

LA METODOLOGÍA EN LOS TRABAJOS DE GRADO EN LAS ESPECIALIDADES DE ARTE Y DISEÑO DEL COLEGIO UNIVERSITARIO DE CARACAS

Isabel de Salazar*
isabeldis.fenix@hotmail.com
(CUMT)

Recibido: 13/04/2010
Aprobado: 08/06/2011

RESUMEN

Este artículo presenta una propuesta metodológica para los trabajos de grado en áreas de índole artístico (el diseño gráfico, el diseño del espacio interior, el diseño de modas, las artes plásticas, el teatro, la escenografía, la música, las artes del fuego, el vitralismo, la arquitectura, entre otras). Bajo un enfoque progresivo se fomenta el intercambio de información sobre problemas que se plantean a través de proyectos, cuyo desarrollo secuencial obedece a puntos de vista cognitivos y críticos que pueden aplicarse, enriquecerse y extenderse a cualquiera de las áreas enunciadas teniendo en cuenta que cada una tiene diferentes escalas de realización, objetivos puntuales y desarrollos distintos. Se organiza en dos partes: (a) la abstracta, conceptual y de contextualización; y (b) la concreta y operacional, en la que comienzan a surgir las diferentes alternativas. Con esta metodología se pretende que los estudiantes alcancen nuevas estructuras cognitivas como incentivo a su fortaleza y aptitud para crear.

Palabras clave: propuesta metodológica; trabajos de grado; arte.

* **Isabel de Salazar.** Maestría en Artes Plásticas (Universidad Nacional de Colombia). Especialista en Diseño de Interiores (Decoración, Association de Stagiaires Techniques Etrangères, Francia). Coordinadora y docente en Diseño de Espacios Interiores del Colegio Universitario “Monseñor de Talavera”. Docente Jubilada.

THE METHODOLOGY WITHIN THE WORK OF SPECIALISTIES IN ART AND DESIGN IN THE COLEGIO UNIVERSITARIO DE CARACAS “MONSEÑOR DE TALAVERA”

SUMMARY

This article presents a methodology proposal for the final dissertation paper within artistic areas (graphic design, interior design, fashion design, fine arts, theater, set design, music, the arts of fire, the stained glass, architecture, etc.). Under a progressive approach it encourages the exchange of information on problems that arise through projects, which sequential development comply with cognitive and critic views that can be applied enriched and extended to any of the set areas, taking into account that each of them have different levels of realization, specific objectives and different developments. It is organized into two parts: (a) the abstract, conceptual and contextualization, and (b) the concrete and operational, which begin to emerge different alternatives. With this methodology is intended that students reach new cognitive structures as an incentive to their strength and ability to create.

Keywords: methodological proposal; grade papers; art

LA MÉTHODOLOGIE DANS LES TRAVAUX POUR OBTENIR LES TITRES DANS LES SPÉCIALITÉS D'ART ET DE DESSIN AU COLLÈGE UNIVERSITAIRE DE CARACAS

RÉSUMÉ

Cet article suggère une méthodologie à suivre dans les travaux finals des domaines artistiques, tels le dessin graphique, le dessin d'espaces intérieurs, le dessin de mode, les arts plastiques, le théâtre, la scénographie, la musique, les arts du feu, l'art du vitrail, l'architecture, etc. Dans le cadre d'une approche progressive, l'on encourage l'échange d'information concernant des problèmes liés à des projets dont le développement séquentiel répond à des points de vue cognitifs et critiques qui peuvent être employés, enrichis et adoptés dans tous les domaines spécifiés, sans oublier que chaque

domaine a des échelles de concrétisation, des objectifs ponctuels et des niveaux de développement différents. L'organisation comprend : (a) une partie abstraite, conceptuelle et de contextualisation et (b) une partie concrète et opérationnelle à partir de laquelle émergent les différentes alternatives. Avec cette méthodologie, l'on veut que les étudiants atteignent de nouvelles structures cognitives encourageant leur fermeté et capacité pour créer.

Mots clés: proposition méthodologique ; travaux ; thèses ; art.

A METODOLOGIA NAS TESES NAS ESPECIALIDADES DE ARTE E DESIGN DO COLEGIO UNIVERSITARIO DE CARACAS

RESUMO

Este artigo apresenta uma proposta metodológica para as teses correspondentes às áreas de tipo artístico (o design gráfico, o design de interiores, o design de modas, as artes plásticas, o teatro, a cenografia, a música, as artes do fogo, o vitralismo, a arquitetura, entre outras). Partindo de uma abordagem progressiva, promove-se a troca de informação sobre problemas que são colocados nos projetos, cujo desenvolvimento sequencial obedece a pontos de vista cognitivos e críticos que podem ser aplicados, enriquecidos e levados a qualquer uma das áreas mencionadas levando em conta que cada uma delas tem diferentes escalas de realização, objetivos específicos e processos de realização. A presente pesquisa está organizada em duas partes: (a) a abstrata, conceitual e de contextualização; e (b) a concreta e operacional, na qual começam a surgir as diferentes alternativas. Com esta metodologia, o objetivo é que os estudantes ganhem novas estruturas cognitivas para que haja fortaleza e aptidão para criar.

Palavras chave: proposta metodológica; teses; arte

Introducción

Los diseñadores próximos a graduarse en áreas de carácter artístico o que involucran el arte, tales como diseño gráfico, diseño del espacio interior, diseño de modas, artes plásticas, teatro, escenografía, música, artes del fuego, vitralismo, arquitectura, entre otros, al concluir los estudios del pensum académico deben presentar un trabajo de grado que incluye una defensa y un informe

escrito de la metodología que se debió seguir en el desarrollo del proyecto planteado. El desenvolvimiento de las ideas debe someterse a una secuencia organizada dada la gran complejidad que las especialidades encierran, pues ofrecen versatilidad de pensamiento en el orden científico y humanístico, trátase de una propuesta práctica como la creación de la imagen corporativa de una institución, la intervención integral del espacio interior en un antiguo teatro o en una residencia, una línea de uniformes para los empleados de un banco o la concepción de un edificio. Puede, en otra dirección, ser de carácter contemplativo-recreacional como un mural, una escultura, una obra de teatro, o una composición musical.

En tal sentido, el siguiente artículo propone una metodología a seguir en la elaboración del proyecto que dará respuesta al planteamiento del problema en el campo de las artes y el diseño. La metodología comprende mecanismos controladores y disciplinarios que ayudan al diseñador a tomar decisiones acertadas y contribuye a facilitar el proceso tutorial en mutuo acuerdo con el tutorado, de modo holístico, crítico y recíproco.

Por tal razón, el plan metodológico desplegado en el trabajo de grado requiere evidentemente del informe escrito como constancia de que el proyecto planteado tuvo un desarrollo completo. No fue realizado de forma empírica sino desde puntos de vista cognitivos, críticos y epistemológicos.

Cada especialidad del diseño y de las artes, en general, tiene diferentes propósitos e interrelaciones, dadas sus múltiples facetas, con diferentes desarrollos, niveles de realización y objetivos puntuales, variados criterios e infinidad de conceptos generadores de su estructura y composición; ellos pueden ser abstractos como la libertad o **concretos como una figura geométrica**.

El objetivo de este trabajo es proponer una perspectiva de análisis, una manera de comprender y discernir sobre el tópico de creación de un proyecto de trabajo de grado conducente a dar una respuesta adecuada a las posibles necesidades o planteamientos de problemas, resaltando la visión y solución integral de todos aquellos aspectos inherentes a cada proyecto, sea individual o colectivo.

El diseñador que sigue un proceso con gran raciocinio y en forma organizada es un creador y artista que proporciona recursos a la comunidad con novedosos programas de mejoras de vida, con gran sentido social; sean diseños tangibles como los objetos o intangibles como los sistemas operacionales, verbigracia la electricidad, la vialidad urbana, entre otros.

En la práctica, como docente en especialidades de diseño, observaciones y seguimientos en defensas de grado, en actividades tutoriales, fue posible establecer un registro de coincidencias y divergencias de criterios, en ocasiones muy mal fundamentados, producto de fallas en la investigación, poca información, y deficiente conducción metodológica, con la consecuente falta de cónsona y apropiada solución. Se destaca entonces cuán importante es la *Metodología de Trabajo de Grado* en áreas de diseño y arte; motor a explorar más en la investigación-acción, en busca de nuevas ideas, de nuevos campos de ordenación, nuevos conocimientos que encausen el desarrollo y la evolución del o los proyectos y constituye un testimonio escrito que bien pudiera servir de consulta porque genera lineamientos para mejorar el quehacer educativo y profesional, con diferentes interpretaciones desde lo teórico-abstracto hasta la etapa de concretización y materialización.

Marco teórico-histórico

A objeto de que el desarrollo de un proyecto de diseño y arte, en general, sea efectivo es necesario vincularlo a lo valioso y significativo, a las características de la creatividad y a las técnicas artísticas manifiestas en las distintas culturas, aplicando conceptos y destrezas específicas, porque constituyen un aporte clave para orientar decisiones y solucionar los problemas que se plantean.

Según estudios de grandes proyectistas técnicos, el diseño es una actividad relacionada directamente con la creatividad, el arte y la cultura con un propósito práctico en determinados campos que al mismo tiempo debe ser estético y tener un fin recreativo, vinculado con los sentimientos humanos. El diseño refleja identidad, la psiquis colectiva de cada época, conformando la cultura con símbolos, signos y constantes que estructuran un

lenguaje comunicacional, ya sea visual, táctil, que facilitan la formación de mensajes directa y rápidamente.

En la práctica, el diseñador no puede partir de la nada, se requiere un referente que lo impulse a sintetizar lo científico con lo creativo, con criterio analítico para que sea representativo de la época; que implique transformación con novedosas tipologías de imágenes o morfología, con contenido para ese colectivo; llevándolo desde lo meramente funcional a las elevadas expresiones artísticas y a cambios psíquicos que moldearán su actuar. El diseñador está comprometido con el contexto social al que sirve, ha de ser cuidadoso con el estudio de la semiología que implemente, para que sea distintiva de otras, sin olvidar la evolución de las técnicas, la ciencia, las corrientes estéticas, con un gran sentido selectivo técnico y estético.

Por ello, el diseño es cada vez más complejo; hace referencia a planificación de formas, objetos, composiciones, mensajes con criterio; adecuándolo al entorno, a las necesidades sociales, a las variantes del gusto, a las leyes ergonómicas y factores psicológicos. Cualesquiera de las disciplinas artísticas y del diseño imponen hoy que el diseñador y artista debe tener algunos conocimientos básicos de competencia del arquitecto, urbanista, científico, ingeniero, psicólogo; porque los campos en técnicas artísticas y diseño son muy amplios, lo cual amerita serias investigaciones.

Es preciso recalcar que el diseño no es una actividad libre e independiente; en aras del progreso industrial y tecnológico se amplía el conjunto y la diversidad de componentes, desde los pequeños aspectos hasta los sistemas a gran escala como la degradada planificación urbana, la congestión del tráfico, la escasez de servicios básicos, las visuales en el entorno; siendo protagónico considerar y conciliar todos los elementos pertinentes con un diseño integral que recodifique los aspectos cruciales de cualquier problema a resolver; sea crear un mural o las vallas de promoción de cualquier producto; el diseño de un centro comercial; o una línea de indumentos.

Según grandes proyectistas técnicos “el diseño integral implica todas-las-cosas-juntas” (Christopher, 1975, p. 4). Es la solución óptima de un conjunto de verdaderas necesidades en un

particular conjunto de circunstancias. Citando al crítico Juan Acha, analista y profesor de arte en importantes universidades:

Por diseños entendemos actividades que en lugar de producir objetos, correlacionan la actividad práctica con atribuciones artísticas y que comprenden el diseño gráfico, el industrial y el urbano aparecidos en este siglo, mas el tradicional de la arquitectura con el fin de satisfacer las necesidades que tiene la tecnología de humanizar sus productos lo que equivale a socio estatizarlos. (Acha, 1984, p. 206)

Bajo estas premisas, y en coincidencia con las circunstancias de la problemática de diseño, es interesante adelantar de manera amplia la investigación y complementar con otras teorías relevantes e influyentes, como fueron los aportes de la “BAUHAUS” (1919), la escuela-taller con la cual la cultura académica quedó en el pasado. Esta institución se solidarizó con las nuevas corrientes artísticas que emergieron por esa época, encontrando fértil acogida en Weimar (Alemania); desarrollando serios registros creadores comprometidos con la vida social. Se constituyó en la más influyente escuela de diseño, arquitectura e industria surgida en Europa. Las teorías y prácticas que allí se elaboraron todavía proyectan su sombra con una gran intensidad. Asimismo, abordó la esencia del diseño con juicio crítico con miras a transformar y romper convencionalismos. Fue plataforma hacia la verdadera modernidad, escuela que al fundarse a comienzos del siglo veinte (primera post-guerra) entronizó severas variaciones conceptuales y de forma, descartando dogmas con el arquitecto Walther Gropius, su propulsor y director, quien en abierta actitud, dio vida a la Bauhaus manteniéndola próxima al tiempo, en diversas direcciones.

Rompió códigos sin seguimientos de estilos, para formar un hombre integral que pudiese fraguar creaciones y construcciones de diferente índole con fines masivos-sociales, traduciendo en realidad los sentimientos del hombre, con aportes novedosos, fragmentando así la respetabilidad del arte clásico. Es así como poetas, músicos, diseñadores, arquitectos, pintores, escenógrafos, dramaturgos, sintieron el deseo cambista con técnica y arte en unidad.

La conducción de los talleres que se establecieron en aquella escuela estuvo a cargo de sus integrantes y colaboradores: pintores, escultores, arquitectos, hombres de gran relevancia como Wassily Kandinsky, Paúl Klee, Laslo Moholy Nagy, Marcel Brewer, Luid Mies Van Der Rohe, Johanes Itten, Josef Albers, entre otros, en una sola hermandad rompiendo obstáculos entre artesanos y artistas, en amplia gama de esfuerzos y métodos hacia la funcionalidad y el interés social.

Los talleres fueron laboratorios de experimentación y aprendizaje, con miras a formar profesionales en diferentes campos del diseño. Así hubo taller de textiles, de cerámica, de metal, taller de muebles, pintura en vidrio y mural, escultura y talla, encuadernación, taller de imprenta, publicidad, taller de carpintería y ebanistería. En ellos se realizaban trabajos para la escuela, así como otros por encargo para satisfacer requerimientos externos. En 1925 la Bauhaus se traslada a Dessau, donde se transforma y mejora la mayoría de los talleres.

En 1932 cierra la Bauhaus de Berlín y muchos de sus profesores emigran a Estados Unidos, quienes transmitieron sus conocimientos y métodos pedagógicos con proyecciones a Latinoamérica. Con la Bauhaus se logró la integración de múltiples disciplinas, consiguiendo la síntesis estética dentro de una gran funcionalidad. Se conformó la vida moderna con fuerte impacto en el futuro de la enseñanza del diseño en general y las disciplinas artísticas, estableciendo un fuerte lazo con la comunidad.

Es importante conocer cómo todas las diferentes civilizaciones anteriores han utilizado el diseño, desarrollando primero una creatividad deductiva e instintiva, la estilización de la vida en contacto con la naturaleza; por lo cual se pintaban el cuerpo, como ejercicio lúdico para preservar su existencia y alegría. Al dejar de ser nómadas y asentarse en cualquier lugar se comenzó la elaboración de vasijas y herramientas que cubrieron de elementos ornamentales, quizá por el ímpetu del sentimiento al *horror vacui* (horror al vacío) lo que impulsó al hombre a llenar de signos cualquier superficie. Esas realizaciones ya eran diseños. Así, cada cultura fue transformando

sus objetos a través de todos los tiempos, respondiendo a una amplia gama de intereses, necesidades y sentimientos.

Con el crecimiento de la humanidad se diversificaron las manifestaciones, dando origen a diferentes disciplinas y vertientes, lo que aumentó la demanda de proyectistas, hacedores de cosas, ilustradores de ideas, diseñadores de espacios, creadores de vestidos, técnicos de construcción, intérpretes de sentimientos humanos. Todos ellos con gran conocimiento de los materiales, las corrientes estéticas y técnicas industriales subyacentes en la apariencia fantasmagórica de todas las manifestaciones.

De esta forma evolucionó el diseño con la culminación en diferentes campos a partir de lenguajes propios: diseño gráfico, textil, de modas, ambiental o interiorismo, diseño de obras civiles, de joyas, de muebles, de escenografía, diseño en las Artes Plásticas, artes del fuego, vitalismo, creación y composición de piezas musicales, entre otras. Todas estas áreas tienen identidad propia: no solamente las actividades de los proyectistas con finalidad comercial e industrial, sino todas las vertientes del sentimiento humano en realizaciones bidimensionales, tridimensionales o interpretaciones auditivas comunicacionales dirigidas a un público. Una vez que todas las disciplinas requieren estudio, investigación y desarrollo integral, por su gran poder de comunicación, deben efectuarse bajo un proceso metodológico y heurístico. Cada área de conocimiento encierra especificidades que en ocasiones pueden mostrar factores comunes, aunque presenten una gran heterogeneidad de características y propósitos.

Las propuestas

Las propuestas son variadas dada la diversidad de campos del diseño y creaciones artísticas. Son problemáticas vinculadas con la cultura y la realidad diaria de la sociedad, con sus requerimientos, con objetivos prácticos o recreacionales; a los cuales debe darse una respuesta cónsona.

Se anuncian algunas tácticas como modelos a seguir, porque este ensayo pretende insinuar, reorientar, mejorar o intervenir en la

ejecución y desarrollo de los proyectos en general. Además redundar en el enriquecimiento de los conocimientos en las diferentes especialidades mencionadas anteriormente.

Las propuestas conforman planteamientos de problemas de origen social y masivo o de carácter individual que existen por doquier. Generalmente son generadas por las industrias o las puede descubrir el diseñador o artista y formularlas en términos concretos y explícitos. Por ejemplo, diseñar un empaque para un determinado producto, hacer un mural para un espacio público, componer la letra y música de un himno para un cambio social. Todas ellas son realizaciones que encierran una relevancia especial.

Para plantear el problema es menester conocerlo a fondo, ubicarlo en su contexto y hacer una concreción del mismo, proponiendo una investigación sistemática que aclare los aspectos desconocidos conducentes a una solución óptima sea de índole provisional, sofisticada, sencilla o perdurable. Establecer el criterio y concepto generador. Se recalca que la investigación requiere tener método a seguir, así como para el avance del desarrollo del proyecto como proceso secuencial.

Los métodos en la investigación generan variedades de requisitos hacia cómo cambiar lo existente y obtener un diseño radicalmente nuevo, capaz de crear nuevas conductas en el usuario; permiten definir funciones esenciales y subfunciones independientes pero influyentes, como el movimiento del aire y la temperatura que pudiesen afectar algún diseño en un espacio abierto, por ejemplo una escultura en un jardín. Pueden las pautas investigativas establecer cambios morfológicos y modificar los componentes físicos, dividiendo y estableciendo la conexión de los elementos que pudieran conformarla. Dirigir al mejor conocimiento del color que interviene en el diseño y buena parte de las creaciones plásticas, así como el dominio en el comportamiento de materiales y su aplicación, fuera de otras investigaciones que poco a poco surgen.

Con todas las orientaciones de este trabajo se pretende cambiar en el diseñador la postura contemplativa que exhibe al inicio de la carrera. Ello le permite indagar, explorar, hacer estudios serios y

sondeos para descubrir nuevos principios y adquirir conocimientos insospechados, porque cada problema de diseño es diferente, de gran complejidad, cambiante la tecnología y sorprendivos los resultados. Por todo ello la actitud del diseñador debe ser analítica, estar presto a adquirir una amplia cultura o banco de datos que son un referente en el acto de generar una respuesta de diseño, con la presencia de la misteriosa e importante creatividad, la cual no se enseña es producto quizá de la estimulación y sin duda de una comedida investigación.

Ante la percepción de cualquier obra de diseño existente que pueda impactar al artista, sea una señalética, un producto, un edificio, una escultura, una pieza musical, este debe estar en capacidad de examinar lo acertado o inadecuado en ella; adquiriendo progresivamente una cultura visual, sensorial que según grandes estudiosos y teóricos del diseño como Osborn (1963); y Gordon (1961) queda registrada en el subconsciente o (caja negra) que facilitará a posteriori, en un control consciente (caja transparente) producir el diseño.

Con tales experiencias y referencias guardadas, cuando el diseñador está al frente de un problema de diseño que debe resolver, ellas salen a flote, algunas son imágenes confusas, indefinidas y en conflicto con ideas y vivencias, memorizadas; son remodeladas o condicionadas por el sistema nervioso que estimula la creatividad como resultado mágico de tantos conocimientos acumulados.

Es necesario alimentar frecuentemente la caja negra profundizando con raciocinio sobre el fundamento y criterio de cualquier diseño o expresión relacionada con el arte, porque así se va conformando el sentir cultural-artístico, que es dialéctico, basado en el acto de razonar metódica y justamente. Es indispensable por ello enriquecer asiduamente el acopio de datos con múltiples análisis, estudios de campo para valorar el entorno donde se ubica y el sentir de esa comunidad; promover nutridas conversaciones grupales sobre sus diferentes puntos de vista; y adelantar abundante y seria investigación como estrategia medular.

Esa investigación ha de ser sistemática con base en el estímulo de ideas, estudio de la estructura del problema, sondeos sobre interacciones y relaciones de sus componentes, registro de

las verdaderas aplicaciones prácticas o recreacionales; evaluación de resultados posibles y factibles. Todo problema de diseño con clasificada investigación debe obedecer a una visión de conjunto en un todo indiviso.

La aprehensión del sentir personal induce a diferentes conexiones: si se observa un mural, según la aproximación o distanciamiento y movimientos del espectador en el espacio, se puede generar quiebre o desfase y en un momento dado, la visión transforma la bidimensionalidad del gran soporte (el muro) en una tridimensionalidad virtual (intangibles e inexistente).

En el diseño espacial se logra analizar desde el micro-espacio externo, hasta la interconexión con la magnitud del espacio externo como el sistema organizacional urbanístico; ofrece de manera subyacente la psiquis de sus moradores y la cultura del usuario integrada a la propuesta de diseño; nada está diseminado, hay un todo integral.

Fuera de la perspectiva del diseño, el melómano por ejemplo, al escuchar el fluido musical que genera la orquesta mistifica su alma en el silencio espiritual, vigoriza su exaltación sensorial que obra por contacto directo con los centros nerviosos, generando en él un infinito sensible y en éxtasis o vibrante como la corriente eléctrica. Diferentes pasajes de un todo indivisible. Todas estas vivencias van configurando además un “sentido musical”; ondas sonoras que disciplinan, elevan la cultura y quedan archivadas como guías para creaciones armoniosas en el devenir.

Reiterativamente se acota cómo toda percepción, sea visual, literaria, actoral, sonora, activa procesos sensoriales y conduce a considerar la coherencia de la parte con el todo inseparable. Según la teoría de la Gestalt la sensación y la percepción establecen un nexo. Prima la visión del todo: de los elementos organizados, antes que las partes separadas o fragmentadas e independientes. Esta teoría fue establecida a principios del siglo veinte por varios psicólogos alemanes que estudiaban patrones o “gestalts” que explicaran el modo de organizar las partes para ser apreciadas como unidad.

Las teorías gestálticas estudian las leyes de composición, ritmo, aproximación, continuidad, ilusiones sensoriales, constancia perceptual y estrategias de unión. Los científicos más destacados en la formulación de la teoría gestáltica fueron entre otros: Max Wertheimer, Kurt Koffka y Wolfgang Köhler. Su significado no solo reside en lo representacional, sino en toda fuerza compositiva, hurgando más allá de lo aparente. Sus principios siguen, hoy por hoy, vigentes. La visión del arte y el diseño de la actualidad es globalizante, de campo profundo, para captar lo que escapa a la primera impresión, en busca de la idea conceptual y la esencia pura.

El procedimiento metodológico

Se entiende por procedimiento metodológico las actividades que organizadas estratégicamente conducen al logro de objetivos establecidos en cada problemática de diseño.

Retomando la idea de novedad, se trata de una ruptura en la búsqueda de un cambio sustancial, el abandono de esquemas históricos. Entre los convencionalismos y dependencias se recomiendan las cuatro reglas del Método Cartesiano: (a) no aceptar nunca nada como verdadero que no hubiese dado pruebas de serlo, juzgando lo que se presentase diferente y escape a la inteligencia; (b) dividir cada problema en tantas pequeñas partes como fuese posible (sub-problemas); (c) conducir ordenadamente yendo de lo sencillo a lo complejo; (d) revisar completa y detalladamente los pormenores a objeto de no olvidar nada (Descartes, 1596-1650).

Para llevar a efecto la elaboración y el desarrollo de propuestas de tan variadas peculiaridades como son los distintos campos del diseño y el arte amerita emprender cursos de acción desde el momento en el que se plantean los proyectos o problemáticas a resolver. Tales ejercicios requieren una secuencia, reglas a seguir que constituyen un instrumento disciplinario, a objeto de conducir toda investigación de manera reflexiva y analítica para satisfacer requerimientos, con novedosos criterios acordes con las necesidades y a la especialidad. Esas acciones constituyen el método. Tal operación o esfuerzo científico-humanístico afianza

y fortalece los conocimientos adquiridos demostrando un elevado perfil profesional. Cuando se comienza a manejar el método ha de seguirse con rigor y exactitud su utilización gradual.

Al avanzar en la progresión y el desarrollo de la investigación comprenderá el diseñador cómo hay varios procedimientos y las posibilidades de actuar: bien sea secuencialmente o en paralelo aplicando otras estrategias o cambio de dirección, o lo que es lo mismo de método; no solo para diseñar objetos y cosas sino sistemas, ideas, manifestaciones abstractas o intangibles. Resolviendo la complejidad externa o interna de todo diseño. Se puede por tanto seleccionar un método o varios, encausándolos hacia la libertad de pensamiento. Pueden ser entre otros: lineal, circular, reiterativo, libre y combinado. Desintegrando las etapas del proceso en una fragmentación parcial, alterando los componentes ordenados de la metodología, con miras a la reintegración de todas las partes en un todo o diseño coherente y puro:

Es más acertado decir que los métodos de diseño apuntan al diseño de “Todas-las-cosas-juntas”, “la situación total”, aludiendo a las funciones y uso de las cosas, los “sistemas” en que se organizan o los “entornos” en los que operan. (Jones, 1975, p. 4)

Se sugiere para comenzar a manejar la metodología consultar el libro “¿Cómo nacen los objetos?” de Munari (1999) para comprender que hay requerimientos en toda comunidad, individuales o masivos que deben satisfacerse, que generan problemas de diseño y ameritan soluciones cónsonas.

Es indispensable analizar detenidamente el Manual de Trabajos de Grado de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales (2010) publicado por la Universidad Pedagógica Experimental Libertados (UPEL), fuera de otros editados y por publicar, posiblemente dirigidos con especificidad al diseño y las creaciones artísticas en general. Dichos textos fijan normativas altamente experimentadas y aplicadas con resultados óptimos abarcando las estrategias para la sensibilización de la comunidad desde la conceptualización y contextualización, hasta la fase práctica, operacional y concreta.

A manera de cierre

Es pertinente concluir que los diseñadores tienen un compromiso con la comunidad. Al resolver cualquier problemática de diseño, el artista debe detenerse en la realidad social, debe comprender la relación mutua entre el proyecto de diseño y la colectividad; teniendo en cuenta que toda respuesta a cualquier requerimiento debe incluir la subjetividad estética, una vez que el aporte de cada individuo conforma la cultura.

Este trabajo plantea algunas reflexiones para abordar con metodología todo proyecto integral como respuesta a posibles problemas de diseño y arte. Ofrece tácticas, conjunto de acciones, recomendaciones ampliamente experimentadas, revalorizando como instrumento protagónico la sistemática y profunda investigación.

Se hace hincapié en cómo la metodología conduce acertadamente no solo al graduando, sino al tutor como supervisor del trabajo de grado, haciendo extensiva esta información a instituciones o universidades donde se importan especialidades de diseño y arte. Se exponen guías de cómo compartir experiencias con el graduando, que generen cambios de conducta para potenciar el libre pensamiento; facilitando así la conducción y proyección del plan de diseño.

El diseñador que explora insaciablemente sin imposiciones es el que valoriza la creatividad, la tecnología, la ciencia, la cultura e innova para no caer en la repetición. Todo proceso de técnicas artísticas evoluciona rápidamente; cada vez requiere tácticas más radicales por la incorporación de insospechadas tecnologías.

En otro aspecto, todo desenvolvimiento ordenado ayuda al logro de la materialización y formalización de la creación, que conlleva el complemento estético y funcional; o recreativo; y a satisfacer requerimientos colectivos o individuales. De esta manera el esfuerzo creativo parte de nuevos aumentos contentivos de vida interior, sensibilidad, ética, responsabilidad, con resultados de factibilidad social, de gran vitalidad, redefiniendo el arte de diseñar.

En lo referente al país es importante descubrir la identidad venezolana, conocer las raíces, extraer del mestizaje cultural el sentir

popular; promover el valor del patrimonio cultural reafirmando la conciencia histórica nacional.

Referencias

- Acha, J. (1984). *Ensayos y ponencias latinoamericanistas*. Caracas: Galería de Arte Nacional.
- Corcuera Aranguiz, A. (2006). *Nueva arquitectura de interiores*. Barcelona, España: Monsa.
- Cross, N. (1999). *Métodos del diseño. Estrategias para el diseño de productos*. México: Limusa Noriega Editores.
- Ching, F.D.K. (1982). *Arquitectura: forma, espacio y orden*. México: Gustavo Gili.
- Descarte, R. (s/f). *Las cuatro reglas del método Cartesiano* [Documento en Línea]. Disponible: http://www.capitalemocional.com/textos_filo/descartes.htm [Consulta: 2010, Enero 10]
- Droste, M. (2006). *Bauhaus 1919-1933*. Londres: Taschen.
- Gordon, W.J. (1961). *Synectics: The development of Creative Capacity*. New York: Collier Books.
- Jones, J.C. (1975). *Método del diseño*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, B. (1999) *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Munari, B. (2002). *Diseño y comunicación visual*. Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Neufert, E. (1999). *Arte de proyectar en arquitectura*. México: Gustavo Gili.
- Osborn, A. F. (1963). *Applied imagination*. New York: Scribner.
- Wucius, W. (1992). *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*. Barcelona, España: Gustavo Gili.