

Propuesta para el curso de Posgrado, “Representación de mobiliario”
del Diploma en Especialización en Proyecto Mobiliario

Universidad de la República
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo

Prof. Arq. Esp. Jonny Gallardo.

ÍNDICE.

1. EL CONTEXTO. LA UNIVERSIDAD, EL POSGRADO Y LA SOCIEDAD
2. LA DISCIPLINA
3. LA REPRESENTACIÓN. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA
4. PROGRAMA
 - Metodología, Didáctica y Evaluación
5. BIBLIOGRAFÍA

El dibujo es la herramienta fundamental en el desarrollo de un mueble. Un croquis o un boceto a mano siguen siendo el punto de partida que captura el momento mágico de confluencia con la idea, donde un trazo inicia su larga andadura hasta convertirse en un nuevo producto.
Ferrer Velazco



Ilustración 1 - boceto para silla de comedor, para Pergamino Muebles

1 EL CONTEXTO. LA UNIVERSIDAD, EL POSGRADO Y LA SOCIEDAD

La educación superior y su vínculo con el medio han sido desde siempre objeto de debate y reflexión, desde las tradicionales actividades académicas que deben realizar las casas de altos estudios, hasta su actuación a nivel político y estructural para la formación del hombre, célula unívoca desde donde se construye la sociedad.

Recae sobre los hombros de la Universidad, y en especial en los de una Universidad pública el futuro cultural, científico y político de la sociedad.

Debe ser la Universidad un baluarte para la defensa de identidades, de reflexión ante paradigmas impuestos y de proclamas para desarrollos sustentables, más allá de los intereses económicos del sistema. En tiempos exponenciales en los que el proceso de globalización desdibuja valores e identidades, la Universidad debe realizar su aporte contribuyendo al afianzamiento de memorias locales, el rescate de valores y saberes propios, sin dejar de lado la discusión y la reflexión de lo que ocurre en otras partes del mundo, es decir, **ser lo suficientemente global como para fortalecer el factor local.**

A la vez la Universidad tiene la obligación de entender y satisfacer las demandas del medio, cuyos cambios a nivel macro y micro poseen dinámicas y tiempos, que difieren de los planes de estudio de cada unidad académica. Por ello considero fundamental la aparición de especificidades, como es el caso de esta diplomatura, que aportan conocimientos profundos y su adaptación constante al entorno productivo local, **lo que contribuye al desarrollo sustentable del territorio.**

2 LA DISCIPLINA

Para precisar la noción de mobiliario, tomo como base conceptual la definición del Arq. V. Bentolila¹, quien propone denominar de esta manera aquellos “*elementos objetuales a incorporar en un espacio arquitectónico para habilitar y/u optimizar el uso y el significado de ese espacio.*” Se trata de una mirada totalmente objetual, incorporando la relación con el objeto arquitectónico y el espacio, en el cuál siempre está inmerso el mobiliario. Esta mirada permite entender el mobiliario como un objeto habilitante y determinante de la arquitectura.

Reconozco dos tipos de mobiliarios o equipamientos, los muebles unívocos o *ad-hoc*, aquellos que son diseñados y producidos para una locación determinada y los muebles de producción seriada o industrial, que si bien cumplen funciones determinadas, fueron diseñados y producidos independientemente de su locación final.

Así mismo, por su modo de producción, reconozco dos taxonomías posibles, de producción artesanal o de producción industrial, en ambos casos con sus variantes, semi-artesanal o semi-industrial.

EL MOBILIRIO, UNA INTER-FASE OPERATIVA. Es amplia la bibliografía y estudios en torno a los objetos, tomaré como referencia los realizados por Jean Baudrillard y Tomas Maldonado.

En su célebre obra “*El sistema de los objetos*” de 1969 el sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard (1929-2007) inicia su investigación con una pregunta: “*¿Puede clasificarse la inmensa vegetación de los objetos como una flora, fauna, con sus especies tropicales, polares, sus bruscas mutaciones, sus especies que están a punto de desaparecer?*”² Esta pregunta es crucial porque Baudrillard está suponiendo, o al menos dudando, acerca de que existe un sistema de objetos, un ecosistema del cual los objetos forman parte: no es un *mundo* de los objetos, y esto otorga ciertas relaciones entre ellos, ya que esa es una característica de todo sistema.

¹ BENTOLILA, Víctor. Arquitecto, creador de la asignatura Equipamientos en FAUD.UNC.

² BAUDRILLARD, Jean. Traducción: GONZALEZ ARAMBURU, Francisco. 20 Ed. *El sistema de los objetos*. México. Siglo XXI. 2012. 203pp. (1p) ISBN987-968-23-0347-0

El hombre ocupa un lugar preponderante en esta relación ya que es quien le da sentido a ambos, una inter-subjetividad en la relación objeto-hombre-objeto (por arquitectura-hombre-equipos) pero también una inter-objetividad, objeto-objeto (arquitectura-equipos) *“La civilización urbana es testigo de cómo se suceden, a ritmo acelerado, las generaciones de productos, de aparatos, de gadgets, por comparación con los cuales el hombre parece ser una especie particularmente estable.”*³

Baudrillard utiliza, para caracterizar la época el mobiliario y no la arquitectura, otorgando a los objetos una categoría que no siempre es tenida en cuenta por historiadores y sociólogos en los textos de historia del arte o la arquitectura: *“La configuración del mobiliario es una imagen fiel de las estructuras familiares y sociales de la época”*⁴

Contemporáneamente, Tomas Maldonado (1922-) afirma respecto al sistema de objetos que acompañan al hombre, *“... sin lugar a dudas, se constata una tendencia a un debilitamiento progresivo de la presencia material de las cosas, ante este hecho muchos sostienen que en el futuro, proyectar objetos será con preponderancia, proyectar mensajes, manipular símbolos.”*⁵

Lo que permanece inmutable en el discurso de Maldonado respecto del de Baudrillard es el carácter de signo que poseen los objetos. Muchas tipologías tradicionales han desaparecido o están a punto de hacerlo, otras ocupan otro lugar en el sistema de los objetos, pero lo cierto es que tanto la Arquitectura como el Equipamiento están inmersos en esa transformación y transcurren esta transición en algunos casos de manera dramática. Esta tendencia se presenta incrementada por muchos factores *“...pero hay uno que considero el más relevante: la necesidad perentoria de un cambio drástico en la relación producto – ambiente”*⁶.

Respecto de la relación de los objetos con sujetos y otros objetos, el valor de signo en los objetos no deben entenderse en términos absolutos *“...ningún ícono puede*

*construirse sin articulación, el signo tiene un mínimo de diferenciación interna, y un mínimo de jerarquías entre las partes que lo componen y su relación con el contexto.”*⁷

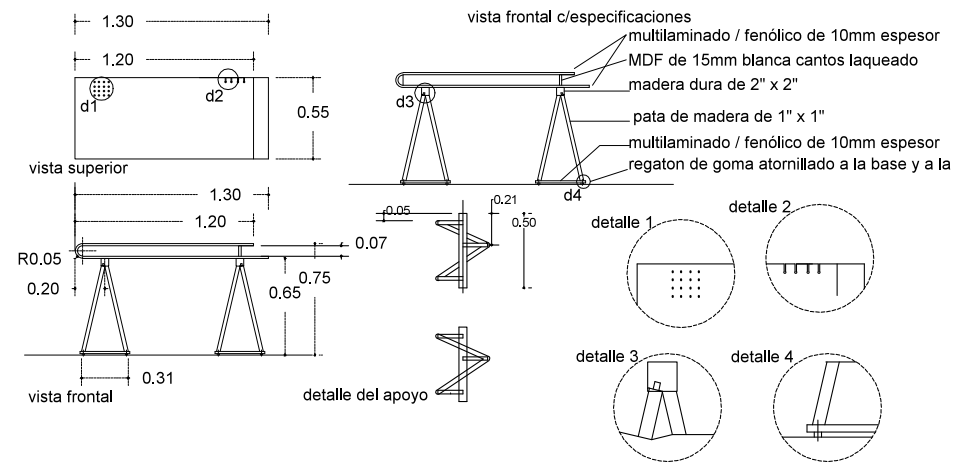


Ilustración 2 Sistema Escritorio Plego. para la firma Hachan Representación bidimensional

³ Op. Citada.

⁴ BAUDRILLARD, Jean. Traducción: GONZALEZ ARAMBURU, Francisco. 20 Ed. *El sistema de los objetos*. México. Siglo XXI. 2012. 203pp. (3p) ISBN987-968-23-0347-0

⁵ MALDONADO, Tomás. *2 Textos recientes*. La Plata. Nodal. 2004. 77pp (22p) ISBN: 987-21549-1-0

⁶ Op. Citada

⁷ MALDONADO, Tomas. *Lo real y lo virtual*. Barcelona. Gedisa. 1992.261pp (179p) ISBN: 84-7432-515-3

3. LA REPRESENTACIÓN. FUNDAMENTOS DE LA PROPUESTA

La enseñanza del Diseño se enmarca y manifiesta como resultado en el proyecto. Proyecto que implica anticipar, prever por medio de la percepción y la mirada cómo entendemos el mundo y transformarlo desde adentro. El proyecto se manifiesta por medio de la representación, se trata del lenguaje específico que permite comunicar a los diversos actores, en los distintos tiempos del proceso, nuestras ideas.

Portoghesi define el proyecto como *“el conjunto del proceso de los actos y hechos necesarios para prefigurar un objeto y predisponer su ejecución.”*⁸ Se trata de un instrumento que si bien es técnico en su resultado es creativo e intelectual en su génesis, y que puede leerse como un complejo cúmulo de variables de diversas dimensiones.

Los sistemas de representación, son para el diseñador un instrumento básico de *proyección*, se trata de un medio de vital importancia que permite establecer un lenguaje universal. Permitiendo comunicar, integrar y validar soluciones frente a todos los sistemas de producción y comunicación posibles, durante el proyecto y en el desarrollo técnico productivo de un producto fabricado en serie o artesanalmente.

Los sistemas de representación están íntimamente ligados a la capacidad del diseñador de transferir y materializar su propio pensamiento crítico-reflexivo, al producto.

LAS DIMENSIONES PARADIGMÁTICAS. Los diversos modos de representación han tenido un papel fundamental a lo largo de la historia, no solo como elementos propios del lenguaje del diseño, sino transmisores ideológicos del paradigma dominante, así en tiempos del positivismo la representación analítica, mecánica

permitía a los diseñadores y arquitectos manifestar los valores de un hombre universal, cartesiano y maquinico.

Durante la posguerra, con la decepción del hombre por la máquina, aparecen los modos fenomenológicos de representación, que aportan una mirada onírica, cálida y subjetivada. En la contemporaneidad, en plano paradigma tecnológico, los modos de representación exceden al papel, contribuyendo a la mirada deslocalizada propia de nuestra sociedad líquida.

En este sentido para la propuesta para el curso está basada en tres instancias:

La representación respecto de LA INVESTIGACIÓN Y EL RELEVAMIENTO

La representación respecto del DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN

La representación respecto de la COMUNICACIÓN Y LA PUBLICACIÓN.

4. PROGRAMA

DE LA INVESTIGACIÓN Y EL RELEVAMIENTO

Objetivos

- Conocer las formas y modos de representación en la historia del mobiliario. Los modos de representación de los Maestros.
- Comprender, por medio de metodologías deductivas, los modos de producción y diseño a partir de la representación.

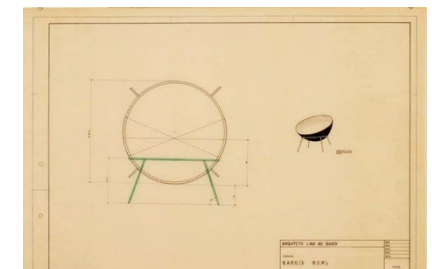


Ilustración 3- Lina Bo Bardi - Bowl

⁸ PORTOGHESI, Paolo. *Diccionarios Enciclopédico de Arquitectura y Urbanismo*. Roma 1969.

- Comprensión espacio-temporal de los modos de representación según los paradigmas dominantes en cada época.
 - Orden frío, paradigma orgánico – la modernidad- primera mitad S.XX / Sistemas analíticos.
 - Orden cálido, paradigma ontológico –la posmodernidad- segunda mitad S.XX / Sistemas fenomenológicos.
 - Derivas contemporáneas. Paradigma tecnológico. –la contemporaneidad- Actualidad. / Sistemas rizomáticos.

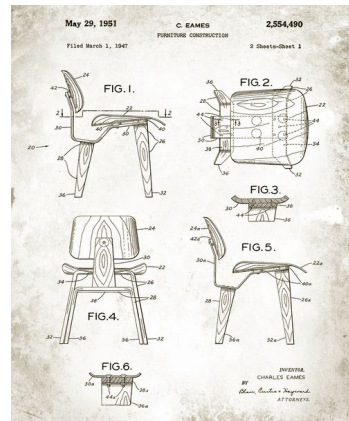


Ilustración 4 Planos de patente silla DCW Charles Eames

Didáctica

Clases teóricas y prácticos, individuales y por equipo en formato de taller.

Metodología

Investigación bibliográfica y representación de los clásicos del diseño.

Relevamiento fotográfico y físico de mobiliario.

Interpretación de los paradigmas de época según el producto y sus modos de representación

DEL DISEÑO Y LA PRODUCCIÓN.

Objetivos

- Reconocer las herramientas y lenguajes propios de cada una de las instancias del proceso de diseño y de producción.
- Diferenciar los modos y formas de diseño de producción según sean artesanales, industriales, seriados o unívocos.
- Interpretar bidimensionalmente y tridimensionalmente, los productos muebles. Reconociendo los componentes formales, funcionales y simbólicos, no solo para el diseño y la producción de los mismos, sino como una práctica reflexiva, que aporte una mirada crítica sobre el producto.
- Articular con los demás módulos, la evolución pedagógica del alumno, operando según las instancias de avance del proceso de aprendizaje, de manera colaborativa, en pos de lograr los objetivos generales del curso.

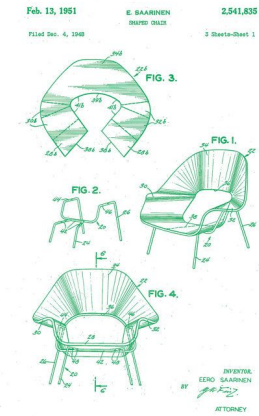


Ilustración 5 / Silla Shpaed. Eero Saarinen

Didáctica

Clases teóricas y prácticos, individuales en formato de taller.

Visitas a talleres de producción.

Metodología

- Del Diseño
 - Ideogramas / Bitácoras, diagramas, detalles.
 - Esquemas técnicos funcionales y simbólicos.
 - Proyecciones Tridimensionales.
 - Maquetas de estudio.

- De la Producción
 - Relevamiento de un producto complejo. Sus principios funcionales y criterios de documentación –
 - Representación Técnica / - Proyecciones Bidimensionales con secciones horizontales y verticales. Cortes secuenciales.
 - Dibujos de Control /Dibujos de Ensamble –
 - Muebles ad-hoc. Su relación con el objeto arquitectónico. Secciones. Cortes fugados.
 - Modulación. Producción. Maquetas de Producción. Maquetas tridimensionales virtuales.

DE LA COMUNICACIÓN Y LA PUBLICACIÓN.

Objetivos.

- Diferenciar los modos de comunicación a los distintos interlocutores que posee el producto: empresa, ventas, consumidor, academia, prensa.
- Reconocer lo nuevos modos de representación de productos, en relación a medios virtuales y redes.
- Definir estrategias de comunicación del producto.
- Conocer las tendencias en comunicación de productos.
- Adquirir recursos para la presentación de productos en portafolios y currículos.



Ilustración 6 / Comunicación de la oficina Eames. Washington Bv. Venice, California

Didáctica

Clases teóricas y prácticos, individuales y grupales en formato de taller.

Taller de fotografía.

Metodología

- Generación de código QR, para realidad aumentada de productos.
- Producción de piezas de comunicación (*renders*, animaciones, folletos, catálogos) estos últimos podrían ser trabajados articuladamente con el módulo de gestión.
- Sesión de Fotografía de productos.

Evaluación.

Considero la evaluación como una instancia más del proceso pedagógico y para ello se debe tener claro los objetivos y consecuencias de la misma. Se trata de cierres de etapas necesarias para pasar a una siguiente, en la cual serán determinantes los presupuestos adquiridos en las sucesivas fases precedentes.

Cada una de las instancias de aprendizaje enumeradas en la metodología sugerida, será evaluada de acuerdo a criterios específicos por tratarse de diferentes miradas y enfoques en diversos momentos del proyecto y del proceso del alumno.

5. BIBLIOGRAFÍA

- Ferrer Velasco, Ricardo, Dibujo para diseñadores de Muebles. Ed. Parramon.
- Kevin Henry, Dibujo para diseñadores de productos. De la idea al papel. Editorial promopress, 2012
- MOORE, Charles. *Dimensiones De La Arquitectura*. GG. Barcelona. 1978
- MANZINI, Enzo. *Artefactos*. Celeste. Madrid. 1997
- Bocetos en diseño de productos. Editorial ILUSBOOKS. 2012
- KARG, Franz. Muebles de madera maciza. CEAC. Madrid. 2004
- Julián, Fernando / Albarracin, Jesús. Dibujo para diseñadores Industriales. Editorial Parramon. 2009
- Alan Pipes, Dibujo para diseñadores. Técnicas, bocetos de concepto, sistemas informáticos, ilustración, medios, diseño por ordenador. Editorial. BLUME. 2008
- Wei Dong. Técnicas de presentación en color. Una guía para arquitectos y diseñadores. Editorial Mc. Graw Hill. 2000
- Chevalier, A. Dibujo industrial. Editorial Montaner y Simon. Barcelona. 1979
- HUDSON, Jennifer. *Proceso*. Blume. Barcelona. 2009
- Pipes, Alan. El diseño tridimensional. Del boceto a la pantalla. Editorial GG.
- Powell, Dick. Técnicas de presentación. Editorial Celeste.1992

CATÁLOGOS.

- HAFEFLE, Herrajes
- BLUM, Harrajes

REVISTAS.

- 90+10
- DNI
- EXPERIMENTA
- FUTURE

SITIO

- DESIGNBOON.COM (www.designboom.com/design/designboom-espanol)
- PLATAFORMA ARQUITECTURA/MUEBLES (www.plataformaarquitectura.cl)