

Taller Total 1970/75 – Una experiencia pedagógica interdisciplinaria colectiva, estructurada como carrera de grado en la UNC

AUTORAS: María Belén Franco¹ y Luisina Zanuttini²

INSTITUCIÓN: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño – Universidad Nacional de Córdoba

CORREOS ELECTRÓNICOS: belufranco@hotmail.com, luisinazanuttini@gmail.com

“La formación Universitaria y la Dimensión Social del Profesional”

EJE TEMÁTICO 2. La formación universitaria y el compromiso con los problemas sociales, políticos, económicos y culturales de la región.

SUB EJE: Universidad y Comunidad: estímulo al ejercicio de integración entre los saberes institucionales y los saberes colectivos.

TÍTULO: “El rol del Diseñador en la Dimensión Social”

PALABRAS CLAVE: SOCIEDAD – DISEÑADOR – INSTITUCIÓN – EXTENSIÓN – CULTURA

RESUMEN

La *Misión* de nuestra Universidad Nacional de Córdoba (UNC), por lo tanto de nuestra Facultad, impone como imperioso, conservar el sentido de las instituciones más allá de los cambios políticos, sociales, económicos y culturales. Por ello es menester comprender que los entes educativos universitarios viabilizan muchas de las transformaciones culturales de nuestro porvenir. Además, en los ámbitos académicos tiene lugar la construcción del conocimiento, promoviendo el pensamiento crítico y forjando las posturas ideológicas de los futuros profesionales, determinando así como encararán su vida profesional y logrando cierta identidad entre éstos y la UNC.

¹ Ma. Belén Franco. Diseñadora Industrial, Especialista en Docencia Universitaria, Maestrando en Docencia Universitaria. Docente de la Facultad de arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC en Introducción al Diseño A y Legislación.

² Luisina Zanuttini. Diseñadora Industrial, Especialista en Enseñanza Universitaria de la Arquitectura y el Diseño. Docente de Historia del Diseño Industrial II y Legislación en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC- Docente a cargo de Historia del Diseño Industrial Inst. Cs. Bs. Ap. UNVM.

La Universidad, “*como institución rectora de los valores sustanciales de la sociedad y el pueblo al que pertenece*”³, estructura su actividad desde tres ejes principales: INVESTIGACIÓN – EXTENSIÓN – FORMACIÓN. Como institución debe responder a las necesidades de la comunidad a la que pertenece, no como dueña de saberes únicos y hegemónicos, sino como constructora de saberes académicos a complementarse con los saberes comunitarios, con el fin unívoco de servir a la sociedad.

La comprensión de la cultura y su diversidad posibilita tener una interpretación holística y compleja sobre cada cuestión a estudiar. El rol del diseñador frente a cada proyecto, requiere llevar adelante las diferentes etapas del proceso de diseño abogando no sólo una solución real e innovadora, sino ajustada en relación a las problemáticas planteadas. Es a partir de este fundamento que, como plantea Ezio Manzini (1992), “*la Cultura del proyecto es lo que legitima al diseñador en su rol como intérprete de la sociedad*”.

EL DISEÑADOR COMO INTÉRPRETE DE LA CULTURA SOCIAL

Resulta imprescindible desde el espacio taller reflexionar sobre las funciones de la educación superior como se menciona el artículo emitido por las Naciones Unidas en tanto que implica:

“Constituir un espacio abierto para la formación superior que propicie el aprendizaje permanente, brindando una óptima gama de opciones (...) formar ciudadanos que participen activamente en la sociedad (...)”
(Organización de las Naciones Unidas, 1998)

El diseñador es un sujeto cognoscente y cognoscible, es en la doble lectura de su profesión donde trabaja de manera híbrida. Es un ciudadano con mayor conciencia que lo ciudadanos comunes, su observación se agudiza a punto tal de poder leer cualquier acción en términos objetuales, detectando falencias, encontrando necesidades y relevando demandas, que en nuestro campo resultan oportunidades de trabajo. Su tarea es la de traducir los pedidos, muchas veces implícitos de la sociedad en la que vive, esta decodificación acompaña su quehacer, donde su trabajo se compone de constante apertura y síntesis tanto de contenidos como de conocimientos.

Es a partir de estos escenarios sociales desde donde parten las problematizaciones para nuestra disciplina, desde lo social. El sujeto construye y constituye el factor fundamental de nuestra acción. Es el que determina el valor de uso, el valor de cambio pero por sobre todo el valor de signo de cada objeto/producto, dentro del habitar y el hábitat.

³ <http://www.unc.edu.ar/sobre-la-unc/gobierno/estatutos/mision>

Escenas que hacen a lo cotidiano, que nos enfrentan a situaciones disímiles, pero que tienen factores en común. Quizás esta es una de las estrategias más utilizadas por el profesional. Esto se va estructurando dentro de un proceso recursivo, no lineal, que nos posibilita concretar a partir de diferentes herramientas creativas la solución más pertinente dentro de lo tecnológico, lo morfogenerativo, lo productivo, lo económico y competitivo, lo útil, y lo socialmente aceptable.

Dentro de los perfiles actuales que se visualizan en la profesión algunas preferencias en el hacer y otras en el pensar. Será un desafío para cada uno de nosotros, que como buenos profesionales se logren integrar estas dos situaciones, para lograr en definitiva con responsabilidad una disciplina que opere dentro del campo cultural, con conciencia y decencia.

NUESTRA MISIÓN EN LA FORMACIÓN DEL DISEÑADOR

Desde el quehacer académico se debe tomar una posición crítica respecto del hacer diseño. No puede dissociarse el vínculo básico de esta disciplina que es hombre-objeto –ambiente. El “taller” es entendido como espacio para crear una situación de equilibrio y desequilibrio constante, donde el estudiante se sienta libre de prejuicios de la misma sociedad, y encuentre en éste, un lugar que favorezca su crecimiento personal y académico. Las herramientas constantes tienen que ver con la crítica, la mirada del otro (docente - compañero), el cambio de estrategia, la incorporación de un elemento que cambie o no, la pregunta y repregunte, lograr en este sentido que el trabajo académico se acerque lo máximo posible a la realidad. Desde el planteamiento del problema, las variables de investigación, requerimientos a tener en cuenta, mercado al que está dedicado (estudio del usuario), formas de representación en láminas, software, maquetas, todos éstos y más conforman la multiplicidad de herramientas que utilizamos para hacer más real la situación. Aclarar que esto de “lo real” sensibiliza de alguna manera la situación rígida que se puede llegar a presentar en cada etapa del proceso de diseño.

El rol principal del docente de taller radica en generar un ámbito de trabajo donde se construyan colectivamente estructuras lógicas de conocimiento. Es por este motivo que encuentra especial importancia la intervención pedagógica, ya que el docente debe garantizar no sólo la participación sino guiar y acompañar los procesos de reflexión sobre los saberes. Debe facilitar espacios de reflexión a través de interrogantes que posibiliten la construcción de conocimientos teóricos y prácticos que favorezcan al estudiante en el pensar y en el hacer. Es decir, propiciar el ambiente para que el estudiante logre construir su propio proceso de diseño, en el cual el campo

disciplinar o los campos específicos puedan contribuir a interpretar y comprender la cultura en planos generales y específicos.

“La generación del Metacurriculum alude al diseño curricular en el que se incorporan competencias de tipo cognitivo relacionadas con la producción del proceso de diseño, y que anticipan los desempeños propios de la práctica profesional. Para lograrlo es necesario enfatizar modelos de intervención docente que tratan de dar mayor visibilidad a los recorridos pedagógicos, clarificando el sentido y significado que tienen las tareas que se realizan, al explicitar la función que cumplen en el desarrollo del pensamiento y de la inteligencia del estudiante y del profesional. (FANDIÑO, 2005, Pág. 15)”

Indagar sobre la enseñanza del diseño implica repensar la relación entre los contenidos y las metodologías, con sentido y fundamento. Es a través del Metacurriculum que podrá profundizar la formación de mejores y mayores competencias para el estudiante/egresado en su inserción al mundo laboral, otorgándole significado interdisciplinario desde los primeros años de su carrera de grado hasta su profesión.

Volver la mirada desde el ámbito académico hacia la comunidad, donde los estudiantes tomen contacto con la realidad social y en ese acercamiento al contexto puedan conocer y responder desde el sistema productivo local. No es que deba limitarse el momento creativo a las herramientas y medios con que se cuenta, por el contrario, puede este momento generar innovación en el ámbito productivo también, solo que consideramos que se presenta necesario revisar el foco de las prácticas académicas para no perder de vista al sujeto fin de nuestro quehacer.

BIBLIOGRAFÍA

Universidad Nacional de Córdoba (Agosto de 2016). Universidad Nacional de Córdoba. Obtenido de Universidad Nacional de Córdoba: <http://www.unc.edu.ar/sobre-la-unc/gobierno/estatutos/mision>

FANDIÑO, L. (2005). Las Jornadas de los Talleres de Arquitectura. Córdoba: Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.

MANZINI, E. (1992). Artefactos. Hacia una nueva ecología del ambiente artificial. Madrid: Celeste Ediciones/Experimenta Ediciones de Diseño.

Organización de las Naciones Unidas, I. C. (1998). Conferencia mundial sobre la Educación Superior, Proyecto de Declaración Mundial Sobre la Educación Superior en el S. XXI: Visión y Acción . Conferencia mundial sobre la Educación Superior, Proyecto de Declaración Mundial Sobre la Educación Superior en el S. XXI: Visión y Acción . París: ED-98/CONF.202/3 Prov. Rev.3.

