

respuesta de los estudiantes. ¿A mayor participación o comunicación del docente qué ocurre con la participación o comunicación de los alumnos? Finalmente, desde el interés de las escuelas de diseño –aplicable a otros ámbitos de la educación universitaria– es relevante orientar la formulación de políticas y estrategias para desarrollar la docencia virtual y uso académico de las TIC con propósitos de realmente mejorar la calidad de la formación, no meramente por un 'entusiasmo tecnológico'. En este contexto ¿es suficiente el uso del aula virtual sólo como un recurso de información –como parece recurrente– o es necesario que el docente adopte una estrategia que ocupe recursos específicos para generar interacción y comunicación y de ese modo favorecer el trabajo colaborativo entre los participantes de una comunidad de aprendizaje?

Esta conferencia fue dictada por **Eduardo Hamuy** y **Oswaldo Zorzano** (U-Arcis - Chile) el jueves 31 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## El diseño y el hombre del siglo XXI

Marcela Kral

El ritmo de vida actual impone nuevas y cambiantes necesidades para el hombre en cuanto a la habitabilidad de los espacios. Los profesionales del diseño somos los encargados de dotar a los espacios que habita el hombre de características básicas que hacen al confort, en cuanto a la funcionalidad, estética y tecnología.

Es necesario desmitificar el concepto de diseño como sinónimo de frivolidad, en tanto es una disciplina que requiere un alto grado de formación y especialización, teniendo como meta final elevar la calidad de vida del hombre, y la preservación del medioambiente.

El diseño de interiores, específicamente, debe considerar al hombre, su sensibilidad y necesidades, su perfil y pertenencia social, así como también debe manifestar un profundo conocimiento y respeto a la obra de arquitectura en la que va a intervenir, manejando solventemente las tecnologías disponibles en el mercado.

De esta forma, descartando las 'recetas', las respuestas de los profesionales no se convertirán en caprichosos productos de las modas sino que, por el contrario, surgirán de sólidos conceptos que colaboren a jerarquizar cada día la profesión de diseñador.

Esta conferencia fue dictada por **Marcela Kral** (Universidad de Morón - Argentina) el martes 29 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Art Wear Project

Gustavo Lento Navarro

El diseño de indumentaria ha atravesado diferentes periodos en la construcción cultural y epistemológica de su propio conocimiento. Así como el arte va modificando la metáfora de significación y va fusionándose con otras áreas, el diseño de indumentaria comienza a recorrer territorios que sugieren nuevos desafíos y exploran nuevos sentidos en la función del diseñador. Uno de los caminos que el diseñador de Indumentaria puede tomar es la construcción simbólica y expresiva del objeto indumento como reflejo inmediato y tangible del pensamiento artístico. Diseñador y artistas confluyen en el *Art Wear*. Inspiración, concepto, búsqueda de nuevos posibles, búsqueda de lo apolíneo, lo dionisiaco, lo prometico y lo fáustico en el sentido del artista, es parte de lo que se ve en el desarrollo del *Art Wear*. Un proyecto artístico y personal, orientado hacia la instalación, la video instalación, la performance, la danza, las intervenciones urbanas, la fotografía analizado y realizado desde la óptica del diseñador de indumentaria. El diseño de indumentaria como pensamiento artístico.

Esta conferencia fue dictada por **Gustavo Lento Navarro** (Universidad de Palermo - Argentina) el jueves 31 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Universal Sense Searcher, metodología del Trends Searcher y el Coolhunter

Gustavo Lento Navarro

En el marco del desarrollo de un producto, las áreas que participan de su creación intervienen en diferentes tipos de investigaciones. Una de ellas, la que pone al producto diseñado en el mercado estableciendo una verdadera y tangible competencia, es la investigación de tendencias. Esta palabra ha sido usada, bastardeada, tanto, que hasta podríamos llegar a confundir su definición.

Tendencia es el mecanismo por el cual un acontecimiento, una acción, o un producto, manifiesta el reflejo simbólico y metafórico de aspectos cognitivos y perceptivos de una sociedad; en el caso del diseño es la construcción proyectual de las metáforas sociales que arman a una cultura contemporánea. Estos movimientos sociales tienen una dinámica y una lógica que descubriremos durante el proceso de nuestro trabajo. El trabajo del cazador de tendencias, muchas veces llamado *coolhunter*, atravesó desde los años ochenta diferentes aspectos (demás está aclarar que este formato de investigación surge de una necesidad de mercado para actualizar y potenciar sus productos). En su estadio primitivo, el

cazador de tendencias estaba identificado como aquel sujeto manejado y promovido únicamente por su instinto. Elegía objetos a partir de su propia observación que luego presentaría a las empresas como esos productos emergentes utilizados por alguna tribu urbana. Posteriormente las escuelas de diseño, de publicidad y marketing adoptaron el término *coolhunter* como la capacidad de un profesional de estar al tanto de las tendencias que vendrán, identificándolas y encontrándolas siempre, a partir de un relevamiento profundo y exhaustivo de mercados externos.

Evidentemente hoy no alcanza con lo antes dicho, ya que el producto está atravesando una serie de mutaciones que hace que su llegada al consumo sea cada vez más sinuosa. Este camino impreciso hace que la metodología de investigación de las tendencias avance hacia el terreno de la experiencia.

US2, Universal Sense Searcher es la metodología que toma como plataforma la experiencia, el uso de la metáfora y el símbolo de una sociedad que construye cultura, y observa la representación de estos movimientos reflejados en las tendencias. US2 estudia, profundiza y analiza el proceso de interface de los objetos en base a las experiencias.

Esta conferencia fue dictada por **Gustavo Lento Navarro** (Universidad de Palermo - Argentina) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## A importância das emoções na comunicação interpessoal mediada por tecnologia

Joana Lessa

### A interface e as tecnologias na mediação da comunicação entre indivíduos

A tecnologia adquiriu, pelo facto de se ter tornado praticamente omnipresente nas tarefas e práticas humanas, o papel de interface. Uma interface que se coloca entre o indivíduo e o seu trabalho ou produção quotidiana, mas também no lazer e tempos livres. Comum às duas áreas, encontra-se a comunicação, que tanto no trabalho como nos momentos de ócio, se estabelece entre indivíduos. A mediação tecnológica da comunicação entre indivíduos é causa da alteração de diversos conceitos e práticas: desde o modo como se entende o corpo e a comunicação; o tipo de comunicação que se põe em prática (níveis de abertura, intimidade, etc.); até à percepção das distâncias entre os indivíduos (entre corpos).

Fica a noção de que a comunicação entre indivíduos, nas sociedades urbanas ocidentais contemporâneas é, em larga medida, mediada pela tecnologia. O que justificará a proliferação desta mediação?

### Visões sobre o papel da tecnologia: Virilio versus Turkle

Hoje “a pressão da cidade, a rapidez dos intercâmbios, o *stress* e a aceleração dos costumes” (Virilio, 2000a) cansam as pessoas umas das outras. O desgaste nas relações entre as pessoas é maior que há duas ou três gerações pois o ritmo da cidade moderna é “excessivo” e, segundo Derrida, “um elemento de desintegração e de desconstrução da unidade de povoamento”. De um passado longínquo até à contemporaneidade, a unidade de povoamento (o elemento humano base, utilizado na ocupação da área vivencial) revestiu-se de inúmeras formas: tribo, clã, família alargada, família nuclear, família monoparental, reduzindo-se, gradualmente, em número de elementos constituintes.

Parece que o indivíduo se está a isolar e que explora a tecnologia ora para promover esse isolamento, ora para o compensar. Esse desgaste das relações através do contacto diário com o outro parece estar a ser substituído por contactos mais e mais mediados por uma “proximidade” tecnológica: a do e-mail, a do SMS, a da chamada telefónica, a da vídeo-conferência. Esta é no entanto a postura de Virilio, uma visão pessimista em relação ao impacto da tecnologia e da sua utilização pelo homem. Receio da perda e da fragmentação da identidade do indivíduo. Significativamente distinta é a posição de Sherry Turkle, que introduz uma visão mais que se entende mais utilitária, mais prática da condição digital: reflectindo sobre as possibilidades e flexibilidade que esta permite na formulação e reinvenção da representação da identidade humana - no modo como o utilizador do computador (interface de comunicação), se apresenta aos seus pares e comunica. Turkle (1997) começa por afirmar que o computador é mais que ferramenta e espelho do utilizador: é uma interface que permite a passagem para um espaço de existências virtuais (como o outro lado do espelho, em *Through the Looking Glass - and what Alice found there* de Lewis Carroll, 1896). Este ponto de passagem é fulcral num contexto onde o limiar entre “real e virtual, animado e inanimado, o ‘eu’ unitário e o ‘eu’ múltiplo” (Turkle, 1997) são difíceis de definir. Estão lançadas assim as bases da posição de Turkle que fala da Identidade na Cultura da Simulação. A presença do computador e a sua utilização, ou os diversos modos de utilização, são factores de reformulação da Identidade do homem e da máquina: o contacto com a tecnologia e os paradigmas tecnológicos têm influenciado a definição do que é humano e das suas características fundamentais, i.e. as características que definem o ser humano enquanto tal (Wilson, 2002). Diferentes pessoas estabelecem formas diferentes de relação com o computador dando diversos significados e sentidos ao objecto. Segundo Turkle, este pode ser encarado numa das três hipóteses: ferramenta, espelho, porta para o outro lado do espelho. Cada uma das três posições perante o computador gera nos indivíduos um sentimento que mistura uma visão moderna e pós-moderna, as quais se relacionam, respectivamente, com uma ideia mecânica e de cálculo e uma ideia fragmentada e de simulação. No caso do computador ser encarado como ferramenta, o indivíduo distingue-o de si como algo estranho, oposto, sublinhando aquilo que de mais