



Docencia
Investigación
Extensión
Gestión
Comunicaciones
Científicas y Tecnológicas
Anuales
2008

 UNIVERSIDAD
NACIONAL
DEL NORDESTE

 Facultad de
Arquitectura y
Urbanismo

 D J
E G
JORNADAS
DE LA FAU-UANE



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. Marcela Bernardi // Arq. Emilio Morales Hanuch

Arq. Daniel Vedoya // Arq. Mario Berent

DISEÑO GRÁFICO:

Dg. Cecilia Roca Zorat

© 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.
Abril de 2009



049. PHOTOSTESIA: UNA EXPERIENCIA INNOVADORA EN EL TALLER DE DISEÑO

Salas, Augusto - Roca Zorat, Ileana Cecilia - Gil, Alfredo - Galarza, Marcelo

elpirayagua@hotmail.com / dg.rocazorat@gmail.com / gilalfre@gmail.com / marcelogalarza@hotmail.com

RESUMEN

Durante el año 2006, la Secretaría de Desarrollo Académico de la FAU UNNE convocó al Arquitecto Enrique Longinotti (UBA) para desarrollar lo que luego se daría a conocer como PIM (Proyecto Inter-Materias). Éste, apuntaba a llevar a cabo acciones concretas de integración y consenso de los contenidos de cada asignatura, cuyo fin último era lograr que los alumnos de la Carrera de Diseño Gráfico dejaran de ver a la carrera como una sumatoria de saberes estancos y que el cuerpo docente conozca los contenidos CPA del resto de las asignaturas.

Este corpus de contenidos serían articulados y vertebrados por los talleres, irrigados de fundamento teórico por las materias teóricas y dotados de sensibilidad visual por las morfologías, sistemas de representación y tipografías.

PALABRAS CLAVE: Contextualización - Identidad - Integración.

OBJETIVOS PEDAGÓGICOS DE LA EXPERIENCIA

Objetivos Generales:

- Proveer al los alumnos de herramientas para el registro sistemático de una problemática concreta.
- Facilitar el uso de canales para el seguimiento efectivo del registro, la clasificación, selección e interpretación de los datos obtenidos.
- Dotar a los alumnos de un corpus teórico relacionado a la problemática planteada a través del intercambio con docentes expertos en un espacio interdisciplinario.
- Promover en el alumno el desarrollo de un conjunto de destrezas operativas básicas e indispensables para la producción gráfica.

Objetivos específicos:

- Que los estudiantes sean capaces de elaborar un concepto de IDENTIDAD vista como un constructo dinámico, como una sumatoria de aportes, experiencias, visiones y concepciones a través de la propia experimentación.
- Aborden de manera experimental las operaciones y conceptos relacionados a la problemática: identificación, registro, clasificación, selección, formato, recorte, ajustes, montaje dialéctico, puesta en campo, interpretación, edición.
- Sean capaces de auto-evaluarse mediante el análisis crítico de la tarea.

INTRODUCCIÓN

• El Problema. Datos de contexto

El taller conforma la instancia donde el alumno integra y articula todo el repertorio de saberes adquiridos en las demás asignaturas aplicándolos a la construcción de un discurso gráfico propio que lo identifique. En el segundo año de su carrera cada alumno debería sortear esta instancia dotado de destrezas operativas básicas.



- **El alumnado y el espacio de trabajo**

Cantidad de alumnos aprox.: entre 80 y 100 alumnos; Edad promedio: 20-21 años; Requisitos: TDG1 aprobado

Equipo docente: 1 Prof. adjunto; 7 auxiliares docentes; 1 auxiliar alumno; 4 adscriptos.

Tiempos: 6 semanas para el diseño de las ejercitaciones y producción del material de apoyo; 16 semanas de 2 clases cada una para su ejecución.

Ámbito físico y equipamiento: 1 aula-taller con equipamiento para actividades de dibujo técnico donde se imparten las clases prácticas y 1 aula para clases teóricas con computadora, micrófono y cañón digital. En este marco, y siguiendo los objetivos antes mencionados, en la cátedra Taller de Diseño 2 se vivieron una serie de experiencias pedagógicas inéditas hasta entonces.

A continuación se describen algunas de estas experiencias: Tanto la que dio lugar a una investigación acerca del modo en que toman cuerpo las organizaciones morfológicas simples en el sector de la ciudad de Corrientes conocido como "Las 4 Avenidas", como aquellas que reflejan el empleo de los resultados de esta prospección como materia prima para articular la publicación de material de distribución para el Municipio de la Ciudad de Corrientes y una intervención urbana -articulada con la Subsecretaría de Turismo de la Municipalidad de Corrientes- de rescate, reinterpretación y representación de iconos de la ciudad.

- **Premisa 1: *Aprender a interpretar al nuevo perfil de estudiante universitario***

De la primera jornada de trabajo del PIM (cuestionarios de preguntas abiertas) se instalaron en el espacio de discusión frases recurrentes como "los alumnos no investigan", "los alumnos no tienen curiosidad, no quieren aprender, no entienden". La postura del grupo docente frente a este tipo de sentencias fue determinante e intentó demostrar que en la medida en que las cátedras definan de modo correcto el perfil de los destinatarios de su trabajo, seleccionen los códigos y canales adecuados para comunicarse y elaboren una producción de material de apoyo impreso y audiovisual creíble, acorde al perfil del destinatario del mensaje, los alumnos producen y se interesan más allá de las solicitudes.

- **Premisa 2: *Lo único constante es el cambio***

Con la certeza de que trabajar sobre ejercicios de simulacro de situaciones reales no es otra cosa que preparar a los alumnos para el pasado en vez de prepararlo para el futuro se decidió trabajar sobre situaciones conjeturales que si bien comulgan con las "reales" -en el sentido de que no tenemos ninguna certeza de que el "trabajo del diseñador" consista en lo mismo que ejercitaron en el taller 2 al momento de que este egrese de las aulas-. Una ejercitación a todas luces "irreal" pudo dar lugar a restringir o habilitar todas y una por una de las variables en destrezas operativas aplicables al diseño, las mismas destrezas que se aplican en cualquier tipo de producción gráfica sea cual fuere la lógica que la signe, luego podrá transpolarse a otros contextos.

- **Táctica**

La trasmisión de inquietudes y saberes es ante todo un problema de comunicación entre la cátedra y los alumnos. A fin de encontrar un código posible y un canal adecuado para la transmisión se fueron haciendo sondeos de campo que dieron los siguientes resultados: 99% de los alumnos integran comunidades virtuales (msn, flickr, flog, etc); 70% de los alumnos juega juegos online; 60% cuenta con cámaras fotográficas, grabadoras de audio, vídeo-grabadoras; 99,9% utiliza el correo electrónico y tiene cuentas propias; 100% tiene acceso a ordenadores.

Teniendo como dato que la gran mayoría vive al menos una experiencia comunicativa en la Web de forma espontánea y que la mayoría cuenta con medios técnicos para llevarla a cabo, pudo verse en la World Wide Web una oportunidad de llegada y devolución que excedía al espacio del taller, que además de conseguir un gran aceptación y entusiasmo aportó un sano espíritu de competencia ⁽¹⁾.

- **Estrategia**

La experiencia se desarrolló en 3 fases articuladas y una fase integradora final. Cada Fase del proceso de E/A consta de objetivos y contenidos específicos, bajo una metodología de trabajo que se detalla a continuación:



DESARROLLO:

1.Relevamiento

La maquetación de cualquier recorte de realidad implica la abstracción de un gran número de variables para hacer posible el estudio de algunas otras.

Metas: Abstractar todo aquello susceptible de ser catalogado como "materia discutible" y hacer una búsqueda en un sector urbano de un universo estricta e irrefutablemente geométrico y conceptual como lo es la morfología e identificar de que modo toman cuerpo ciertas configuraciones geométricas - descritas por Ching - circunscriptas en el sector vulgarmente denominado "entre las 4 avenidas" de la ciudad de corrientes.

Métodología Utilizada: Presentación de un modelo didáctico de seguimiento basado en la ejecución por parte de los alumnos de procesos repetitivos orientados a familiarizarlos con herramientas: Fotografía: toma, encuadre, composición del campo, búsqueda, reconocimiento y registro de situaciones; Ordenador: formateo de la información obtenida, envío de la información, seguimiento docente, Registro de los registros: Mapas, planillas, filmicos, fotografías, audio.

Resultados obtenidos: Uso de Internet como herramienta y medio de aprendizaje; El seguimiento vía mail permitió mejorar notablemente la calidad de las imágenes obtenidas, tanto en lo conceptual como en lo técnico e hizo trascender el Taller al ámbito de la Facultad; Formateo de la información para su envío por e-mail aseguro la lectura para el tipeo de los desgravados y de la bibliografía especifica consultada; Seguimiento docente para el uso adecuado del ordenador en la producción gráfica.

2.Desplegables

Metas: La construcción de un relato gráfico que concatene las imágenes y los textos obtenidos durante el relevamiento bajo el formato de insert desplegable; Identificación y representación de situaciones identificadas durante el relevamiento; Introducción del concepto de identidad como sumatoria infinita de visiones, aportes, acciones, personalidades, objetos, entorno; Correlato entre realidad y representación. El diseño como herramienta para orientar la polisemia de la imagen y el texto hacia una univocidad que refleje la visión del diseñador. La sumatoria de todos los trabajos de los alumnos, constituyen un compendio del modo en que se materializan las organizaciones morfológicas en un sector de la ciudad. El tipo de relevamiento asegura la pertinencia tanto de las imágenes como de los textos, lo que permite centrar las "energías" en las cuestiones compositivas y expresivas de las puestas gráficas. De algún modo, en todas y cada una de las composiciones propuestas dejan entrever un haz del espectro de la identidad de un sector de la ciudad. Durante esta fase se reforzaron las operaciones de procesamiento grafico introducidas previamente y se incluyó una operatoria de color.

Resultados obtenidos: Correcta integración de herramientas técnicas incorporadas durante el relevamiento; Proposición de un estilo gráfico propio de cada alumno; Integración de los conceptos de identidad aportados por las cátedras Historia del Diseño Grafico II y Sociología del Arte; Noción de la posibilidad de producir propias imágenes y las ventajas de esto para la elaboración de un argumento narrativo; Elaboración de material textual que complete el sentido de la imagen; Producción de imágenes que ilustren el sentido de los textos.

1. El uso de este canal tiene, además, las siguientes ventajas: Genera una bitácora del trabajo del taller aromáticamente (cuentas de mail, google-groups o b-logs); La producción se encuentra siempre disponible para cualquiera que quiera recorrerla; Economiza tiempo y dinero en el proceso de corrección y colaboración entre pares; Quedan constancias escritas de las devoluciones de los docentes; Obliga a docentes y alumnos a comunicarse en términos correctos; Acorta el tiempo de incertidumbre entre corrección y reformulaciones para docentes y alumnos; Permite liberar las horas de clase durante la fase de relevamiento, horas aprovechadas para el dictado de tutoriales, clasificación y procesamiento de las imágenes obtenidas.



3. Pictogramas

Contenidos: Concepto de signo icónico como reemplazo de algo no presente o algo no visible (Reemplazo intencionado de lo que evoca); El signo como representación de una convención; Los conceptos de Pregnancia Síntesis gráfica; La técnica como medio expresivo; Relación de las partes y el todo.

Metodología Utilizada: En base a Una serie de imágenes fotográficas de modelos de morfología simple en composiciones solistas dentro de cuadros de estructura centrada debían ejecutarse:

- Ampliación y reducción del original por fotocomposición
- Recortar figura del fondo
- Variar valores cromáticos de figura y fondo
- Representar usando distintas técnicas la figura. Eliminado partes “no necesarias” a fin de generar síntesis gráficas que rescate la identidad del objeto y materializarlas mediante la técnica del estencil.

La elaboración y aplicación de la técnica estencil como promotor no sólo del aprendizaje de una técnica específica, sino también de la valorización del trabajo de los estudiantes al interactuar con el entorno se desarrolló frente al Centro Cultural Mors, en el Parque Camba Cuá, de la Ciudad de Corrientes. El objetivo principal fue introducir al estudiante en el descubrimiento y construcción del lenguaje de síntesis gráfica, a través de la técnica de estencil, que requería procesamiento gráfico, abordaje de distintas técnicas e incorporación del color como generador de atributos para la identificación del concepto de figura pregnante.

Resultados obtenidos: El fin de esta etapa se dio en el marco de un trabajo de campo con el Arq. Longinotti y el Dg. Leybovich que permitió a los alumnos extender su producción a la ciudad que antes habían relevado. Permitió a la cátedra entablar una relación con la subsecretaría de cultura de la Municipalidad de Corrientes.

REFLEXIONES FINALES

Las palabras de L. Benévolo ilustran con precisión las ideas que no podrían ser mejor expresadas, sino a través de ellas:
*“El diseño se presenta como una forma de conocer el conjunto de los objetos materiales entre los que vivimos y que conforman el escenario de nuestra vida... Diseño como un instrumento para la exploración del ambiente físico: explorar los lugares en que vivimos y registrar la información necesaria para conocerlos.
Esto nos hará posible: escoger entre los objetos disponibles / usar los objetos existentes / especificar los objetos que serían útiles pero que no existen (...) Comprender el entorno y diseñarlo (como oír y hablar, leer y escribir) no sirve para satisfacer un interés superior artístico o científico; si no para desarrollar mejor, con más dignidad, la vida de cada día (...) Son mas frecuentes los diseños por comprender que los diseños por hacer, como son mas numerosas las palabras por comprender que las palabras por escribir; pero a leer y a escribir se aprende contemporáneamente y no puede diferenciarse. Hay que saber escribir (diseñar) lo que necesitamos para participar activamente en los debates y en los grafismos de la experiencia cotidiana....”*

BIBLIOGRAFÍA

- Documentos de Cátedra y documentación proporcionada por el Arq. Longinotti
- Chig, F. “Forma, Espacio y Orden” Ed. GG.
- Benévolo, L. “Diseño de la ciudad. Cap1. La descripción del ambiente” Ed. GG.
- Frutiger, A. “Signos, símbolos, marcas y señales” Editorial GG.