
Resumen: El presente número de la serie Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, compila artículos de especialistas en tecnología, proyecto y diseño, historia del arte, sustentabilidad y economía desde múltiples líneas de investigación; focalizando en las categorías de continuidad, ruptura y prospectiva.

Palabras clave: Diseño - tecnología - tendencia - proyecto - prospectiva - materialidad. -Virtualidad.

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 13-14]

^(*) Diseñador Industrial (UBA, 1998). Docente Autorizado (FADU-UBA, 2008) Es Coordinador del Área de Diseño de Objetos y Productos y el de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP). Forma parte del Cuerpo Académico de la Maestría en Gestión del Diseño de la Facultad de Diseño y Comunicación (UP)

La acción de un diseñador ofrece como resultado un proyecto. Esta afirmación resulta necesaria a fin de corregir la idea extendida, aún entre los propios profesionales, del diseñador como productor de objetos.

El diseñador opera en el campo de la abstracción. Los conceptos e ideas son los elementos que utiliza para sus obras y estas deben atravesar un largo proceso para escapar del dominio abstracto y poder realizarse concretamente como producto tangible en el mundo material. Este proceso, una cierta metamorfosis en donde convergen las múltiples dimensiones que configuran el entorno material, político, técnico y económico que deben ser entendidas y contempladas por los profesionales del campo disciplinar. Y si bien exceden a la propia tarea del diseñador, no lo excusan de su cabal comprensión.

En otros momentos históricos el abordaje de estas dimensiones puede haber resultado menos agobiante, ya que si bien las transformaciones siempre han sido constantes, la velocidad de estos cambios se acrecienta aceleradamente.

Las consecuencias de este fenómeno son percibidas en todos los ámbitos de nuestra experiencia vital. Todo muta, tanto los vínculos como la materia que nos aloja y conforma adquiriendo fluidez y virtualidad. Ingresando aceleradamente en un proceso de pérdida

de densidad para confundirse –paradojalmente- en el territorio líquido, difuso y original propio del universo proyectual.

Esta línea de investigación explora los diversos cruces que emergen en un contexto cambiante, donde la tecnología avanza derribando categorías y estructuras, pero que al mismo tiempo deja al desnudo muchos conflictos -que lejos de solucionarse- perduran con una estabilidad desesperante.

Realidad Difusa, continua el sendero establecido por Materialidad Difusa, el primer cuaderno realizado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo en conjunto con el Politécnico de Milán. "Realidad" retoma los desafíos, incorporando cruces desde el arte, la cultura, la identidad y la tecnología para ampliar el debate y colaborar desde el campo del diseño con la comprensión de una realidad cada vez más borrosa. Este cuaderno se estructura en dos capítulos. El capítulo europeo -coordinado por Marinella Ferrara y Valentina Rognoli- incluye artículos del Imperial College y Brunel University de Londres, la Universidad di Camerino, el Politécnico de Torino y la Sapienza Universidad de Roma. El capítulo americano –por otra parte- se construye con artículos provenientes de Brasil, Canadá y Argentina.

Las propias particularidades del pensamiento proyectual posicionan, en este momento histórico, al diseño como una de las herramientas más adecuadas para la comprensión de los desafíos del mundo contemporáneo. Ana Cravino de la Universidad de Palermo propone un profundo análisis del pensamiento de diseño, desafiando, al mismo tiempo, a proyectar un camino superador a ser transitado por la disciplina y sus actores.

Rocío Canetti y Javier Bazoberri, de la Universidad Nacional de Mar del Plata, proponen la utilización de herramientas metodológicas a fin de generar indicadores objetivos que puedan orientar el ejercicio práctico del diseño hacia un camino efectivamente sustentable.

Carlos Fiorentino, de la Universidad de Alberta - Canadá, propone un canal de comunicación entre dos campos del conocimiento que suelen actuar compartimentados, como son el diseño y las ciencias exactas y naturales. Abordando el fenómeno físico del color en el reino animal, lo recupera desde una perspectiva de interés proyectual. El derribo de este muro le permite al autor la apertura de recursos valiosos con un alto potencial de desarrollo y transferencia.

El autor Anderson Diego Da Silva Almeida, de la Universidad Federal de Río Grande do Sul - Brasil, propone -a partir de la exploración de la obra de Silvio Nunes Pinto- cómo las diversas identidades y culturas presentes en la cultura popular del Brasil profundo, pueden ser interpretadas desde miradas más comprometidas para trascender e impactar en una realidad compleja.

Javier Bazoberri, propone en su artículo la aplicación de un modelo integrador, con el objetivo de articular -en una ecuación favorable- el cuidado ambiental, el interés económico, la viabilidad técnica incorporando a la ecuación el plano de la experiencia del usuario con el fin de enriquecer los procesos de concepción y manufactura de los productos.

De la Universidad Nacional de Cuyo - Argentina, Sandra Navarrete establece -a partir de los cambios producidos en los últimos años- la necesidad del establecimiento de una

nueva mirada basada en la evidencia para los procesos proyectuales, así como en los productos resultantes de los mismos.

El artículo de Alejo de la Cárcova, de la Universidad de Palermo, propone un recorrido desde las primeras definiciones del diseño industrial hasta el surgimiento de nuevas aplicaciones que emanan de la propia disciplina. Estas nuevas miradas están logrando -según el autor- un impacto positivo y poderoso en nuestras sociedades.

Los entornos son siempre cambiantes y los desafíos permanentes. Proyectar, implica lanzarse al futuro. Y el futuro, tal vez hoy más que nunca, nos resulta incierto. Allí es donde las herramientas prospectivas y de transformación que brinda el conocimiento proyectual pueden colaborar para comprender, aprender y por sobre todo, cuestionar la realidad que habitamos para así poder seguir transformándola.

Abstract: This journal gathers academic papers produced by experts in technology, project design, history, sustainability and economics. In their articles authors approach current and future design scenarios from multiple points of view attending categories such as continuity, rupture and prospective.

Keywords: Design - technology - trend - project - prospective - materiality - virtuality

Resumo: A presente edição da série de cadernos do Centro de Estudos de Design e Comunicação compila artigos de especialistas em tecnologia, design e projeto, história da arte, sustentabilidade e economia a partir de múltiplas linhas de pesquisa enfocando as categorias de continuidade, ruptura e prospectivo.

Palavras chave: Desenho. Design. Tecnologia. Tendência. Projeto. Prospectivo. Materialidade. Virtualidade.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
