

categoría diferente. Solo se utilizan en determinados proyectos, pues en muchos otros pueden ser reemplazados por otros de similar imagen, pero de diferente costo, de diferente peso real, de distinto peso específico, de diferente sistema de colocación, de distinta resistencia mecánica, de diferentes propiedades, etc.

Esto nos obliga a una revisión de la materialización del diseño. Solo basta acceder a una exposición el día previo a su inauguración y es sorprendente ver el tipo de soluciones que se manejan conforme a la materialización de cada uno de los proyectos.

La versatilidad de los materiales, permite que el montaje e instalación del proyecto se transforme en el armado de un mecano.

Es importante tener en cuenta que no solo cambian los materiales, por la aparición de nuevos. Aquellos que hasta ayer, tradicionalmente eran concebidos con un tipo determinado de colocación, hoy sorpresivamente son dispuestos de forma diferente, dando por resultado una nueva propuesta.

Qué hacer para estar a la vanguardia del diseño?. De qué forma actualizarnos permanentemente?. No es simple dar una respuesta.

Más allá de lo que hasta ahora hemos venido haciendo, como asistir a la gran mayoría de las exposiciones afines con nuestra profesión, dar la lectura a los suplementos de periódicos específicos para el área del diseño o dar lectura a las revistas nacionales e internacionales de la profesión, pienso que podríamos considerar apropiado:

Hacer de nuestro estudio profesional un área de stock de información (carpetas técnicas, muestrarios, otros), de renovación permanente.

Adaptarnos a los nuevos sistemas de comunicación, contando con las herramientas tecnológicas indispensable. Solicitar actualización en forma periódica, de los nuevos hallazgos con carácter de elemental. (Imposible ejercer sin las últimas novedades). Estrechar relación con las empresas productoras, adquiriendo un nuevo rol que es el de difundir los nuevos materiales ya en el campo de la profesión o desde nuestra actividad docente.

Hacer manifiesta nuestro rol de vía o canal de difusión de los productos ante nuestros proveedores. (Del mismo modo que los laboratorios, buscan a los médicos para tal fin).

Estos son apenas cinco puntos, cuyo objetivo es sugerir distintas formas de actualizarnos en el campo de la materialización de los proyectos. Incluir esta actualización en nuestra actividad docente, dará por resultado la formación de Diseñadores para el futuro, quienes deberán continuar en la línea de la investigación, para llegar a ser exitosos.

Articulación de los temas en Diseño de Interiores

Mónica Recupito

El proceso proyectual es una serie de operaciones que dará por resultado un modelo. No hay una sola manera de llevar a cabo ese proceso. El pasaje desde representaciones de mayor generalidad hacia otras de mayor definición, aunque sea válido para la mayoría de los procesos de diseño, no indica un procedimiento único. Siempre subsiste la incógnita de cómo se llegó a producir la primera configuración que luego será “desarrollada”.

Las posibles alternativas para la obtención de este esquema básico, conocido como “partido”, nos permitiría presentar distintos tipos de procesos.

Las expresiones Diseño, Proyecto, etc. Designan a un grupo de materias parecidas y que se consideran el núcleo de la carrera del diseñador, y por ende, su tarea esencial. Estas materias están acompañadas en paralelo por otras asignaturas de índole teórico o práctico que no sólo brindan conocimientos específicos sino que aportan los datos necesarios para llevar a cabo el “proyecto”.

La enseñanza es, por lo general, a partir del producto (el proyecto) completo. Este producto completo es comprendido como un acto creativo del alumno. La enseñanza de la tarea proyectual en nuestra carrera es fundamental en la formación del diseñador.

Que la enseñanza sea a partir de un producto completo (el proyecto), quiere decir que se espera del alumno que sea capaz de dar respuesta a situaciones análogas a las del “mundo real”, con necesidades descriptas por analogía con otras y conocidas en el medio social en el que enseñamos.

Algunos problemas que se suscitan en la enseñanza del proyecto se podrían resumir en las siguientes preguntas:

1. ¿Cuál es la relación entre el “tema de proyecto” y un caso de la realidad, es decir, cuáles son los datos del caso que se abstraen, de cuáles se prescinde, y de qué manera?
2. ¿Cómo subdividir el aprendizaje en niveles, graduar una complejidad creciente de los temas que se adapte al número de proyectos y años de la asignatura, manteniendo siempre el patrón de “ simulación de un proyecto real”?
3. ¿De qué manera se incorporan los conocimientos provistos por las demás asignaturas de la currícula?
4. ¿Cómo se evalúan los resultados, es decir: ¿Cómo se hacen comparables los proyectos sobre un tema determinado, producidos por una persona o un grupo de estudiantes que tienen distinta preexistencia sobre ese tema y una gran libertad aparente para enfocarlo?
5. ¿Qué rol juegan los precedentes de un tema de proyecto en la elaboración y en la evaluación de los resultados? Es decir hasta dónde influyen los conocimientos y las investigaciones previas y cómo

- procede el docente con toda su experiencia e intuición para ordenar, procesar, aplicar estos conocimientos.
6. ¿Cuál es, o cuáles son los métodos de proyecto que se enseñarán al alumno para que pueda realizar esa ejercitación, y de qué manera se les enseñará?
 7. ¿Cómo se evalúa estos proyectos durante el proceso de gestación y en qué consiste la guía o control docente?
 8. ¿De qué modo interviene en la determinación del aprendizaje y su evaluación, la capacitación progresiva del alumno para imaginar y representar nuevos objetos u objetos contruados y existentes?

Todo sistema de enseñanza tiene respuesta implícita para cada una de las preguntas, muy pocos tienen respuesta explícita.

Si buscamos algunas respuestas veremos que es fácil responder a algunas de las preguntas antes planteadas, mientras en otros casos nos encontraremos con situaciones que permiten ciertas reflexiones.

Por lo general, el tema de proyecto se describe reduciendo parcialmente la situación de necesidad, tal como se presenta en el mundo real, o extendiéndola según la imaginación del docente. En ambos casos se dejan algunos aspectos de la realidad, o se descartan los problemas económicos.

La segunda pregunta planteada, es tal vez una de las preguntas claves en la organización de nuestra carrera, ya que en nuestro caso específicamente, “los temas de taller” son los que definen en nivel de crecimiento en la carrera, mientras que el delineamiento preciso de las dificultades que los alumnos deben sortear en cada nivel, independientemente del tema que traten, no están definidos ni explicitados, por lo que cada docente en forma personal define un nivel de complejidad que supone está a la altura de los conocimientos adquiridos a ese momento.

En cuanto a la incorporación de los conocimientos provistos por las demás asignaturas, no está muy claro si los conocimientos “se aplican” o “se manifiestan”. La aplicación enfrenta varios obstáculos, entre los cuales, el que se destaca, es que a muchos de los conocimientos que pretendemos que el estudiante aplique, generalmente pertenecen a un recorte del proceso de aprendizaje que por lo general no coincide con el recorte del Taller de Diseño.

Por otro lado, el éxito de la propuesta, se mide según criterios que van desde:

- a. la adecuación de la solución a las necesidades planteadas
- b. por el grado de pertenencia a las posibles soluciones conocidas
- c. y un criterio, no muy difundido entre nosotros, y es según la originalidad de la propuesta. Digo que éste

es un criterio no muy difundido, ya que para poder dar respuestas originales a temas por lo general conocidos, es preciso realizar una investigación previa sobre algún tema determinado, y por general este no es un caso muy común en los talleres.

Si nos detenemos un poco en la segunda formulación, donde se planteaba el tema de la subdivisión del aprendizaje en distintos niveles, podemos decir que, normalmente, se acepta que el estudiante debe resolver problemas de complejidad creciente a medida que avanza en los cursos de proyecto. Esto es obvio si no fuera porque el problema surge en la definición misma del grado de complejidad.

Tradicionalmente, el aumento de la complejidad, se traduce en el aumento del tamaño del programa a resolver (desde un departamento de dos ambientes a un hotel). De esta forma, el taller se define por el lugar donde se resuelve tal o cual tema. De hecho, los programas (de necesidades de cada proyecto) son considerados como los programas de cátedra.

En realidad, es posible aproximarse a la complejidad de varias maneras. Una es la complejidad misma del objeto a proyectar y por otro lado, el proceso a seguir.

Si a la complejidad nos referimos, ésta puede estar dada por el mayor número de elementos y relaciones (en algunos casos se corresponde con el aumento de tamaño del proyecto) o por el aumento de condicionantes explícitos. Este aumento de condicionantes, reduce el campo de las elecciones materiales posibles para satisfacer el programa, o bien obliga a forzar la creatividad.

Este segundo caso propone como aumento de la creatividad el pasaje de un tema familiar a uno desconocido o a ejercitaciones donde aumentar la complejidad significa ir desde un mayor número de restricciones a un número menor, incluso considerando la posibilidad de un repertorio más amplio, con propuestas y tomas de decisión por parte de los alumnos. Se piensa, en realidad, que el avance de la carrera representa una avance en la libertad proyectual del alumno; éste debe cada vez más, no solo desplegar su creatividad, sino demostrarla.

Por último, el conocimiento proyectual necesita del soporte teórico. No se trata de encarar la solución de un proyecto sólo con la explicación del tema o con la simple aproximación por prueba y error. Hace falta explicar conceptos, guiar la indagación y la investigación, mostrar a través de ejemplos de obras conocidas. No es necesario atarse a una sola forma de producción, es decir al anteproyecto como simulación de una encomienda real. Puede haber ejercitaciones menores, graduadas a la adquisición de un determinado conocimiento, con objetivos claros y fácilmente determinados.

El aprendizaje proyectual deberá hacer que el alumno se enseñe a sí mismo a través de la serie de proyectos que realiza, si además ha adquirido una conciencia crítica y una capacidad de análisis, investigación y meditación, podrá hacer frente a cualquier “tema” que se le presente en su vida profesional independientemente de que lo haya “visto” en el taller de Diseño o no.

El reciclaje: Diseño a partir de la poética del espacio

Alejandra Rodríguez Gesualdi

La idea de esta exposición es la de compartir con ustedes algunos de los ejes que estructuran mi trabajo en la materia reciclaje, de diseño de interiores de esta universidad.

Esta materia se encuentra en el último año de la formación de los diseñadores y, por este motivo contamos con que los alumnos poseen suficiente autonomía y responsabilidad acerca de las decisiones que van tomando en los procesos de diseño. Esta autonomía permite intentar realizar en el grupo un cierre y balance de lo aprendido en los años de formación, y buscar que cada alumno reflexione acerca de la manera única e individual con que cada uno de ellos opera sobre el espacio.

Pero este trabajo requiere de un esfuerzo de conciencia importante, una claridad acerca de los parámetros y objetivos que cada uno diseña que no siempre es fácil de alcanzar, porque necesita de cierta práctica reflexiva y de un desarrollo perceptivo que muchas veces los alumnos no poseen, no por falta de capacidad sino por falta de experiencia.

Cuando me hice cargo de esta materia pude observar que los alumnos poseen adecuados conocimientos acerca de los materiales disponibles, la tecnología necesaria, las armonías de colores y texturas, las medidas y relaciones antropométricas, la organización funcional en el espacio, pero que había un punto que considero fundamental en el diseño que no estaba incluido en las variables que manejan, que es lo que G. Bachelard denomina “la poética del espacio”, la dimensión existencial del espacio. Por ese motivo es que me propuse trabajar la materia desde esta perspectiva.

Heidegger, analizando las raíces etimológicas del habitar concluye que “habitar significa estar en paz en un ambiente protegido”, y esta paz y protección implican cierta familiaridad con el ambiente, cierto nivel de identificación. En cierta forma, el espacio en el que se habita se nos parece, está hecho a nuestra imagen y semejanza.

La dimensión existencial del espacio es el campo que relaciona íntegramente al usuario con los espacios que habita, y para el diseñador es tomar en cuenta la identificación como punto de partida para el diseño, tomando al espacio como una expresión material de

nuestra manera de estar en el mundo.

Esta identificación es el tema que desarrolla Bachelard en su libro “La poética del espacio”, del cual tomé algunos fragmentos que actúan en el taller como disparadores para la observación.

La primera frase que traigo al taller es la del poeta J. Arnaud, quien dice: “yo soy el espacio en que habito”. Partiendo de esa imagen poética se abre la reflexión acerca de lo que significa habitar para cada uno de los alumnos. Pero no es suficiente abrir la dimensión existencial del espacio; también es necesario tener en cuenta que la materia se dedica a los espacios reciclados.

Estos espacios poseen una poética especial, ya que el reciclaje es el diseño de espacios que han perdido su destino original, a los que se intenta rescatar para darles un destino nuevo, que incorpore el valor del tiempo pasado, actuando creativamente desde el presente.

Es preciso entonces, acercarse a la poética de los espacios perdidos y de la necesidad de recuperarlos.

El reciclaje en sí implica una forma particular de accionar sobre el mundo construido, y es importante tener conciencia de ello antes de encarar una obra de esas características. Trae una idea de valoración y recuperación de valores y concepciones del espacio realizados en otro tiempo, bajo otras circunstancias, rescatándolas de la destrucción o de la conservación estática. Contiene la gran responsabilidad de detectar el espíritu del lugar y diseñar acompañándolo, recreándolo en el presente. En definitiva, tomar el espacio a reciclar como un ser en espera de ser revelado, por la reunión del deseo del usuario y el trabajo del diseñador.

Volviendo a Bachelard, citamos: “¿de que serviría dar el plano del cuarto que fue realmente mi cuarto, describir la pequeña habitación en el fondo de un granero, decir que desde la ventana se veía la colina? Yo solo, en mis recuerdos de otro siglo puedo abrir la alacena profunda que conserva todavía, para mí solo, el aroma único, el olor de las uvas que se secan sobre el zarzo.”

Dentro de los espacios habitados, la vivienda es el tema que nos lleva más fácilmente a trascender la visión objetiva hacia la visión existencial del espacio. Por este motivo es que los ejercicios de diseño que se realizan en el taller se refieren a este tema. Nuevamente, el texto de Bachelard funciona como texto- guía, porque expone muy claramente la profundidad de la relación del hombre con los espacios que habita. A modo de ejemplo podemos citar:

“Como la casa es primeramente un objeto de fuerte geometría, nos sentimos tentados a analizarla racionalmente. Su realidad primera es visible y tangible. Domina la línea recta. La plomada le ha dejado la marca de su prudencia y su equilibrio. Pero la transposición a lo humano se efectúa inmediatamente, en cuanto se toma la casa como un espacio de consuelo e intimidad, como un espacio que debe condensar y defender la intimidad. Debemos estudiar continuamente como la dulce materia