

para lograr la verificación del aprendizaje de los contenidos, hace repensar los modelos que se repiten como ejercicios continuos de año a año y las planificaciones estáticas que frenan la adaptación a la actualización de los lenguajes que van cambiando día a día en el ámbito profesional.

Como estrategia ejemplificadora de la búsqueda de la mejor enseñanza, en el afán por investigar las fuentes esenciales de la pedagogía y el arte, en el manifiesto del proyecto académico Bauhaus (Droste, 2006) un maestro de forma y uno de artesanía debían enseñar al mismo tiempo a los alumnos, para que así caiga el muro de arrogancia que existía entre el artista y el artesano, y poder alzarse entonces la nueva construcción de una idea de futuro. De esta forma, dos corrientes supuestamente opuestas se unieron, para definir lo que significa diseño e industria y así profesionalizar el arte con el uso cotidiano.

En esta escuela emblemática, la idea de que lo creativo prima sobre la intuición y método, se pone de verdadero manifiesto. Estos conceptos de reforma pedagógica fueron internacionalmente adoptados por todas las escuelas superiores de arte y diseño del mundo, y continúan evolucionando en esta línea.

Conclusión

La mirada profunda y consciente hacia la universidad y la escuela secundaria, teniendo en cuenta diferencias y similitudes, nos hace sujetos intervinientes más atentos y responsables.

Son los alumnos, junto a los docentes, los actores más importantes que fundan constantemente los lenguajes que nos unen. Las prácticas son siempre dirigidas hacia ellos, sus experiencias en las aulas deberían ser las mejores, las más reconfortantes, las que los formen como

verdaderos profesionales sensibles a su medio y a sus pares, ayudando no sólo a saber ser sino también a querer ser.

Referencias bibliográficas:

- Droste, M. (2006) *Bauhaus 1919–1933*. Barcelona: Taschen.
Litwin, E. (2008) *El oficio de enseñar*. Buenos Aires: Paidós.

Abstract: It intends to evaluate the issues that promote access and retention in college, analyzing aspects that serve to minimize the effects of the drastic change in the academic, cultural and institutional life. It also intends to contribute to the ongoing and fruitful dialogue between the different levels to build bridges to avoid breaks in the construction of professional knowledge.

Keywords: joint - teaching – desertion

Resumo: Propõe-se avaliar as questões que favorecem o acesso e a permanência na universidade, analisando aspectos que sirvam para minimizar os efeitos da mudança drástica da vida acadêmica, cultural e institucional. Pretende-se ademais, contribuir ao diálogo fecundo e continuado entre os diferentes níveis, para estabelecer pontes que evitem as rupturas na construção de saberes profissionais.

Palavras chave: articulação – didática – deserção

(*) **Analia E. Baiz.** Arquitecta (UBA). Realizó trabajos de escenografía para talleres de teatro, incluso sobre fachadas de edificios en fechas alegóricas como el bicentenario.

De la inspiración a la realidad.

Valeria Baudot (*)

Fecha de recepción: agosto 2014
Fecha de aceptación: noviembre 2014
Versión final: marzo 2015

Resumen: Los alumnos preuniversitarios imaginan la tarea creativa como una idealización del trabajo de Diseño que muchas veces dista de la realidad académica universitaria y más aún, de la actividad profesional.

Palabras clave: imaginario – vida profesional.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 60]

Adentrándose en lo que se proponen como nuevos campos profesionales dentro de la rama creativa, se puede evaluar un contexto de índole internacional, que está relacionado con la realidad de los alumnos. De manera casi inmediata pueden ver por Internet las primeras y últimas publicaciones en el campo del diseño. Pueden asistir a conferencias que dan arquitectos de la talla de Zaha Hadid en Harvard University y al mismo tiempo

ver los planos que se están elaborando en los estudios de renombre internacional.

En paralelo, pueden acceder a documentaciones de casas emblemáticas como la Robbie House de Frank Lloyd Wright, o también leer textos de Rem Koolhaas en sus e-books mientras viajan en subte a la facultad.

Estas herramientas de aproximación al diseño han variado sustancialmente la experiencia de aprendizaje del

alumno, que deja de ser un mero espectador de la producción de otro diseñador, para adueñarse de la obra, recorrerla, contemplarla desde diferentes escalas de aproximación, hasta hacerla propia. Desde el entendimiento del producto es cómo uno puede comprenderlo e incorporarlo hasta adecuarlo e integrarlo al propio diseño.

Estos referentes se han incorporado casi de manera cotidiana a la vida de los alumnos, haciendo que no sólo se acerquen a su producción sino también a la personalidad del diseñador en sí misma. No solo son partícipes y espectadores del proceso creativo mientras transcurre, sino que también saben de sus gustos, sus experiencias cotidianas, y hasta cómo se componen sus familias, donde viven, como son sus casas, etc.

En esta posibilidad de seguir de cerca de los diseñadores, el alumno se ve totalmente inmerso en este escenario de imágenes que lo invaden y abruma hasta modificarlo.

Esta experiencia es comparable a entrar a un museo por primera vez. Esa invasión de la escala del espacio, la superposición de los elementos de diversos artistas, las paletas de colores, las tramas, los lenguajes creativos... todo eso sucedía mientras nosotros caminábamos introduciéndonos en este espacio. El espectador salía invadido de cada una de las imágenes y gestos espaciales que se habían evidenciado. Cabe mencionar que el impacto de este recorrido, aunque fuera de los mismos elementos y en el mismo preciso momento, para cada persona tenía un resultado diferente. De esta manera, cada alumno decodifica lo vivenciado de diversa manera.

Durante la cursada de la asignatura Taller de Interiores, se les propone a los alumnos que traigan elementos representativos de la música, el arte y el diseño. Así los alumnos emprenden la búsqueda de cada uno de estos elementos, sin saber aún qué tan significativos serán algunos de estos para su proyecto.

Este proceso no se trata de una mera recopilación de información sino que cada uno debe aventurar qué elementos son representativos de cada ejemplo y cuáles podrían incluirse en el proyecto que están preparando. Si por ejemplo eligen modernidad, dentro del abanico de elementos característicos del movimiento, ellos deben señalar al menos uno al que harán referencia o que involucrarán en su proyecto.

Esta selección y decodificación es algo que les cuesta mucho a los alumnos dado que no siempre saben explicar bien por qué algunos de sus gustos son así y no lo son otros. Es un estado de absoluta consciencia.

Así transcurre una de las clases más inspiradoras de la cursada, en donde cada alumno explica sus ejemplos y trata de justificar su elección. De esta manera todos incorporan imágenes, textos y diseño de manera instantánea, casi como en un juego donde el alumno va incorporando elementos que hasta ese momento le eran desconocidos. Es en esta misma clase donde se puede ver la transformación casi inmediata de cada uno de ellos. Su cabeza está llena de imágenes y su conexión es

casi como un zapping constante entre elementos que no poseen un único correlato.

Para la clase siguiente se les propone armar una lámina a modo de síntesis, que los acompañará durante la cursada. Son las primeras ideas del libro de ruta que luego les recomiendo que comiencen a confeccionar en su temprana carrera universitaria y durante su carrera profesional. Finalmente, se les propone realizar un esbozo en donde la consigna es poder materializar las ideas más representativas que han traído en esa síntesis antes mencionada.

Es el momento en donde se transcriben las ideas, las imágenes, los sonidos en formas; es la toma de conciencia del alumno de cómo es el proceso de diseño. En ese momento, el aula taller funciona casi como un laboratorio, en donde cada uno con su bagaje y contexto, materializa lo que le es significativo.

El momento es un punto de inflexión en el aprendizaje del alumno. Si bien este proceso el alumno lo ha realizado ininidad de veces antes, cada vez que el docente le pide que diseñe algo y produzca documentación para la clase siguiente, la gran diferencia es que el alumno apela a su memoria emotiva, casi como una transcripción. Y esta diferencia en el proceso, se traduce automáticamente en el proyecto.

El alumno, defiende el proyecto, se compromete con él. A partir de ese momento, el proceso continúa, el alumno lo carga de significado, le da escala, lo posiciona, le da color y lo delinea hasta que se traduce en un proyecto. De ahí a la concreción y la materialidad no hay tantos pasos. El proceso creativo ha sido desarrollado.

Este ejercicio ejemplifica el paso de la inspiración a la realidad, en algo cotidiano y cercano como es el aula taller, en donde la base del proyecto existe, hay un programa de necesidades y un motor externo que de manera consciente o inconsciente aporta al proceso de diseño, a concretar la idea y hacerla realidad. Se propone entonces, abrir el debate sobre cómo enriquecer este imaginario.

Abstract: The pre-university students imagine the creative task as an idealization of the design work that is often far from academic university reality and further professional activity.

Key words: imaginary - professional life

Resumo: Os alunos preuniversitários imaginam a tarefa criativa como uma idealização do trabalho de Design que muitas vezes dista da realidade acadêmica universitária e mais ainda, da atividade profissional.

Palavras chave: imaginário - vida profissional

(*) **Valeria Baudot.** Arquitecta (UBA, FADU), Posgrado en Estructuras de Hormigón Armado (UBA, Facultad de Ingeniería). Miembro de AIA, NCARB y CPAU.