

AL FIN FINAL

¿finalización o finalidad?

“Es necesario que este mundo termine para que empiece el otro mundo, en cuanto a este comienzo es a su vez promesa y amenaza”.
Marc Auge

El FIN juega con la ambivalencia: término o finalidad. Esta dualidad, que parece prestarse a dos interpretaciones, en realidad se complementa. Si pensamos desde la lógica de los sistemas y sus interacciones, desde la mirada de paradigma como presupuesto de época, comprobamos que cada uno de ellos instaló determinadas finalidades, haciendo que los sistemas culturales humanos resuelvan las operaciones de interacción entre el hombre como especie y su soporte. Así, el resto de los sistemas materiales y vivos del universo se ven condicionados por las mismas. La finalidad como meta tiene un alcance que, logrado o no, determina la aparición de la otra idea de fin. Según Auge lo que sabremos del mundo cambiará el mundo, pero en nuestros días estos cambios resultan inimaginables. No podemos saber, por ejemplo, cuál será el grado de avance de la ciencia de aquí a treinta años. El hecho de asumir el rol del diseño frente al futuro, anuncia nuevas finalidades solamente abordables desde otro paradigma distinto del racional moderno.

Frente a los desafíos y fines de la pedagogía de vanguardia, ¿no será hora de poner a prueba otras finalidades del Ser en el Mundo?

Y de ser así, ¿qué rol toman la educación y los espacios que la propician, la complementan, la potencian?

¿O será que en realidad los espacios educativos que actualmente albergan estas funciones la condicionan y limitan?

Mariela Marchisio

Las “Jornadas de Cierre Académico 2019 en la FAUD” tienen la intención de reflexionar acerca de nuestras prácticas académicas cotidianas, intercambiando pareceres desde una visión autocrítica y una mirada atenta de quienes nos visitarán, con la finalidad de fortalecer nuestros procesos formativos.

Próximo a cumplir 30 años la carrera de Diseño Industrial y 65 de la carrera de Arquitectura en la FAUD, la presencia de arquitectos y diseñadores invitados, que revisarán la totalidad de la producción 2019 de las Cátedras de Proyecto, constituirá el marco institucional acorde para pensar y reflexionar acerca de la enseñanza del proyecto en el escenario nacional y latinoamericano en nuestras carreras.

Diseñadores invitados

Daniel Bergara – Udelar Universidad de la República, Montevideo, Uruguay

Silvio Gadler – UNLP Universidad Nacional de La Plata y UNMdP Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina

Roxana Garbarini – UBA Universidad Buenos Aires, Argentina

Francisco Gómez Paz - Milán, Italia - Salta, Argentina

Maximiliano Romero – Università IUAV di Venezia, Italia

Silvio Tinello – UdeSA Universidad de San Andrés, Argentina.

A continuación se transcribe el diálogo del 21 de noviembre de 2019 a las 11 hs en el Auditorio de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño.

El diálogo comenzó en la jornada de visita que realizaron los invitados a los talleres de proyecto, en los que las Cátedras expusieron sus presentaciones y trabajaron en comisiones.

AL FIN FIN AL

Jornada de Cierre Académico 2019

<https://www.youtube.com/watch?v=AySE7FGMIEE&list=PLsi4TMggS0nD4N9NKYO18ajnTHmKTgdQ1&index=1>

D.I. GUILLERMO OLGUIN: Bueno, creo que ya todos conocen a nuestros invitados. Estamos muy felices, ha sido un tiempo de preparación que demandó mucho esfuerzo. Exponernos a que nos vea otros siempre nos pone en una situación complicada, y creo que este tiene que ser el inicio de un debate eterno que puede ser provocado por esta posibilidad.

ARQ. MARIELA MARCHISIO: Tratamos que esta sea una jornada distendida. Nos interesa mucho debatir entre las distintas asignaturas, y que esto sirva como insumo para el año entrante. Ojalá entendamos algunos de nuestros problemas, ya que si no identificamos los problemas es muy difícil proponer soluciones.

D.I. ROXANA GARBARINI
Universidad Buenos Aires, Argentina

Creo que hay algo que enlazó este proceso. Pudo haber momentos de escucha respecto a las propuestas de las cátedras, se pudieron ver los objetivos personales y los objetivos curriculares.

Después de esa situación, a nosotros nos pareció interesante sobre todo ver cuales eran los valores que se presentaban en torno a cada una de las propuestas que veíamos, valores que hacen a la propuesta pedagógica, valores que van desde lo metodológico, el plan de estudio, la inserción y la participación disciplinario y desde otras asignaturas; valores que tienen que ver con el perfil del estudiante, desde lo reflexivo, que se puede estar formando, y como se enlaza ese perfil.

Otro valor que nos parece muy importante, es el de la Universidad pública, no solo en Córdoba, sino también en la región, así como también operando en la red.

Algo que nos pareció muy interesante, es el esfuerzo de las cátedras por sistematizar las presentaciones, de ordenar para que podamos comprender el proceso que hicieron. Entendemos que hay una complejidad que primero tiene que ver con el espacio expositivo, todo lo que hace a la comunicación 2D, donde tenemos que destacar la aparición de la documentación técnica que traza el puente con el sector productivo y todo aquello que hace a la materialización 3D. Tal vez no pudimos ver cuánto dispositivo tras media hay en la propuesta, y es algo que cada vez se impone a medida que los estudiantes van trabajando. Seguramente, cada vez vamos a tener una brecha digital mayor que debemos ir trabajando a diario, pero seguramente también es algo que se arraiga cada vez más en las presentaciones.

Algo que nos dio a mucha discusión, tiene que ver con la fuerte presencia del objeto/producto como el modo de construir el caso de estudio de diseño para abordar la problemática pedagógica y de los valores que se debaten en torno a eso. Parte de esos debates muchas veces quedan sesgados en las esquematizaciones que se presentan generalmente, pero muchos de esos debates, vemos a medida que avanzan los niveles, hacen posible encontrar nuevos emergentes en la profesión.

D.I. DANIEL BERGARA

Universidad de la República UdelaR, Montevideo, Uruguay

Soy un seguidor ocasional de lo que hace Córdoba, de cómo lo hace, dónde están parados; reconozco al diseño con una identidad, reconozco que hay una forma de hacer diseño en Córdoba.

En esta discusión de pares que hacemos, quisiera rescatar algunas cosas y hacerles preguntas. Una de las cosas que me estaba pasando al principio.

Solo conozco el recorte del taller proyecto, pero quisiera conocer otros contenidos y otros abordajes de las distintas unidades, que creo que enriquecen mucho. Creo que Córdoba es todo, y la formación del estudiante se conforma a partir de todas las unidades académicas. Por lo tanto, solo puedo hacer un recorte parcial y mi aporte es desde ese lado por lo que puede llegar a estar muy errado.

Cuando uno ve los proyectos, Córdoba, ¿en qué está pensado con respecto al diseño hoy? Por que Córdoba tiene una trayectoria. ¿Dónde está esa trayectoria, ese recorrido hoy? ¿dónde estamos parados hoy? ¿qué pensamos del diseño para mañana?

¿Es esto que estamos viendo en los talleres el reflejo de una discusión?, ¿está la discusión dentro del plantel, dentro de lo académico? ¿qué diseñador tengo que formar para ese diseño?

Tenemos distintas miradas, distintas perspectivas en relación al diseño. Yo vengo de una mirada que tiene que ver mas con lo social, eso me marca en todo lo que hacer después tiene que ver con el proyecto. Cuando se pone a lo social, a la persona por encima de lo económico, obviamente que marca una perspectiva. En esa cuestión, tenemos discusiones: si este producto es para el mercado, ¿Dónde está la persona? ¿dónde queda? Esas son discusiones que para mí tienen que estar presentes. Entiendo que hay una economía que se mueve alrededor de eso, y eso es en beneficio de las personas. ¿Quiénes son esas personas? ¿cómo las involucramos en el proyecto? Ahí creo que hay algunas preguntas que uno se hace, donde encuentro algunos interrogantes que pueden empezar a aparecer.

Por ejemplo, si hablamos de juegos inclusivos, ahí empiezan a aparecer problemas que son agenda de derechos, entonces está la agenda de derechos metida en la carrera. ¿De qué hablamos cuando hablamos de agenda de derechos? A partir de ahí podemos comenzar a problematizar el diseño. Me parece que es una gran discusión la que debe orientar a la carrera de diseño hoy.

Es muy distinto hace treinta años atrás donde teníamos un modelo eurocentrista. Para mí, ese modelo, lamento por quienes piensan distinto, no nos sirve. Está demostrado que no nos sirve, porque nuestras sociedades no son ni más justas ni más retributivas. ¿El diseño que piensa de eso? ¿Dónde está esa discusión? Obviamente esa discusión la podemos abordar desde lo teórico, pero en el proyecto tiene que estar. El compromiso

y la responsabilidad para y con alguien. Obviamente que ese es un compromiso político ideológico; es tan político y económico como el que piensa que el diseño es solo el producto hecho para salir al mercado. Unos piensan una cosa, y otros pensamos otra.

El tema que muchas veces nos quedamos solo con una mirada, con una mirada hegemónica. Si no tenemos la capacidad de incorporar la otra mirada, estaremos perdiendo grandes oportunidades. Eso como punto de partida para posicionarme. Sería muy injusto para otro que tiene otra mirada si yo no dejase claro mi perspectiva.

Creo que sobre todo desde los últimos años veo se incorpora ese compromiso. Sin embargo, en otros ejercicios, también podrían estar cruzados. Por ejemplo, en un curso introductorio, donde creo que ahí se juega un gran partido de lo que nosotros pensamos como institución que forma ciudadanos. Entonces, si bien el ejercicio a mi me parece muy interesante, el del calzado, tiene un montón de puntas que son fortalezas, yo ahí pongo en cuestión, por ejemplo, si las marcas de referencia deberían ser marcas globales, o quizás marcas regionales disnguidas, creo que se podría hacer un encuadre desde ese lado. O quizás podría hacerse un mix entre los dos tipos de marca, para empezar a entender que significa pensar global y que significa pensar regional. Sé que estas cosas para un estudiante que recién sale del bachillerato pueden ser complejas y muchas veces se va desarrollando en el transcurso de la carrera pero, desde dónde nos paramos cuando entramos a la Universidad, también hace a lo que la Universidad tiene para decir.

Después podemos seguir rescatando año por año.

En el curso introductorio, me pareció muy interesante el trabajo en los materiales, en la solución.

¿Por qué los temas son siempre los mismos? ¿Por qué nos encontramos con los mismos temas que abordó nuestra generación? En muchas universidades tenemos ese problema sin resolver. ¿Por qué no somos capaces a trascender a esos temas tan recurrentes?

D.I. FRANCISCO CÓMEZ PAZ **Milán, Italia- Salta, Argentina**

Les agradezco la invitación, vengo de ustedes, estoy muy orgulloso de haberme formado acá. Mi percepción no es académica, simplemente es un visión profesional. Traté de aislar para dar solo ese punto de vista.

Creo que cualquier persona creativa debe darse cuenta que el mundo donde vive no es gracias a lo que hizo, sino gracias a la sedimentación de muchísimas personas creativas. Creo que en el momento que uno se da cuenta que la ropa que viste, el lápiz que usa, el avión que toma, la computadora que usa, se la entiende como parte de un sistema increíblemente complejo, que el ser humano logró construir, me doy cuenta que ahí, mi deber como persona creativa es mover lo conocido de mi especie tratando de poner la verdad en ese acto y moverlo un poquito más allá. Este es un desafío difícilísimo. Ahí mismo divido dos elementos muy fuertes, uno es este sistema maravilloso donde me paro y debo empujar la pelota hacia más adelante, y el otro es la otra parte de universo, el mundo del caos, lo que no concemos. Creo que las preguntas debemos hacerlas siempre agradeciendo lo que el mundo nos dio.

Allí hay una discusión fuerte. ¿Desde dónde me paro? ¿agradezco lo que me dieron, lo valoro y lo consumo? Siempre cuestionándolo y aceptando que no todo está bien, pero valorándolo al fin. Volviendo al mundo del caos, lo que viene, lo que no conozco, la nueva tecnología, la nueva forma de entender el universo, la sociedad, etc. El Diseño se tiene que mover entre estos dos mundos.

Creo que esta carrera da muchísimos instrumentos, algo que critico de otras universidades es que no da instrumentos a los chicos.

Ir hacia el caos, encontrar valor a través de la idea, de la visión, y traerlo al mundo del orden integral. Ese mecanismo hace funcionar mercado. Puede ser entendido como tener una lógica de mercado. Para mí, la forma de aportar valor, es meterme en el caos, buscar algo que sea necesario para la sociedad, transformarlo, encontrar un lenguaje que sea comprensible, traerlo al mundo del orden e integrarlo a un sistema que va a hacerlo rendir económicamente. ¿Qué es el mercado para mí? El mercado son ustedes, otros seres humanos, mi especie maravillosa que me dio todo lo que me dio y es mi responsabilidad darle algo con mi creatividad.

Entonces, vengo con una potencialidad gigante en instrumentos, pero dos fallas, dos fallas que encontré en mi formación.

Una es el como rechazo de la integración al otro, como que el orden es mala palabra. Esa discusión es filosófica. ¿El orden es el mercado? Para mí son otros seres humanos que dan dinero, el tiempo que necesitaste para ganarlo, por algo que yo hice y tiene valor. Para mí es algo maravilloso, lo puedo ver mal pero es bellissimo. Siempre y cuando esté detrás la utopía de mejorar el mundo.

Sin esa integración, hacemos ejercicios que son imposibles. Porque una de las responsabilidades de la carrera es cómo hacemos para darle trabajo a todos los chicos que están acá. En todos lados es difícilísimo hacer Diseño Industrial. ¿Qué instrumentos se les da a los estudiantes para que logren hacer esa integración?

Veó una continuidad temática, y a mí no me importa que sea el tema pero, ¿cómo afronto ese tema? Comparando con otras universidades, veo una visión muy local sin querer integrarse al mundo. Esa capacidad de meterse en el caos muchas veces es con temas a veces hasta tristes.

Otro punto que hablo, hago una pregunta que yo siempre me la hice: ¿qué pasa con la belleza? Y acá me matan todos porque la belleza es relativa. La belleza es fundamental para lo que hacemos, es un canal fuertísimo. ¿Qué es la belleza? Es una pregunta que nos debemos hacer porque el diseñador debe manejar con gran capacidad porque es un canal hermoso para transmitir esos valores, la modificación de la sociedad, porque tiene una potencia gigante. Eso no está plasmado en los trabajos y es algo que puedo criticar. ¿Cómo se enseña la belleza? No tengo idea. Creo que parte de lo bueno de la formación acá es que no se permite hablar de belleza, entonces se habla de todos los otros temas para que lo que se hace tenga sentido, pero al final, lo que se hace, cuesta. Si algo no es bello es porque en alguna parte de lo que se hizo hay un equívoco.

La última cosa es la visión de futuro. Creo que los creativos tenemos un futuro maravilloso. Como nunca, la tecnología ha bajado su precio y permite crear y producir ideas. Parte del rol que va a tener cada diseñador industrial es encontrar este modo de emprender a partir de la capacidad de producirse con las nuevas tecnologías, y contar

una historia en el mundo. Esa visión me parece muy entusiasmante, porque es una visión que están adoptando todas las universidades en el mundo. No se sabe que va a pasar con la cuarta revolución industrial, cual va a ser el rol del diseño en esa revolución. Si ustedes se ponen a imaginar como va a ser ese futuro, quizás ustedes se encuentren de acá a cinco años adelante del resto.

D.I. MAXIMILIANO ROMERO **Universidad de Venecia, Italia**

¿Qué diferencia hay entre diseñar y producir en China, diseñar en Milán y producir en China, o diseñar en Córdoba y producir en Singapur? La diferencia está principalmente en la capacidad del diseñador.

¿Dónde está la capacidad del diseñador? La capacidad está en el conocimiento, en la percepción y en lo que tiene para decir. Luego retomamos esta interrogante.

Agradezco que me hayan invitado, me encanta poder participar en esta discusión porque en Venecia, en este momento estamos discutiendo lo mismo.

Dicho esto, retomo la parte negativa. Cuando vi que los proyectos son los mismos que yo había hecho 25 años atrás, me preocupé. Esto quiere decir que no estamos mirando más allá de nuestra nariz.

Una silla puede ser una silla, puede tener sentido, el problema está en cual es la filosofía que nosotros proponemos en relación a eso. ¿Estamos diseñando una silla de hace 25 años atrás o estamos diseñando una silla para dentro de diez años?

Hace un tiempo en una charla alguien dijo: ¿Qué pasa si en vez de vender sillas vendemos el servicio de sentarse? La idea era simple: ¿por qué debo comprar una silla que envejece? Tal vez yo quiero tener otras sillas el año próximo. Que pasa en cambio si vendo un servicio. No vendo una silla sino un servicio, vengo y cambio la silla cada año. Puede ser una estupidez, pero es un pensamiento distinto, un pensamiento a futuro. No digo que ese es el camino, digo que si vamos a diseñar una silla debe ser una silla con visión de futuro.

Nosotros mediamos entre el hombre como humano y la tecnología como instrumento. La tecnología no puede seguir siendo la madera, hoy la tecnología es otra cosa. Estamos sumergidos en la informática, estamos sumergidos en máquinas que están recogiendo nuestros datos, que están generando una gran nube de información. Esa es la tecnología hoy y no nos estamos dando cuenta. Eso es lo que tenemos que manejar de la mejor manera para que el mundo vaya hacia donde tiene que ir y no para donde no tiene que ir, según mi posición política.

Política no es un insulto, mercado no es un insulto. Alguien tiene que pagar. ¿Cuál es la posición que nosotros tomamos en esta situación?

D.I. DANIEL BERGARA

Hoy en día, cualquier persona con ciertos conocimientos en tecnología que logra desarrollar un prototipo muy complejo, está cambiando el mundo. Eso no lo afronta el diseñador industrial. ¿Por qué no? El mundo va hacia allí y nosotros deberíamos ser partícipes de eso.

Esas puertas se abren hacia nuevas posibilidades.

D.I. MAXIMILIANO ROMERO

La industria 4.0, que no es el brazo robótico sino una filosofía mucho más amplia, tiene que ver con una fabricación distribuida, cambia radicalmente el sistema de producción, el sistema de distribución, cambia nuestra forma de trabajar en los próximos años. Nosotros vamos a ser diseñadores industriales para la industria 4.0. Y, ¿sabemos lo que es?

D.I. ROXANA GARBARINI

Haciendo un balance. Yo creo que la industria 4.0 es algo donde el estudiante de diseño va a operar, pero pasado mañana, el estudiante de diseño de Córdoba, Argentina, de la región, va a tener que operar en cómo sostener fuentes de trabajo, algo muy importante a nivel local; y cuántos oficios van a desaparecer y como desde lo productivo debemos alimentar esos saberes. El problema hoy no es cuando pienso el producto final, ni siquiera cuando veo la cadena de valor. Estoy pensando en personas que deben conseguir un puesto de trabajo con dignidad, y dentro de eso, de ese espacio digno, cómo le genero esos dispositivos para que vuelva a ser ese sujeto de derechos.

Las dos miradas están presentes, para ambas hay que formarse. No hay un solo camino para pensar.

D.I. SILVIO TINELLO

Universidad de San Andrés, Buenos Aires, Argentina

Es un honor estar acá, también considero hacer mi aporte desde la experiencia.

Los estudiantes, ¿tienen noción de los materiales que utilizan para hacer sus diseños? ¿saben de dónde vienen?, ¿qué pasa en el proceso?

Yendo a lo particular de cada taller, es muy interesante porque estoy aprendiendo a incursionar en la docencia.

Me pasó también, volviendo luego de algunos años, que en muchos casos vi más de lo mismo. Entonces, me parecía importante plantear un lugar en la Universidad que esté abierto a la experimentación, relacionado a enseñar para el futuro. O a quizás no saber que estamos haciendo ahora, pero es algo que tenemos que hacer, no por una cuestión de tendencia sino una necesidad.

Todas las cosas que están pasando en cuanto a clima, medio ambiente, nosotros somos cómplices de eso. Yo me considero como un generador de contenido. La mesa, la silla, esa lámpara, son todas cosas con suerte han salido de un diseñador o diseñadora.

También llamó mucho la atención de los trabajos de introducción al diseño, lo prolijos que eran, lo normalizado de las entregas. Más allá de eso, me surgieron dudas de si los estudiantes tienen las herramientas o capacidades de abarcar un proyecto de ese tipo.

Otra cosa que se estuvo viendo, es si todas las cosas que estaban asignadas a cada nivel no se podían reubicar o mejorar la comunicación entre las cátedras, esa revisión quizás es necesaria.

Vi un fuerte trabajo del diseño del producto, creo en en eso no hay duda pero, ¿acaso el proceco no puede ser el producto?

Tuve la suerte de estudiar en otro lugar, frustrarme porque no era el molde que me habían enseñado, y ahí entendí que también sirve eso de trabajar de manera interdisciplinaria, dar lugar al error como aprendizaje, ese experimentar, ese método científico. Me pregunto, acá, ¿está pasando eso?, ¿hay materias que se dedican a eso?

Pensando en la sustentabilidad, ¿pensamos que ésta solo puede ser una materia? Tienen docentes la responsabilidad de incluirla en lo que están enseñando, aunque sea contemplar el ciclo de vida de un producto. Los estudiantes, ¿conocen el impacto de los materiales que utilizan? Es necesario ampliar la conciencia sobre lo que estamos haciendo.

Lo sustentable no es sólo utilizar materiales reciclables, sino también analizar el proceso productivo, el impacto, eficientizar la variable tiempo. El ser humano como especie, la noción de escala, espacio y tiempo ¿de dónde venimos? ¿de dónde viene lo que estamos aprendiendo? ¿Por qué estamos cometiendo errores? ¿por qué no nos dimos cuenta antes que los productos de plástico no son tan buenos? Esos conocimientos se generan mediante la experimentación.

En cuanto al espacio, la escala. ¿Para dónde estamos diseñando?

Hay una cuestión holística que se ve, la cuestión de la belleza es algo que no entendemos mucho, no podemos negarlo, pero tampoco puede sser la única finalidad. En las entregas a veces se ve un barrido cultural a veces hasta excesivo.

D.I. SILVIO GADLER

Universidad Nacional de La Plata, Argentina

Es muy importante para mí regresar a Córdoba después de muchos años. En principio, percibí que hay una identidad. Como todo proceso sedimentario, uno termina viendo el producto final. El producto final es una fina capa, que no demuestra todo lo que hay debajo, salvo que haga un corte vertical. Y los treinta años no son solo ese último pedacito, sino todo el recorrido, que llevó hasta ahora. Esta jornada se da porque esa capa de arriba, muestra que no es uniforme, hay fracturas. Hay fracturas cuando en primer año, una cátedra tiene un abordaje desde la necesidad, y la otra desde el análisis de producto. Y no son impatibles, pero el estudiante debería ver ambas cosas antes de irse de la cátedra. Cuando uno ve estructuras, y lo ve como un medio para hacer buenos diseños, o cuando uno ve estructuras para darle resistencia a las cosas desde el material.

¿Por qué un trabajo práctico tiene que se distinto al aprender los mismos temas? Hay que aprender los mismos temas. ¿Qué estamos cultivando? En algún punto uno se pregunta: ¿Qué es lo que va a hacer la Facultad con ese futuro que estaba planteando tanto Maximiliano como Pancho? ¿Qué futuro queremos? Para mí el diseño es inclusión, inclusión para la gente.

Como hacemos entonces para que la Facultad, un organismo tan lento, lento porque no se cambia fácil un plan de estudios. Retenga gente que pueda trabajar en el medio, o genere perspectiva a futuro, tiene que ver con esas dos cuestiones de la Facultad en este momento.

¿Qué fue lo que me llamó la atención? ¿Cómo preparamos a alguien para que piense? Yo me quedé muy prendido de algo que pasó hace relativamente poco, que no alcanzo a comprender del todo, pero es el artículo 43, en el cual se define si se puede firmar o no como diseñador. La incumbencia es que los ingenieros pusieron antes las palabras uso, producto, usuario. ¿Desde qué perspectiva abordamos esos términos? ¿Qué es un usuario? ¿Qué hace un usuario? Paradójicamente, todos hablamos de usuario, pero en el recorrido que hicimos la mayoría de las cosas carecen de una secuencia de uso. Me preocupa que al final de todo esté el producto y no la gente. Si incorporamos la secuencia de uso, vamos a estar contemplando lo que le pasa al objeto cuando viende del lugar, cuando uno lo arma, cuando uno lo usa, lo limpia, hasta que por fin termina siendo desecho y hay que ver que hago con ese desecho. Todos los días incorporamos complejidades a la carrera que no están contempladas en el programa. ¿Cómo pensamos que quien sale de la Facultad va a modificar el futuro, ir hacia ese futuro?

El diseñador adhiere o niega lo existente. Si adhiere, hace más de lo mismo. Si lo niega hace otra cosa. Cada uno elige lo que quiere hacer, pero la Facultad tiene el derecho de reservarse esa condición con la cual va a preparar a sus alumnos y también ver de darles la información de hacia dónde va a ir. Hay muchas carreras de diseño en Argentina, y nadie sabe exactamente qué propone cada carrera. ¿Por qué no podemos tener un diseñador que se forme con 47 trabajos cortos? ¿Por qué debe hacer un recorrido lineal? Eso no está especificado. Los intereses de la industria 4.0, o los intereses de la sustentabilidad, o el interés de trabajar con el artesano que está muriendo porque se está perdiendo su artesanía, son todos intereses variados y ninguno es ilegítimo. La Facultad debería proveer ese sistema de pensamiento para que cada uno decida que hacer.

Hay algo irrenunciable en el diseño, y es la relación entre el objeto y el usuario. Si hacemos hincapié allí, van a aparecer todas las cosas que debemos solucionar, futuro, presente, local, global, no interesa mucho, interesa que va a estar metido ahí alguien que es un usuario.

Es necesario repensar algunos ejercicios. Cuando uno empieza a interactuar con los objetivos, como uno comienza a ver cómo hace que los objetos sean de otra manera, se relacionen de otra forma con el material, su función, el uso, la belleza. Cuando uno empieza a ver eso, indudablemente se genera una conducta filosófica en el estudiante.

Después hay un diseño para la industria, un sujeto que necesita industria, producción. Creo que cada uno va tomando su recorte. Lo que me deja en duda y si las herramientas para hacer esos recortes están escalonadas.

D.I. ROXANA GARBARINI

A pesar de todas las posturas y las cuestiones que han sido personales, voy a hablar de dos o tres cuestiones sobre mi mirada personal.

Creo que hay como dos caminos a lo largo de los talleres. Hay uno que se esmera en construir instrumentos metodológicos para construir el núcleo duro del proceso del

diseño, y hay otro que en realidad que se preocupa en construir metodologías para poder dar instrumentos para explorar.

¿Qué pasa entre esas dos situaciones? Cuando uno da los instrumentos metodológicos y aborda el núcleo duro, uno debe tener el conocimiento de cuestiones que son básicas, de decisiones de diseño, que si uno curso en uno de los talleres, le van a faltar instrumentos para abarcar el otro.

También es cierto que aquellos que se ocupan del proceso, no son resultadistas. En cambio, hay otros procesos que apuntan hacia el producto final. Cualesquiera de los dos construyen casos. En el caso de introducción al diseño donde se tenía que trabajar con ciegos, me desbordaba pensar en el trabajo docente por el abanico que han tenido de trabajar. Yo creo que hoy en día, podría haber una etapa reflexiva para hacer recortes posibles, donde el mismo cuerpo docente pueda hacer una abstracción y no tener que dispersar tanto.

Pienso en unos de los talleres donde el trabajo planteado resulta modelizante a la hora de encontrar un problema, trabajarlo desde lo interdisciplinario, encontrar el valor que tiene la investigación cuando no es sólo investigación para encontrar problema, sino para encontrar los lugares desde donde produce el problema. Además, el tema general, un instrumento de mención que, sin ser tendencioso tecnológicamente, sí es un instrumento que da datos hacia la ciudadanía. Es interesante cuando un estudiante puede llegar a colocarse en ese lugar porque entiende la investigación, traza puentes con la industria y con nuevos temas.

Después, el trabajo que tiene que ver con los juegos como inclusión, me llama la atención como en un taller se trabaja fuertemente con el espacio y en otro con lo totémico. Me parece que lo totémico es una fuente de inspiración para pensar que lo inclusivo, en este caso los juegos, tiene que ver con pensar las capacidades diferentes con la misma lógica que lo pensamos nosotros: subir, bajar, colgar, etc. Son las mismas situaciones, pero en lo totémico aparecen otras lógicas. Además, eso permite que se genere algo que sí está en todas las cátedras. Casi todas las cátedras logran construir fenotipos. Yo creo que hay fenotipos que están muy presentes. Ahora, no podemos pecar nuevamente en los talleres de creer que estos fenotipos se construyen nada más desde el espacio cultural o el aprendizaje del cuerpo docente. Pienso que el trabajo de las sillas es excelente, los procesos son muy buenos, el llegar a soportar el cuerpo, pero existen esos fenotipos, esas tipologías reconocibles que de algún modo vienen ordenando el caos.

Hay situaciones en las cuales, para mí es muy difícil pensar el área proyectual sin una incumbencia metodológica, reflexiva, teórica, que obviamente no hace solo a los implementos que tiene que tener sino a los que ordenan disciplinarmente: por la semántica, por la tecnologogía, por la teoría de la complejidad. Me parece que esos puentes son como los más necesarios.

Creo que Daniel nos puso en la disensión ideológico-política. Hay algo que es interesante, y es que Daniel dice que el taller proyecto solo tiene que ver con un recorte, solo se pudo ver una parte, pero no sabemos que hay detrás de ese proyecto. Sería interesante ver como el resto de las asignaturas aportan al taller de proyecto, la asignatura central. Se podrían armar pequeños conversatorios con las otras asignaturas, y a partir de esos conversatorios se podrían empezar a ver como aportar al taller toncal.

¿Qué pasa en estos treinta años de la carrera de Diseño? ¿Dónde está el proyecto de Diseño, de la carrera? Creo que pensar donde está el proyecto es un aporte. Sobre todos nos da dos aportes. Uno es observar las agendas y la otra es la de tomar la idea de las referencias. Referenciarse es también un modo de donde está ese lugar de lo global y donde está la referencia cuando uno tiene que pensar una dinámica más local.

Creo que Francisco aporta algo que es la movilidad creativa, la movilidad del pensamiento, tratando de encontrar el sentido de lo humano en esa movilidad y en esas relaciones. Esta idea de movilidad, lo que hace es repensar la situación de valoración, ir constantemente al caos para volver al orden, ir para volver e integrar.

¿Cómo voy y veo esas situaciones? Dentro de cada asignatura es necesario no dejar de ver esa situación de integración.

Hay otra situación que donde se pone la forma, el lenguaje como instrumento. Cuando uno debe decir como es hacer Diseño Industrial en lo global, necesito esos instrumentos pero también necesito el humano, el otro. Allí es donde aparece la dimensión de la belleza.

Si hay algo que me parece que es válido es esta idea del objeto que se reitera, la idea de por qué seguimos reiterando ese objeto.

Respecto a lo que dijo Silvio, creo que lo que le da una propuesta es pensar a la Universidad como una generadora de profesionales.

Además, también planteaba que existe un riesgo como estímulo a los estudiantes. Cada uno de los dos modelos planteados, genera un riesgo o una adrenalina por tomar uno u otro camino. Repensar una formación responsable con esa idea del posterior. Además, se plantean dos caminos para repensarlos. Uno plantea la idea de sinergia entre cátedras para encontrar fisuras y otra es reconocer el proceso que viene haciendo cada cátedra en el proceso.

ESPACIO DE DEBATE (...)