

en el número 33 de *Tipográfica*. Las palabras de este diseñador son de alguna manera el disparador del interés personal hacia el diseño social y son también una referencia obligada para quien desee embarcarse en esta tarea: "El diseño cobra sentido realmente si persigue un objetivo social".

### Antecedentes

En el año 2006 con motivo de cumplirse 30 años del golpe de estado, Nicolás Pisano, director del proyecto PS, realiza un afiche para el 24 de marzo: una mancha de sangre que formaba el número 30, abajo un texto con la frase Nunca más. La pieza, fue utilizada el mismo año en una acción colectiva de intervención en una muestra de arte, el resultado fue una serie de afiches intervenidos por la gente. Estos mismos trabajos fueron expuestos junto a la primera muestra de PS.

El 18 de septiembre de 2006 se produce la desaparición de Jorge Julio López, testigo clave en el juicio contra el represor Miguel Etchecolatz. En el mes de octubre, cerca de cumplirse un mes de la desaparición de López, se realizó una intervención en la vía pública con una gigantografía que pedía la aparición con vida de Jorge Julio López. Tiempo después se diseñó un afiche en el que se podía observar un abecedario al que le faltaban las letras J y L, haciendo referencia directa a la ausencia de Julio López. Estas acciones constituyen los antecedentes directos del proyecto Postal Social.

### El proyecto

El 18 de septiembre de 2007, a un año de la desaparición de Jorge Julio López, se presentó al público la primera edición de Postal Social. Para la ocasión se convocó a diez diseñadores y artistas a realizar un trabajo: Horacio Callejón Tántera, Juan Colombato, Juan Delfini, Miguel De Lorenzi, Pablo Fontana, Pablo Metrebián, Marcelo Pellizo (LKD), Eduardo 'Boyo' Quintana y Luis Siquot. La publicación se presentó con una muestra que reproducía los trabajos de la edición junto a trabajos de alumnos de primer año de Diseño Gráfico del Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada. La muestra se expuso durante 15 días en el Archivo Provincial de la Memoria, ex Departamento de Inteligencia de la Provincia de Córdoba, que funcionó como centro clandestino de detención durante la última dictadura militar. De esta manera comienza a funcionar el proyecto PS.

El primero de diciembre de 2007 se presentó la segunda edición de Postal Social, 'Día mundial de la Lucha Contra el Sida'.

Con más y nuevos invitados, la temática fue abordada con códigos muy actuales, un lenguaje sumamente directo y gráficas activas, rompiendo de alguna manera con las piezas a las que estamos acostumbrados sobre este tema. Esta entrega contó con los trabajos de los estudios Asistencia Creativa, Brainpatch, La Quinta Pata y Bendita ideA y de Rodrigo Broner, Fabián Carreras, Federico Díaz Mastellone, Alejandro Ros, quien realizó una pieza junto a Marta Dillon, Octavio Martino, Miguel De Lorenzi, Florencia De Lorenzi, Sergio Cuenca, Daniel Silverman y Martín Villarroel. Al igual que en la

primera edición, la publicación se presentó junto a una muestra, la exposición se realizó en el Cabildo Histórico de Córdoba. Con este número se presenta también una edición 'mini' de distribución gratuita. Los mismos trabajos de los invitados reproducidos en un formato menor (11 x 8 cm) se distribuyen de manera gratuita en un circuito cultural de la Ciudad de Córdoba.

El 28 de marzo de 2008 se presentó el tercer número de Postal Social, en este caso los invitados podían trabajar con dos temas relacionados: el 32º Aniversario del Golpe Militar y los 30 Años del Mundial '78. Al igual que en las ediciones anteriores, PS contó con la participación de reconocidos artistas y diseñadores, entre ellos: Pablo Bernasconi, Augusto Costhano, Lucas Di Pascuali, Miguel De Lorenzi, Mario Eskenazi, Diego Feijóo, Rubén Fontana y Zalma Jalluf, Misiva, Darío Muhafara, Raúl Pascuali, Manuel 'Peiró' Peirotti, y Eduardo 'Lalo' Quintana. Junto con esta edición surgió un nuevo emprendimiento de PS, denominado Stencil Social, en el que se realizó una convocatoria para todos aquellos que quisieran acercarse a realizar sus stencils alusivos a la memoria, en paneles especialmente montados. Este número, contó con 24 trabajos que se expusieron en el Archivo Provincial de la Memoria, ex centro clandestino de detención.

Actualmente se está trabajando para el cuarto número de Postal Social, que se presentará en el mes de Junio abordando la temática 'Medio Ambiente'.

Lo que se propone para esta conferencia es un recorrido por el origen y la evolución del proyecto, mostrando los trabajos que forman parte de las ediciones de Postal Social, rescatando siempre el valor y la función social del diseño.

Todas las ediciones de Postal Social y las infos de los invitados se pueden ver en el sitio *web*: [www.postal-social.com.ar](http://www.postal-social.com.ar) y toda la información referente a PS y a diseño social en general puede ser vista y comentada en el *blog*: [www.postasocial.blogspot.com](http://www.postasocial.blogspot.com), lo que genera un espacio donde cada uno puede dejar sus opiniones y comentarios al respecto y mantenerse informado sobre las últimas novedades.

Esta conferencia fue dictada por **Nicolás Pisano** (Instituto Superior de Diseño Aguas de la Cañada - 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.

## Complejidad y diseño de productos

Alexander Pulido

Este tema de investigación surge de un reto pedagógico y ejercicio profesional en el cual se sugiere una estrategia de diseño de productos a partir de la teoría de la complejidad, morfogénesis del objeto y ecopraxis, fundamentada esta última en el ecodiseño desde el ámbito social más que del productivo.

Las currículas académicas de las escuelas de diseño de muchas universidades latinoamericanas aún no han considerado de manera relevante la incorporación de la 'teoría de la complejidad' como proceso investigativo ni, la incorporación de aplicaciones tecnológicas como la 'Mecatrónica' materias fundamentales en el proceso de trabajo interdisciplinario y desarrollo de productos complejos de alta interactividad, quedando el ejercicio del diseñador en un plano de importancia menor al de otras disciplinas como sucedía años atrás.

El estudiante de diseño así como el diseñador profesional en la actualidad deben estar preparados para realizar trabajos interdisciplinarios y multidisciplinarios, que tienen como resultado la resolución de actividades mediante objetos de uso. Por este motivo la currícula de aprendizaje del diseño de productos debería considerar nuevas metodologías proyectuales que les permita asumir diversas demandas con variados tipos de usuarios y contextos culturales y expectativas funcionales.

En este trabajo se muestra entonces un proceso investigativo complejo, que permita al diseñador incorporarse en procesos de diseño no solamente creativo, estético sino proyectivo, comprometido con el usuario, con exigencias cada vez mayores en una cultura material altamente interactiva.

Por otro lado, propongo que el diseñador debe tener dentro de su formación, la visión de un ejercicio disciplinar en el cual se fortalezca en el manejo de necesidades masivas y apremiantes de la sociedad latinoamericana como; educación, salud, transporte, convivencia social, comunicación, tiempo libre etc. que contribuyan a fortalecer la calidad de vida y como efecto la productividad y desarrollo de la sociedad.

No es suficiente considerar el ecodiseño como una práctica de eficacia ingenieril dentro de los procesos y materiales que se incorporan a los productos. El ecodiseño desde la práctica y filosofía del diseñador debería promover en el usuario una cultura de uso racional de productos, más eficientes y longevos y, no simples mediadores de experiencias banales de bajísima temporalidad de uso y poca utilidad.

Esta conferencia fue dictada por **Alexander Pulido** (Creaxion Integral - Ecuador) el miércoles 30 de julio en el Tercer Encuentro Latinoamericano de Diseño 2008. Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

## Formación de diseñadores en los tiempos globalizados

Marcelo Quezada Moncada

El presente artículo surge desde la reflexión respecto a los resultados de las estrategias pedagógicas aplicadas actualmente en la formación de los diseñadores universitarios en Chile, toda vez que resulta evidente el distanciamiento que existe entre el ámbito académico y la

realidad laboral a la que se enfrentan los egresados, los cuales en la mayoría de los casos, son incapaces de definir su rol y su ubicación en el proceso productivo. Respecto a los argumentos que explicarían esta situación, no se puede dejar fuera tres hechos fundamentales:

- La tecnología a cambiado
- Los actuales formadores fueron formados para un contexto económico y tecnológico ya obsoleto
- La actividad docente es ponderada en segundo o tercer lugar en las universidades.

Estos hechos son relevantes ya que si bien el diseño desde sus primeras manifestaciones ha girado en torno al hombre en su condición de usuario, el resultado ha estado siempre sujeto a la posibilidad de desarrollo y gestión tecnológica, haciendo que los modos de vida de cada época sean en definitiva, indicadores de lo que su tecnología fue capaz de producir.

Una aproximación a la tecnología desde la cultura permite visualizar cómo su desarrollo da lugar a complejas organizaciones en redes que se amplían progresivamente abriendo cada vez nuevas posibilidades de replantearse las expectativas y los modos de vida, valorando a estas alturas ya no tanto la disponibilidad (que se da como cosa cierta), sino el estándar del producto o servicio adquirido.

Visto de esta manera, la problemática es identificar, definir y desarrollar en los estudiantes las competencias y los dominios de los diseñadores para aportar calidad al entorno artificial del hombre y a la ampliación de la cobertura y mejoramiento de las condiciones de consumo dentro de la sociedad compleja. Tener claridad en la delimitación del campo de acción del diseño profesional particularmente en el mundo formativo es urgente, ya que cuando de cara al mundo globalizado se escuchan intervenciones que caracterizan el diseño como moda; como obra de la digitalización; o como el ejercicio de la gestión, sólo se consigue desperfilar la profesión, dejándola en una posición intermedia o de media tinta respecto a los artistas, los ingenieros y los administradores.

¿De que es necesario encargarse y que no está cubierto por otras disciplinas?

- De objetivar y resolver las instancias en que el hombre se relaciona a través de sus sentidos con el entorno.
- De ampliar y mejorar las maneras de satisfacer necesidades conforme a parámetros culturales.
- De humanizar la relación con el entorno manejando simultáneamente las significaciones y la tecnología disponible.
- De salvaguardar la pertinencia, la relevancia y la factibilidad de las intervenciones tecnológicas.

¿Y como se asume dicha responsabilidad?... innovando. Lo propio de los diseñadores es la innovación, luego, lo propio de su enseñanza es enseñar a innovar. Sin embargo, innovar no es una técnica sistematizable. La condición de innovador es expresión de una capacidad y como tal no es enseñable sino inducible en su desarrollo. Está fundada principalmente en una actitud frente al mundo extra académico y a una capacidad para reconocer contextos y manejar la información.

Cabe señalar que las presentes afirmaciones se planean sobre la premisa de considerar el Diseño como una pro-