

PAPER

EL TEXTO COMO INSTRUMENTO ARGUMENTATIVO EN EL PROCESO DE GENERACION DE PROPUESTAS DE DISEÑO

BRAMANTI, Agustín; FERNANDEZ, Nicolás; GARBARINI, Roxanaagustinbramanti@pm.me

Cátedra Garbarini, FADU, UBA

Resumen

El presente trabajo se inscribe en el marco de la asignatura Diseño Industrial - Cátedra Garbarini – FADU-UBA, en sus niveles 2 y 3. Reflexiona sobre las metodologías que nacen de los textos pertenecientes al núcleo duro de la profesión. En particular se abordan los desarrollos de Fernando Juez, Jorge Vila Ortíz y Donald Norman, y cómo sus modelos de análisis articulan dinámicas en el proceso de diseño y el proceso pedagógico.

La hipótesis de trabajo es que dichas dinámicas organizan la enseñanza del análisis de antecedentes, proponen herramientas de detección de oportunidades de diseño, e instrumentan procesos de generación y auto evaluación de propuestas.

Todo proceso de aprendizaje que abordan las cátedras multinivel supone la transferencia de contenidos mínimos, que aseguren transiciones fluidas, a través de la adquisición de un aprendizaje activo. La teoría que da soporte a dichos contenidos se ha sostenido desde charlas y lecturas de los fundamentos del diseño. De otro modo, en las experiencias que presentamos proponemos que la teoría de nuestro núcleo disciplinar puede ocupar el lugar de instrumento en la construcción de un plan de trabajo.

Así en Diseño 2, los textos articulan los modos de comprender el producto y las pautas que determinan la interacción de problemas que componen cada objeto. Instrumentando etapas de análisis y procesos de generación, con responsabilidad sobre los componentes

UNIDAD | DIDÁCTICA DE PROYECTO

que definen las tipologías de los productos con los que operamos.

En Diseño 3, los textos no sólo operan en la comprensión del producto, sino que se establecen como instrumento que marca el horizonte de un programa de diseño. El texto es el programa que delinea el producto y a su vez orienta el diseño hacia la comprensión de los consumos.

De este modo los procesos de diseño en ambos niveles permiten ejercitar al estudiante la argumentación de decisiones y el dominio para la selección de las mejores variables.

La cátedra establece la implementación de tres momentos para la incorporación y debate:

I. entre pares docentes visualizando el momento del proceso en que el texto se incorpora como instrumento.

II. en el taller habilitando el diálogo para la comprensión del texto y luego colocándolo en constructor de variables o programa.

III. en el proceso de evaluación, observando el dominio de las argumentaciones.

La construcción del núcleo duro de la profesión desde el aporte de diferentes autores, puesto en debate en la práctica del taller, construye las bases del marco teórico de la didáctica, y permite pensar nuevos horizontes metodológicos, y profundizar la dinámica de taller propuesta por la cátedra.

Palabras clave: diseño industrial, didáctica de proyecto, bibliografía

Introducción

El presente trabajo se inscribe en el marco de la asignatura Diseño Industrial - Cátedra Garbarini – FADU-UBA, en sus niveles 2 y 3. Reflexiona sobre las metodologías que nacen de los textos pertenecientes al núcleo duro de la profesión. En particular se abordan los desarrollos de Fernando Juez, Jorge Vila Ortíz y Donald Norman, y cómo sus modelos de análisis articulan dinámicas en el proceso de diseño y el proceso pedagógico.

La asignatura ecualiza enmarcando la práctica del diseño con una enseñanza contextualizada del diseño, que inserta la propuesta pedagógica del taller como una

UNIDAD | **DIDÁCTICA DE PROYECTO**

“práctica reflexiva” (Schön, D, 1992). Permite en los niveles 2 y 3 articular los siguientes ejes:

- el emerger del conocimiento en el diálogo entre la complejidad del objeto y los escenarios socio-productivos de incorporación y recomposición;
- el equilibrio del intercambio simbólico y las mejoras de las condiciones de vida/operatividad;
- el reconocimiento de los cambios del sentido práctico y las dinámicas de uso humanas individuales y colectivas

Cada nivel se concentra en ejes curriculares que implementan aprendizajes desde la administración de las complejidades. El segundo ciclo o nivel 2 propende a la profundización de la noción de producto (pertinencia, tipicidad, influencia contextual – proximidad, empresa, mercado, cultura de producto-) desde las dinámicas de producción territorial con interlocución de experiencias prácticas. Centradas en los lenguajes de producto y la diversidad de escalas de la producción en el diálogo local-global.

En tanto en tercer ciclo o nivel 3 inserta la noción de innovación en diseño en el estudio de escenarios de posicionamiento del diseño en la consolidación de dinámicas productivas territoriales (institucionales, de empresa, de programas específicos públicos/privados y desde las vacancias detectadas en los escenarios emergentes y en imaginarios de consumo). Favorece la reflexión sobre los conocimientos de diseño que se implican en los horizontes de recomposición de la producción y en los componentes de expresividad/resolución de los proyectos.

La hipótesis del presente trabajo es que la articulación de las dinámicas en el proceso de diseño y el proceso pedagógico organizan la enseñanza del análisis de antecedentes, proponen herramientas de detección de oportunidades de diseño, e instrumentan procesos de generación y auto evaluación de propuestas.

El manuscrito está organizado en una primera introducción, el contexto de aplicación de la didáctica, una serie de apartados con el enfoque de cada texto y el contenido específico utilizado, una descripción de la intervención pedagógica que se realiza en clase sobre la base de cada texto, y por último las conclusiones y desarrollos futuros.

Contexto de desarrollo de la didáctica de proyecto

El trabajo se encuadra dentro de los talleres de Diseño industrial 2 y Diseño Industrial 3 de la Cátedra Garbarini (FADU, UBA), durante los años 2017 y 2018. Para la actividad, se seleccionaron textos específicos de la profesión para incorporar conceptos clave y generar dinámicas de aprendizaje, se debatieron entre los docentes en los períodos anteriores al comienzo de clases, y se generaron dinámicas acordes a los contenidos mínimos a incorporar en cada nivel de la materia.

La cátedra establece la implementación de tres momentos para la incorporación y debate:

UNIDAD | **DIDÁCTICA DE PROYECTO**

- entre pares docentes visualizando el momento del proceso en que el texto se incorpora como instrumento.
- en el taller habilitando el diálogo para la comprensión del texto y luego colocándolo en constructor de variables o programa.
- en el proceso de evaluación, observando el dominio de las argumentaciones.

Enfoque de cada texto

En este apartado se expone una breve reseña de cada texto, exponiendo los puntos centrales a utilizar en clase. Para cada uno de ellos, se extrajeron algunas páginas y se incluyeron en la bibliografía obligatoria del correspondiente año.

Vila Ortíz, La complejidad formal en el diseño de productos

El texto toma como base para su desarrollo la "ley de pregnancia" propuesta por la psicología de la Gestalt. En función de esto propone una representación gráfica que muestra la interacción entre la complejidad del estímulo y el valor hedónico experimentado por el observador.

La curva resultante exhibe diferentes sectores que representan la posibilidad de rechazo estético debido a una sobre-simplificación (tedio) o a una super-complejidad (alta tensión) describiendo asimismo una "zona de seguridad" donde el peligro de rechazo se minimiza.

A fines prácticos, el texto propone dividir la idea general de simplicidad/complejidad en seis manifestaciones más concretas (coherencia, cohesión, depuración, claridad, equilibrio, orden) y a modo didáctico expone esquemas gráficos de fácil comprensión.



Vila Ortíz, El método morfológico aplicado a problemas formales de diseño

El profesor Vila Ortíz propone en este trabajo un método sistemático para la generación de soluciones al tratamiento de problemas de diseño industrial desde el punto de vista de las características formales de los productos. Para presentar el método se utiliza el caso del diseño de copas.

El Método Morfológico parte del concepto de que todo problema está compuesto por una serie de sub-problemas y que, por lo tanto, la solución (o soluciones) a ese problema "madre" estará dada por la combinación de las soluciones parciales que se den a cada subproblema. Pero cada subproblema puede resolverse de diferentes maneras, lo que da por resultado que también habrá distintas formas de combinadas en una solución compuesta. Aquí reside la fuerza del Método Morfológico: las soluciones combinadas son tan numerosas como inesperadas.

Donald Norman, El diseño emocional

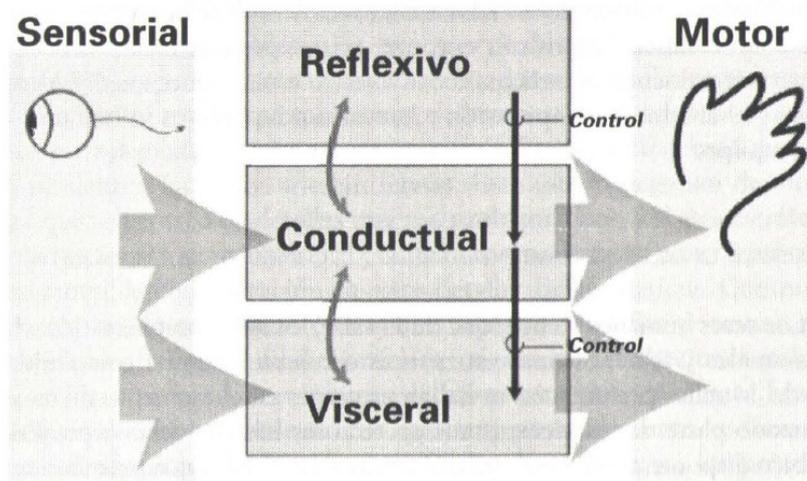
El texto describe las posturas de los usuarios frente a los productos, qué mecanismos se ponen en juego al momento de decidir por uno u otro. Contrapone los criterios lógicos a los emocionales, centrándose sobre éstos últimos.

UNIDAD | DIDÁCTICA DE PROYECTO

Pondera positivamente el rol que juegan las emociones en el uso de los productos y por consiguiente en la valoración de éstos por parte de los usuarios.

En concreto el autor sostiene que las cuestiones emocionales contribuyen fuertemente a la toma de decisiones rápidas y acertadas.

En función de esto, enumera tres tipos de conductas emocionales: visceral, conductual y reflexiva y describe sus características desde el punto de vista formal, funcional y cognitivo.



Juez, Contribuciones para una antropología del diseño

Del libro de Juez tomamos tres conceptos clave que se desarrollan en torno a las definiciones de producto: pautas, arquetipos y metáforas.

El autor define áreas de pauta como las agrupaciones funcionales de los componentes que ocupan un espacio de límites dinámicos, y que cargan al objeto de atributos, y los vincula interna y externamente. Así mismo, se enfoca en el ámbito considerado de manera unitaria por el escenario de un mismo suceso. Utiliza el término arquetipo en su acepción principal, como modelo original y primario, es decir, aquello que remite al primer modelo de un objeto. De este modo, para cada área de pautas hay diferentes formas de arquetipos.

Por último, entiende que en las áreas de pauta hay también metáforas naturales y comunitarias: eventos, objetos e ideas del mundo físico (las primeras); y eventos imaginarios, propios del ser humano (las segundas).

Estas definiciones sirven para refinar la comprensión teórica del objeto, deconstruirlo, y finalmente, en la reconstrucción y puesta en práctica, regresar con una visión más acabada. Esto genera, en última instancia, una visibilización de la realidad dialéctica usuario-producto, a través de las áreas de pautas y las metáforas, existentes en la interacción.

Intervención de cada texto en el aula

UNIDAD | DIDÁCTICA DE PROYECTO

Este apartado detalla la metodología desarrollada para cada uno de los textos, así como el contexto específico de aplicación.

Vila Ortíz, La complejidad formal en el diseño de productos

El texto se aplica en el marco del primer trabajo práctico de Diseño Industrial 3. El objetivo del trabajo, entre otras cosas, es lograr una nivelación general del curso en el manejo intencionado de la forma. Para esto se recurre a la aplicación, en el proceso de diseño, de los seis criterios de simplicidad/complejidad propuestos por Vila Ortíz.

El texto se incorpora una vez que los alumnos ya están avanzados en las propuestas y han determinado los sectores operativos del producto. En éste punto, se les propone la lectura del texto y se les solicita una auto evaluación formal (gráfica) y la posterior re-configuración de la propuesta según los criterios de simplicidad/complejidad.

Vila Ortíz, El método morfológico aplicado a problemas formales de diseño

El texto se aplica en el marco del segundo trabajo práctico de Diseño Industrial 2. A diferencia de los otros textos, no se lo incorpora a priori, realizando una lectura y discusión, para luego desarrollar la metodología, sino que los docentes extraen los conceptos clave, y los aplican en los encargos de clase y las correcciones de las propuestas. Principalmente se utiliza en la identificación de variables morfológica, sobre las que se propone el desarrollo de propuestas y ulterior selección de caminos de avance.

Al finalizar el trabajo, se incorpora el texto a modo de consolidación de la metodología, y visualización de su potencial.

Donald Norman, El diseño emocional

El texto se trabaja durante el primer trabajo práctico de Diseño Industrial 3. Este trabajo aborda al producto como objeto de consumo, en situación de mercado. Se busca que el alumno sea capaz de construir el universo sintagmático en torno a un usuario determinado e insertar su producto eficazmente.

Este enfoque se complementa con el racionalismo propuesto por Vila Ortiz y abre una perspectiva alternativa a la Gute Form. Relativiza a la funcionalidad como única variable para tener en cuenta en la construcción de los objetos, promoviendo la búsqueda de la fruición como estrategia de posicionamiento y mejora en el uso de los productos.

Se les propone a los alumnos la lectura del texto y se les solicita que seleccionen aleatoriamente tres productos icónicos y los impriman por triplicado. En el taller se divide el curso en tres grupos y se reparte una copia de cada producto por grupo. Durante un lapso determinado los integrantes de cada grupo debaten y consensuan la clasificación de cada producto según los tres criterios expuestos por Norman.

UNIDAD | DIDÁCTICA DE PROYECTO

Por último, se exponen los resultados de los tres grupos y se establece las coincidencias y disidencias a fin de profundizar en los argumentos y clarificar las características de cada tipo emocional.

Juez, Contribuciones para una antropología del diseño

El texto de Juez se utilizó durante el primer trabajo práctico de Diseño Industrial 2, por primera vez en 2018. La lectura se utilizó en primera instancia, con una metodología tradicional de encargo y debate en clase, para consolidar los conceptos adquiridos durante el primer curso de diseño industrial, y desarrollar conceptos comunes para el abordaje de las correcciones.

El debate en clase se centra sobre las definiciones que el autor toma de la antropología para utilizarlas en el diseño de productos, y cómo este traspaso de términos ayuda a la sistematización del diseño en componentes. En particular, se hace hincapié el desarrollo de metáforas en la interacción usuario-producto, y cómo el diseñador puede intervenir en estas interacciones a través de sus decisiones.

Para consolidar los aprendizajes se propone utilizar las definiciones en una instancia de relevamiento de antecedentes, por un lado, construyendo tipologías metafóricas de los productos analizado, y por otro lado, registrando las diferentes áreas de pautas presentas en uno de los antecedentes.

Resultados

El primer resultado que consideramos de relevancia es la incorporación sistemática de textos al taller de diseño industrial. A través de la transformación del texto en metodologías y dinámicas de clase, resulta viable la compatibilización de los requisitos de la formación del profesional reflexivo, inmerso en simulaciones de prácticas profesionales, con la carga teórica, más común en instancias posteriores de reflexión.

En particular, las diferentes propuestas obtuvieron resultados dispares, y propios de su metodología.

En la metodología desarrollada alrededor de “La complejidad formal ...”, al proponerles decisiones basadas en términos científicos (seis criterios), los alumnos se muestran más flexibles y permeables al desafío que implica incorporar cambios en la estructura formal preconcebida. El texto ocupa la centralidad del debate y corre del eje al docente y con éste a la subjetividad. Este punto es importante porque las discusiones formales/estéticas suelen transitar exclusivamente por el camino de lo “opinable” que, a partir de criterios geométricos propuestos por el texto, se vuelven objetivos. El resultado, desde el punto de vista práctico, es una mejora sustancial en la estructuración de los productos. Se logran morfologías lógicas, balanceadas y de fácil lectura.

“El método morfológico...” sirve de sustento teórico a la heurística desarrollada por los profesionales de generar propuestas sistemáticas, para controlar la forma y expandir las alternativas, desconectando los preconceptos existentes. El texto es

UNIDAD | **DIDÁCTICA DE PROYECTO**

particularmente útil en trabajos fuertemente simbólicos, donde los condicionantes tecnológicos y productivos no tiene una relevancia central, o donde los mismos están claramente acotados y explicitados.

En el caso de “Diseño emocional”, el desarrollo del texto y el posterior debate y argumentación, permite posicionar las cuestiones emocionales como fundamento de las decisiones morfológicas y sus implicancias simbólicas. Se incorpora lenguaje que describe científicamente cuestiones relativas a la estética que sin este texto permanecerían en el ámbito de las artes. En la práctica, los productos elevan su calidad estética y consiguen posicionarse con mayor eficacia en el nicho deseado.

Por último, “Contribuciones ...” ayuda a la construcción de un glosario propio de la disciplina, y a la comunicación precisa de aprendizajes, dentro del nivel, así como transversalmente entre los diferentes niveles de una misma cátedra. De todas formas, se considera necesario reiterar la práctica para fortalecer las herramientas de los docentes en la comunicación y en la aplicación de metodologías específicas al texto.

Conclusiones y desarrollos futuros

Este trabajo expone diferentes metodologías de incorporación de bibliografía específica de la materia en los talleres de Diseño Industrial 2 y 3.

Todo proceso de aprendizaje que abordan las cátedras multinivel supone la transferencia de contenidos mínimos, que aseguren transiciones fluidas, a través de la adquisición de un aprendizaje activo. La teoría que da soporte a dichos contenidos se ha sostenido desde charlas y lecturas de los fundamentos del diseño. De otro modo, en las experiencias que presentamos proponemos que la teoría de nuestro núcleo disciplinar puede ocupar el lugar de instrumento en la construcción de un plan de trabajo.

Así en Diseño 2, los textos articulan los modos de comprender el producto y las pautas que determinan la interacción de problemas que componen cada objeto. Instrumentando etapas de análisis y procesos de generación, con responsabilidad sobre los componentes que definen las tipologías de los productos con los que operamos.

En Diseño 3, los textos no sólo operan en la comprensión del producto, sino que se establecen como instrumento que marca el horizonte de un programa de diseño. El texto es el programa que delinea el producto y a su vez orienta el diseño hacia la comprensión de los consumos.

De este modo los procesos de diseño en ambos niveles permiten ejercitar al estudiante la argumentación de decisiones y el dominio para la selección de las mejores variables.

La construcción del núcleo duro de la profesión desde el aporte de diferentes autores, puesto en debate en la práctica del taller, construye las bases del marco teórico de la didáctica, y permite pensar nuevos horizontes metodológicos, y profundizar la dinámica de taller propuesta por la cátedra.

Bibliografía

JUEZ, F. M. (2002). Contribuciones para una antropología del diseño. Gedisa.

NORMAN, D. A. (2005). El diseño emocional: por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos. Editorial Paidós.

SCHÖN, D. (1992) La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Paidós. Buenos Aires

VILA ORTIZ, J. (2000). "La complejidad formal en el diseño de productos" en Revista Area N°7, agosto, 2000

VILA ORTÍZ, J. (1992). El método morfológico aplicado a problemas formales de diseño. UNR Editorial.