

Obramos para que el alumno desarrolle su capacidad de innovar verificando, en forma permanente, la coherencia en la toma de posición frente a la problemática del diseñar.

Presentamos la problemática de diseño arquitectónico dentro de un marco global que incluye el compromiso social, la variables de sustentabilidad, accesibilidad así como la factibilidad técnico constructiva.

Realizamos la lectura permanente sobre procesos y resultados lo que permite el análisis de nuestros comportamientos en el campo de la enseñanza del diseño.

### Consideraciones finales

En esta exposición, deliberadamente, no hemos expuesto las temáticas específicas desarrolladas en el taller de Proyecto III sino que nos preocupó explicitar nuestro camino y fundamentación pedagógica, las

estrategias propuestas, nuestros propósitos académicos en la acción e interacción como arquitectos que desarrollan la tarea de ordenar frente a sus alumnos un sistema de pensamiento en el momento de diseñar.

### Equipo docente

El equipo docente que ha llevado a cabo esta propuesta pedagógica está conformado por: Arq. Edgardo Salamano, Arq. Irma Abades, Arq. Jorge Sinesi, Arq. Santiago Diluca, Arq. Juan Carlos Prida, Arq. Paola Oddera.

**Edgardo Salamano.** Arquitecto. Profesor Titular de Cátedra Proyecto III. Facultad de Arquitectura. Universidad de Belgrano.

**Irma Soledad Abades.** Arquitecta. Profesora Adjunta Proyecto III. Facultad de Arquitectura. Universidad de Belgrano.

## Lo interdisciplinar como elemento de diseño

Federico Sánchez

El diseño como disciplina surge fundamentalmente como resultado de la revolución industrial. En ese sentido, podemos afirmar con cierta precisión que, es inherente al diseño, el espíritu moderno, es decir, la disciplina como tal es fundamentalmente moderna. Moderna porque tiene una relación indisoluble con la innovación como tal. La innovación es lo que nutre y guía fundamentalmente al diseño o al diseñador en el proceso de creación. La innovación, generalmente, no viene desde adentro, sino desde afuera; es una variable exógena. El método para aproximarnos a ella es lo que nosotros llamamos interdisciplinaridad. Creemos, en cuanto método, en el cruce de distintas disciplinas para generar los nutrientes necesarios obteniendo la innovación suficiente y necesaria para el diseño.

Es así como esto se ha transformado en el lema de nuestra Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Diego Portales. Hemos entendido que, en la medida en que seamos capaces de retronutrirnos mutuamente, al interior de un proyecto esencialmente participativo, seguramente, de ello obtendremos innovación. Ejemplos para esto sobran, podríamos citar lo que ocurrió con la arquitectura a principios del siglo XX, la arquitectura se nutre de procesos sociales y tecnológicos. Ellos son los que le dan la orientación y el sentido a esta nueva arquitectura. Por otra parte, cuando digo social y tecnológico, me refiero específicamente a inventos tecnológicos y disponibilidad de bienes materiales y constructivos que hacen posible la existencia de una arquitectura determinada. Es así como la innovación llega al campo del diseño. Podemos verlo específicamente con el caso de Marcel Breuel. La silla Wassily no es otra cosa que una mirada sobre el predio del vecino. Es decir, ¿cómo puedo hacerme cargo o apropiarme de

una tecnología que no es específicamente para hacer sillas y de pronto termina por constituir el mejor sillón moderno? En este caso una máquina para doblar tubos o para hacer bicicletas. Breuer, desde ahí, extrae la materia suficiente para arribar al campo del diseño con innovación.

Otro ejemplo podría ser cómo la gráfica se transforma en un elemento determinante en la expresión arquitectónica del deconstructivismo de los '80, asumiendo el desafío de la representación del espacio tridimensional y simultáneo. Es decir, como los arquitectos entienden, asumen, o bien toman la innovación de un vecino muy cercano que es el diseño gráfico y los medios de representación. Eso nos da, efectivamente, las pistas necesarias para entender que ese es el camino que queremos seguir como facultad, en esa búsqueda y queremos formar a nuestros alumnos, queremos entregarles competencias interdisciplinarias, transdisciplinarias, multidisciplinarias; para que ellos comprendan que una vez instalados en el mundo profesional, deben generar miradas holísticas, abiertas, totalizadoras y desde ellas nutrir sus procesos de creación. A partir de eso expondré 4 casos que están en distintos ámbitos del quehacer de nuestra facultad. En el ámbito académico, docente, extensivo y editorial.

El primero de ellos es nuestra Revista 180. Esta revista pretende reunir diversas expresiones del diseño. Diversidad que se expresa en arquitectura, diseño industrial, diseño gráfico, diseño paisajístico, equipamiento, en fin. En ella hemos de plasmar esa búsqueda de la que la escuela se ha hecho cargo, donde no sólo son nuestros profesores los que presentan material para ser publicado, sino todos aquellos que participan activamente en la construcción de nuestra facultad, incorporando a profesionales y académicos nacionales e internacionales de gran prestigio. Es así como obtenemos una revista que define un formato y una lógica muy estable, sin embargo, se transfigura capítulo a capítulo a través de su portada, temática y su expresión cromática.

El segundo caso es el Remix. Este es un caso académico –docente– y específicamente tiene que ver con abordar el problema de la ciudad, el acontecer urbano a partir de una mirada gráfica. Destinamos a un taller de cuarto año de diseño gráfico y les propusimos constituir la ciudad en el elemento nutriente de sus procesos de creación. Es decir, instalarnos nosotros como diseñadores gráficos a generar una mirada reflexiva y crítica del entorno urbano. Los alumnos debían llegar a entender qué de la ciudad querían transferir a su pieza gráfica. En este proceso, a veces muy complejo, ellos descubren que la ciudad, primero que nada, es una diversidad de elementos que están disgregados, pero que a su vez están amarrados por un acontecer. Este taller desarrollaba un proceso que finalizaba en una pieza gráfica. Esta pieza gráfica, a su vez, se instaló como parte de ese acontecer urbano en el metro de Santiago. El montaje contempló tres formatos distintos: uno, un formato publicitario; otro, una exposición como tal de las 27 piezas gráficas de los 27 participantes, de gran tamaño en la Multisala Baquedano, la sala de exposiciones más grande del metro de Santiago, y tres, en Metro TV, un circuito cerrado de televisión con el cual cuenta el Metro y, a su vez, con música original de un grupo electrónico nacional llamado Rock Hudson. Esta exposición multiformato pretende hacerse parte de ese acontecer urbano y desde él propiamente retronutrirse. Digo retronutrirse, porque todo esto remata en un evento donde se cita a la gente y se lleva a cabo una suerte de inauguración - cierre que se registra, y éste, a su vez, nutre la publicación o edición final que reúne todos estos elementos y termina por construirlos en una narración respecto de nuestra ciudad hoy.

Tercer caso, también académico; es a nivel de ingeniería de malla. Nuestra malla de cursos en algún momento nos insinuó que ella también requería de un cierto *lifting* transdisciplinario. Tenemos una malla muy tradicional, es decir, contempla un bloque de primer año único para la escuela de diseño (en arquitectura otro plan, en arte otro plan). Como decía, en diseño es un plan común y luego los alumnos, a medida que avanzan, se van especializando. Nosotros creemos en la especialización en los niveles superiores, pero ocurre que tradicionalmente la integración se contempla sólo en los niveles inferiores y aquí vino nuestra maniobra. Nosotros, en algún momento, apostamos que la integración debía darse con ciertos niveles de madurez en el alumno y por lo tanto optamos por generar otro nuevo cruce integrador en los niveles de ejercitación, en los niveles superiores de la malla. Es así como surge la idea del Taller Vertical Integrado, un taller que se dicta para toda la facultad, para alumnos de tercer año en adelante, en el cual pue-

den participar tanto arquitectos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales y artistas. Todos ellos deberán trabajar en equipos y elaborar propuestas de carácter transversal estimulando el trabajo en equipo, desarrollando sus competencias interdisciplinarias y, por qué no decirlo, también desarrollando sus potenciales liderazgos. Este taller ya va en su tercera versión y los resultados han sido muy buenos. Curiosamente nos hemos encontrado con que aquellos que mayor potencial de trabajo transdisciplinar tienen son los arquitectos. Pareciera que es por un asunto de entrenamiento, no se si será de tiempo contenido en la disciplina. Y, curiosamente, los que menos capacidad de trabajo interdisciplinar muestran son los diseñadores gráficos. Eso, por lo tanto, nos ha hecho trabajar en ese tema. Nos ha hecho intentar entender cuáles son las razones de por qué ocurre esto y así revertirlas. Nos parece que los diseñadores gráficos deberían asumirse como potenciales protagonistas del destino de un país. Es decir, ellos tienen a veces más capacidad de intervenir en la constitución de paisaje e imagen de territorio y de país, que incluso un arquitecto. Por lo tanto, estamos intentando que los diseñadores gráficos lo asuman y participen más activamente de este proceso.

Y por último quiero presentar nuestro magíster llamado Magíster del paisaje a la infraestructura contemporánea, el cual surge a partir de las mismas conjeturas que hemos hecho en los casos anteriores, es decir, es indispensable que nuestros alumnos desarrollen competencias interdisciplinarias, tengan una capacitación y una especialización en generalidades y que, justamente, se les otorgue a ellos este potencial de participación en equipos de gobierno y definición de la agenda país. Queremos crear un cambio muy profundo en el paradigma, en la lógica y en la mecánica tradicional. Generalmente los equipos que planifican el territorio, que constituyen el paisaje urbano, que definen la infraestructura en un país, están integrados, fundamentalmente, –al menos en Chile– por ingenieros. Queremos abrir espacios de participación para arquitectos, diseñadores gráficos, diseñadores industriales y de equipamiento. Creemos que ellos tienen mucho que decir respecto del paisaje y de la infraestructura a nivel territorial.

A partir de estos cuatro casos, quiero cerrar con una reflexión. Me parece que, hoy por hoy, el deber nuestro es abrir, como universidad, campos de pensamiento, reflexión, discusión en torno a la disciplina y a la profesión. Es así como hemos asumido nuestra dimensión universitaria y hemos entendido que esa universalidad la queremos constituir en un modo de ver transversal, abierto y, por lo tanto, multi o inter disciplinar.