, formal, estilístico e –incluso– con la aparición de discursos ornamentales.
- Usos infrecuentes o aplicaciones impensadas que cuestionen los saberes pre-existentes y los desestabilice para enriquecer su reordenamiento.
- Presencia en obras de la actualidad: sin canonizar las modas y evitando estereotipias propositivas nos valdremos de las aplicaciones que la moda genera o denosta como contribución al afianzamiento del análisis crítico y la observación alejada de la frivolidad o espectacularidad acentuando el aporte orientado a los valores de diseño.
- Valor de mercado / valor simbólico: un somero enfoque sociológico hacia la valorización de determinados materiales y tecnologías mediatizados por la cultura de mercado, comparativamente con su costo de adquisición, utilización y mantenimiento.
- Valor patrimonial: insertos en una ciudad cuyo entorno construido constituye un referente histórico ineludible en la historia del veraneo de todos los estratos sociales de argentinos, consideramos importante sumar un enfoque que permita el acercamiento a tradiciones constructivas y tecnológicas “apropiadas” que conforman valores propios de una identidad local manifestada en expresiones de materialidad incorporadas como referentes de nuestro tramado socio-cultural e incorporadas al inconsciente colectivo. Proponemos de esta forma que los estudiantes de diseño puedan entablar

una concientizadora experiencia dialéctica con nuestro pasado, que favorezcan el desarrollo de actitudes positivas hacia la revalorización del patrimonio cultural arquitectónico, sin desmedro del interés general hacia otras pautas culturales.

A modo de conclusión

Es nuestra intención haber compartido parte de las experiencias que nos han gratificado y enriquecido tanto en lo humano como en lo profesional durante el ejercicio de la docencia y nos han servido para elaborar un diseño particular de contenidos y organización temática de la asignatura Tecnología y Materiales en la carrera diseño de Interiores. Retomando el interrogante del principio: ¿Cuánto de “sentir” y de “imaginar” coexiste en el proceso de formación de los estudiantes de diseño de Interiores? Somos coherentes en continuar formulando preguntas mas que emitir respuestas, sin perder de vista, a lo largo de esta reflexión, que nuestro objeto de diseño no debe confundirse ni relacionarse con una creación abstracta, plasmada únicamente por graficaciones expresivas y seductoras, carente de sustento material y tecnológico que le permita “posibilitarse” mas allá del papel o la pantalla, es decir que le permita crecer hasta materializarse; simplemente ser.

Notas

1. Jorge Romero Brest (1905-1989) crítico de arte historiador y docente. Fue director del Museo Nacional de Bellas Artes y del Centro de Artes Visuales del Instituto Di Tella- Presidente Honorario de la Asoc. Internacional de Críticos de Arte en 1985 con sede en Paris. Entrevista desgrabada por Oscar Redondo que pertenece al libro *La generación V* de Miguel Grinberg, Emecé Editores 2004.
2. Pág.101, Blanco Cousiño, Carlota - “El ensayo: una forma creativa de expresión” en *Ensayos sobre Diseño, Tipografía y Lenguaje*. Ed. Nobuko 2005 - Designio, México 2004.
3. Pág. 353 . “¿Es posible enseñar y aprender a mirar?” “Abramowski, Ana - Los Dossiers 2004-2007, El monitor de la educación. Ministerio de Educación Ciencia y Tecnología.
4. Ackerman, Diane - *Una historia natural de los sentidos* - Anagrama, Madrid 2000.
5. Instrumento al que adherimos en la utilización, definido y explicado correctamente en el ensayo “Materioteca: Desarrollo de un sistema de información y percepción de selección de materiales” por Everton Amaral da Silva, pag.228 - Actas de Diseño 3 - Universidad de Palermo, Julio y agosto 2007 Bs.As. Argentina.
6. “Materioteca: Desarrollo de un sistema de información y percepción de selección de materiales” por Everton Amaral da Silva, pag. 228 - Actas de Diseño 3 - Universidad de Palermo - Bs.As. Argentina, julio y agosto 2007.
7. Ausubel David Ausubel-Novak-Hanesian - “Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo” .2º Edición - Ed. Trillas. México. 1983.
8. Lo que Charles M. Reigeluth denomina “epítome inicial”, un conjunto de ideas generales y simples que brinden un panorama totalizador preparando la base de lo que va a tratar el desarrollo completo de la asignatura. Reigeluth, C.M. “La teoría de la elaboración: orientación para la toma de decisiones sobre el alcance y la secuenciación.” en “Diseño de la Instrucción. Teorías y modelos.” SigloXXI / Santillana. Madrid - 2000.
9. Ausubel David Ausubel-Novak-Hanesian - “Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo” .2º Edición - Ed.Trillas. México. 1983.
10. C.M. Reigeluth, “Diseño de la Instrucción. Teorías y modelos”. SigloXXI / Santillana. Madrid. 2000.
11. Pág. 34 - 08.-El problema de la palabra en “Acerca de la enseñanza del diseño: reflexiones sobre una experiencia metodológica en la FADU” - Frigerio, Ma. del Carmen, Pescio, Silvia, Piatelli, Lucrecia. Nobuko. Buenos Aires 2007.

Referencias bibliográficas

- Quiroga, María Berta y equipo. “Puntos capitales del Diseño: perspectiva interdisciplinaria con Filosofía, Sociología y Estética”. Universidad nacional de Cuyo, Facultad de Artes y Diseño. CommTools. Bs. As. 2005.
- Semillán Dartiguelongue, Josefina. “Filosofía y educación”. Ed. Al Margen. La Plata, Argentina 2007
- Weston, Richard - Materiales, forma y arquitectura, Blume, Barcelona 2003
- Souto, Marta y otros. Corrientes didácticas contemporáneas, Paidós. Bs. As. 1998
- Marcelo Oscar Gorga.** Director / Fundador. Instituto Superior de Diseño Palladio. Argentina

Reflexiones sobre la enseñanza del Diseño Artesanal en el Colegio Mayor del Cauca

Ángela María Guzmán Donsel

Presentación

El grupo de Investigación D&A (Diseño y Arte) es un grupo interdisciplinario que concibe la “identidad” como su objeto fundamental para la exploración, conocimiento y reconocimiento de factores locales (Cfr. Montaña, 2006) que permitan, desde el diseño, la formulación de

propuestas encaminadas al mejoramiento en la calidad de vida de las personas y el fortalecimiento de la cultura, contribuyendo así a la construcción de una mejor sociedad. La posibilidad de editar este, nuestro primer libro es la oportunidad perfecta para reflexionar sobre el trabajo que hemos venido haciendo y desde el cual sin duda alguna esta marcando una diferencia en la formación de diseñadores de productos.

Introducción

Luego del inicio de la carrera en Diseño Artesanal en marzo del 2004, consideré como un deber compartir