



**DIDÁCTICA**  
**DEL TALLER DE DISEÑO**  
**PROGRAMA, IDEAS Y MONOGRAFÍAS**

**Arnoldo Gaité**

**Carrera de Formación Docente**  
**Seminario del Módulo 3. Curso 2012. FADU-UBA**

**DIDÁCTICA**  
**DEL TALLER DE DISEÑO**  
**PROGRAMA, IDEAS Y MONOGRAFÍAS**

**Arnoldo Gaité**

**Carrera de Formación Docente**  
**Seminario del Módulo 3. Curso 2012. FADU-UBA**

Arnoldo Gaité

Didáctica del taller de diseño : programa, ideas y monografías . - 1a ed. - Buenos Aires : Nobuko, 2013.  
188 p. : il. ; 21x15 cm.

ISBN 978-987-584-516-9

1. Arquitectura. 2. Diseño.  
CDD 720

## **Diseño y diagramación**

Arnoldo Gaité

Hecho el depósito que marca la ley 11.723

Impreso en Argentina / Printed in Argentina

La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, no autorizada por los editores, viola derechos reservados; cualquier utilización debe ser previamente solicitada.

© 2012 nobuko

ISBN 978-987-584-516-9

Mayo de 2013

Este libro fue impreso bajo demanda, mediante tecnología digital Xerox en bibliografía de Voros S.A. Bucarelli 1160. Capital  
info@bibliografika.com / www.bibliografika.com

## INDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN .....	5
PROGRAMA DEL SEMINARIO .....	6
IDEAS PEDAGÓGICAS PARA UNA DIDÁCTICA DEL DISEÑO	
1 PAUTAS GENERALES .....	8
2 UNA PROPUESTA CONCEPTUAL ARTE Y TÉCNICA..	
Sus aportes al diseño: un problema de equilibrio .....	11
3 UNA PROPUESTA TEMÁTICA EL DISEÑO CON RECURSOS ESCASOS.	
La arquitectura para la emergencia .....	13
4 LOS VALORES PERMANENTES DEL DISEÑO EN LA MODERNIDAD..	15
PLAN DE ESTUDIOS DEL DISEÑO .....	25
ÍNDICE DE MONOGRAFÍAS .....	44
BIBLIOGRAFÍA .....	180



Esta publicación trata sobre una compilación del Programa, de las ideas generales y de las Monografías realizadas por los alumnos, acerca de la DIDÁCTICA DEL TALLER DE DISEÑO.

El Seminario forma parte de los cursos de la Carrera de Formación Docente de la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo de la Universidad de Buenos Aires.

Las clases se desarrollaron durante los meses de noviembre y diciembre de 2012 y contaron con la participación de docentes que actúan en las distintas Carreras que se dictan en la Facultad. Atento a esta variedad de vocaciones específicas, las monografías finales del curso podían responder al interés en abarcar algún tema específico del programa o bien desarrollar respuestas sobre un cuestionario propuesto por la cátedra, relativo a la organización de un Taller de Diseño. Los trabajos más interesantes, como se verá, resultaron ser los que enuncian aspectos específicos y describen la actuación propositiva del docente en su materia .

Las *“Ideas pedagógicas para una didáctica del diseño”* que siguen al Programa, conforman un pequeño sumario de valores que ayudan a interpretar el tipo de enseñanza que entiendo adecuado a mi interpretación de las actividades del diseño. En definitiva, tendientes a explicar la propuesta de un *Plan de Estudios Integral*, que acentúa los aspectos de coincidencias fundadas en los valores permanentes del diseño, enriqueciendo las especificidades de cada Carrera.

## PROGRAMA DEL SEMINARIO

---

### **Interpretaciones teóricas sobre:**

#### **a) el diseño**

- Actividad creativa ( la forma )

Valoración cultural de la innovación, continuidad, permanencia.

- Actividad técnica ( la producción )

Invencción, desarrollo.

El soporte cultural: el oficio, la creatividad, las vocaciones alternativas.

#### **b) la enseñanza del diseño**

La teoría del modelo. Identificación.

La teoría del concepto. Reflexión.

Didácticas de confrontación o de complementación. Valoración de la investigación aplicada.

---

### **Identificación de la situación actual**

#### **a) del diseño**

- La fábrica de teorías
- La ausencia de producción

Consideración del ámbito social, alcances de la disciplina: profesión , vocación y demanda.

#### **b) de la enseñanza del diseño**

Los planes de estudios y el taller de diseño.

Los actores: las acciones docentes, crítica y enseñanza. Actuación del alumno , idealidad y realidad.

Las nuevas posibilidades del Taller Virtual.

---

---

### **Del Taller de Diseño**

- **características**

Del anteproyecto, el proyecto y otras acciones.

Los medios de pensamiento y expresión.

La integración de los conocimientos necesarios.

Organización de los estudios. Función y efectos de las "correlatividades".

- **posibilidades**

Metodología de apoyo para la integración:

a) Planteo pedagógico dirigido como estudio de caso : el tema-problema a resolver.

Elección de los temas: alternativas y oportunidades.

b) Organización del estudio por módulos de conocimientos.

---

### **De los módulos de conocimientos**

- Generales, referidos a los valores permanentes del diseño.

Densidad creciente según niveles de los estudios. Necesidades persistentes.

- Particulares o específicos del caso en estudio.

Adecuación a la escala temática. Conceptos comunes a los niveles que corresponden.

Organización de los módulos:

- 1) Para el diseño y la producción. (metodología y tecnología)
  - 2) Para la ubicación cultural ( historia y humanidades)
  - 3) Para el manejo instrumental (comunicación)
  - 4) Para el manejo formal (morfología)
-

# IDEAS PEDAGÓGICAS PARA UNA DIDÁCTICA DEL DISEÑO

## 1 PAUTAS GENERALES

La relación de la vida humana con un ambiente saludable debe ser la guía de nuestros estudios y acciones. Así es que se nos presenta la necesidad de entender que esos estudios y acciones tienen dos componentes esenciales:

### EL PRIMERO ES DE CARÁCTER CULTURAL

y remite a la adquisición de CONOCIMIENTOS afinados, en los campos especializados que se requieren para abordar los problemas principales que nos presentan las necesidades que dan origen a la demanda de espacios. Espacios que se deben adecuar para que se realicen las actividades humanas de la mejor manera posible.

Estas actividades suelen clasificarse, dando origen a los temas de vivienda, salud, educación, trabajo, esparcimiento...

Definen los TEMAS DE ESTUDIO, generalmente registrando las necesidades que plantean, organizadas en determinados PROGRAMAS.

Como las soluciones pueden ser diversas, los programas se pulen y afinan, estableciendo las PAUTAS que deben ser consideradas como prioritarias.

### EL SEGUNDO COMPONENTE SE REFIERE A LAS DESTREZAS, a la adquisición y desarrollo del OFICIO para hacer arquitectura.

El oficio debe ser entendido como un valor complejo, que radica principalmente en el desarrollo de la imaginación y la capacidad de trasladar el contenido de esa imaginación a hechos concretos, que culminan con la posibilidad de materializar aquello que ha sido ideado.

IMAGINAR es presentar como real algo que no existe.

Se reconoce la existencia dos tipos de imaginación: la REPRODUCTORA, que nos presenta imágenes de cuestiones o situaciones que hemos experimentado anteriormente. Es el modo más corriente, que posee y ejercita cualquiera.

Otra es la imaginación PRODUCTORA, capaz de idear cuestiones o situaciones que no derivan de experiencias previas, concluyendo en resultados novativos.

Las dos formas de imaginación deben ser objeto de entrenamiento, con la aspiración de desarrollar intensamente la segunda.

Esto es lo que hacemos en el Taller de Arquitectura, a través de modelos de simulación del desarrollo de temas de la realidad y utilizando el criterio de enseñar y aprender a PROYECTAR.

Proyectar, como es fácil de entender, trata de "lanzar afuera" el producido de la imaginación, concretando un modo de presentarlo para que sea posible su interpretación.

En principio, como verificación para el mismo autor -en este caso el alumno- y fundamentalmente, para los discípulos y docentes.

En este estadio resulta de valor imprescindible la ayuda del DIBUJO y la MAQUETA, siendo los medios digitales un modo avanzado para la expresión, pero que en las etapas de aprendizaje inicial, en el proceso de proyecto, no reemplazan la relación biunívoca entre mano y cerebro en el entrenamiento para el desarrollo adecuado de la imaginación.

Conviene aclarar que para los estudios y acciones del aprendizaje de las dos cuestiones CULTURA - OFICIO (conocimiento-manejo)

el Taller de Arquitectura contiene ambas; pero para la primera cuenta con el auxilio de las que podemos llamar "asignaturas de apoyo", que se cursan en ámbitos referidos a la Historia, la Técnica y la

Forma. Fundamentalmente, dependen del grado de desarrollo en los conocimientos que alcance cada alumno y la calidad de la enseñanza en cada campo.

El oficio del proyectar, en cambio, tiene su lugar de preferencia en la enseñanza del Taller, en donde el proyecto será siempre el producto de la tarea del alumno.

La profundidad de experiencia a que se llegue en común estará específicamente relacionada con el trabajo que realice para poder comunicar su proyecto.

El docente sólo puede ser un auxiliar para el avance entendiendo lo que el alumno propone, para dar un juicio de valor que enriquezca el aprendizaje. Por razones similares, es que se asigna un valor importante a las críticas públicas ("las enchinchadas"), que permite extraer experiencia en común de las propuestas individuales, otorgándole el lógico sentido comunitario al Taller de la Universidad Pública.

## **2 UNA PROPUESTA CONCEPTUAL**

### **ARTE Y TÉCNICA. Sus aportes al diseño: un problema de equilibrio.**

En la segunda mitad del siglo XX culmina una etapa que fue muy productiva en desarrollos tecnológicos. El énfasis puesto sobre la confianza en resolver los problemas del hábitat humano a través de esos desarrollos, lo imaginaba como una lógica evolución que alcanzaría con sus beneficios a toda la sociedad.

El fracaso en la mayoría de las cuestiones sociales que la tecnología no podía resolver, redujeron paulatinamente esa confianza. Además, los problemas ambientales derivados de las acciones productivas fueron causando alarmas que, si bien no alcanzan a provocar una conciencia generalizada en las poblaciones, motivan estudios y acciones específicas para revertir, o por lo menos atemperar, los efectos nefastos de la conducta de los factores de producción, ya instalados con criterio global.

Promediando el siglo, las teorías críticas del campo del diseño ofrecen un interesante panorama que alerta sobre los indicios perjudiciales que se observan en una sociedad que ha incorporado a su cultura el paradigma de la tecnología como una panacea insustituible.

Lewis Mumford plantea el problema en "Arte y Técnica" (Ed. Nueva Visión, Bs. As., 1957), remitiéndose a un origen casi biológico de la relación entre dos impulsos antagónicos del hombre: el artístico, que es subjetivo, y el técnico, que es objetivo. Analizando el estado de esa relación, en ese momento afirma que se manifiesta un predominio eminentemente técnico. Y aspira a la recuperación de un equilibrio entre ambos impulsos.

Transcurrido más de medio siglo, el panorama que hoy observamos presenta algunos aspectos intrigantes, que nos obligan a hilar fino para abrir un juicio valorativo. Porque el desarrollo tecnológico ha continuado aceleradamente, en modo difícil de imaginar en la época de los escritos de Mumford. Pero al mismo tiempo, en el campo de la arquitectura surge y se desarrolla una contraparte que alcanza hasta las acciones políticas en defensa de la naturaleza.

Bajo el lema de la "sustentabilidad", la arquitectura, y en algunos casos de vanguardia, el desarrollo urbano -en especial en Europa- priorizan aspectos ecológicos, tanto en el diseño cuanto en la producción. Retoman principios elementales de las arquitecturas vernáculas, tales como el asoleamiento, las ventilaciones naturales, orientaciones, cuidados del paisaje natural, provisión de espacios verdes, etc.

Pero al mismo tiempo, una profusión de revistas especializadas compiten en difundir imágenes de arquitecturas exaltadamente formales, muchas de ellas de dudosos contenidos, contradictorios para su función de habitabilidad humana, sospechosamente impracticables para el contexto productivo de países como el nuestro.

Parece que se ha profundizado la brecha entre arte y técnica, con la aparición de estas tendencias divergentes, casi inconciliables, entre los actores de cada sector.

He aquí entonces, el desafío que nos plantea la búsqueda de equilibrio entre nuestros impulsos antagónicos.

### **3 UNA PROPUESTA TEMÁTICA EL DISEÑO CON RECURSOS ESCASOS Y LA ARQUITECTURA PARA LA EMERGENCIA**

La arquitectura como disciplina destinada a producir mejores condiciones para la vida humana parece tener su origen en la necesidad primaria de cobijo, resultando así su carácter de instrumento biológico. Pero su desarrollo incorpora en el devenir histórico connotaciones complementarias de muy diversos y variados órdenes, desde los mágicos hasta lo mercantilistas.

Tanto el monumento religioso o civil, cuanto la vivienda generada como respuesta a las diversas funciones del habitar, fueron determinando en su forma valores simbólicos y estéticos respondiendo a requerimientos humanos que se generan en la necesidad de demostrar poder o para afirmar la presencia individual y social.

Ello conforma un campo disciplinar cada vez más complejo, a lo que se agrega una evolución tecnológica que demanda crecientes conocimientos específicos. Para ello, la profesión de arquitecto asume paulatinamente la delegación social reconocida que lo inviste de idoneidad para resolver los problemas que plantea la arquitectura en toda su dimensión cultural, y en función de esa demanda se desarrollan los estudios específicos. El campo de la arquitectura se extiende al de las ciudades, al punto de constituir una unión indisoluble la dupla arquitectura-urbanismo.

La paulatina especialización, sin embargo no evidencia resultados acordes a la profundidad con que se pretenden producir los estudios. Los datos de la realidad indican que un mínimo porcentaje de la población es asistida por la disciplina, porque no se la requiere para actuar en el proyecto o construcción de su casa. La enorme mayoría recurre a sus propios conocimientos, casi instintivos, para definir y aún construir sus ámbitos de vida.

Diferentes razones obran para que así ocurra, tal vez la más destacable radique en que el sistema de valoración económica de la profesión como actividad remunerada no está al alcance de la mayoría: se supone que la necesidad de cobijo no requiere de los valores estético-simbólicos y entonces el arquitecto es un lujo.

Los estudios que se proponen asumen como tesis el criterio de que la formación derivada de los estudios actuales de la arquitectura afirma el alejamiento de la mayoría de la sociedad porque producen un notable desbalance entre los fines esenciales de la arquitectura y los que hemos denominado connotaciones complementarias. Al punto de invertir los términos, convirtiendo los valores mencionados en el objetivo excluyente de la motivación creativa, ignorando el desarrollo profundo de los aspectos primarios que interesan a la mayoría de la sociedad.

Así es que no se adquieren las destrezas adecuadas para el diseño con recursos mínimos como un campo de conocimiento académico, ni se indaga en las posibilidades económico-legales que permitan el ejercicio de la profesión con criterios inclusivos y de extensión. Por lo contrario, se ha evolucionado notablemente en el desarrollo de los aspectos técnico-morfológicos y en las especulaciones del campo social - produciendo abundantes teorías durante los últimos cincuenta años - consolidadas con veleidades de rango filosófico en los sucesivos movimientos arquitectónicos, los conocidos "ismos".

Se puede interpretar, a grandes rasgos y con audaz síntesis, que dos campos dominan el universo académico de la disciplina: el que está teñido por la arquitectura dibujada, y el de la arquitectura parlante. Ambos generan publicaciones cada vez más sofisticadas: en el primero se destacan los ejemplos construidos por los arquitectos exitosos, casos puntuales que se convierten en paradigmas de proyectistas con criterio de universalidad, y en el segundo se observan páginas y páginas de textos de alta complejidad literaria y dificultosa comprensión general.

Estimando que la situación descrita no presenta un panorama claro para el desarrollo de las destrezas adecuadas para operar con una concepción de la arquitectura de la vivienda en adecuado equilibrio de sus componentes sustantivos, se propone actuar con criterio de investigación aplicada, incluyendo nociones de diseño para la emergencia, operatividad con recursos escasos y reflexión temática actuando en el estudio de casos que permitan incorporar, a los campos tradicionales del conocimiento consolidado, el conocimiento académico tendiente a la inserción de las actividades de la profesión en el mayor espectro poblacional posible.

#### 4 LOS VALORES PERMANENTES DEL DISEÑO EN LA MODERNIDAD

*Las palabras describen cosas, sugieren ideas.*

*Son instrumentos de comunicación.*

*Su organización intencionada expresa acciones y conceptos. Pueden llegar a mover emociones, y entonces son poesía. Ya no son sólo instrumentos:*

*las palabras configuran valores permanentes de la comunicación humana.*

*Los objetos son cosas, sugieren ideas.*

*Son instrumentos de uso.*

*La organización intencionada de su forma constituye el objetivo y la función del diseño. Trata del espacio, volumen, superficies, líneas, colores, texturas... . Con ellos posibilita acciones y genera sentimientos. Mueve emociones y entonces son arte.*

*Ya no son sólo instrumentos : son valores permanentes del diseño.*

Acerca del Diseño y las Jornadas de Posgrado. Seminario en la FADU.UNLitoral.

Arnoldo Gaité

Durante noviembre de 1963 desarrollamos en esta Universidad un intenso seminario sobre "Elementos de diseño y organización de la forma". Formaba parte de un Plan de Extensión Urbana del pionero Departamento de Extensión Universitaria dirigido por José María Paolantonio. En la entrevista con un periodista del diario El Litoral , yo expresaba algo así: desde hace unos cuatro años nuestro país comienza a considerar los problemas que plantea el diseño y ahora creo que esos problemas interesan a los santafesinos.....

Hoy podría repetir la frase - cambiando los cuatro años por casi cuarenta - y concluyendo que ya hace mucho tiempo que estos problemas interesan al medio, cultural y operativamente. A tal punto, que hoy contamos con un ámbito institucional específico para estudios de esta problemática: la

Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Y que siendo aún una Facultad muy joven, nos ofrece la posibilidad de estudios superiores en el campo del diseño, ya que del Posgrado se trata.

No escapa a mi consideración que las múltiples y complejas variaciones habidas en el campo de la cultura se expresan en el diseño con una influencia determinante de un mundo físico que nos envuelve, y muchas veces hasta nos encandila.

Y esto es así porque el diseño abarca el campo más vasto que se puede imaginar en relación a las actividades del hombre. Se encuentra presente en la totalidad de las acciones que el ser humano realiza para el desarrollo de su vida sobre el planeta, y aún en las actividades que pretende fuera de él.

El campo particular del DISEÑO que nos ocupa se circunscribe al tipo de actividad que genera OBJETOS físicos, ya que hay actividades en las que el diseño pretende y obtiene otros producidos.: por ejemplo, un abogado que "diseña" el procedimiento a seguir en un juicio, el cirujano frente a una intervención, y así podríamos seguir enumerando.

En cualquier caso, se trata una acción imaginativa (de IMAGINAR, presentar como real algo que no posee una realidad previa), PROYECTAR ( lanzar afuera la imagen propia), para PRODUCIR lo imaginado. De allí que el diseño no existe separado de la producción, concepto de relevante importancia.

Resulta corriente vincular el DISEÑO con el ARTE y esto no es casual: estas actividades de la cultura tienen grandes puntos de coincidencia. Pero hay algo que las identifica en su propia acción y que aparece con claridad cuando se analizan sus finalidades u objetivos particulares:

El ARTE está fundado esencialmente en la necesidad de extroversión o expresión de las emociones del artista, y a veces su producto resulta reconocido por los requerimientos emocionales del individuo o la sociedad en el momento en que se realizan. Otras no, y en esa angustiosa contradicción permanece en evolución y se desarrolla este aspecto de la cultura. Su finalidad esencial es EMOCIONAL.

EL DISEÑO actúa generalmente con la finalidad de dar respuesta mediante objetos a los requerimientos utilitarios, o de uso, que demanda la vida cotidiana. La aspiración mayor : mejores condiciones para la vida, o la habitabilidad, la búsqueda del confort, definen sus verdaderos objetivos. Su finalidad esencial, existencial, es el USO.

Sin embargo, las obras de arte o de diseño presentan similitud en cuanto a que se generan median-

te un proceso imaginativo y proyectual - para materializarlas se usan recursos técnicos y procedimientos tecnológicos y productivos - y en definitiva, aparecen como FORMAS expuestas a la consideración del hombre.

Y este asunto de la forma (o imagen, terminología en boga) es la que vincula al diseño con la actividad artística en los aspectos que pertenecen al campo de la ESTÉTICA. Porque bien podemos advertir que hay formas que resuelven admirablemente las condiciones del uso que deben cumplir, pero no escapan a la consideración del juicio de valor que - en paralelo con la consideración de una obra de arte - gustan o no gustan, es decir, son percibidas sensiblemente, son dignas o indignas de ese afecto que el ser humano dispensa a las cuestiones que de algún modo tienen que ver con lo emotivo, o, en lenguaje común, con la belleza. Los especialistas definen este aspecto del diseño como de "lenguaje comprensible".

LOS CAMPOS QUE ABARCA LA ACTIVIDAD DEL DISEÑO objetual son, así considerados, de una vastedad que merece en la actualidad la consideración de sus especificidades para desarrollar con idoneidad los productos particulares que el usuario requiere. La clasificación más en boga de las especialidades, habla del diseño gráfico, del diseño industrial y de la arquitectura o diseño arquitectónico. Cada una de estas actividades tiene un campo que se puede profundizar en sus desarrollos particulares, pero son tantas las cuestiones que abarcan en común que suele resultar dificultosa su identificación, y más aun, poco pertinente su desvinculación o independencia. Basta definir que : condiciones de uso, recursos tecnológicos y formas resultantes son ingredientes comunes del procedimiento de diseño y producción que intervienen en todas estas actividades. Las variaciones tienen más que ver con las diferencias que derivan de escala, cantidad, instrumentos para producirlas y, nuevamente, de sus condiciones y finalidades de uso, que con las destrezas que reclama el procedimiento para su diseño.

En definitiva, se trata de avanzar en los estudios de los valores que se pueden definir por su permanencia en todos los campos del diseño.

Aún en las condiciones que se dan en el denominado diseño efímero - la publicidad en un diario, una página web, un corto de televisión , un stand de exposición - esos valores permanentes son los que configuran la cultura del diseño.

Por supuesto que también deben estar presentes en nuestros análisis el carácter de la cultura general en que se inscribe la actividad del diseñador local, dada la coexistencia con una generalización expresada a través de modelos expuestos con criterio de universalidad. Su enorme difusión, considerándolos como productos de la denominada "vanguardia" profesional, resultan el paradigma para diseñadores y estudiantes marcando pautas apetecibles para su actividad.

Estos modelos son generados en respuesta a las condiciones propias de países con amplios recursos económicos y resultan posibles por la disponibilidad de un avanzado desarrollo tecnológico que, al mismo tiempo, implica pautas de consumo sostenido para su producción.

Las capacidades más positivas y distintivas de la profesión: creatividad y vocación estética, encuentran así un camino abierto para responder a la continua demanda de novedades de la actual sociedad de consumo sostenido.

Esta realidad tiene una característica distintiva en relación a los contenidos e intereses que movieron aquellos seminarios sobre el diseño de principios del relato. La impronta predominantemente cultural, informativa, necesidad de sana curiosidad de la época inicial, hoy va acompañada por una imperiosa demanda para adquirir habilidades que permitan actuar con oficio diestro e insertar nuestras posibilidades creativas en la modernidad.

El inicio de una actividad de docencia siempre va acompañada por un desafío, es una aventura motivante.

Entiendo que la búsqueda y el desarrollo de los valores permanentes del diseño definen el desafío y son el centro de esta aventura y que el debate intelectual posible en la universidad pública seguirá dando sus frutos.