

la artesanía local; la llegada de la familia real portuguesa en Brasil y independencia del país con la apertura de los puertos y pluralización de las opciones de comercio internacional, liberación de la imprenta en el país a través de la creación de la *Impressão Régia no Rio de Janeiro* y fundación de la *Sociedade Auxiliadora da Indústria Nacional*; el movimiento *Arts and Crafts* y la formación artística del trabajador brasileño con la *Academia Imperial de Belas Artes* y el *Liceu de Artes e Ofícios*; la formación de los Ejércitos Nacionales y la contribución de los armamentos a la industrialización con el *Arsenal de Guerra* y el *Arsenal da Marinha da Corte*, desarrollando proyectos para la producción industrial; las Exposiciones Universales y la brasileña *Exposição Nacional de 1861*, que divulgó diferentes inventos, los primeros proyectos de “máquinas” y tecnologías nacionales para la industrialización.

También observamos el diseño en la urbanización y las primeras fábricas e industrias nacionales, junto a la denominación “*designer*”; la Primera Guerra Mundial y la expansión del parque industrial nacional, popularización y ascensión de valores culturales a través de la tecnología; los movimientos artísticos *Art Nouveau e Art Déco* en la *Bela Época Tropical*, visibles principalmente en el diseño gráfico, que vivenció una expansión del mercado editorial y el surgimiento de nuevas revistas; las vanguardias europeas y la *Semana de Arte Moderna* brasileña, que influyó los proyectos de arquitectura y mobiliario modernista, como en el diseño gráfico, paralelamente a una búsqueda por una identidad brasileña.

Analizamos el diseño hecho durante los gobiernos *populistas* situando el Estado como agente económico, social y cultural, que ofrece oportunidades de trabajo para diseñadores; el período Pos Guerra y el desarrollo industrial, que beneficia el resurgimiento industrial y la inserción del país en la economía internacional, haciendo surgir los estudios de diseño y las primeras escuelas; el contexto contemporáneo del diseño periférico, replanteando el diseño como artículo de lujo y no como calidad de vida, marcado por la falta de un discurso proyectual adecuado para un público multifacético.

A través de las reflexiones y de la observación en el caso de las relaciones entre diseño y cultura en el Brasil, se percibe que las dos disciplinas están más unidas de lo que se supone.

Como resultado de las intersecciones entre el contexto cultural y las iniciativas proyectivas, se materializan los valores de un pueblo y una época, expresando a través de objetos de diseño su identidad.

Además, se puede ver que la actividad proyectiva en Brasil debe conocer y aceptar las condiciones del diseño periférico y, dotada de criticidad y representatividad, designar y construir nuevos caminos para la efectiva contribución de su cultura y sus proyectos para la calidad de vida de sus ciudadanos.

* Publicitaria, Diseñadora y Profesora, Escola de Comunicação Social, Universidade Católica de Pelotas, Pelotas, Brasil.

La experiencia del “laboratorio experimental de diseño gráfico” de Campos dos Goytacazes, en Río de Janeiro (ao17)

Luiz Cláudio Gonçalves Gomes*

El Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico está preparado para atender cualquier solicitud de servicio en diseño gráfico.

Un equipo interdisciplinario cuida para que los proyectos gráficos sean elaborados a partir de una concepción actual de mercado, basada en preceptos de la psicología del consumidor, del marketing y de la estética funcional.

El Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico está equipado material y profesionalmente para atender solicitudes de logotipos, identidades visuales, packagings, señalización, producción editorial y diseño digital.

El objetivo general del Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico es la atención técnico-pedagógica, individual y colectiva a la comunidad del Centro Federal de Educação Tecnológica e Campos (Cefet), en lo que se refiere al estudio del lenguaje visual y al uso de la imagen en diferentes niveles, en la búsqueda del fortalecimiento de la complementariedad del conocimiento en el área profesional del diseño gráfico.

Entre los objetivos específicos está ofrecer condiciones materiales a los alumnos de modo que ellos puedan ampliar su aprendizaje fuera del salón de clases, con o sin el acompañamiento directo de profesores. También el enriquecimiento del proceso de enseñanza y del aprendizaje de diseño gráfico posibilitando una atención diferenciada y de calidad al alumno y al profesor. Posibilitar el desarrollo de las actividades de extensión del curso de Diseño Gráfico, tales como: Apoyo a la producción de la revista técnico-científica “*Vértices*”; apoyo a la producción de la revista artístico-cultural “*Cayana*”; proyecto y ejecución de piezas gráficas para la demanda interna de Cefet Campos; proyecto y ejecución de piezas gráficas para clientes externos de Cefet Campos; propiciar condiciones favorables de investigación y enseñanza a los profesores y alumnos del curso de Diseño Gráfico; proponer nuevas experiencias de enseñanza, por medio de la elaboración de diseños que integren las asignaturas y los profesores, ampliando el número de alumnos participantes de los programas de monitoría e iniciación científica del curso; capacitar técnicamente profesores y estudiantes en el uso de nuevas tecnologías de enseñanza de diseño, especialmente de diseño gráfico; desarrollar la competencia comunicativa de los estudiantes en las habilidades de la expresión visual-gráfica; promocionar la investigación y el ejercicio práctico en lenguajes visuales y la producción de piezas gráficas reales, propiciando a los alumnos la oportunidad de entrenamiento para futuras prácticas profesionales en este área; propiciar condiciones favorables de investigación y enseñanza; promocionar el intercambio y la cooperación entre instituciones de enseñanza que posean laboratorios de la misma naturaleza y desarrollan proyectos de

estudio de diseño relevantes para el avance del área; crear un forum de debates, buscando la integración de las investigaciones del curso de Diseño Gráfico y de los demás usuarios de Cefet Campos con aquellas realizadas en otros centros de investigación.

El trabajo pedagógico desarrollado por los profesores del curso en el Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico toma como referencia, en su diseño y ejecución, el proyecto pedagógico del curso. Considerando las necesidades del curso, la disponibilidad de alumnos, profesores y técnicos, es desarrollado un conjunto de acciones que pretenden, básicamente, la atención y la capacitación técnico-profesional, individual y colectiva, de los estudiantes de diseño gráfico, referente a la investigación, al conocimiento de los proyectos gráficos y a una demanda social.

Con su perfil inter y multidisciplinario, el Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico mantiene una relación plural entre enseñar y aprender.

Con un grupo previamente definido de ocho alumnos y cuatro profesores, la acción integrada entre esos participantes es de fundamental importancia para el éxito de la acción social y educativa pretendida. El número fijo de integrantes no impide de ninguna manera la participación de otros miembros.

Otros alumnos pueden y deben participar de proyectos que, por alguna razón, sean especiales, o por su volumen o particularidad requerida. El mismo vale para otros profesores orientadores que, por su interés y formación, atenderán determinado proyecto, lo que no significa que no deba haber una participación efectiva de otros profesores en tales proyectos.

La integración entre proyectos y personal es, por lo tanto, la principal característica del Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico.

Los proyectos del Laboratorio Experimental de Diseño Gráfico pretenden atender la demanda interna del Cefet Campos así como de la comunidad externa, sean empresas o grupos sociales sin fines lucrativos. Esa filosofía de trabajo ha contribuido para una concientización social y, al mismo tiempo, la propia valoración del profesional.

* Diseñador e ilustrador. Núcleo de Pesquisa em Artes, Design e Comunicação, Artdeco. Centro Federal de Educação Tecnológica de Campos, Rio de Janeiro, Brasil.

Del museo como bien patrimonial al diseño del museo como contenedor de bienes culturales (a018)

El diseño de interiores en los museos

Inés Ester Cárdenas* y María Graciela Valberdi**

Originariamente, los museos constituían el ámbito donde se recibían tanto objetos bellos y curiosos como raros, dando origen a la mezcla como esencia de las primeras colecciones.

A través del tiempo y junto al avance de las ciencias y el aumento del volumen de las colecciones, la mezcla de elementos resultaba caótica. Esta situación llevó a

tomar decisiones precisas para una mejor disposición de lo acopiado, implementándose así métodos de clasificación de acuerdo a cada una de las colecciones, dando lugar posteriormente a la aparición de museos especializados.

Luego de implementarse el ordenamiento de las colecciones de acuerdo a un tema específico, surgió otra cuestión a resolver: Cómo preservar y conservar las mismas.

La función de conservar los bienes culturales es actualmente, uno de las responsabilidades que ha adquirido el museo desde la perspectiva de su configuración y definición original. El museo así concebido es una institución de relevante importancia, puesto que la sociedad le asigna la misión de salvaguardar el patrimonio cultural para así poder transmitirlo a las generaciones venideras.

La conservación de los bienes culturales es, sin duda, la práctica que posibilita la existencia a través del tiempo de las colecciones. Esta práctica comprende tres áreas o estadios:

1. Preservación.
2. Conservación.
3. Restauración.

Estas fases son las que constituyen el mismo proceso, el museológico y patrimonial, resultando a menudo confusas por la utilización y aplicación arbitraria tanto de la terminología como de sus conceptos y alcances.

Estas ambigüedades se evidencian cuando no se distingue con rigor lo que es la preservación (en relación a las condiciones ambientales, tanto físicas como materiales), de lo que es la conservación preventiva (acciones para evitar el deterioro material de las piezas), de lo que es la restauración (intervención para recuperar o restituir, o para detener el deterioro de una obra, siendo una parte de la conservación material, pero no a la inversa) y de lo que es la conservación museológica o patrimonial (es decir, una conservación integral, por cuanto incluye el cuidado y salvaguarda material de los objetos, pero añadiendo a esta dimensión la conservación y dinamización socio culturales).

Las acciones de preservación mencionadas, necesitan implementarse en un espacio adecuado, cada una de ellas, lo cual impone un criterio de planificación al momento de concebir un museo que responda a las normas correspondientes. Este sería uno de los criterios a adoptar como parte del programa de un proyecto arquitectónico.

Lamentablemente, en nuestro país la mayoría de los museos presentan la particularidad de estar concebidos en edificios históricos y no es frecuente la concepción de los mismos con ese fin.

Cuando realizamos un recorrido por estas salas, reconocemos la divergencia entre continente y contenido. El edificio que cumple la función de contenedor o depositario, es en algunas ocasiones, un edificio que fue declarado monumento patrimonial, ya sea nacional o provincial, y presenta las características arquitectónicas propias de la época en que fue concebido. En otras ocasiones, se trata de edificios que fueron de cierto