

Modelo disciplinar y pedagógico de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana

Amparo Velásquez López, Catalina Pérez Montoya y Luz Mercedes Saenz Zapata

El modelo disciplinar

“Todo problema de diseño se inicia con un esfuerzo por lograr un ajuste (*fitness*) entre dos entidades, la forma en cuestión y su contexto, la forma es la solución al problema, el contexto define el problema.”¹

El Modelo Disciplinar y la propuesta pedagógica de la Facultad de Diseño de la Universidad Pontificia Bolivariana, con sus tres programas: Diseño Gráfico, Diseño Industrial y Diseño de Vestuario, establece de manera inicial un marco, una estructura bastante similar y común, que fundamenta conceptual y epistemológicamente la disciplina del diseño.

El Modelo Disciplinar es definido como la estructura que reúne el conjunto de unidades, componentes y procesos que integran el campo de la disciplina y determina cuales son los supuestos centrales que conforman un núcleo compartido y común. Dicha estructura se soporta en el proyecto como eje fundamental y articulador, donde convergen, se interrelacionan y se integran los conceptos, fundamentos y metodologías de diferentes áreas del saber, que posibilitan la traducción al producto gráfico, industrial y de vestuario, y donde se facilita la inter, trans y multidisciplinariedad.

Como propuesta de la UPB, esta estructura, se compone de elementos cíclicos, interdependientes y contenidos a su vez, los unos en los otros, denominados: investigación, creación, materialización, contexto, usuario (como ser físico y social) y producto.

El contexto se puede definir como el conjunto de sujetos, acciones, objetos y el espacio - tiempo que interactúan entre sí.

Los problemas provienen del contexto y son denominados demandas. Se precisa que la demanda a la que se hace alusión, no se refiere a la demanda en un sentido del mercadeo, sino en un sentido más Kantiano; se refiere a los deseos aún no materializados, aún no formulados que brotan de los sujetos en un contexto determinado. Las demandas no siempre son concretas, ni tampoco necesariamente manifiestas aunque sí inferibles a partir de indicios y de síntomas, y sobre todo, no solicitan directamente formas materiales que las satisfagan, ni reclaman objetos concretos, ni siquiera, muchas veces, habla de algo material. Es algo indiferenciado, implícito la mayoría de las veces y que de la dinámica socio-cultural emerge como problema, como necesidad, como tendencia o meta - tendencia. “La demanda en sentido estricto, es una construcción interpretativa producto del análisis sociocultural que trata de identificar algo que surge, que aflora en unos puntos y en otros se esconde o está latente.”²

El diseñador es entonces un transductor³ que transforma esa información contextual en términos de lo formalizable, que da cuenta de lo que la demanda podría tener de pertinente en el dominio del diseño y de esta

manera surgen las solicitudes, es decir, las demandas traducidas en términos de los problemas de diseño que hablan del componente material y reclaman algo formal: físico, perceptible.

Se podría decir que en un problema de diseño existen cuatro tipos de solicitudes: recursos (humanos, físicos, técnicos), repertorios (corredores tecnológicos, conocimiento previo, el saber hacer), requisitos (condicionantes) y requerimientos.

“La forma puede entenderse como la configuración material, geométrica, físico - química, en fin lo observable o potencialmente medible con algún instrumento.”⁴ Por forma se entiende, no sólo, las características exteriores, sino también sus relaciones funcionales y estructurales. Se refiere no sólo a lo visual, sino también a los modos de organización material perceptibles de manera táctil, auditiva, olfativa, gustativa.

El diseñador no busca formas gratuitas, trabaja con correlaciones entre entidades: los recursos, repertorios, requisitos y requerimientos y las formas para llegar al producto.

Un producto existe porque se pudo producir y existe exactamente de la manera en que fue factible construirlo, porque no contradice ninguna ley física y puede ser factible tecnológicamente en un momento y en una circunstancia dada.

Todo un proceso sistémico se crea nuevamente cuando el producto se comercializa y vuelve al contexto.

Proyectar como eje fundamental

El diseñador tiene como objetivo: proponer y desarrollar el proyecto; elaborando un proceso cognitivo-creativo, donde se integren los conceptos, métodos, técnicas, estableciendo una dinámica constante con las demandas, requerimientos y oportunidades del contexto.

El proyectar como procedimiento trata entonces de integrar conceptos, métodos y técnicas provenientes de diferentes regiones del saber, de distintas esferas de valor y racionalidades, con el propósito de indagar y definir en su complejidad los requerimientos del contexto y del usuario y poder así, elaborar propuestas de solución y expresarlas consecuentemente.

El proyectar como proceso se compone de tres momentos interdependientes:

El primer momento denominado investigación y expresado más claramente, dentro del proyecto, como Lectura del Contexto para evitar confusiones con la investigación propiamente dicha, hace referencia a los momentos en que durante el proceso de diseño, se requiere observar, describir y analizar el contexto en todos sus aspectos, desde el esquema usuario - objeto - entorno. Se apropia de las herramientas, métodos y técnicas de la investigación socio-cultural, para lograr detectar las demandas del contexto, a partir de las cuales no sólo se definen proyectos, sino también las especificaciones del mismo; y en una etapa posterior realizar su evaluación para obtener conclusiones y reiniciar el proceso.

El segundo momento –creación– se refiere a la traducción, clasificación y formalización de las demandas en términos de diseño. Así, las especificaciones son determinadas desde tres grandes aspectos, que estruc-

turan de manera integral el proyecto de diseño; ellos son: los aspectos estético –comunicativos, funcional–operativos y tecno - productivos, descritos más adelante. Y el tercer y último momento, el de materialización, evidencia y describe el producto como tal, desde el orden de la producción, pasando por las estrategias de distribución y comercialización hasta la evaluación de su impacto, eficiencia y eficacia. Así mismo, de manera interdependiente, la materialización es entendida, también, desde los productos generados en cada uno de los momentos del proceso proyectual, en términos de datos e ideas, y en la aplicación de técnicas de representación bidimensional y/o tridimensional, indispensables para convertir las ideas en formas o imágenes que comuniquen eficazmente el proceso, al usuario final.

Componentes: regiones del saber

El Modelo Disciplinar está constituido por una serie de componentes, que se refieren al conjunto de conocimientos o regiones del saber, que contribuyen de manera integral a la formación académica y profesional, y que se desarrollan durante las etapas del currículo para lograr como objetivo final de la formación, el perfil profesional y ocupacional.

Los componentes son campos de estudio teóricos, metodológicos y técnicos que se definen, articulan y sobresalen de manera particular en cada una de las especificidades del diseño, y se articulan al proyecto dotándolo de integralidad e interdisciplinariedad. Se destacan como importantes: el estético - comunicativo, que hace referencia a las dimensiones simbólicas y estéticas del producto, teniendo en cuenta los códigos sociales y culturales de un determinado grupo de seres humanos y de un escenario o espacio específico, expresados en imaginarios y lenguajes. El componente funcional - operativo, hace énfasis en la relación e interacción de las partes del producto entre sí y de este con el usuario. Y a su vez el componente tecno - productivo, se refiere a los procesos, técnicas, materiales, insumos y normativas a tener en cuenta en la construcción física de un producto. Este último, al igual que el funcional - operativo, presentan diferencias por disciplina; ya que la función, operación, técnica y producción de los objetos industriales varía en gran medida, de los productos gráficos y ambos, así mismo, de los productos de vestuario.

Otros componentes que se pueden encontrar son: la innovación, referida a las ideas o conceptos basados en metodologías de innovación incremental y al estudio de los factores económicos, sociales y culturales, así como los sectores productivos y los modelos de desarrollo de la región. La gestión del diseño, que comprende dos aspectos: de un lado las herramientas de gestión para la administración del recurso (humano, económico, físico, técnico, tecnológico, de conocimiento) y de otro lado, la promoción de la disciplina en el contexto productivo empresarial e institucional, así como la capacidad para gerenciar y hacer eficaz la actividad profesional en los aspectos económicos, legales, normativos, organizacionales y productivos. Y la expresión / representación, constituida por el conjunto de herra-

mienta de experimentación, conocimiento y práctica en el manejo de formas, colores, texturas, materiales y medios, además de la expresión oral y escrita, que potencian el desarrollo de lenguajes propios para la argumentación con claridad y síntesis de las propuestas de diseño.

Ajuste - modelativo

El ajuste - modelativo como componente específico del Programa de Diseño de Vestuario, se constituye en un pilar de construcción de elementos del microentorno prenda - cuerpo que potencializan la concepción del proyecto, asegurando la consistencia del producto en relación directa con el usuario, logrando un equilibrio entre la funcionalidad y la comodidad por medio del ajuste.

Con el nacimiento en el mundo del *stretching*, como la capacidad de una base textil de adaptarse al cuerpo de quien la porta, se acuña un término que define esa acción de ser portado y responde a la medición objetiva del acto concreto del ajuste en la modelación.

En ese orden, el ajuste es el acto ejecutado por el usuario, y la modelación el objeto de ese ajuste, el cual se puede medir con objetividad a través de procedimientos determinados en normativas internacionales.

El ajuste es: “La medida en la que un producto se puede usar por determinados usuarios para conseguir objetivos específicos con efectividad, eficiencia y satisfacción en un contexto de uso especificado y bajo las particularidades de cada uno.”⁵

La modelación, como esa interacción entre el hombre y la prenda nace de la comodidad en las generalidades del diseño pero adopta un protagonismo particular en el Diseño de Vestuario cuando los conceptos de invisibilidad y segunda piel son reforzados por sistemas independientes de la biomecánica y los transportes de humedad y temperatura.

Modelo pedagógico

“La redefinición de nuestro quehacer esta cambiando nuestras maneras de obrar y las fuerzas que tensionan nuestro sistema universitario; en este punto, lo vuelvo a hacer explícito: nos dedicamos al conocimiento sí, pero en consonancia con la formación; es conocimiento en ámbitos de formación. Por esta razón, se hace cada vez más necesario que al lado de la profundización temática y la especialización, de la adquisición de los saberes y la división de las ciencias, debe transitar el acompañamiento en el proceso de aprendizaje, la multiplicación de ayudas para el cumplimiento de metas y un adecuado crecimiento en las dimensiones sociales y humanas.”⁶

Para aplicar el anterior modelo disciplinar, la Facultad de Diseño del UPB establece diferentes espacios de reflexión y práctica académica, configurando un modelo pedagógico que no se acoge a una sola teoría sino que se apropia de varias de ellas para fortalecerse.

Cómo enseñar, qué enseñar, cuándo enseñar, cómo y cuándo evaluar son las respuestas que rigen la docencia y que aquí están dadas a partir de una lectura conceptual

sobre la disciplina y el contexto, así como de un entender filosófico sobre la educación y el aprendizaje a partir de los enfoques, Paidocéntrico, el cual pone acento en el aprendizaje más que en la enseñanza centrado en el desarrollo de las competencias del alumno y un enfoque Sistémico, el cual busca que las metas se logren a través de objetivos.

El propósito que busca este modelo pedagógico, es que el individuo comprenda, desde el hacer mismo del aprendizaje, su papel en el contexto, el desempeño de su disciplina y las herramientas pedagógicas con que es acompañado, y de esta manera le permitan asistir o participar de un aprendizaje significativo.

El aprendizaje y desarrollo de competencias cognitivas reflexiona sobre el eje central del aprendizaje significativo y para lograrlo se plantean unos momentos básicos en la enseñanza. Para aprender significativamente se requiere de una actividad intelectual constante, la cual supone la capacidad que tienen los sujetos de utilizar realmente lo aprendido y la posibilidad que esta situación genera para seguir aprendiendo, y con esto lograr en el tiempo ir deconstruyendo el conocimiento.

Es importante considerar la formación a partir del saber hacer en un contexto. El saber hacer, lejos de entenderse como hacer en sentido estricto, requiere de conocimiento (teórico, práctico o teórico-práctico), afectividad, compromiso, cooperación y cumplimiento, todo lo cual se expresa en el desempeño, también de tipo teórico, práctico o teórico - práctico.

Estos tres niveles de desempeño se basan en:

- Habilidades en tareas ampliamente practicadas y programadas.
- Reglas preestablecidas en una situación modificada y prevista
- “Conocimiento (comprensión) y uso de técnicas para la resolución de problemas y para encontrar soluciones a situaciones nuevas.”⁷

Estos niveles “permiten formar al individuo para reconocerse a sí mismo como protagonista del devenir histórico, para aprender a enfrentar la incertidumbre de un futuro cambiante y ambivalente, ayuda al proceso de construcción del aprendizaje desde las diferencias, las experiencias, los conocimientos previos, los intereses, las motivaciones y la interacción con los otros e implica la evaluación permanente de los efectos de las acciones en el contexto cambiante y la introducción de correctivos. Enseña a manejar inteligentemente los datos, los conceptos y las concepciones de la disciplina para prever, proyectar y utilizar de manera adecuada los contenidos aprendidos, para enfrentar los acontecimientos inesperados desarrollando la capacidad de asombro y la curiosidad. Pretende desarrollar los cuatro pilares del conocimiento: aprender a conocer, es decir, adquirir habilidades del pensamiento; aprender a hacer a través de la formación profesional; aprender a convivir participando en proyectos comunes y en diálogo; y aprender a ser con responsabilidad personal y autonomía para juzgar.”⁸

Papel del educando y el educador

El educando es un ser individual provisto de capacidades, intereses y expectativas que constituyen la base

fundamental para el alcance de su propio desarrollo, es una persona que se forma a sí misma, aplicando la responsabilidad y la autoconciencia sobre los intereses que le atañen, para encaminarlos y ponerlos en relación con las posibilidades de formación brindadas por la institución, asumiendo un papel activo con disposición a la interrelación con los demás miembros de la comunidad académica y manteniendo una actitud participativa en la que el diálogo, los interrogantes, la reflexión, el compromiso y el respeto por las diferencias sean las herramientas claves para la optimización de su aprendizaje dentro del quehacer de la disciplina y su formación como persona. De esta manera el estudiante se concibe como el eje central del proceso de aprendizaje, y la razón principal en nuestra labor de guiar, acompañar y potencializar, las virtudes psicomotrices, cognitivas y afectivas, de quienes han de forjar el futuro de la disciplina y por ende contribuir en todo aquello que nos fundamenta como nación.

El educador como un administrador de la cultura a través del aprendizaje debe ser un líder que propenda por el desarrollo integral de sus educandos, logrando la máxima motivación, sembrando sentido de pertenencia dentro de la institución, buscando con ello la excelencia en su desempeño, fortaleciendo su sentido de responsabilidad por sí mismo.

El docente de hoy tiene un gran reto y una gran responsabilidad, al estar planteada de manera tan vital la formación por competencias: debe ser más que nunca un potencializador, justamente capaz de implementar pedagogías participativas, propiciar un pensamiento reflexivo, una actitud investigativa, generar espacios de aprendizaje; un líder que propenda por el desarrollo integral de los alumnos protagonistas de la formación con autonomía, capacidad crítica, analítica y propositiva, es decir por el desarrollo de un discente sensible, que sea capaz de construir su propio proceso de aprendizaje. Por lo tanto el docente debe poseer conocimiento acerca de los procesos formativos y cognitivos, metodologías activas, propender por la autoevaluación y coevaluación que contribuye a consolidar la responsabilidad y compromiso del estudiante, aspectos esenciales para el desempeño personal y en un futuro laboral.

Estructura curricular

La Universidad establece como estrategia curricular para todos sus programas, una estructura común, basada en cuatro ciclos de formación fundamentales: el ciclo básico universitario, el ciclo básico disciplinar, el ciclo profesional y el ciclo de integración. El primero busca a modo de contextualización, introducir al estudiante a una lectura crítica sobre los principales procesos, dinámicas y problematizaciones que se están desarrollando en el actual marco socio-cultural, lo mismo que propiciar una reflexión amplia en torno a las implicaciones e impactos que se vienen derivando de tales fenómenos en los distintos ordenes del acontecer humano. El segundo, busca la integración significativa de contenidos nuevos, a partir de un aprendizaje por descubrimiento y construcción de conceptos, formando en los fundamentos básicos de la disciplina. El tercero

busca la aplicación y afianzamiento del conocimiento a situaciones diversas del campo profesional y establece líneas electivas y/o de profundización en núcleos de oportunidades sociales y tecnológicas determinados por el contexto; y el cuarto, pretende la articulación, en la fase final de formación del estudiante, a experiencias formativas complementarias como son la participación en proyectos de carácter inter y transdisciplinar de proyección académica o empresarial, en proyectos de servicio social, como auxiliar de investigación en líneas de investigación de la Facultad o la integración a los procesos de formación avanzada.

En este modelo, el aula es mucho más que un espacio de clase donde suceden intercambios cognitivos, es el lugar donde se logran diversos tipos de construcciones de conocimiento, actitudes y vivencias, y así se dan diferentes espacios, entre los cuales se pueden encontrar los núcleos, definidos como un conjunto de cursos, interdependientes entre sí y los módulos que son espacios de integración alrededor de núcleos de oportunidades especializados, donde se hace énfasis en la investigación sobre especificaciones y repertorios para darles solución, reproduciendo las condiciones circunstanciales reales de la profesión.

Además, atendiendo a la diversidad de intereses, tanto del medio como de los mismos alumnos, existen unos espacios denominados electivos u optativos, en ellos se ofrecen diversos contenidos de orden flexible. Las optativas son de carácter disciplinar y las electivas se ofrecen como tema de interés y complemento para otras disciplinas inclusive sin ser afines al programa.

Cada uno de estos espacios permite al estudiante construir el perfil profesional sobre sus propios intereses y motivaciones, seleccionando de una oferta sugerida y

dentro de las actividades destinadas al apoyo de la formación, los módulos, electivas y optativas más adecuadas y adaptables a sus requerimientos; permitiendo de esta manera la flexibilidad y la movilidad dentro del currículo.

Notas

1. Alexander, C. 1969.
2. Alexander, C. 1969.
3. "transducción" término metafórico e intuitivo, translación desde el nivel general y abstracto de la estructuras simbólicas nucleares, al nivel concreto de lo materializable.
4. Ramírez, L. 1998.
5. A. Dix, J. Finlay, G. Abowd, R. Beale: "Human-Computer Interaction, 2ª ed." Prentice Hall.
6. VIII Foro del Seminario Permanente de Educación Superior. Ponencia Institucional: Nuevas Valoraciones. Pbro. Jorge Iván Ramírez A.
7. Formación Superior Basada en Competencias, Interdisciplinariedad y Trabajo Autónomo del Estudiante. Rodolfo Posada Álvarez. Facultad de Educación, Universidad del Atlántico.
8. Proyecto Educativo. Programa de Diseño Gráfico. Universidad Pontificia Bolivariana. Pág. 40.

Amparo Velásquez López. Diseñadora Industrial. Directora del Programa de Diseño de Vestuario

Catalina Pérez Montoya. Diseñadora Gráfica. Directora Programa de Diseño Gráfico

Luz Mercedes Saenz Zapata. Diseñadora Industrial. Directora Programa de Diseño Industrial

Análisis semiolingüístico de campañas publicitarias

Luis Rodrigo Viana Ruiz

Lo usual en el abordaje de un análisis publicitario desde la práctica, es partir del comportamiento en el porcentaje de ventas, el incremento en la recordación o aumento en el posicionamiento de marca. El análisis académico se elabora teniendo en cuenta los elementos icónicos y verbales como las estructuras de relato y argumentativas, figuraciones retóricas, tematizaciones y enunciaciones.

El enfoque pragmático nos permite leer las simbolizaciones y los elementos implícitos en cada pieza y en el discurso total de la campaña, que parten del concepto creativo y van encaminados al cumplimiento de los objetivos comunicativos.

Jacques Aumont¹ propone 4 niveles de análisis de film: profundo, extenso, económico y elegante. Cada uno de ellos arroja información importante que permite decodificar la intención de un anunciante y ofrece verosimilitud al mensaje artístico, narrativo o comercial.

Teun A. van Dijk² plantea varios niveles de análisis discursivo: gráfico, sonoro, morfológico, sintáctico, semántico, proposiciones y nominalizaciones. El autor propone que desde lo gráfico se analicen elementos como la tipografía, la diagramación, los vectores gráficos, el color y los códigos estéticos utilizados.

El sonido se puede analizar incluso en el texto escrito a partir de las inflexiones, exclamaciones y puntuación; así como desde la intensidad, altura, timbre y duración. La música, además de la inmediata segmentación de grupos e ideologías, permite abordar sus elementos constitutivos en conjunto o por separado (ritmo, melodía y armonía).

Lo morfológico nos da luces sobre las nominalizaciones, adjetivaciones, gerundios, adverbios, algunos elementos de uso de lenguaje y recursos retóricos que conceden efectividad al texto. Los recursos retóricos se entienden desde lo verbal, lo gestual y lo corporal.

En el nivel sintáctico observamos la estructura de las oraciones y la construcción de los párrafos, así como el nivel de fijación de algunas oraciones que se pueden convertir en colocaciones idiomáticas.

En el nivel semántico observamos el manejo de algunos conceptos simbólicos (abstractos o concretos) que