



Docencia
Investigación
Extensión
Gestión

**Comunicaciones
Científicas y Tecnológicas
Anuales
2009**



La información contenida en este volumen es absoluta responsabilidad de cada uno de los autores.

Quedan autorizadas las citas y la reproducción de la información contenida en el presente volumen con el expreso requerimiento de la mención de la fuente.

COMPILACIÓN:
Secretaría de Investigación

COORDINADOR EDITORIAL:
Arq. Marcelo Coccato

COMISIÓN EVALUADORA:
Arq. Carlos Eduardo Burgos // Dg. Cecilia Roca Zorat
Arq. Claudia Pilar // Arq. Herminia Alías // Arq. María Elena Fossati
Arq. Daniel Vedoya // Arq. Mario Berent

DISEÑO GRÁFICO:
Dg. Cecilia Roca Zorat
Imagen de portada: Biblioteca Central de Seattle

© Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional del Nordeste

(H3500COI) Las Heras 727 | Resistencia | Chaco | Argentina

Web site: <http://arq.unne.edu.ar>

ISSN: 1666 - 4035

Reservados todos los derechos
Impreso en Corrientes, Argentina.
Junio de 2010

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO UNIVERSIDAD NACIONAL DEL NORDESTE

Arq. Mgter. Julio Enrique Putallaz
DECANO

Arq. Marcelo Andrés Coccato
VICE DECANO

Arq. Mario Merino
SECRETARIO ACADÉMICO

Arq. Inés Presman
SECRETARIA DE DESARROLLO ACADÉMICO
Y COOPERACIÓN INTERINSTITUCIONAL

Arq. Marcelo Barrios D'ambra
SECRETARIO DE ASUNTOS ESTUDIANTILES

Arq. Marcela Bernardi
SECRETARIO DE EXTENSIÓN Y TRANSFERENCIA

Lic. Gabriela Latorre
SECRETARIA ADMINISTRATIVA

006.

EL BUEN CAMINO A SER DISEÑADOR LA APREHENSION DE UN MÉTODO EN LA CREACIÓN ARQUITECTÓNICA

Mazzaro, Diego - Sarmiento, María Belén - Benavidez Casal, Agustina - Benítez, Viviana
metodologiapt@gmail.com

RESUMEN

Un proceso de diseño no es espontáneo y requiere de la interconexión de distintos factores o condicionantes, por ello es necesaria la presencia de un método que guíe los pasos, para tener un control consciente del accionar. De esto dependerá el desarrollo del conocimiento, que se explica con la "espiral evolutiva". El conocimiento crece una vez puesto en claro todo lo que el mismo diseñador no ha sabido exponer. Los esbozos o dibujos que se llevan al papel son la manera de hacer explícitas las ideas. La evolución del diseñador se da por una evolución del conocimiento teórico que debe ir a la par con la práctica. El fracaso de los alumnos es la falta de constancia, no el hecho de que no se les haya marcado un camino, un método.

PALABRAS CLAVES: Diseño - Conocimiento tácito y explícito - Evolución.

INTRODUCCIÓN

El diseño es considerado por Herbert Simon como *"la transformación de una situación existente en una situación deseada"*. Es en cuestión este proceso nuestra incógnita, porque no es meramente espontáneo como algunos destacados profesionales lo afirman.

Un proceso real de diseño como la arquitectura puede verse como un transcurso de "imaginar", representar y probar que se repite hasta obtener una propuesta aceptable o "satisfactoria". Implica investigación sobre el entorno, comportamiento y de "formar una imagen mental general, a veces sólo borrosa, de una parte".

El proceso comienza estableciendo un programa de diseño, que muestra y enumera las necesidades a resolverse para la transformación de la situación desfavorable. Una vez creado un esbozo de los espacios, se ha llegado a la solución general del problema. La etapa de creación finalizará con el ajuste y precisión en la presentación del partido, es decir el ante proyecto, y luego se dará su ejecución en obra.

Zeisel considera que el desarrollo de este proceso se lleva a cabo a través de ciclos vinculados: lo que él llama una *"metáfora en espiral"*. Si el procedimiento va bien, se va centrando alrededor de una *"zona de respuestas aceptables"*.

Entonces, el proceso de diseño estará conformado por dos "espirales evolutivas", una será la de su proyecto y otra la de su conocimiento. En esta última, se explica que el conocimiento se acrecenta, comenzando por un conocimiento tácito (formulado espontáneamente sin una reflexión conciente), que es llevado a un conocimiento explícito, para su fácil entendimiento y manejo, y recién en esta instancia se ha evolucionado en el saber.

Los años de trabajo y la sucesiva realización del mismo proceso, han dado como resultado un elaborado juicio de valor apoyado de la experiencia, permitiendo la evolución de su conocimiento y continuo aporte al medio. El diseñador verá más clara su postura, es decir, la tarea a realizar.

Estas afirmaciones sobre el proceso creativo arquitectónico son parte de la concepción de innumerables profesionales y autores, a los cuales hemos seguido y estudiado en estos años, citándolos en este artículo con el propósito de

abordar la arquitectura actual, las fallas que se identifican por una mala suposición de lo que es la creación. Es por ello que creemos pertinente analizar el proceso de formación de un diseñador para tratar de demostrar que hay un camino, un proceso que es guiado y no casual.

Particularmente intentaremos revelar dónde se producen las fallas en el proceso de formación de los diseñadores. Para ello se realizarán una recolección estadística de datos y estudios de casos a través de encuestas, y observaciones en las clases de los talleres de 1º y 3º año en la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la ciudad de Resistencia.

HIPÓTESIS

Las fallas en la formación de los diseñadores se da por la falta de un método explícito durante el período de enseñanza y formación.

MATERIALES Y MÉTODOS

La presente investigación se llevó a cabo con alumnos de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la UNNE en Resistencia, Chaco que cumplían con las siguientes condiciones:

- Haber cursado y aprobado al menos hasta el 3º año de taller, porque habrán avanzado en su conocimiento y experticia como diseñadores.
- Haber cursado distintas pirámides de taller, para ver las distintas maneras de encarar el proceso de diseño a través de los métodos que adoptan los educadores.
- Haber desaprobado algún trabajo o taller, para saber si identifican dónde se encuentran sus fallas.

Se utilizó como método cuantitativo la encuesta, para la recolección de datos con el objetivo de tomar una muestra más pequeña dentro del estudiantado que permita realizar inferencias acerca del proceso de formación en general. Hemos recogido la máxima cantidad de datos sobre este tema concreto, limitando las opciones en cada pregunta para ofrecer al respondiente la posibilidad de elección entre dos o más alternativas de respuesta, con el deseo de obtener información, describir y poder clasificar.

Una vez establecido el cuestionario o célula de entrevista, las preguntas fueron administradas, por escrito, a 20 unidades de análisis, representadas por 20 alumnos de 21 años en adelante. Se consultó sobre su opinión de ellos mismos como diseñadores, su recorrido por los talleres y el reconocimiento de las posibles causas de sus fallas.

Este método nos brindó como ventaja la potencial uniformidad de medición, y con ello, mayor confiabilidad, además de una fácil codificación. La desventaja que presenta este método como herramienta reside en la superficialidad de los datos, lo que impide profundizar las respuestas. Por esta razón, se complementó la investigación con observaciones en las aulas de los talleres, para vivenciar la dinámica y registrar las diferentes metodologías adoptadas.

Las observaciones se realizaron en las aulas del taller "A" de primer año, durante dos semanas del primer cuatrimestre del año 2009, disponiendo de las consignas y materiales de trabajo asignadas a los alumnos, por los profesores. Con el objetivo de analizar la efectividad del método dado y poder llegar a conclusiones más certeras.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

De las observaciones realizadas en los talleres de la Facultad de Arquitectura, logramos identificar los pasos necesarios considerados y establecidos por la cátedra. El proceso de búsqueda para transformar una situación actual en una situación deseada propuesta por la cátedra analizada consistió en:

- Establecer un programa de diseño, que muestra y enumera las necesidades a resolver por los alumnos.

- Brindar, por escrito, el programa establecido y la información suficiente, a través de clases teóricas y material didáctico para que el alumno realice el trabajo práctico. Se establece un lugar, ya sea un espacio interior, una estructura independiente, entre otros, simulando la realidad.

Este ejercicio de comprobar lo realizable con la realidad es la estrategia utilizada por los educadores, porque el saber sobre el diseño comienza en el "hacer", en el "accionar", creándose en el alumno durante los primeros momentos un conocimiento tácito ya que, en un principio no cuenta con la capacidad para describir la imagen mental que ha creado. Esto se verificó con los ingresantes de la carrera que luego de realizar su primer proyecto todavía no son conscientes del proceso, a pesar de que éste les ha sido marcado.

Una vez finalizada la etapa de análisis se puede comenzar la elaboración de la propuesta. Siguiendo con el ejemplo de los talleres, a los alumnos se les pide que realicen esquemas "a mano alzada" en papel hasta que encuentren el concepto adecuado para resolver, en forma general, el problema de diseño planteado.

Tras haber creado el partido, que se toma como un esbozo de los espacios, se llega a una solución posible y general del problema. La etapa de creación finalizará con el anteproyecto (ajuste y precisión en la presentación del partido) y luego el proyecto (ejecución en obra).

Podemos decir, entonces, por lo presenciado en las clases que los profesores guían en todo momento a los alumnos, dando de forma específica los pasos a seguir, al tiempo que brindaron todo el apoyo a aquellos alumnos que lo requirieron.

PREGUNTA	RESPUESTA	CANTIDAD	%
¿Cómo te calificarías como diseñador?	Excelente	0	0
	Distinguido	0	0
	Muy Bueno	3	15
	Bueno	13	65
	Regular	4	20
¿Crees haber llegado a tus objetivos con respecto a tus diseños?	Si	4	20
	Me falta desarrollo	7	35
	No	9	45
¿Piensas que cada vez te cuesta menos el planteo de una solución posible?	Si	15	75
	No	5	25
¿Crees tener un método de diseño elaborado? (una manera determinada de realizar un diseño)	Si	7	35
	No	13	65
¿Ultimo año de taller aprobado?	3º	7	35
	4º	11	65
	5º	2	10
¿Alguna vez saliste mal? ¿En qué?	Taller	4	20
	Trabajo	16	80
¿Por qué?	Ctedra v alumnos	8	36
	Catedra	2	10
	Alumno	9	45
	Compañeros	1	1

En contraposición, los análisis de los resultados de las encuestas nos indicaron que el 65% dice no poseer un método y que, un 45% no ha podido cumplir sus objetivos. Esto evidencia que los alumnos no son conscientes de que poseen un método a pesar de que éste fue brindado por los profesores, según lo observado en el análisis.

Por otra parte, un 75% respondió que la resolución de un proyecto se presenta cada vez más fácil. Por tanto, podemos corroborar la existencia de un método que facilita la resolución pero no son conscientes de ello.

Se puede explicar esta situación diciendo, en primer lugar, que la evolución del diseñador se da en forma práctica y, que es tal vez por eso, que algunos teóricos y arquitectos llegan a conceptos erróneos o a una mala elección de su método de diseño porque, como hemos visto, el conocimiento evoluciona una vez puesto en claro (explícito) todo lo que el mismo diseñador no sabía exponer (tácito), explicitar.

En los años consecutivos se afirma el reconocimiento, no sólo sobre lo que es diseño, sino nuestro conocimiento como diseñadores, nuestros tiempos y exigencias. Muchos arquitectos y autores difieren en sus teorías por la razón de poseer distintas maneras de proceder, lo cual no quita que tengan incorporado un método.

Algunos destacados profesionales afirman que sus diseños no respondieron a un método y que no han seguido un cierto orden convencional, autodenominándose "prácticos".

Las pruebas empíricas realizadas nos permiten afirmar, como en la teoría, que el método debe ser explícito en el diseñador (alumno), haciéndose necesaria su identificación para tener un control consciente del accionar. De esto nos advierte el filósofo Michael Polanyi: "*podemos saber mucho más de lo que podemos expresar*". La importancia del dominio del conocimiento que llevamos incorporado en nuestro oficio, es dotarnos de un control necesario para dar razones a lo que realizamos.

El 45% respondió que la culpa de su fracaso en los trabajos o talleres se debe a su falta de entendimiento. Esto vemos que es responsable la cátedra, por entorpecer la cadena evolutiva de conocimiento sin poder dar explicaciones claras de cómo el alumno debe abordar su problema de diseño.

CONCLUSIÓN

Tanto las pruebas empíricas realizadas como la teoría de la Espiral Evolutiva del Conocimiento, nos permiten afirmar que el método debe ser explícito en el diseñador, siendo que la importante el dominio del conocimiento que llevamos incorporado en nuestro oficio, es dotarnos de un control necesario para dar razones a lo que realizamos. Afirmar que la creación no es racional, es una concepción que en nuestros tiempos no se debería aceptar.

A partir de los resultados obtenidos en las pruebas empíricas obtenidas (observaciones en las aulas de taller, entrevistas a alumnos, trabajos prácticos de alumnos), hemos visto que en los talleres guían en todo momento, especificando los pasos, lo que en parte contradice nuestra hipótesis de que las fallas en la formación de los diseñadores se da por la falta de un método explícito durante el período de enseñanza y formación, porque el método siempre es impartido en las cátedras de los talleres.

La falla de los alumnos está marcada por la falta de constancia en el proceso y no por la ausencia de un método subyacente que marque un camino para arribar a resultados satisfactorios.

Ahora bien, si el método no es explícito para el diseñador, se traducirá en el fracaso del proyecto.

BIBIOGRAFÍA

Consultar a los autores.