

El proyecto, un universo a construir (a144)

La definición del concepto de diseño en el ingreso a la Universidad

Guillermo J. Olguin*, Lucía M. Castellano* y Marta E. Ruiz*

El Curso de Nivelación de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño promueve la exploración, la recuperación de experiencias individuales y grupales, el intercambio y la discusión a través del trabajo en taller, y la elaboración de conceptos.

Basándonos en el recurso didáctico denominado escalera de abstracción planteado por Narciso Benveniste, partimos considerando los rasgos del educando en tanto sujeto de la vida cotidiana con un fuerte desarrollo en su apreciación de lo sensorial, para desde allí inducir y sostener el pasaje de lo atractivo a la abstracción.

El concepto de diseño es quizás el de mayor grado de abstracción de todos aquellos que conforman los contenidos del Curso de Nivelación. Si bien cada uno de los aspirantes a ingresar al mundo del diseño posee algunas ideas o preconceptos al respecto, consideramos que una definición del diseño puede ser construida colectivamente a partir de acciones que hagan evidente el requerimiento del mismo como medio para optimizar las relaciones entre las prácticas sociales, los significados construidos por la cultura y el mundo material. Entendiendo al diseño como una práctica que requiere de un tipo de pensamiento complejo en el que se involucra tanto a lo racional y analítico, como a lo subjetivo y emotivo, se hace necesario imaginar prácticas en donde el pensamiento creador y el reflexivo se complementen mutuamente.

El Curso consta de dos instancias diferentes en cuanto a los objetivos y al tiempo en el que se desarrollan las mismas. La primera se da a través de una relación no presencial mediada por un material bibliográfico elaborado con el fin de ofrecer al estudiante textos que versan acerca del mundo del diseño, los diseñadores, la universidad y su relación con el mundo real. De estos textos surgen actividades que vinculan lo conceptual con la cotidianeidad de cada uno de ellos, que son recuperadas en el segundo momento del Curso, desarrollado de manera presencial.

Esta segunda etapa tiene una duración de cuatro semanas, entendidas como partes de un todo que permiten determinar objetivos y evaluaciones parciales para verificar los cambios en el alumno y sus respuestas a un proceso que se plantea abierto en función de los emergentes de los talleres.

Las prácticas de taller establecen vínculos significativos con los capítulos de la publicación, y a lo largo del curso se van recuperando paulatinamente las actividades resueltas como expresión propia, para tomarlas como punto de partida en la incorporación de nuevos contenidos construidos de manera grupal.

Particularmente, en relación con la posibilidad de construir una definición del concepto de diseño se desarrollan, a lo largo de dos semanas diferentes, prácticas en las que se pone al alumno en situación de

“diseñador”, a partir de circunstancias, metodologías y expresiones diferentes.

Escala y Materialidad

Esta práctica tiene como objetivos fundamentales:

- Reconocer las condicionantes que aparecen a la hora de pensar y proponerlos, y poner en evidencia la capacidad de los materiales y el espacio de expresar significados.

- Introducir al estudiante en los conceptos de escala y materialidad de los objetos.

- Incentivar y desarrollar la capacidad de exploración, búsqueda y expresión a través de los materiales y la observación de requerimientos constructivos de elementos materializados.

- Despertar el intercambio de conocimientos, utilizando la experimentación, la búsqueda y el intercambio en grupos de trabajos, como manera de abordar el conocimiento tecnológico.

Este trabajo permite incorporar el concepto de escala, como la relación que vincula al hombre con los espacios y los objetos, y el concepto de materialidad que posibilita explorar la relación existente entre las propiedades físicas y las posibilidades expresivas del material. Esta experimentación supone una manera particular de abordar la tecnología considerándola una parte constitutiva de los procesos de ideación ya que la capacidad intuitiva e imaginativa se manifiesta no sólo por la expresión morfológica sino también por la elección de los materiales.

Esta práctica comienza, para los aspirantes a ingresar a la carrera de arquitectura, con la lectura de un relato de Toyo Ito sobre las transformaciones de una vivienda existente como consecuencia de cambios significativos en la vida de sus ocupantes. La utilización de textos genera imágenes y relaciones que se trabajan en el taller, para transformarlas en representaciones diferentes a las descripciones o representaciones icónicas.

Además de reconocerse en la descripción diferentes categorías espaciales, se ponen de relieve aspectos significativos y cualidades vivenciales de los espacios descriptos. Los alumnos, a partir de su propia interpretación de la U Blanca, proponen imaginativamente configuraciones espaciales, como modelos tridimensionales, en los que despliegan su imaginación y su creatividad.

Los estudiantes que ingresan a Diseño Industrial por su parte, desarrollan esta práctica partiendo de la exploración de las cualidades expresivas y estructurales de un material para proponer un objeto que sea capaz de contener a otros y que incorpore además las cualidades plegable, articulado o encastrado. Se requiere para este trabajo un alto grado de abstracción y de creatividad ya que el objeto propuesto no debe asemejarse a ningún objeto conocido sino que es un objeto nuevo, producto de la imaginación.

Freud sostiene que “la fantasía es una facultad de crear metáforas”. Cuando se crea una metáfora, ésta no expresa algo que existía previamente, si bien, por supuesto, es causada por algo que existía previamente.

La noción de metáfora del griego meta- phora implica una serie de traslaciones de lugar, palabra y espacio.

Esto promueve el trabajo con lógicas aleatorias que rompen la linealidad del proceso.

La noción de programa y las respuestas del diseño

Estos conceptos se instalan en el alumno a partir de diferentes prácticas que se complementan e intentan plantear la idea de la secuencia existente en los procesos de diseño.

Los objetivos fundamentales son:

- Recuperar contenidos referidos al sentido del diseño en la configuración espacial y objetual como respuesta a requerimientos de prácticas sociales conocidas.
- Reconocer en el concepto de Programa de Diseño una expresión conceptual previa a la materialización del objeto de diseño y análogo a las instancias de hipótesis o interrogantes trabajadas en los procesos de investigación.
- Instalar en el alumno la necesidad de reconocer, en los objetos y espacios de la realidad, la cultura local y las respuestas del diseño a necesidades particulares.
- Promover la construcción de esquemas abstractos que representen componentes arquitectónicos y objetuales y sus relaciones.
- Introducir al alumno en el conocimiento del camino de la crítica como generadora de la innovación en el diseño.
- Internalizar el carácter propositivo de la profesión del arquitecto y el diseñador industrial.
- Evidenciar la concurrencia de las distintas áreas al mismo.

La identificación del proceso de diseño como unidad metodológica propia de las carreras de diseño justifica la propuesta de prácticas que permiten reconocer las fases básicas que estructuran al mismo en diferentes momentos. Así la mirada del diseñador es la del que permite, desde el lugar de la crítica, descubrir los “problemas” y las “necesidades” como puntos de inicio del proceso.

La ciudad real, con su compleja entidad, y la calle como recorte que posibilita un campo más acotado de trabajo, son los escenarios en los cuales se focalizan estas nuevas miradas.

La noción de programa de diseño como hipótesis mediadora entre el concepto y la materialización, es incorporada como expresión que permite ejercitar la capacidad de abstracción al incluir las cualidades de un objeto aún inexistente.

Por otro lado, el proceso de lectura e interpretación del mundo objetual que nos rodea, permite reconocer en los productos ciertos rasgos morfológicos que determinan su identidad y nos permiten reconocerlos y nombrarlos. Este reconocimiento se basa en el establecimiento de asociaciones basadas en nuestra experiencia personal y social, que permiten la configuración de esquemas abstractos que sintetizan “rasgos de tipicidad”.

La comprensión del sentido de las respuestas del diseño a necesidades particulares de la realidad y la cultura local, y la síntesis de estas respuestas en esquemas abstractos basados en sus rasgos de tipicidad, muestran el carácter propositivo de la profesión del diseñador a los alumnos, y la práctica culmina en este estadio preliminar a través de la proposición de alternativas como camino para el desarrollo del pensamiento divergente.

El estudiante puede de esta manera jugar con los límites de identidad del espacio o los productos generando modificaciones en sus rasgos de tipicidad. A través de sus alternativas, a la manera de prefiguraciones, puede confirmar o romper una imagen entendida como “normal”, o “habitual”, reconociendo el valor del sentido crítico inherente a la práctica del diseñador.

* Arquitectos. Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba.

Didáctica para la enseñanza y aprendizaje del diseño industrial en la Universidad Católica Popular del Risaralda (a145)

Yaffa Nahir Gómez B.

La investigación se constituye en una propuesta didáctica para la enseñanza y el aprendizaje del diseño industrial en la Universidad Católica Popular del Risaralda, UCPR. Parte de reconocer la necesidad de profundizar en el estudio y reflexión de la práctica pedagógica de los docentes diseñadores para mejorar su labor dentro del contexto educativo actual y plantear estrategias acordes a las particularidades del conocimiento y de los procesos del diseño.

Para propiciar el aprendizaje del diseño industrial, la relación entre docente, estudiante y conocimiento debe estar orientada a la luz de la especificidad de su didáctica. El estudio se orienta desde una mirada contemporánea de la didáctica, como una disciplina emergente que plantea la necesidad de desarrollar mejores procesos de transposición del conocimiento a enseñar, llevando estos conceptos al caso de la didáctica del diseño industrial.

Analiza, también, la enseñanza del diseño y su aprendizaje significativo por proyectos, este último, el proyecto, se articula tanto como estrategia didáctica y como elemento central para el desarrollo del pensar, el saber y el hacer del diseño.

De igual manera reconoce las inteligencias múltiples para incorporar estrategias de aprendizaje que atiendan a esas diversas formas de aprender y al mismo tiempo a resolver problemas de diseño.

La propuesta contribuye a que el diseñador docente pueda tener una práctica más reflexiva respecto de los procesos de enseñanza - aprendizaje del diseño industrial en concordancia con los fundamentos pedagógicos de la Universidad Católica Popular del Risaralda y el estudiante pueda tener una mayor conciencia de su proceso de aprendizaje.

El objetivo general de la investigación era determinar cuáles son las estrategias de enseñanza aprendizaje para la didáctica del diseño industrial en la Universidad Católica Popular del Risaralda. Y como objetivos específicos se buscaba:

- Establecer criterios y estrategias que posibiliten la transposición didáctica desde la disciplina hasta los procesos de enseñanza - aprendizaje en el aula.