

34-15 y 35-15 / 27-28, 28-28 y 29-28. Escala 1:25000.
 -Kubler, George. "Arquitectura Mexicana del siglo XVI". México, FCE, 1982.
 -Pintura de Celaya y Acámbaro. Real Academia de la Historia, Madrid. 110X113 cms. 1580.
 -Pintura de San Miguel y San Felipe de los Chichimecas. Archivo General de Indias, Sevilla. 1580.
 -"Relaciones Geográficas del siglo XVI: Michoacán". Edición de René Acuña, México, UNAM, 1987.

Transferencia de tecnología y comunicación visual: Proyecto multidisciplinario: Diseño de la feria de artesanos Plaza Alberdi, Tucumán (a152)

Coordinadora del trabajo: Arq. María Inés Palazzi.
 Equipo docente: Lic. DG Daniela Pera, Ing. Mario Israilev, Arq. Rene Terroba

Un grupo de docentes y alumnos de la carrera de Ingeniería Civil de la Universidad Nacional de Tucumán desde la Materia Arquitectura y Construcciones, y alumnos de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino desde la materia Teoría del Diseño, han desarrollado una interesante experiencia interdisciplinaria cuyo objetivo fue ofrecer propuestas alternativas, constructivas y de identidad visual, para potenciar y poner en valor la Feria de Artesanos de la Plaza Alberdi, feria que actualmente se viene armado durante los fines de semana espontáneamente con el equipamiento mínimo que cada artesano dispone.

¿Cuáles fueron las motivaciones que nos llevaron a realizar esta experiencia?

En primer término una intencionalidad pedagógica del equipo docente, que se sustenta en la idea de que la relación con el saber ha cambiado en los últimos años y que la división excesivamente marcada entre los especialistas de las distintas disciplinas ha transformado en prisión el área que cada cual domina. Las solicitudes que reciben los profesionales del diseño en sus prácticas requieren, hoy más que nunca, una mirada más amplia que aquella que condiciona la especialidad. Entendemos además que toda postura pedagógica debe nutrirse de valores. La educación del pensamiento no es una asignatura, sino una idea madre a partir de la cual se estructura toda una didáctica universitaria. No se puede hablar de pensamiento atendiendo sólo a una disciplina, porque el pensamiento es codisciplinario, o, si se prefiere, interdisciplinario. Lo interdisciplinario no está en los temas, sino en la actitud. No depende del contenido sino del método, del trabajo grupal, de la actitud, del interés, tanto de docentes como de alumnos de buscar, mirando por los ojos de los demás, lo que hay de común en objetos de conocimiento aparentemente muy distintos.

El ingeniero dará una respuesta estructural o constructiva concreta a cada problema de diseño que se le presente pero deberá contemplar el impacto ambiental

que su proyecto genere, las implicancias funcionales para quienes harán uso de la obra construida, los condicionantes económicos y culturales, la sustentabilidad de sus proyectos, etc.

Del mismo modo el diseñador gráfico deberá contemplar entre sus premisas de diseño las características especiales, los materiales usados, la funcionalidad exigida, el ambiente físico que será soporte de sus comunicaciones visuales y el rol que deberá cumplir cada una de las piezas diseñadas desde su finalidad comunicativa, cultural y social

Por ello insistimos en la importancia del abordaje integral de los problemas o solicitudes de diseño, donde el aporte de cada disciplina, tanto en la propuesta espacial constructiva como comunicacional que afectará el medio urbano y afectará las conductas de la gente.

Decimos que la arquitectura regula las relaciones del hombre en su entorno y que la comunicación visual facilita los contactos y posibilidades de sociabilización que los espacios generados proponen. Siendo disciplinas tan dispares en la finalidad específica se potencian en el accionar conjunto en el medio.

Es impensable imaginar en lo urbano sin arquitectura, del mismo modo la ciudad moderna nos muestra a cada paso que no podemos hablar de lo urbano sin la presencia de la comunicación visual.

Entonces lo que guía nuestro interés es establecer relaciones, marcar proximidades, enriquecer el trabajo del especialista y mostrar la existencia de la interdisciplina.

Para ambas materias el común denominador es la actividad proyectual, tanto el ingeniero, como el diseñador gráfico deben llevar a cabo un proceso de diseño, lo que significa el desarrollo de una serie de etapas proyectuales que derivan en una propuesta de solución concreta al problema planteado que contemple todas las implicancias a que se verá sometida la obra concluida.

¿Por qué la Plaza Alberdi?

La Plaza Alberdi es un espacio público que atesora para los tucumanos parte de su historia urbana. Es un hito de identidad cultural y paisajístico, que enmarca un edificio de valor patrimonial como es la estación de ferrocarril Gral. Mitre y anida en su corazón la bellísima escultura que Lola Mora, reconocida escultora tucumana, realizara en homenaje a otro tucumano ilustre el Dr. Juan Bautista Alberdi, quién le da el nombre a la plaza.

Con el paulatino deterioro que sufrió el ferrocarril, fue perdiendo la plaza y la zona misma el sentido y función que cumplían originariamente. La plaza se convirtió en un lugar oscuro, peligroso, poco cuidado

Un grupo de vecinos se constituye Amigos de la Plaza Alberdi. Los mueve el interés de recuperar la plaza colaborando con la Municipalidad en trabajos de mantenimiento, y en auspiciar una serie de actividades culturales que le devuelvan a la plaza el carácter social y vital de otrora de acuerdo a nuevos hábitos de uso.

Hoy la plaza cuidada, iluminada y segura ofrece al vecino la posibilidad de disfrutarla. Los fines de semana recobra energía y se transforma en un paseo interesante de la ciudad, ofreciendo la feria de artesanos y múltiples actividades culturales que se desarrollan durante todo el año.

En este contexto y con el afán de colaborar, convencidos de que el compromiso y la acción ciudadana pueden hacer mucho por mejorar la calidad del medio ambiente urbano, sin esperar que todo provenga del Estado, es que nos sumamos al proyecto.

Es así como durante el 2004 se diseñó para la plaza todo el sistema de señalización que se está implementando, y para el 2005 encaramos el diseño de la Feria de Artesanos.

Para llevar a cabo los proyectos se fijaron una serie de pautas de diseño a partir del conocimiento de la realidad y valorando las potencialidades que los nuevos usos del espacio de la plaza van generando

La presentación de los proyectos se realizó en el Centro de Diseño de la UNSTA el día 1 de diciembre de 2005 con la concurrencia de autoridades de ambas universidades, profesores, artesanos y vecinos de la plaza.

Se seleccionó un prototipo para ser construido por los artesanos, bajo la supervisión de los docentes y alumnos. La asociación de Amigos Plaza Alberdi a través de su gestión se hace cargo de la financiación del proyecto.

*Cátedras de Teoría del Diseño, Carrera de Lic. en Diseño Gráfico. Universidad del Norte Santo Tomás de Aquino y Cátedra de Arquitectura y Construcciones, carrera de Ingeniería Civil, Fac. de Ciencias Exactas y Tecnológicas, Universidad Nacional de Tucumán.

Design e Engenharia (a153)

Como fortalecer a Pesquisa e promover o Diálogo destas áreas do conhecimento?

Wilson Júnior Kindlein y Anna Maria Py Daniel Busko

Este artigo aborda a experiência do Laboratório de Design e Seleção de Materiais - LdSM/UFRGS, que desde 1998 se ocupa da integração Design/Engenharia. A prática desta sinergia se constituiu em um elemento fundamental no desenvolvimento da Inovação, onde os produtos dependem da materialização do objeto (3D), que por sua vez, tem sua diferenciação nos materiais e processos de fabricação. O estudo do Binômio Design/Engenharia já faz parte das pesquisas do LdSM há 9 anos, sendo o Grupo de pesquisa formado por Designers, Artistas Plásticos, Engenheiros, Arquitetos, Biólogos, etc. Esta integração proporciona para o Designer a realização de uma projeção qualificada que é um diferencial competitivo num mundo Globalizado.

Nos últimos anos, foram disponibilizados ao mercado recursos científicos e tecnológicos em uma velocidade jamais vista. Estes recursos pressupõem uma incessante adaptabilidade no desenvolvimento da inovação e na lógica da interação entre o Design e a Engenharia. O designer já não se encontra perante um número restrito de materiais com propriedades conhecidas e constantes. Está sim perante um enorme e crescente campo de possibilidades advindas de uma multiplicação de materiais e processos de fabricação que determinam uma especialização em determinados campos de aplicação, forçando a otimização de recursos e a atualização

contínua de conhecimentos. A escolha dos materiais e dos processos produtivos é hoje quase ilimitada, o que é uma boa e má notícia para os designers. Boa, porque podem, investindo o esforço necessário, utilizar os materiais e os métodos de fabricação como fatores de inovação; má, porque a tranqüilidade dos tempos em que a escolha era limitada está encerrada. Passou o tempo em que a “espada era de aço”, o “muro era de pedra”, que a “mesa era de madeira” e a “coroa era de ouro”. Existe hoje uma perda de reconhecibilidade “Material X Produto”. A criativa especificação dos materiais e dos processos produtivos torna-se fundamental para a concretização de bons projetos, trazendo benefícios estéticos, técnicos, de durabilidade, fabricação e distribuição. Porém, não raras vezes, a Engenharia vem tomando decisões que acarretam alterações ao produto, na fase de desenvolvimento ou durante a produção, sem base nos preceitos do Design. Este tipo de abordagem não deve ser entendido como uma tentativa de ingerência ou usurpação de funções, mas simplesmente compreendida como uma consequência lógica de anos e anos de prática de projeto sem base no Design. O designer deve ter, neste momento, maturidade e conhecimento nas áreas de Materiais e Processos de Fabricação para que tenha a autoridade e o poder suficiente para decidir, em conjunto com a engenharia, quais as alterações sugeridas que devem de fato, ser abortadas e aquelas que são aceitáveis, numa perspectiva de não bloquear a evolução e a competitividade do projeto. Sendo assim, os materiais devem ser vistos como um estímulo para a inovação, inclusive podem ser utilizados como forma de sedução do produto. Há atualmente uma corrente na engenharia para a qual a principal razão para inventar novos materiais é a maior liberdade de design que eles permitirão. A escolha dos materiais e dos processos de fabricação passa então a elevar-se como fator caracterizador do conceito do produto não se limitando a um problema somente da engenharia. Esta escolha passa ao status de oportunidade de inovação que permite então um avanço tanto na área de engenharia quanto na área do design. Isto é válido desde que as áreas entendam este desafio como benéfico e que ambas sejam capazes de se integrar. Não raras vezes, muitos produtos são mal sucedidos devido, justamente, a esta falta de sinergia (descompasso) entre a Engenharia e o Design Industrial. Neste sentido, o presente artigo descreve a experiência do Laboratório de Design e Seleção de Materiais (LdSM) do Departamento de Materiais da Escola de Engenharia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul UFRGS, como agente catalisador de inovação através do binômio Design/Engenharia. Esta abordagem integradora, que visa diminuir a lacuna entre Design e Engenharia, já faz parte do LdSM desde 1998. O LdSM se ocupa em unir as experiências multidisciplinares através da pesquisa e de um “programa de ações” envolvendo Design de Produto, Seleção de Materiais e Processos de Fabricação através de suas linhas de pesquisa que são: Seleção de Materiais x Design, Biônica, Ecodesign; Revestimentos Protetores x Corrosão x Design; Percepção x Materiais e Produtos: Materiais, Processos e Metodologia de Projeto; In Design e Novas Tecnologias