

Para las propuestas de los mosaicos en papel de 20cm x 20cm y luego en trupán (madera reconstituida) de 20cm x 20cm x 1 ó 0.5cm.

Duración de la experiencia

Fecha de inicio de la experiencia: 1 de marzo 2006.

Fecha de finalización de la experiencia: 29 de marzo 2006.

Primer paso: Recorrido por la ciudad 1 clase 3 horas

Recorridos nocturnos (en horarios fuera de clase).

Segundo y tercer paso: Trabajo en aula del 13.3.2006 hasta el 5. 4.2006 (30 horas)

La experiencia

Esta experiencia se refiere al resultado de este ejercicio y todo lo que ha significado para los que actuamos en ella.

Este resultado consta además de otros aspectos referentes a lo pedagógico en el área de diseño a un intercambio de experiencias entre alumnos y la unión de varias experiencias en un solo trabajo.

Para las docentes significa un reto alcanzado de manera satisfactoria en cuanto a las metas propuestas, los resultados obtenidos sobrepasaron las expectativas planteadas al inicio.

Como primer abordaje a experiencias iniciales de novatos del diseño es una especie de "paliza bautismal" que logra que los alumnos generalmente pasivos se involucren en este tipo de proyectos de una manera integral, cambiando sus actitudes hacia el resto de problemas que puedan surgir dentro del medio en que se mueven. Este tipo de experiencia otorga a los alumnos una seguridad en sí mismos y una valentía para enfrentar al diseño muy notoria.

Descubren sus propias capacidades en varios ámbitos y de esta manera su auto confianza comienza a afianzarse, siendo uno de los resultados más positivos de esta experiencia docente.

* Arquitecta Universidad Católica Boliviana "San Pablo", La Paz, Bolivia.

* Diseñadora Industrial Universidad Católica Boliviana "San Pablo", La Paz, Bolivia.

Desenho de mobiliário (interiores) (r065)

Pedro Araújo Boaventura Filho*

O desperdício de materiais somado a crescente escassez de recursos naturais nos coloca numa situação crítica que precisa ser repensada. Há 12 anos, comecei a aproveitar móveis e materiais que seriam jogados no lixo, mesmo estando em boas condições. Através de um "redesign", peças e estruturas diversas são transformadas em outras com aproveitamento quase integral do material. Essa reciclagem é feita para baratear (até 3/4 do orçamento original com material novo) reformas de lojas e residências, porém sem perda de qualidade estética e sempre garantia de funcionalidade. Ao longo desses anos lojas e ambientes retransformadas

radicalmente modificados, sempre com pouca compra de material e ganho de funcionalidade e estética.

* Arquiteto. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza-Ceará-Brasil. Professor da Faculdade Marista Fortaleza.

Desenvolvimento de Produto Têxtil (r066)

Pedro Araújo Boaventura Filho*

A criação de produtos de moda direcionado principalmente para área têxtil envolve a abordagem de diferentes conhecimentos de forma, textura, combinação de cores e desenvolvimento de padrões. Um processo de elaboração á partir da simulação em papel dos tipos de tessitura têxtil, leva os alunos á composições criativas e elaboradas, orientadas para diversos segmentos da indústria têxtil. Destes trabalhos são criados protótipos de tecidos ou produtos. O processo é lúdico e não inibitório. A totalidade dos alunos consegue desenvolver padrões complexos e objetivos dentro dos diversos focos escolhidos. Esse trabalho vem sendo desenvolvido há um ano e meio.

* Arquiteto. Universidade Federal do Ceará. Fortaleza-Ceará-Brasil. Professor da Faculdade Marista Fortaleza

El ingeniero técnico en diseño industrial como diseñador escenográfico (r067)

Cayetano José Cruz García*, Sandra García Vidal** y María Fernanda Garías Pérez*³

Aunque en un principio podría parecer un atrevimiento considerar el Diseño Escenográfico como una de las aplicaciones de los conocimientos adquiridos durante el proceso de formación del Ingeniero Técnico en Diseño Industrial, lo cierto es que una vez entramos en contacto con las exigencias y requisitos, con el trabajo del Diseñador Escenográfico, resulta una aplicación muy lógica e incluso inherente a la formación del mismo. La discusión podría surgir por el hecho de que no estamos hablando de una producción en serie de un producto, en la mayoría de los casos hablamos de elementos que van a ser realizados en un taller de manera bastante artesanal. (Aunque el estudio pudiera determinar que sí podrían desarrollarse productos genéricos para la puesta en escena).

Pero si planteamos el tema desde el punto de vista de la escenografía, de sus peculiaridades y exigencias, lo cierto es que el tema cambia bastante: Se precisa una lógica, un sentido común que sólo nace desde el conocimiento de lo factible y, a la vez, es imprescindible una sensibilidad e imaginación sólo propias del creativo. Nos encontramos ante la dualidad característica de la formación y aptitudes del Ingeniero Técnico en Diseño Industrial (I.T.D.I.), (por lo que apuestan en diversas universidades, como la de Suecia).

El punto de partida de cualquier proyecto que desarrolle el Ingeniero técnico de diseño industrial es un proceso de aprendizaje, de documentación. Existen estudios, por ejemplo el realizado por *Arthur D. Little*, que informan de que alrededor de un 80% de los componentes diseñados no son necesarios ya que corresponden a soluciones ya desarrolladas¹ con lo que se muestra la vital importancia de esta base de conocimientos a la hora de realizar nuestro trabajo de una manera eficaz. Así nace este estudio, pretendiendo ser una referencia útil, un material práctico, que permita al titulado en Ingeniería Técnica en Diseño Industrial enfrentarse al reto del Diseño Escenográfico desde el conocimiento. Un conocimiento que debe englobar desde aspectos muy generales, como puede ser su marco competencial dentro de lo que es la Escenografía, hasta temas muy específicos como son la iluminación o los trámites burocráticos. Pero eso sí, partiendo de los conocimientos adquiridos a lo largo de la titulación y siempre abarcando la dualidad que debe existir en la formación del I.T.D.I. y que es su razón de ser, para que este estudio de ninguna manera forme parte de ese 80% de tiempo desperdiciado del que hablábamos anteriormente.

Con esta filosofía y con el deseo de que nuestro trabajo contribuya a que alumnos de esta escuela realicen en un futuro muy próximo trabajos de Diseño Escenográfico de una calidad indiscutible, afrontamos nosotros ya el reto de adentrarnos en el mundo de la escena con los recursos adquiridos en nuestro proceso de formación como I.T.D.I. tomando esta situación como filtro y punto de referencia a la hora de elegir los temas a desarrollar en este trabajo.

Al contrario de lo que sucede en la mayoría de los casos, en los que el escenógrafo dibuja y es un gabinete técnico el que soluciona todos los problemas y hace factibles estos dibujos. Pero el I.T.D.I. no sólo dibuja, ante todo, proyecta. Evidentemente trabaja en equipo y es el Ingeniero competente quien tiene que calcular la estructura y verificar que el montaje es seguro para poder obtener los permisos pertinentes. En coherencia con esta idea y partiendo de la base de que, como mínimo, el I.T.D.I. es un miembro perfectamente formado dentro de cualquier equipo multidisciplinar, trataremos temas específicos que nos proporcionarán una serie de herramientas con las que llegar a proyectar cualquier escenografía que tengamos en mente.

Todas estas connotaciones, y como fruto del estudio dedicado a uno de los proyectos fin de Carrera de la titulación de I.T.D.I., se materializaron en un proyecto de Diseño Escenográfico para la empresa Lírica María Malibrán, de Sevilla. Su director escénico fue Manuel Ortiz, que participó en la tutoría del proyecto escenográfico de la Ópera Acis y Galatea, de G. F. Händel, mediante un convenio de colaboración con la Universidad de Extremadura. La obra fue estrenada con éxito y cumplió un objetivo amplio y fundamental en la formación universitaria, permitir acercar la Universidad al mundo de la cultura y la sociedad mediante el contacto con una empresa.

1. Para profundizar sobre este tema véase:

Bañegil, T. Y Miranda F.: "La Gestión del Tiempo". Ediciones Pirámide, 2001.

* Profesor de Expresión Artística. Ingeniería Técnica de Diseño Industrial. Universidad de Extremadura, España.

** Ingeniera Técnica en Diseño Industrial. Universidad de Extremadura, España.

*3 Ingeniera Técnica en Diseño Industrial. Universidad de Extremadura, España.

Con las manos (r068)

Estudio comparativo de la cerámica tradicional en Carmen de Viboral, La Chamba y Ráquira

Adriana Castellanos Alvarado y Claudia Eugenia Mojica Enciso

El estudio del objeto artesanal, como parte del patrimonio cultural, es importante porque contribuye al conocimiento de las cosmovisiones de los diferentes grupos humanos, ya que la artesanía es el resultado de la interpretación de la cultura de un sitio en un momento particular y relaciona sus elementos fusionándolos con los estados comerciales de un nicho de mercado determinado. El reconocimiento de la cultura material, es entonces una vía para ser conscientes de la identidad de un conglomerado.

La investigación consiste en la recopilación de doscientos treinta y siete objetos en cerámica producidos bajo el modelo artesanal tradicional en los tres principales centros cerámicos artesanales de Colombia: Carmen de Viboral, La Chamba y Ráquira. Estos objetos fueron catalogados de acuerdo a los procesos productivos, las funciones y el carácter más o menos tradicional al interior del centro artesanal.

Esta catalogación se registró en fichas que permiten comparar rápidamente los objetos entre sí. Se agruparon los objetos de cada municipio observando las cualidades morfológicas comunes para hallar un objeto representativo de cada grupo e iniciar un análisis morfológico. De esta manera se llegó a conclusiones sobre diversos aspectos como los rasgos morfológicos que identifican la cerámica tradicional colombiana, los nuevos usos que los objetos adquieren de acuerdo a las reinterpretaciones producto de la cultura a donde llegan, las respuestas de los artesanos frente a las situaciones de mercado y parte de la problemática social que viven algunos de los artesanos visitados.

El modelo metodológico responde a la investigación aplicada, en la cual los componentes cualitativo y cuantitativo se complementan para conformar la base del proceso.

Objetivos

- Contribuir a la preservación del patrimonio cultural colombiano representado en la cerámica artesanal de Antioquia, Tolima y Boyacá.
- Describir los procesos productivos de la artesanía tradicional en cerámica.
- Catalogar los objetos encontrados.