

b. Elaboración de una hoja guía que se entrega a cada estudiante al inicio del semestre, donde se le da toda la información pertinente al desarrollo del proyecto, además de fechas de interés donde se estipula las etapas macro del mismo.

Y estrategias de enseñanza aprendizaje basadas en:

1. Procesos dinámicos, motivantes y efectivos donde se permite un mayor acceso a los conocimientos por parte de los estudiantes
2. Clases colegiadas durante el semestre
3. Exposición de resultados al final del semestre de parte de los alumnos.

Como resultado de las primeras prácticas de lo anterior se produjo la necesidad de analizar y formar nuevas estrategias en la administración y ejecución del currículo.

Esto nos llevó ante la concepción de nuevas y diversas interrelaciones entre los maestros, estudiantes y personal administrativo de la Escuela.

Dentro de la nueva perspectiva Académica y Profesional que implementa la Escuela de Diseño en la Universidad Politécnica de Nicaragua. UPOLI, y la necesidad de insertar en la sociedad Nicaragüense Diseñadores de Productos y Gráficos con excelencia en los diferentes campos del diseño y capaces de enfrentar y correlacionar imágenes así como conocer y apoyar la ideología que conviene en el poder, nace el modelo educativo implementando nuevas estrategias en la administración y ejecución del currículo, introduciendo nuevas estrategias de enseñanza aprendizaje, para la formación del estudiante bajo los premisas de Educar para la Vida y Educar para la profesión.

Notas:

Este modelo educativo fue concebido de la siguiente manera:

- Idea Primaria de integración: A cargo del Lic, Juan Escobar López, Coordinador de la carrera de diseño grafico. Año 1997.
- Diseño curricular basado en los procesos de integración y currículo sistémico: Colectivo de docentes de la escuela de diseño. Año 2000.

* Msc. Coordinadora de la carrera de diseño de producto.

** D.I. Director de la escuela de diseño. Año 2004.

Modularidad y sentido de orden en el proceso productivo de obra (a086)

La interacción como patrón persistente

Paola Podestá

1. Modularidad e interacción

La estructura elegida para el desarrollo de este texto, comienza con el sistema común que une a mis trabajos (modularidad) y una breve reseña histórica de lenguajes artísticos relevantes como referentes de estos procesos de producción. Luego presento parte de una investigación basada en la teoría de la comunicación humana y de sus posibilidades como pilar para diseñar un

“mapa” conceptual que estructure las propuestas por más diversas que parezcan (interacción).

En el transcurso de los últimos años 2004, 2005 y 2006 he buscado posibles contenedores presentes en la vida cotidiana doméstica que me permitan generar volúmenes pequeños y repetirlos (copias). Muchos de ellos son productos industriales que fueron concebidos como moldes, otros de ellos son partes de maquinarias cuya función está ligada a la mantención de éstas (filtros), otros tienen funciones específicas como objeto, y finalmente, algunos que provienen de vestigios del mundo animal (que he concebido posteriormente como moldes). Una de las características de estos moldes es su tamaño, ya que todos caben en la palma de una mano. Con las copias obtenidas de estos elementos, intervengo espacios o construyo nuevos volúmenes donde se pierde la individualidad de cada objeto conformador del total. Es a partir del fragmento, de la repetición del módulo, que artículo superficies que se transforman en otra cosa. Entendiendo módulo como “un componente autocontrolado de un sistema, el cual posee una interfaz bien definida hacia otros componentes; algo es modular si es construido de manera tal que se facilite su ensamblaje, acomodamiento flexible y reparación de sus componentes”.¹

Mi interés apunta a realizar trabajos de carácter escultórico que de un modo tal, que producirlo sea programado, cuantificable, eficiente y por sobre todo trasladable. Con esto último quiero decir liviano, plegable, desmontable o cualquier otro recurso amigable a la hora de ser exhibidos. Estos recursos facilitan la relación con el público.

Esto ocurre a través de la interacción, que puede ser mecánica, esto es, que el público debe tocar la obra para que los mecanismos seleccionados se modifiquen; todas mis obras se desprenden de la búsqueda de propiciar y en algunos casos forzar, la relación háptica con el espectador, insertas a veces, dentro de propuestas performáticas, intervenciones y otras dentro del ámbito del objeto. A pesar de lo amplio de estas manifestaciones, lo que busco es lograr un contacto que dure más allá de la mirada (y su posterior reflexión). La interacción sería para mí entonces, algo así como el “tesoro” que aguarda por mí en cada trabajo como la espectadora privilegiada que conoce el guión preestablecido de cada puesta en escena.

Podemos definir lo que entendemos por interacción como: “La idea básica de la *interacción* consiste en cambiar las condiciones del entorno del objeto o agente de nuestro interés para que se nos muestre en otra de sus facetas, posiblemente oculta en el estado actual. Ejercemos una acción de cambio para conseguir una reacción del objeto cuando se encuentre en el nuevo estado. El resultado es un cambio en nuestro propio estado. Posiblemente identificamos un nuevo patrón de comportamiento del objeto, que almacenamos en nuestra memoria y se suma al conocimiento (la lista de patrones) sobre dicho objeto”².

La percepción de la modularidad (y la producción serializada) como parte de un orden mayor -el patrón- que muchas veces coincide con patrones de comportamiento de las personas o sociedades. Mi trabajo siempre ha considerado la interrelación de los espectadores, como

la fuente que (me y les) impulsa a construir cosas de un modo comunitario y entrega un sentido de pertenencia a quienes deciden involucrarse en la experiencia.

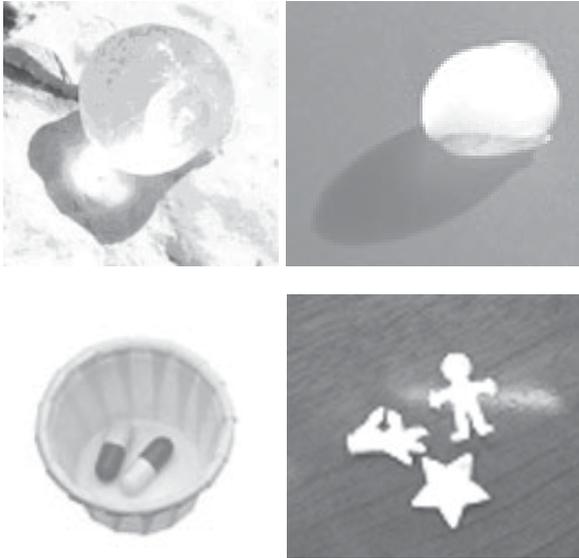


Figura 1. Módulos utilizados en algunos trabajos: Caracol de resina de poliéster; caracol de hielo; Cápsulas de gelatina; troquelados de papel.

2. El proceso en la obra: Moldaje y materiales

En cada uno de mis trabajos, existen dos instancias de relación: La general, que es una relación lejana y visual, y la cercana, que estimula tanto la visión como el tacto; aquí hay un reconocimiento o especulación del origen del módulo (figura 1). Similar a lo que ocurre con la miopía, sólo que la percepción general de la obra, funciona como anzuelo para dirigir la mirada de otros hacia lo que para mí es más relevante, una visión “sesgada” por el detalle. Esta estrategia es común en el mundo literario, específicamente en obras de teatro, cuentos o teleseries, cuando existen sub historias insertas dentro de una principal. O de un modo más gráfico, a las muñecas rusas, que son contenido para la siguiente “matrioshka”, y así hasta sus posibilidades materiales. Tengo entonces dos o más trabajos, uno dentro de otro, para “capturar” al espectador, en una lectura bastante literal de aquella de la Semiología de la escuela francesa. Esta proponía que la obra de arte era “develada” por “capas” virtuales, sólo que aquí están todas disponibles materialmente a medida que el espectador descubra que él regula este lente de una manera personal; esto tiene que ver con cómo quiere percibir el trabajo, de cerca o lejos: Módulos individuales o como un sistema organizado.

Al ver un módulo, la mirada es cercana, y todo, por pequeño que sea, crece y se vuelve enorme ante la percepción. Similar a lo que ocurre al tomar una lupa. Como si de esa miniatura, fuera posible que salieran cosas insospechadas, incluso enormes. Hay algo de ingenio y malicia que me atrae en lo pequeño, algo que está también presente en el mundo de los cuentos, donde la miniatura siempre está presente. De uno u otro modo,

es la que entrega un componente misterioso y un sentido que determina los vuelcos que vuelven una narración impredecible, como en Pulgarcito o Alicia en el país de las maravillas. “En dos líneas, el hombre de la lupa expresa una gran ley psicológica. Nos sitúa en un punto sensible de la objetividad, en el momento en que es preciso acoger el detalle inadvertido y dominarlo. La lupa condiciona, en esta experiencia, una entrada en el mundo.” Ocupar este lente, se parece a prestar atención, qué es un acto análogo a dirigir la mirada; corresponde a retener al espectador capturado por instantes, en detalles de un mundo cerrado al que fue “abducido”.

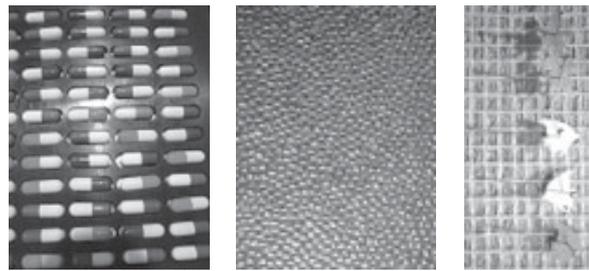


Figura 2. Mirada general, luego se distingue el módulo

Me es interesante fabricar elementos pequeños ligados a procesos de producción serial; esto tiene un sabor a trabajo productivo, a integración en la maquinaria social, a optimismo creador que no cuestiona si existe o no un mercado para su producto, pues sabe que las necesidades se crean una vez que los consumidores se visualicen completando el falso círculo virtuoso de la satisfacción inmediata del consumo. Podríamos decir que es una estrategia similar a la que utiliza la empresa “Lego” para producir los bloques plásticos, que a su vez permiten construir los diseños de cada cuál que compre uno de estos juegos.

3. Producción de obras

Trabajar desde la serialización semi-industrial o semi-artesanal, según sea el caso, me permite la libertad de diseñar y financiar por etapas, rediseñar conforme al volumen de producción, hecho que me resulta familiar y adaptable, y como sistema, es fundamental a la hora de trasladar mi propuesta a los lugares de exhibición. Surgen muchas inquietudes a partir de la posibilidad de tener “sobre-producción” disponible para resolver distintos problemas artísticos y aplicarlos incluso al diseño, problemas que siempre estoy repensando dentro y fuera del marco de una posible exposición.

Notas

1. Wikipedia en español, Internet.
2. Dürsfeler, Juan. “Interacción y tiempo”, InfoVis.net, revista digital, artículo n° 127.
3. Bachelard, Gastón. *La poética del espacio*. Fondo de cultura económica de México, 1965.