

que este possuía da humanidade na era moderna, visto que esta, por sua dita “razão”, logrou criar sua própria dominação. Adorno fará a crítica da “dependência” de uma forma/estilo de vida criado pelo próprio homem e absorvida por este como algo natural (de sua natureza). Assim, percebe-se que o filósofo, buscou, ao intitular sua obra de “Dialética do Esclarecimento”, trazer uma análise interrogativa a tona, sendo esta compreendido apenas quando desmembrada e examinada em seus conceitos, separadamente. De fato, entender um pensamento crítico é instaurar uma árdua batalha entre o pensador (sua

obra) e seu(s) leitor(es). Assim, é através de um pensamento dialético que a concepção de Esclarecimento é desenvolvida e criticada. A Indústria Cultural é um dos aspectos –talvez o mais visível– desta totalidade.

Esta conferencia fue dictada por **Artur Lopes Filho** (UNISINOS, Brasil) el jueves 2 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

Diseño desde la industria en aras de la productividad y la incursión de la academia dentro de la misma

Adrián David Martínez Forero y Álvaro Giraldo

La industria en sus formas mas primarias tuvo como fin primordial, la implementación de tecnologías que permitieran la productividad; de tal forma que al analizar la evolución del ámbito académico y del ámbito industrial es evidente que la forma de apropiación de conocimiento sigue parámetros circundantes a una problemática social constructivista, para su posterior implementación en la sociedad de consumo.

La industria en sus formas mas primarias tuvo como fin primordial, la implementación de tecnologías que permitieran la productividad; de tal forma que al analizar la evolución del ámbito académico y del ámbito industrial es evidente que la forma de apropiación de conocimiento sigue parámetros circundantes a una problemática social constructivista, para su posterior implementación en la sociedad de consumo.

Así mismo, el ser humano en su continua y creciente búsqueda de confort ha desarrollado esquemas de pensamiento cada vez más complejos logrando así un mayor nivel de creatividad, lo cual le ha permitido encontrar soluciones formales en el nivel de productividad masiva.

Es aquí en donde la Academia juega un papel fundamental ya que es a través de su instrucción que los conocimientos necesarios son impartidos como herramientas

de desarrollo no solo de la profesión que nos ocupa sino para toda la humanidad.

Una forma de generar esta escuela de pensamiento en la Academia consiste en encontrar diversos esquemas pedagógicos que permitan afrontar tal paradigma entrenando a los estudiantes para la vida profesional poli funcional interdisciplinaria e investigativa constante

En la actualidad la Academia busca la integridad del estudiante haciendo énfasis en el desarrollo de su carácter creativo y en su capacidad de abstracción del entorno, de esta forma lo estimula para sintetizar los conocimientos adquiridos concluyendo en un resultado formal.

Es así como debido a los grandes avances en al fabricación industrial, el estudiante desde sus inicios debe adoptar los principios básicos de que se cataloga como “Proceso” y pasar a abordarlos desde etapa artesanal hasta concluir en las mas avanzadas técnicas de fabricación, las cuales permiten el total manejo y supervisión a través de sistemas electrónicos robotizados de “Última Tecnología”.

Es evidente entonces la necesidad de hacer énfasis en el enfoque investigativo de la Academia que genere en el estudiante una perspectiva de permanente cambio, lo cual forje una gran capacidad en el Diseñador Industrial Profesional de superar los parámetros formales actuales, permitiéndole acercar el futuro a nuestras manos.

Esta conferencia fue dictada por **Adrián David Martínez Forero y Álvaro Giraldo** (Universidad Autónoma de Colombia, Colombia) el miércoles 1 de agosto en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

La creatividad, un espacio necesario en el diseño industrial

Holby Muñoz, Luis Lesmes y Jorge Emilio Franco

En la labor del diseñador, es increíble la cantidad y diversidad de proyectos, problemáticas y variables a solucionar, por esto se hace necesario potencializar y optimizar la creatividad como herramienta metodológica que permite concebir una respuesta eficiente y eficaz en cada fase del proceso de

diseño, haciendo de esta charla un acercamiento metódico al problema creativo.

La creatividad aplicada a la solución de los problemas encontrados durante el proceso de diseño es una competencia fundamental en el diseñador, pues este, además de afrontar los retos productivos y tecnológicos debe dar respuestas coherentes a todas las circunstancias encontradas en la relación hombre - objeto.

La creatividad se manifiesta de diversas maneras y en diferentes etapas del proceso de diseño, y siendo fundamental para este proceso, muchas veces las técnicas o métodos creativos no hacen parte de la educación del diseñador, y se aprende por necesidad a pensar de manera diferente.

Pero hasta el pensar de manera diferente puede ser limitado, es frecuente en todo tipo de creativos llegar a un momento de agotamiento o al conocido bloqueo mental, evidenciando la necesidad de generar un espacio para la exposición, el análisis y la aprehensión de diferentes métodos creativos y la forma de utilizarlos con el objetivo de llegar a generar respuestas innovadoras a los problemas planteados y como respuesta a los bloqueos creativos.

Con el fin de evidenciar la importancia del proceso creativo, el valor de la creatividad y algunas maneras de potenciarla se expondrán los siguientes puntos:

- El proceso creativo.
- La creatividad como proceso.
- La creatividad en el diseño industrial.
- El diseñador industrial en el proceso creativo.
- Métodos creativos de gran aplicación.

- Innovación en el diseño industrial.

El objetivo de la conferencia es permitirles a los participantes apoyar los procesos del pensamiento por medio de metodologías propias de la creatividad, de tal manera que se posibilite en los diseñadores la capacidad de incrementar su imaginación y la riqueza en las ideas maximizando la posibilidad de ofrecer soluciones originales a los problemas, y desarrollando la inquietud sobre las maneras posibles de aumentar la creatividad aplicada propia del diseño industrial.

Aunque la creatividad es un intangible que difícilmente puede definirse sin entrar en discusión, compartimos la idea que la creatividad es una capacidad intelectual, y por ende, es susceptible de ser incrementada de manera metódica.

“Quienes dicen que algo no puede hacerse, deben apartarse del camino de quienes lo están haciendo”.

Esta conferencia fue dictada por **Holby Muñoz, Luis Lesmes y Jorge Franco** (Universidad Antonio Nariño, Colombia) el martes 31 de julio en el 2º Encuentro Latinoamericano de Diseño 2007, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, Buenos Aires, Argentina.

La investigación en diseño: Un desafío mayor

Osvaldo Muñoz Peralta

El equivoco término diseño y la falta de un cuerpo teórico robusto para situarse con propiedad como profesión autónoma. Luego, una sinopsis de lo que ha sido el desarrollo industrial en Chile, y las políticas de gobierno tendientes al fomento de la industria y la incorporación del diseño en el país. Por último, la investigación en diseño existente y su relevancia para la profesión en contraste con la escasa investigación en el tema que existe en Chile.

Estado de situación

El confuso vocablo diseño

El primer problema se produce con la palabra diseño, ya que debido a su origen y posterior posicionamiento como vocablo castellano, tiene demasiadas acepciones. Desde mi punto de vista, me parece que diseño en sí, como término genérico, es demasiado amplio, en cuanto significa hoy muchas cosas y permea casi todas las actividades que el hombre realiza. La actividad de diseñar es connatural al ser humano y parece indivisible de su condición bípeda, pensante y transformadora del mundo. Por otro lado, involucra desde el pensamiento de las reglas del juego a nivel nacional o mundial hasta el más fino detalle de una pieza de relojería. Por esto mismo, es ambiguo. Diseñar es sobre todo un verbo, como tal, puede ser realizado por cualquiera. Esto no es menor ya que un arquitecto no arquitecturúa ni un ingeniero ingeniería, ambos diseñan.

Se habla hoy de diseño de planes quinquenales de salud realizado por médicos y economistas; diseño de desarrollo humano para las comunas de bajos recursos del valle de Limarí, o diseño de políticas de transporte público para la ciudad de Santiago. Es evidente que en aquellas actividades no ha participado nunca –al menos así cuenta en los registros– un diseñador como nosotros lo entendemos. O sea, una persona con capacidad proyectual, manejo de la plástica y de las condiciones de usabilidad de un artefacto, además de todas las capacidades instaladas que el diseñador posee, a saber, manejarse en la expresión gráfica y planimétrica, conocimiento de sistemas de producción y manejo amplio de la cultura. Diseño es entonces más que una profesión, una actividad susceptible de ser realizada por cualquier ser humano que decide pensar que hacer antes de poner en práctica una obra. Es tal vez por esa razón que los ingenieros diseñan, como también lo hacen los economistas, los abogados, los médicos, los educadores y todos aquellos que realizan lo que se conoce como un proyecto. Y un proyecto es en esencia anticipar un resultado a través de un pensamiento previo que queda plasmado en algún documento (Planos, informes escritos, cuadros estadísticos, etc.).

Diseño, disciplina empírica con poca historia

La investigación en diseño es, a mi entender, reciente y escasa. Esto producto del énfasis proyectual y práctico con que la profesión del diseño se posiciona en el siglo XX, dando especial importancia a los factores de producción en una sociedad donde el producto industrial ha sido el protagonista. Me refiero a reciente cuando pensamos en un lapso de tiempo menos de cincuenta años, tiempo suficiente para que existan un par de generaciones de recambio y la sociedad pueda