

Morfología Conceptual ¿Cómo desarrollar un proyecto visualmente atractivo a distancia?

Bruno Ordoñez, Macarena

Resumen

La materia Taller de Producción II introduce al estudiante en el mundo de la generación de las formas y su vínculo con el Diseño de productos cotidianos. Se trata de un primer acercamiento a la morfología y su relación con el espacio a través los diferentes sistemas de representación; identificando rasgos y características de objetos existentes con el objetivo de analizarlos y deconstruirlos para luego reconfigurarlos generando propuestas estéticas diversas. La migración del sistema presencial al online obliga de alguna forma a utilizar nuevos canales de exposición de los proyectos para que puedan verse realmente atractivos y lo más tangibles posible que luego serán de gran utilidad en la vida profesional de los estudiantes a la hora de presentar proyectos a clientes.

Desarrollo

Taller de Producción II es una materia que pertenece al primer cuatrimestre del segundo año de la carrera Diseño Industrial y que introduce al estudiante en el mundo de la generación de los sólidos o superficies tridimensionales y la participación que ellos tienen a la hora de diseñar productos cotidianos.

Básicamente, la asignatura se dedica al área de la Morfología, disciplina encargada del estudio y comprensión de la estructura de un objeto, incluyendo tanto aspectos de la apariencia externa como por ejemplo la forma, el color, la materialidad, la estructura así como aspectos de la configuración interior. El objetivo en particular que tiene en esta carrera es capacitar al estudiante en el análisis de formas existentes para poder así comprenderlas y producir nuevas propias. Se toma de esta manera, a la forma como un objeto o sólido reconocido socialmente y al diseñador como un operador e interventor de formas que busca darle significados específicos.

Para lograr tal objetivo se brinda el material y conocimientos necesarios para conocer los principios de las leyes de generación de los cuerpos geométricos, se analizan las leyes de generación a través del dibujo a mano alzada, asistido por un software tanto 2D como 3D, se incursiona en el mundo de la Maquetización y se decodifica la geometría implícita en los objetos que nos rodean.

De esta forma se busca adquirir las técnicas básicas para el diseño, proyección, desarrollo y materialización de formas físicas en el espacio; comenzar a mirar a los objetos y formas con una perspectiva crítica y analítica, vinculando las estructuras abstractas de los cuerpos geométricos con productos reales para empezar a divisar si un producto es factible producirlo industrialmente o no tanto en términos tecnológicos

como económicos.

Se trabaja intensivamente en la forma en la que se generan y pueden seccionarse cuatro sólidos en particular desde el inicio hasta el final de la cursada, que tienen la particularidad de estar insertados en gran parte de productos que rodean al ser humano cotidianamente (ya sea puros o sometidos a alguna operación formal). Estos cuerpos son el cilindro, el cono, el conoide y el hiperboloide de revolución.

La realidad es que quienes se inscriben en la materia tienen un conocimiento básico o casi nulo del funcionamiento de los Softwares tanto 2D como 3D. Por ello mismo se comienza con contenidos representables en lápiz, papel e instrumental técnico y se les brinda un periodo de tiempo lógico para hacer una transición pausada y consciente hacia el modelado 3d y dibujo técnico 2D asistido con software. Se procede luego a fomentar el armado de paneles en formato A2 de gran impacto visual y equilibrio estético, y para lograrlo, teniendo en cuenta el cambio en la modalidad de enseñanza, y el pasaje de clases presenciales a modalidad online repentina, se generan nuevos contenidos por parte del docente y su ayudante a modo de tutoriales que quedan de manera permanente a disposición de los alumnos para que puedan consultar en simultáneo cuando desarrollan sus trabajos a lo largo de la cursada. Con ello se pretende que comiencen a crear sus diseños de manera digital regidos por los principios y leyes de generación de las formas para luego proceder a trabajar con productos más complejos estructuralmente.

Hablar de mayor complejidad es referirse a lo previamente mencionado, el hecho de introducirse en el mundo de los objetos de uso cotidiano para resaltar que en la composición de su estructura se acumula una sucesión de cuerpos tridimensionales seccionados, sustraídos, adicionados, intersectados y secuenciados. Con esto se busca cambiar el enfoque, y empezar a ver a los productos desde el punto de vista de diseñador puramente analítico y observador.

A cada estudiante se le asigna un cuerpo para que lo represente tanto de forma virtual como física. Es decir, que desde el comienzo del cuatrimestre (primera clase) si bien trabajará e integrará todos los contenidos, ya tiene noción del cuerpo que va a acompañarlo durante la cursada, el cual deberá ir representándolo de diversas formas. Esto permitirá que el estudiante se apropie de la figura, la haga parte de él, dándole su impronta, sacándole el mayor provecho, y es ahí donde deberá hacer una búsqueda para sentirse identificado y comprometido con el Proyecto de diseño, llegando como objetivo final a la confección de una maqueta de materialidad y concepto libre que lo mantenga motivado y proactivo pero nunca dejando de lado el contenido adquirido sobre la generación de los cuerpos.

Este ejercicio es una excusa para explorar materialidades, ventajas y desventajas de las mismas y preparar el camino para la realización del Proyecto Integrador, que reúna todos los contenidos de la cursada y los articule entre sí bajo una propuesta coherente y justificada desde todo punto de vista.

Se adicionan nuevos componentes necesarios dado a la migración al método online, dándole principal atención a la fotografía y video.

Se ponen a disposición de los estudiantes consejos tanto para la captura como para la edición y post producción de las imágenes, y se sigue de cerca la calidad fotográfica (preferentemente imágenes tomadas con cámara) ya que es la única forma de poder corregir correctamente las producciones (maquetas) y verlas lo más fiel posible a la realidad. Así se busca que adquieran conocimientos para sacar fotos en entornos con variables premeditadas, fotos de detalle, perspectivas generales, composiciones artísticas e incluso autorretratos.

Cabe destacar, que la fotografía de producto, es un recurso muy útil en las carreras de diseño ya que permite conocer el manejo de las luces, sombras y perspectivas no solo para aplicarla en este campo, sino también en el mundo de los software 3D, de renderizado y armado de paneles con equilibrio visual.

Se busca de esta forma generar un proyecto de gran impacto gráfico no solo para presentar dentro del aula, que hoy en día es virtual, sino para que también colabore en la formación del perfil y herramientas que tienen al alcance de la mano los futuros profesionales. Estas herramientas son una gran posibilidad para comprender cómo mostrar mediante el camino más atractivo y pregnante un producto propio ya sea en una reunión presencial o remota con el cliente, como en la publicitación del diseño en redes sociales para su venta o simplemente para el armado del portfolio personal profesional para una búsqueda laboral.

Al Diseñador Industrial se lo relaciona directamente con el desarrollo de un diseño funcional, es decir, busca solucionar de forma efectiva un problema operativo que presenta un objeto frente a un usuario. Es inevitable que un diseñador piense en otorgarle una función al objeto. Pero es en el Proyecto Integrador de esta materia donde se deja de lado este aspecto haciendo hincapié puramente en la estética y en el estudio morfológico de generación utilizando como recurso la deconstrucción de objetos para su posterior reconfiguración. Se busca así ayudar a los estudiantes a articular ambos aspectos del diseño generando proyectos de gran caudal semántico y conciencia lógica.

El Diseño Industrial es multidisciplinario y abarca muchas áreas del diseño. No sólo implica crear productos para un cliente o consumidor, sino que también un diseñador está presente en la concepción de la idea, en el armado de la documentación técnica, en la planificación de los procesos y materiales que van a utilizarse, su optimización para reducir recursos, en el proceso de fabricación y muchas veces también en la venta. Es por ello que esta materia busca no solo el desarrollo de un objeto, sino que le da relevancia a su exhibición, presentación y explicación, haciendo exposiciones pregnantes tanto visualmente como verbalmente. Siempre incentivando a expresarse de manera suelta, natural, con discursos basados en conceptos analizados y comprendidos, con vocabulario técnico.

Para lograr la comunicación ágil y fluida entre el profesor y sus estudiantes, cada semana hay encuentros por Blackboard Collaborate para hacer correcciones intensivas, personalizadas y grupales utilizando pantalla compartida, video, audio, armado de sketch explicativos online, etc. Se busca mantener una clase del tipo de Aula-Taller, donde no solo el docente expone las correcciones y devoluciones, sino que también los estudiantes aportan conocimientos y opiniones acerca de las producciones de sus compañeros. Se fomenta la participación activa y la atención constante durante el momento que se realiza el streaming. Generalmente se utiliza este medio para corregir, explicar consignas y aclarar dudas; y luego todo lo que respecta a apuntes, tutoriales, y demás se comparte en una carpeta común de Google Drive disponible de forma permanente. Las entregas también se hacen por este medio al igual que la toma de asistencia. Se busca optimizar los tiempos para que luego los estudiantes tengan la carga horaria suficiente para desarrollar por su cuenta las actividades, siempre con la posibilidad de consultar dudas concretas mediante mensajes directos.

En los momentos más significativos de la cursada, que corresponden a la entrega del 50% y 100% (Momentos 3 y 4 respectivamente), los estudiantes preparan presentaciones de gran impacto visual (videos editados en forma de presentaciones visualmente atractivas) y compartiendo pantalla exponen su speech de no más de 5 minutos de extensión.

Cada proyecto dentro de la cursada tiene un proceso de corrección, es decir, luego de dar por finalizada la clase, mediante grillas de corrección y nivelación de contenidos, se les envía las observaciones y devoluciones detalladas en un archivo adjunto para que ellos luego puedan seguir trabajando en la evolución y mejora de sus proyectos.

Todos los trabajos producidos a lo largo de la cursada están relacionados entre sí, y buscan acercarse lentamente al estudiante al objetivo final, permitiéndoles paso a paso ganar habilidades manuales de Maquetización y de representación 3D. Son una cadena de contenidos interrelacionados e interconectados que tienen como propósito incentivar a los alumnos en el proceso de diseño, para que clase a clase vayan retocando, repensando y mejorando los resultados para acercarse a un proyecto con características de presentación similares a uno de carácter profesional.

Como se mencionaba, a diferencia de la tarea a la que generalmente se relaciona con un diseñador industrial, esta asignatura pone de manifiesto puramente la parte creativa y artística, buscando allí el incentivo principal. Creando objetos atractivos regidos por las leyes de generación pero sin una función en particular. Es una forma de buscar y llegar a la abstracción y conceptualización, transformando por un rato aunque sea al diseñador en un artista creando su obra de arte. Pero en este caso el artista cuenta con un bagaje fuertemente influenciado por el diseño y la morfología que impide que se desvíe de la meta principal de la materia.

La materia cuenta con un blog que pertenece al sitio web de la Facultad donde se suben los trabajos destacados. Se dispone de una cuenta de Instagram que muestra

parte del trabajo en clase, material fotográfico y teórico, y recordatorios de entregas en modalidad de publicaciones permanentes y de historias de 24 horas de duración. Gran parte de las producciones como renders, videos y producciones de fotos son desde un principio pensadas para incluirse en esta red social como forma de difundir los trabajos de los alumnos para que tengan alcance circulando en modo de publicaciones permanentes y también en historias que no solo sube el docente sino que también suben los estudiantes, incluso mostrando partes del proceso, de la previa de la entrega y del espacio de trabajo en sus casas.

Por último, también se dispone de un grupo de Facebook al cual todos los estudiantes pertenecientes a la cátedra se unen obligatoriamente, dado que allí se suben los apuntes, material teórico y avisos clase a clase, al igual que en la plataforma Blackboard. Estos dos medios de comunicación permiten que los estudiantes estén en contacto, aclaren dudas entre sí y se notifiquen de lo que deberán hacer clase a clase.