

I maginarios urbanos como
esencia de proyectos en la
formación de diseñadores
industriales

Caso souvenir de la ciudad de Pereira.

D.I. Félix Augusto Cardona
Universidad Católica Popular del Risaralda.
felix.cardona@ucpr.edu.co

Primera versión recibida el 12 de mayo de 2010,
versión final aprobada el 11 de octubre 2010

Resumen:

El siguiente artículo expone el ejercicio académico desarrollado dentro de la asignatura de Taller de diseño social, del sexto semestre del ciclo de formación basado en el acercamiento conceptual de los imaginarios sociales desde lo urbano, para proponer productos de diseño en una temática determinada. El objetivo de esta asignatura es sensibilizar al estudiante en la noción social del diseño desde una perspectiva personal y autónoma, que corresponda a un proceso explícito, lógico y coherente para que desde su propia experiencia cree los determinantes de diseño que permitan el desarrollo de una creación tridimensional que pueda constituirse en producto dentro de los marcos académicos de exigencia en esta etapa de su formación académico profesional.

Descriptoros:

Diseño social, imaginario social, imaginario urbano, ejercicio académico, producto de diseño.

Abstract:

The following article describes the academic exercise developed in the course of social design workshop of the industrial design career on sixth semester based on the conceptual approach of the social imagination from the urban issue to propose design products in a particular subject. For the purpose to sensitize the student in the social notion of design from a personal and autonomous perspective. It corresponding to an explicit, logical and consistent process from his own experience to create the design's determinants for the development of a three-dimensional creation which might become a requirements product in the academic framework at this stage of his professional academic formation.

Descriptors:

Social design, social imaginary, urban imaginary, academic exercise, design product.

Imaginarios urbanos como esencia de proyectos en la formación de diseñadores industriales

Caso souvenir de la ciudad de Pereira.

D.I. Félix Augusto Cardona*
 Universidad Católica Popular del Risaralda.
 felix.cardona@ucpr.edu.co

Primera versión recibida el 12 de mayo de 2010, versión final aprobada el 11 de octubre 2010

Esta es una experiencia académica desarrollada en el Taller de diseño social durante los periodos 2008.2, 2009.1-2 y 2010.1

La formación profesional de Diseñadores Industriales enfrenta un complejo proceso en lo que respecta a la generación de conceptos de diseño, ya que los proyectos a desarrollar cuentan con infinidad de variables; sin embargo, dentro de los procesos pedagógicos cada institución de educación superior establece los parámetros de estas variables en competencias de formación que corresponden a lineamientos creados a partir de las necesidades que el contexto exige, tanto desde lo cultural como desde lo productivo, asumiendo estas esferas como los límites de injerencia del diseño industrial, disciplina entendida en términos de comprensión e implementación dentro de un contexto determinado.

Para el caso que nos convoca en este artículo corto, se pretende mostrar el desarrollo de un producto de diseño a partir del conocimiento de los imaginarios urbanos del contexto vivencial de los estudiantes del Taller de diseño social, del sexto semestre del programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda, como ejemplo de desarrollo de productos con carácter académico que permitan comprender el concepto del diseño Industrial desde una perspectiva social, lo cual implica desarrollo del capital humano y

social a través de productos que conlleven una objetiva y real interpretación del contexto donde se desenvolverán como elementos de la cultura material, puesto que los diseñadores industriales deben trabajar para satisfacer las necesidades de las personas, antes que para satisfacer sus deseos, más aun, cuando el programa de diseño industrial de la UCPR propone el fomento de una educación para la autonomía, la creatividad y el desarrollo integral con productos que generen cambios de su propio entorno, pensando en el beneficio social (PEP, 2009)

Esto implica que el diseñador debe asumir el reto de crear productos que antes que nada interpreten de la mejor manera posible el contexto sociocultural, para lograr que se inscriban de manera exitosa dentro de los marcos productivos y comerciales, construyendo de esta manera un discurso de diseño industrial-social como actividad profesional y económica, para el desarrollo de la cultura material y no como un acercamiento filantrópico que puede rayar en la línea de la caridad, pues en contextos como el colombiano, se tiende a enmarcar los proyectos de carácter social como el auxilio a las clases menos favorecidas, para disminuir sus niveles de pobreza, y en este sentido, el taller de diseño social asume la pobreza como la privación de capacidades y no la falta de generación de ingresos, por lo cual todo proyecto de diseño industrial desde lo social debe plantear el desarrollo de variados aspectos que contribuyan a un progreso general de la sociedad mediante los proyectos concebidos dentro del ejercicio académico, como lo señala Papanek (1971, p. 57):

“La responsabilidad del diseñador, su buen juicio social y moral tiene que entrar en juego mucho antes de que empiece a diseñar, porque tiene que juzgar, apriorísticamente, además si los productos que se le pide que diseñe o rediseñe merecen su atención o no. En otras palabras, si su diseño estará a favor o en contra del bien social”

* Diseñador Industrial de la Universidad Nacional, sede Bogotá; Especialista en Pedagogía y desarrollo humano de la Universidad Católica Popular del Risaralda; Especialista en Ingeniería de organización Industrial de la Universidad de Zaragoza de España; Docente Investigador de la Universidad Católica Popular del Risaralda.

Esto apoya de manera decidida uno de los principios rectores en la formación de diseñadores industriales de la UCPR, donde la condición esencial de ser, de su saber, su saber pensar y de su saber hacer, construyen una propuesta de formación a partir de la comprensión como ser humano y como persona del contexto al cual dirige su proyecto, lo que implica a su vez, una comprensión desde el contexto como ser humano partícipe y constructor de lo social (PEP, 2009).

De allí que los proyectos planteados como ejercicios académicos sobre el análisis de los contextos vivenciales se proponen en primera instancia desde las competencias que el estudiante debe poseer en esta etapa de su ciclo formativo en cuanto a sus capacidades para observar, recopilar y analizar información pertinente en la construcción de determinantes, requerimientos y parámetros de un proyecto de diseño.

Y en una segunda instancia en el análisis de las variables no disciplinares que reflejan a la sociedad, las cuales conforman al proyecto en términos definidos por la excusa objetual, ya que:

“El diseñador industrial asume, de hecho, la responsabilidad de representar, en un proceso de decisión colectivo como el proyectual, los intereses de un futuro usuario, de actuar proyectualmente en nombre y por cuenta de los usuarios, de aceptar una delegación implícita para encarar y resolver problemas de cultura material”(Chiapponi, 1999, p. 41).

Así, el estudiante se enfrenta a una problemática establecida desde esta excusa objetual que reconoce un saber histórico, cultural y social expresado en maneras de convivir y relacionarse con el mundo, a partir de un pensamiento multifacético y multidimensional, siempre bajo el “precepto de fortalecer desde allí la identidad y valoración de lo propio, la referencia y pertinencia de su saber pensar frente a las circunstancias mundiales y locales” (PEP, 2009:26)

Logrando proyectar un producto de diseño

que no sólo interprete y refleje el contexto, sino que además le permita estructurar un estilo propio para su ejercicio profesional y la identidad del proyecto, que se puede definir en términos de Castells (1997) como el proceso por el cual los creadores culturales, como bien son los diseñadores, se basan en los materiales que son propios del contexto no sólo en su materialidad, sino también en su uso cotidiano que refleja una cultura, lo que permite estructurar para diferenciar los productos una reflexión de procesos frente a lo local como expresión y lo global como contexto, que se puede complementar con lo que Manzini (2005, p. 74), denomina comunidades creativas, que son:

“aquellas que emprenden las personas y comunidades para alcanzar un nuevo resultado, o un resultado conocido abordado de una manera nueva. Este tipo de acciones, a partir de motivaciones diversas, tiene como propósito avanzar hacia configuraciones organizativas más sustentables en una perspectiva ambiental o social”.

Esta perspectiva se aborda entonces para el caso del ejercicio académico desde la relación entre lo local en el aspecto productivo, que el mismo Manzini (2005) trata como las “producciones locales para mercados globales”; lo cual implica entre otras muchas cosas, nuevas formas de concepción de productos que se encuentran dentro de la misma cultura material del contexto abordado, o dicho de otra manera, generar procesos de proyección de diseños que logren trascender el discurso objetual, para lograr discursos de diseño con carácter social, sin perder en ningún momento el carácter disciplinar de los mismos objetos. Es aquí cuando se aborda el concepto del imaginario como el “conjunto de significaciones sociales que permite y hace presente algo que no es, pero que en tanto futuro deseable es, y da sentido al discurso, a la acción y a las prácticas sociales, a la vez que permite definir estrategias y priorizar relaciones” (Robles, 2006, p. 4):

“ya se trate de una invención absoluta, de una historia imaginada en todas sus partes, o de un deslizamiento o desplazamiento de

sentido, en el que los símbolos ya disponibles están investidos de significaciones diferentes de sus significaciones normales o canónicas” (Castoriades, 1975, p. 177).

Por esta misma razón citada, el autor plantea que hay creación, no producción de significados; por lo tanto no se puede regular ni estandarizar la significación del imaginario: este surge como entidad dentro de una sociedad sin que esta sea consciente del proceso, coexistiendo dentro de la cultura material que se define a través del proceso de diseño de los productos que conllevan a implicaciones mutuas entre el imaginario y la sociedad que los crea, ya que:

“el imaginario supone prácticas sociales previas y las prácticas sociales suponen un imaginario, que aparece en el tiempo como movilizador, como proyección hacia adelante, que se encarna y tiene efectos visibles” (Robles, 2006, p. 5).

Estos efectos están en todo lo que constituye el contexto artificial (Manzini, 2005), y por lo tanto, son objeto disciplinar del diseño que como disciplina proyecta estos imaginarios en los objetos que constituyen la cultura material y que por lo general surgen de ejercicios creativos que no tienen en cuenta la estructura social y sus redes simbólicas de manera explícita, porque dentro de los procesos de creatividad nunca se han hecho preguntas tales como:

¿Por qué este sistema de símbolos y no otro?,

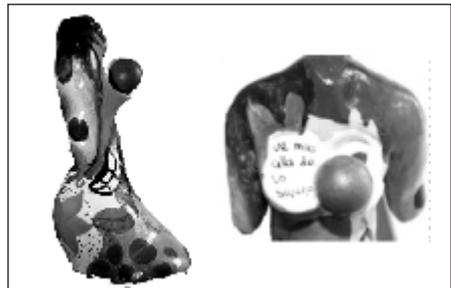
¿Símbolos pensados por quién, cuándo y cómo?,

¿Cómo se producen los nuevos sistemas de significados y de significantes?

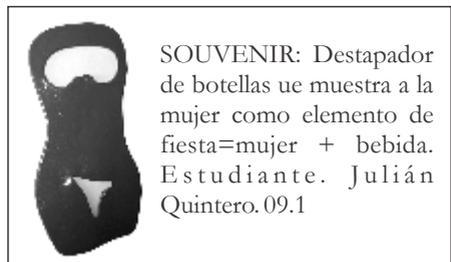
Lo que lleva a que muchos objetos de nuestra cotidianidad respondan efectivamente a procesos de diseño muy bien instaurados, pero que no son explícitamente reflejo de la sociedad que los crea y usa, como parte vital de su mundo cotidiano a lo cual deberían recurrir para lograr diferenciación como productos, lo que daría a la creación de objetos un sentido organizador de la conciencia de las

sociedades, que como en el caso de los siguientes souvenirs que reflejan el imaginario femenino de la ciudad de Pereira, como uno de los imaginarios sociales efectivos identificados dentro del proceso académico descrito (Castoriadis, citado por Robles, 2006)

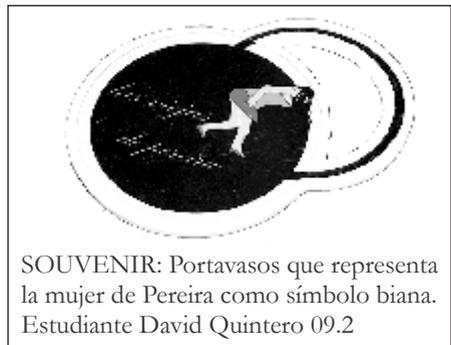
“corresponderían las significaciones imaginarias que anudan los deseos al poder, operando como organizadores de sentido de los actos humanos, estableciendo fronteras entre lo lícito y lo ilícito, entre el bien y el mal, entre lo debido y lo indebido, favoreciendo así la configuración de individuos y grupos en condiciones de reproducir la institución de la sociedad”.



SOUVENIR: Porta-chocolates que alude a la mujer voluptuosa de Pereira como algo más que cuerpo, los chocolates al consumirlos dejan ver la leyenda “ve más allá de lo superficial”.
Estudiante Marcela Correa 09.1



SOUVENIR: Destapador de botellas ue muestra a la mujer como elemento de fiesta= mujer + bebida.
Estudiante. Julián Quintero. 09.1



SOUVENIR: Portavasos que representa la mujer de Pereira como símbolo blanca.
Estudiante David Quintero 09.2



SOUVENIR: Escultura de vidrio que trae una poema pereirano sobre la belleza de la mujer como lo más representativo. Estudiante. Sebastián Arbeláez. 10.1

Imagen 1. Productos de diseño sobre el imaginario femenino de Pereira

Sociedad que convive en un contexto artificial y natural que crea objetos, desde referentes históricos, figurativos, epistemológicos, vivenciales, etc..., que configuran la cultura material para el colectivo social, con lo cual se reproducen una y otra vez los imaginarios sociales objetuales en diferentes escalas, medios, modos, aspectos y materialidades (Silva, 1996).

De manera tal que muchos de los objetos que están en nuestro contexto son reflejo de nuestra sociedad y no de nuestra subjetividad, sin que por ello sea motivo de desvaloración, sino más bien de una institucionalización de imaginarios sociales aceptados, conocidos y muchas veces preferidos por nosotros mismos como parte de este conglomerado humano que busca, ante todo, identidad como tal. Así, los procesos creativos que alteren esta búsqueda de identidad pueden aparecer como amenazantes dentro de determinados momentos y más ahora en donde los contextos artificiales, como la ciudad, pierden en la homogenización de medios productivos modos de vida y modelos económicos, identidad regional (la tensión

local/global que define Manzini, 2005), con lo cual se pierden imaginarios sociales de ciudad o lo que denominaremos de ahora en adelante imaginarios urbanos, ya que “los deseos y las representaciones no conducen a ninguna práctica colectiva, por lo cual es verdaderamente difícil afirmar o negar nada del imaginario social” (Berger, 1979, p. 53). Así, todo objeto de diseño pierde el sentido al reproducirse sin ser reflejo explícito de esa aspiración, sacrificio, logro o proyecto que compone el imaginario urbano, como ejemplo de ello son los siguientes souvenirs que buscan reflejar el imaginario de solidaridad que represento Pereira en un periodo importante de su historia, como uno de los imaginarios sociales efectivos identificados en el proceso académico como una estructura plausible, que se refiere a:

“la resonancia simbólica y al reconocimiento social de las acciones, las visiones, los movimientos que los actores realizan en relación a sectores más amplios de la sociedad a través de la cual los otros se incluyen y viven, de alguna manera, en el mundo evocado y convocado como viable, como deseable, como apropiable” (Gilbert 1993, p. 37).



Souvenir Cigarrera que expresa la solidaridad como característica principal de la ciudad de Pereira. Estudiante Juliana Botero 09.1 Souvenir Cigarrera, que representa figurativamente con manos extendidas la solidaridad de la gente de Pereira. Est, Juliana Botero. 08.2



Estudiante Laura Muñoz 08.2
Souvenir Porta-retrato para foto
documento, que personaliza la imagen en
la amistad encontrada en Pereira.
Estudiante Carolina Lozano 09.1



Souvenir Porta-tarjetas, que refleja la
solidaridad de la gente pereirana en la
construcción de la ciudad. Caso
Histórico colombiano



Souvenir Destapador imán, que muestra
la jocosidad del pereirano para con el
visitante. Arquetipos de vida pereirana.
Estudiante Sebastián Congote 08.2

Estas estructuras de plausibilidad son el punto de retroalimentación de los imaginarios en donde se conforma el sentido común en el nivel de la vida cotidiana dentro de las bases primeras de las relaciones humanas. Allí se

“adquieren, mantienen y reproducen los patrones sociales de conducta y sus significados, establecidos por la colectividad mediante el proceso de socialización. La plausibilidad es un mecanismo de resonancia simbólica... Asociación de un signo a una imagen y de ésta a un valor por el cual, quienes lo reconocen, pueden dar la vida, dando lugar al surgimiento de una identidad colectiva... cuando desde la sociedad civil se producen estructuras de plausibilidad que dan resonancia a nuevos modos de actuar y de normarse en la búsqueda del reconocimiento del yo no-instituido" (Gilabert, 1993, p. 38).

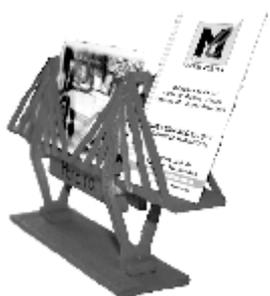
Por lo tanto, estas estructuras de plausibilidad las podemos construir y apreciar en los objetos que rodean nuestro entorno dentro de la cotidianidad y en ellos se refleja el imaginario urbano, pues representan a los actores del acto creativo y a los usuarios que ven en ellos un significado que los interpela afectiva, simbólica e históricamente, y por lo tanto, deben sentirse incluidos dentro de este acto creativo que a modo de Souvenir (Excusa Objetual) reflejan diferentes imaginarios sociales, como es el caso del imaginario Arquitectónico de la ciudad de Pereira que es uno de los imaginarios sociales efectivos identificados en el proceso académico que representa una estructura plausible que conlleva toda la carga simbólica de la ciudad y sus creaciones.



Souvenir Dispositivo periférico PC USB con la forma de iconos arquitectónicos de la ciudad de Pereira como puntos de encuentro ciudadano y símbolos de la ciudad dentro del imaginario urbano
Estudiante Karen Robayo 08.2



Souvenir Postal tridimensional coleccionable de las esculturas de Pereira, que al ser ciudad intermedia tiene más de 10 esculturas en su casco urbano desapercibidas por el común de la gente. (Bailarina)
Estudiante Cristian González 10.



Souvenir Porta-tarjetas pisapapeles con la configuración del Viaducto, máxima expresión del crecimiento de la ciudad. En el rojo de la paleta de colores identificada de la ciudad. Pasión + Trabajo = Progreso
Estudiante Catalina Hoyos 09.

Creaciones que para el caso de este ejercicio académico en particular, se expresan mediante una excusa objetual que pareciera en ciertos casos primaria o simple, pero que permite en un modo complejo comprender y obtener resultados de diseño aplicando el concepto de imaginario urbano bajo su estructura de plausibilidad, como lo son los objetos que se han denominado en este documento como Souvenir, palabra de origen francés que se puede definir como todo aquel producto comercializado en forma de recuerdo o remembranza de un sitio visitado. Entendiendo este recuerdo o remembranza como motivaciones muy personales, que sin embargo son mediadas a través de objetos en forma de productos comerciales que satisfagan al comprador en su necesidad de poseer algo que lo transporte al sitio que le causó ese grato recuerdo, remembranza o tal vez, todo lo contrario, sumando a este hecho la virtud de que pueda ser donado o regalado a las personas a las que quiera transmitir estos sentimientos, o por el simple agradecimiento de estar allí al momento del regreso.

Así, esta excusa objetual construida por los estudiantes del taller a través de sus diferentes versiones acerca de lo que es un souvenir, debe enmarcarse en el cómo se siente y se piensa la ciudad en la que se vive, que posee características particulares incomprendidas por algunos, expresadas, toleradas y enaltecidas por otros, entrando en juego las estructuras plausibles del imaginario urbano de la ciudad de Pereira, que raramente es analizado desde una perspectiva disciplinar del Diseño Industrial como tal.

Se establece así un ejercicio académico interesante en donde el estudiante es llevado a analizar su imaginario urbano de manera explícita, lógica y coherente, para que desde su propia experiencia cree los determinantes de diseño que permitan el desarrollo de una excusa objetual

tridimensional (Souvenir)¹ que a través de un proceso riguroso desde la disciplina del Diseño Industrial puede constituirse en producto dentro de los marcos académicos de exigencia en esta etapa de su formación profesional.

Etapa definida dentro del sexto semestre de formación disciplinar donde deben ser sintetizadas las competencias de formación creadas a partir de lo que el programa de Diseño Industrial de la Universidad Católica Popular del Risaralda ha definido, teniendo en cuenta las competencias adquiridas hasta este nivel de formación (ver tabla 1):

La primera columna muestra las competencias que debe poseer el estudiante en nivel básico, pues corresponden a las adquiridas en la primera fase de formación denominada Fundamentación; la columna central expone los criterios de evaluación construidos en el tiempo que se lleva en la dirección de este taller; y en la tercera columna las competencias a desarrollar en alto nivel, pues son las que el estudiante debe poseer al culminar esta segunda fase de formación denominada Conceptualización a la cual pertenece este taller del sexto semestre.

De manera tal que los criterios de evaluación para este ejercicio académico han sido pensados para verificar el grado de las competencias de la primera columna relacionando el nivel que se debe tener en las competencias para la segunda fase de la tercera columna.

Tal ejercicio académico, permite evaluar la capacidad de observación del estudiante de manera disciplinar para identificar las estructuras plausibles que subyacen en su imaginario urbano, para que logren intervenir la cultura material del contexto observado, en una primera instancia pedagógica y curricular.

En una segunda instancia, se busca evaluar su capacidad de análisis y conceptualización partiendo de esta observación, ya que debe sustentar una serie de criterios personales autónomos que justifiquen lo construido como concepto del proyecto de diseño y de aquí, las determinantes desde las tres funciones esenciales disciplinares que enmarcan todo desarrollo de producto, la excusa objetual tridimensional a manera de souvenir de Pereira que exponga una estructura plausible del imaginario urbano de la ciudad de Pereira, la cual constituye la

COMPETENCIAS A EVALUAR	INDICADOR DE VERIFICACION	COMPETENCIAS A DESARROLLAR
Expresa y representa los conceptos básicos del diseño aplicados a los artefactos.	Grado de relación entre el objeto y los conceptos construidos.	Sustenta y argumenta sus propuestas de manera oral y escrita para señalar su concepción del diseño industrial.
Potencia los procesos de percepción y reconoce a través de este las necesidades.	Nivel de practicidad del objeto para el mercado definido.	Identifica necesidades del contexto social, cultural y ambiental, para abordarlos como objetos de estudio desde el diseño.
Pondera y ordena la información para definir su propuesta.		Investiga dinamizando procesos de conocimiento para generar respuestas de diseño en diferentes contextos.
Identifica y aplica las funciones del diseño: formal estética, práctica y simbólico-comunicativa.	Proyección en el objeto de la cultura material del contexto.	Analiza, comprende y propone sistemas de interacción sujeto-objeto-contexto, para el desarrollo de objetos.
Aplica su creatividad a partir de la experimentación y construcción de artefactos.	Calidad de factura del objeto.	Apropia el conocimiento en los diferentes contextos del aprendizaje.
Proyecta mediante la interpretación de formas, funciones y estructuras.	Creatividad formal estética del objeto.	Aplica tecnologías blandas y duras como herramienta de apoyo en el proceso proyectual.
Maneja y aplica conceptos, procesos, técnicas y materiales para la representación y expresión bi y tridimensional	Nivel de comprensión por el mercado de la función simbólico-comunicativa del objeto.	Conceptualiza y aplica los factores humanos en el diseño de productos y procesos.
		Interpreta y resuelve problemas objetuales para problemáticas señaladas, aplicando métodos de diseño.

Tabla 1. Competencias hasta el sexto semestre de Diseño Industrial, UCPR

1 En este punto es bueno aclarar que se establece este ejercicio desde un objetivo pedagógico del taller de diseño que consiste en evaluar de manera individual al estudiante, primero bajo su nivel de relación entre la conceptualización y la concreción objetual, y en segundo lugar, en sus competencias técnicas para la elaboración de modelos de simulación, pues se exige un alto nivel de construcción, imitando materiales para una producción seriada que corresponde a este tipo de productos de consumo masivo, con precios muy asequibles, en su gran mayoría.

tercera y última instancia pedagógica y curricular de evaluación de la formación disciplinar.

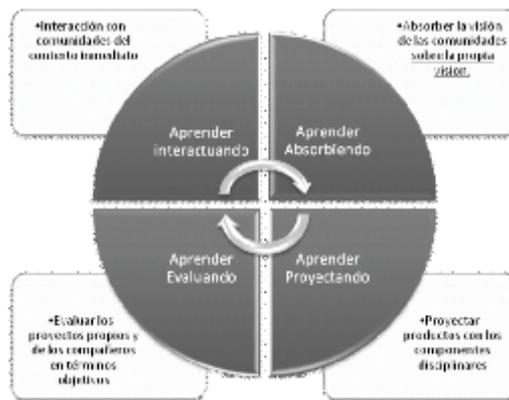
El estudiante debe concretar todo su proceso de observación, conceptualización y configuración formal en un producto de diseño que se exponga solo, sin recurrir a más material que su propia existencia como producto, es decir, una configuración formal que en el mercado debe cumplir con los requerimientos de los entornos comerciales comunes y cotidianos.² Aunque a veces este modo de presentación del proceso académico tiene muchas objeciones, pues se abandona la exposición de todo el proceso por el exponer un resultado único, que no da pie a explicaciones más allá de lo logrado dentro de los tiempos, recursos y modos dados; sin embargo se deja este punto acá, ya que daría pie a una discusión sobre la evaluación de los procesos y los resultados en un ejercicio académico de Diseño Industrial que se alejaría del núcleo central de esta sistematización.

La cual pretende exponer un proceso académico de formación para Diseñadores industriales fundamentado en los procesos del modelo de investigación

Acción-Participación (Ver esquema 1) creado y desarrollado por el sociólogo colombiano Fals Borda, sin que sea específicamente un proyecto de investigación, sino mejor, un proceso de aproximación incipiente a este tipo de investigación como fundamento en la construcción de una noción social del diseño industrial desde el análisis de contextos vivenciales propios y cotidianos que han sido teorizados en otras disciplinas.

Así, desde la visión autónoma y propia del estudiante, se analiza la ciudad en la que se vive desde perspectivas conocidas, a veces no identificadas, pero siempre vigentes, que son insumo de un ejercicio de diseño cuyo objetivo principal es hacer una reflexión del contexto propio para de allí entrar a contextos de otros. El estudiante entonces, se ve enfrentado a su propia cotidianidad, debido a lo cual encuentra que son muchos los aspectos que desconoce de su propio contexto, no son consientes de su origen, desarrollo o relevancia, pero a la vez reconoce que todo ello es una herramienta en la construcción de un producto de diseño.

Proceso con el cual se pretende cumplir con los objetivos pedagógicos de este ejercicio:



Esquema. Síntesis del proceso académico de formación disciplinar planteado

² Aquí se hace referencia a los productos que están expuestos en estanterías de cualquier local comercial, que exponen unos con mayor éxito que otros, su configuración formal como primer modo de atracción para el posible usuario; no hay planchas síntesis, no hay exposición del proceso, no hay planos técnicos: el producto atrae o no y en esa medida debe estar bien conceptualizado y construido.

- Sensibilizar al estudiante con la dimensión social de su profesión y del cómo debe implementarla en sus proyectos.
- Evaluar sus capacidades individuales en la concepción de productos específicos desde y para una problemática en un contexto definido.
- Evaluar sus competencias de formación, haciendo hincapié en las que tienen que ver con las capacidades instrumentales disciplinares para las construcciones y expresiones bidimensionales y tridimensionales.

En conclusión, los productos diseñados por los estudiantes luego de pasar por un proceso donde se apropian los conceptos enunciados y métodos pedagógicos aplicados, desarrollan representaciones de los imaginarios urbanos que marcan la manera de percibir, movilizarse, sentir, imaginar y habitar la ciudad de Pereira, con lo que se expresa su experiencia de ciudad; la narran a través de sus creaciones tridimensionales, que se convierten en guías proyectuales para fundamentar la acción de los actores sociales que deben abordar la

cultura material que se construye como discurso relativamente irracional (Eco,1995), en la medida en que no ha de rendir cuentas a ningún tipo de racionalidad, dentro de lo que el Diseño define como producto disciplinar.

En conclusión, los productos diseñados por los estudiantes luego de pasar por un proceso donde se apropian los conceptos enunciados y métodos pedagógicos aplicados, desarrollan representaciones de los imaginarios urbanos que marcan la manera de percibir, movilizarse, sentir, imaginar y habitar la ciudad de Pereira, con lo que se expresa su experiencia de ciudad; la narran a través de sus creaciones tridimensionales, que se convierten en guías proyectuales para fundamentar la acción de los actores sociales que deben abordar la cultura material que se construye como discurso relativamente irracional (Eco,1995), en la medida en que no ha de rendir cuentas a ningún tipo de racionalidad, dentro de lo que el Diseño define como producto disciplinar.



Souvenir porta-retratos, que aborda un imaginario de frescura como elemento subyacente en lo que podemos concebir como Pereirinidad, tanto en el clima como en el comportamiento de la gente.
Estudiante Marta Marín. 10.1



Souvenir bota de vino, que integra de manera jocosa el rito que induce la música de despecho como música para tomar. También la aceptación de la fiesta brava y la ganadería como modos de vida en Pereira.
Estudiante Juan García 08.2



Souvenir carro coleccionable, que integra formalmente el jeep Willis y el articulado del SITM que en Pereira se denomina MEGABÚS, como el imaginario urbano que integra pasado-futuro, tradición-cambio.
Estudiante Gustavo Calzada. 10.1

Imagen 4. Productos de diseño sobre el imaginario urbano de Pereira

Referencias

- Berger, Peter y Luckmann, Thomas (1979). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu.
- Castells, Manuel (1997), La era de la Información en Nuestro mundo y nuestras vidas, vol. II. Economía sociedad y cultura. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Castoriadis, Cornelius (1975) L'Institution Imaginaire de la Société. Paris, Francia: Tusquets
- Chiaponni, Medardo. (1999). Cultura social del producto: nuevas fronteras para el Diseño Industrial. Buenos Aires: Infinito.
- Eco, Umberto. (1995) Tratado de Semiótica General. 5º edición Madrid España: Blume.
- Gilbert, César. (1993) El Hábito de la utopía. Análisis del imaginario sociopolítico en el movimiento estudiantil de México 1968. Instituto Mora-Porrúa Madrid España: Blume.
- Manzini, Ezio, La ecología del ambiente artificial como valorización sostenible de los recursos locales, entrevista a E. MANZINI, en PARIS, O., (director), 30-60, Arquitectura y Medio Ambiente, I, Cuaderno latinoamericano de Arquitectura, Córdoba, 2005.
- Papanek, Víctor (1971) Diseñar para el mundo real, ecología humana y cambio social. Madrid España: Blume.
- PEP. Proyecto Educativo del Programa de Diseño Industrial (2009) Comité curricular de programa de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la UCPR. Pereira, Risaralda.
- Robles Gil, Rafael R. Diseño para el Desarrollo Local. En Revista electrónica 2.2.1 Imaginario Social en http://vinculando.org/sociedadcivil/abriendo_veredas/221_imaginario_social.html; Fecha de publicación: 16 de Marzo 2006. Consultado en Febrero 12 de 2010.
- Silva, Armando (1997) Imaginarios Urbanos. Santafé de Bogotá: Tercer Mundo.