



Docencia
Investigación
Extensión
Gestión

**Comunicaciones
Científicas y Tecnológicas
Anuales
2010**



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. Mgter. Marcelo Andrés Coccato

COMISIÓN EVALUADORA:

Arq. Dra. Laura Alcalá // D.G. Cecilia Roca Zorat // Arq. Ana Lancelle

Arq. Claudia Pilar // Arq. Herminia Alías // Arq. María Elena Fossati // Arq. Dra. Paula Valdes //

Arq. Marina Scornik // Arq. Marcela Bernardi // Arq. Emilio Morales Hanuch

Arq. Daniel Vedoya // Arq. Mario Ruben Berent

DISEÑO GRÁFICO:

Dg. Dario Felix Saade

Imagen de portada: Cyber Towers in Hyderabad

Colaboradores en Edición:

Arq. Mgter. Marcelo Coccato

Bib. Carolina Bobadilla

© Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Universidad Nacional del Nordeste

(H3500C0I)Av. 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

049. IMAGEN GRÁFICA DEL CICLO CIUDAD CINE. UNA EXPERIENCIA DE INTEGRACIÓN ENTRE LAS CARRERAS DE ARQUITECTURA Y DISEÑO GRÁFICO

Alcalá, Laura y equipo de investigación¹ y Pelli, María B. y equipo de TDG²
mjroibon@arq.unne.edu.ar // majoroibon@hotmail.com

RESUMEN

Entre las estrategias de enseñanza, el modelo del proyecto constituye un móvil y un método de trabajo orientado a una producción concreta, que implica alta participación del alumno y énfasis en el proceso integrador de aprendizajes. Según Bru y Not (1987)³ cumple distintas funciones pedagógicas: motivación (moviliza distintos saberes e intereses), didáctica (permite el aprendizaje de contenidos y el ensayo de la práctica profesional posterior), económica (gestión de tiempos y recursos), social (promueve la cultura del trabajo en equipo), etc. Si bien el proyecto como estrategia de enseñanza es muy frecuente en las Carreras de Arquitectura y Diseño Gráfico, no lo es en tanto ejercicio que permite integrar objetivos pedagógicos de ambas carreras, promovido desde un Proyecto de Investigación. Durante abril y mayo de 2010 tuvo lugar el Ciclo Ciudad Cine organizado por el "PI Espacio Público en el Gran Resistencia. Diagnóstico y propuesta para el mejoramiento integral del sistema de calles" y cinco asignaturas de la Carrera de Arquitectura⁴ cuyo objetivo fue generar un espacio de debate sobre la ciudad y el espacio público. El sistema gráfico de comunicación utilizado para su difusión, constituyó el proyecto desarrollado como trabajo práctico final integrador del Taller de Diseño Gráfico de 1º año. Se implementó la modalidad "concurso" como dispositivo pedagógico motivador.

PALABRAS CLAVE: Cine – Proyecto – Articulación Docencia / Investigación

INTRODUCCIÓN

La experiencia de articulación docencia/investigación que se presenta, realizada a fines del Ciclo lectivo 2009, tuvo origen en la convergencia de los objetivos perseguidos por los docentes e investigadores de los dos equipos que la promovieron. Por un lado, el equipo de Cátedra de la Asignatura Taller de Diseño Gráfico (TDG1) de 1º año de la Carrera de Diseño y por el otro, el equipo de investigación del PI SGCYT UNNE C001/08 Res. C. S. 831 /08 "Espacio Público en el Gran Resistencia. Diagnóstico y propuesta para el mejoramiento integral del sistema de calles", promotor del Ciclo de debate CIUDAD CINE, organizado junto a las Cátedras Arquitectura III (UPC), Teoría y Gestión del Diseño Urbano, Teoría del Diseño II, Gestión y Desarrollo de la Vivienda Popular e Historia y Crítica III de la Carrera de Arquitectura.

¹ Integrado por Ma. Dora Foulkes, Regina Pérez, Marina Scornik, Juan Sorochin y Carolina Brito.

² Asignatura Taller de Diseño Gráfico 1 Integrada por M. B. Pelli, Alberto Alegre, Augusto Salas, Alejandro Carbó, Ana Costilla, Nilda Fleitas, Silvia Cáceres, Miguel Leguizamón, Cristian Toullieux, Fernando Estévez, Jorge Machuca, Cecilia Carcaño, Soledad González y Javier Meza Escalante.

³ BRU, Marc y NOT, Louis, *Ou va la pédagogie du projet?*, France, Editions Universitaires du Sud, 1987.

⁴ PI SGCYT UNNE C001/08 Res. C. S. 831 /08 y Asignaturas Arquitectura III (UPC), Teoría y Gestión del Diseño Urbano, Teoría del Diseño II, Gestión y Desarrollo de la Vivienda Popular e Historia y Crítica III de la Carrera de Arquitectura.

INTERESES CONVERGENTES

Taller de Diseño Gráfico 1

Esta Asignatura como primer espacio dentro de la carrera, donde el estudiante comienza a descubrir, a tomar contacto con los elementos y relaciones básicas de la disciplina, se propone como objetivo principal el desarrollo de una visión analítica, crítica y comprometida del universo visual del estudiante, para ello, a través de los dispositivos pedagógicos que implementa, promueve la generación de capacidades de autogestión del aprendizaje, incentiva al estudiante en la búsqueda de una metodología de trabajo eficaz y lo introduce a la práctica del análisis crítico. Por otra parte provee los instrumentos y las instancias formativas para desarrollar la sensibilización perceptiva y la indagación del potencial comunicativo de la forma gráfica. La estrategia pedagógica implementada consta de dos fases de enseñanza-aprendizaje; una primera fase de experimentación básica que posibilita el conocimiento de las herramientas gráficas elementales y la introducción a principios tales como reglas y conceptos básicos de la organización visual; y una segunda fase de experimentación compleja donde el alumno se introduce en la problemática central de la disciplina: la comunicación. El desarrollo se estructura en seis trabajos prácticos, siendo el TP 6 aquel en el que se realiza la experiencia de articulación, objeto de la presente ponencia.



El TP 6 pretende que el estudiante integre y aplique los conocimientos adquiridos durante el año lectivo, implementándose como "simulacro de la práctica profesional" de complejidad básica, cuyo objetivo general es Introducir al estudiante en el concepto de identidad gráfica, a partir de la promoción de un evento designado por la cátedra. Para el desarrollo del trabajo práctico, se necesita de un evento excusa que permita realizar el simulacro, debe existir un comitente real, que demande un trabajo y que los alumnos tengan la posibilidad de resolver un problema gráfico real hasta su concreción material, realizando de esta manera un recorrido por todo el proceso de diseño y producción de la *imagen gráfica de un evento*.

Ciclo de debate CIUDAD CINE

El equipo de investigación tenía el interés de contar con una imagen gráfica del ciclo para poder promocionarlo adecuadamente, atrayendo al mayor número de alumnos y docentes posible. Este Ciclo de cine perseguía los siguientes objetivos:

- 1- Generar un espacio de debate amplio sobre el Espacio Público y la ciudad utilizando al cine como herramienta pedagógica de motivación
- 2- Generar espacios de socialización del aprendizaje frente a un tema problema, propiciando interrelaciones entre docencia e investigación y entre distintas cátedras.
- 3- Promover el uso de distintas formas de expresión artística como técnicas facilitadoras del proceso de aproximación

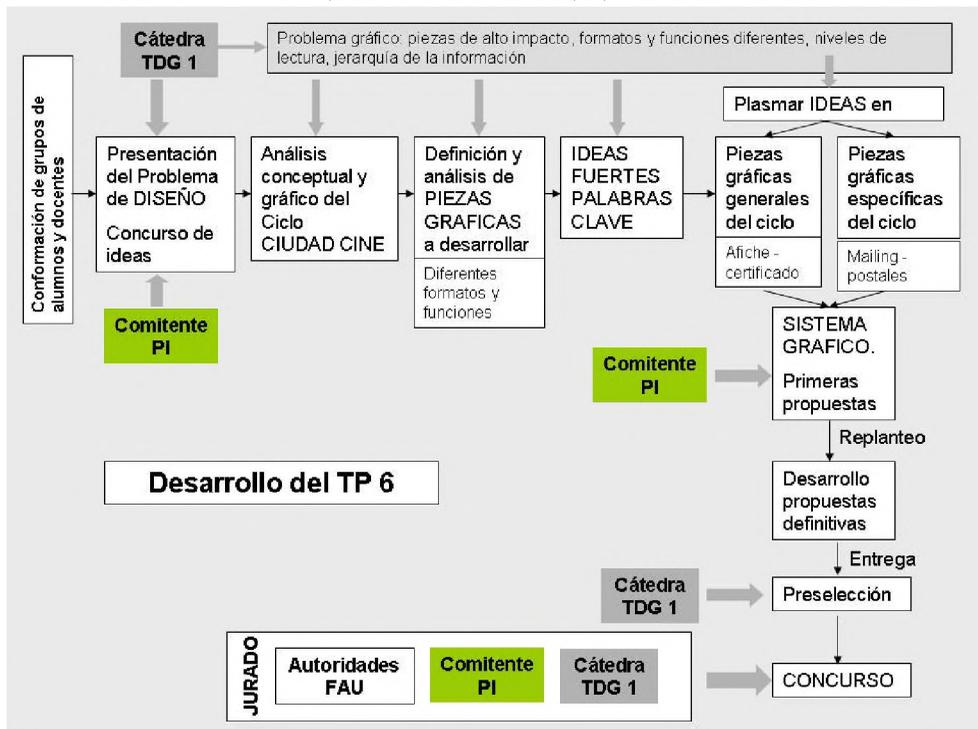
e interpretación de un tema de estudio.

4- Iniciar una serie de Ciclos con idénticos propósitos: Ciudad Escrita, Ciudad Comic...

Por su parte estos objetivos respondían a objetivos particulares del PI como el de implementar una metodología que permitiera abordar lo más integralmente posible, la naturaleza polifacética del Espacio Público a partir de: un estudio multidimensional (funcional, formal, ambiental, paisajístico, tecnológico-constructivo,...) y del uso de distintas expresiones artísticas como recursos interpretativos y de sensibilización (literatura + pintura + cine + comics), así como al propósitos de articular el trabajo de investigación al de docencia y al de propiciar espacios de relación y enriquecimiento recíproco entre enfoques disciplinares distintos (asignaturas diferentes); entre materias teóricas y el taller y entre docentes y alumnos. De esta manera, la necesidad de contar con la imagen gráfica del Ciclo de Cine que permitiera promocionarlo, fue convergente con la necesidad de contar con un evento excusa para desarrollar el trabajo práctico final del TDG1.

DESARROLLO

Los intereses convergentes derivaron en la implementación de un concurso de ideas como dispositivo pedagógico motivador, donde el proyecto que resultara ganador se convertiría en la imagen gráfica del ciclo de cine. De esta manera el TP 6 se organizó de acuerdo a la siguiente secuencia de clases e instancias de aproximación de los alumnos a la demanda del comitente así como al perfeccionamiento de sus propuestas:



Los alumnos trabajaron en equipos de 5 (cinco) integrantes y debieron diseñar las siguientes piezas gráficas: afiche del Ciclo Ciudad Cine, postales e invitaciones por correo electrónico (mailings) relativos a cada una de las 7 (siete) películas que serían proyectadas y el certificado de asistencia para otorgar a los participantes del ciclo. Las instancias de interrelación entre el equipo de investigación y los alumnos, reprodujo en buena medida la simulación de la demanda concreta de un comitente, existiendo instancias de “encargo” con clarificación de objetivos, necesidades y expectativas y de “ajuste” donde los alumnos pudieron mostrar sus primeras aproximaciones y el comitente pudo dar su opinión y precisar las consignas de acuerdo a las dudas y preguntas planteadas por los alumnos. Estas instancias estuvieron programadas dentro del desarrollo completo del ejercicio por parte de la Cátedra. Con la entrega final de los trabajos, la Cátedra realizó una preselección de los mejores trabajos y con ellos se sustanció el concurso cuyo jurado estuvo integrado por representantes de las autoridades de la FAU, representantes del PI, de las Cátedras organizadoras del Ciclo de Cine y de la Asignatura TDG1. Habiendo sido declarado de interés dicho Concurso por parte del Honorable Consejo Directivo de la FAU, se otorgaron premios a los 3 (tres) mejores trabajos y a los que recibieron menciones especiales del jurado. Durante abril y mayo de 2010 se desarrolló el Ciclo CIUDAD CINE para cuya difusión se utilizó la imagen gráfica propuesta por el trabajo que obtuviera el primer premio.



Imagen gráfica del Ciclo Ciudad Cine.

Autores: Federico Zurko, Nicolás Caracho, Luis Sánchez, Facundo Santa Cruz.

RESULTADOS Y REFLEXIONES FINALES.

La calidad de los trabajos desarrollados por los alumnos, así como el interés y dedicación manifestados, demuestra que realizar un trabajo que simula la práctica profesional, es un dispositivo pedagógico que genera motivaciones y un entusiasmo singulares. El hecho de que se haya tratado de alumnos de primer año desmitifica la idea con frecuencia sostenida de que este tipo de experiencia vinculada a un encargo real de trabajo, sólo pueda ser llevado adelante por alumnos de ciclos superiores, siendo altamente positivo introducirlos desde los primeros años. El trabajo de articulación entre las dos carreras, proveyó al Ciclo CIUDAD CINE la posibilidad de contar con una imagen gráfica adecuada y pertinente. Estos resultados ponen en evidencia la conveniencia de explotar la cooperación entre las carreras y sus recursos humanos así como las distintas dimensiones del trabajo académico, entre investigación y docencia. En este sentido, la experiencia no sólo enriqueció el proceso de aprendizaje de los alumnos sino que para el equipo de investigación, el mismo trabajo de los alumnos fue un insumo más de reflexión dado que en sus imágenes gráficas existía un ejercicio de síntesis y de rescate del contenido de las películas valioso a ser tenido en cuenta en el debate del mismo ciclo de cine.