
Resumen: Ya desde su título *Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza*, este volumen alberga una mirada acerca del devenir del diseño. En base a dos ejes diferenciados se analizan los distintos aspectos que hacen al diseño hoy con un carácter propositivo. El eje “Enseñar diseño en un mundo cambiante” examina distintos aspectos sobre la relación enseñanza-aprendizaje. Por su parte, el eje Las fronteras del diseño y sus alcances al servicio de proyectos interdisciplinarios relata sobre distintos proyectos de diseño cuyo énfasis está puesto en la innovación del sector público, patrimonial y desarrollos a nivel nacional, regional y global. En todos los escritos se destaca y se desarrolla la cualidad creativa del diseño.

Palabras clave: Diseño - enseñanza - proyectos - desarrollo - interdisciplina - innovación - creatividad.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 19]

⁽¹⁾ María Bernardita Brancoli (UDD). Diseñadora de la Pontificia Universidad Católica de Chile. Magister en Historia y Gestión de Patrimonio Universidad de los Andes. Diploma en Diseño Tipográfico, Pontificia Universidad Católica de Chile. Docente de la Facultad de Diseño Universidad del Desarrollo. Directora de Extensión, Comunicaciones y Centro de Diseño de la misma Facultad. Editora de la revista Base, Diseño e Innovación de diseño UDD.

⁽²⁾ Alejandra Niedermaier (DC-UP). Fotógrafa, docente e investigadora. Magister en Lenguajes Artísticos Combinados (UNA). Profesora de la Universidad de Palermo en el área de Investigación y Producción de la Facultad de Diseño y Comunicación desde el año 2008. Responsable de diseños curriculares de la Escuela de Fotografía Motivarte y docente del Posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados de la UNA. Publica libros y ensayos acerca de los derroteros del lenguaje visuales desde sus aspectos históricos, contemporáneos, de género como así también sobre sus aspectos didácticos. Forma parte del Cuerpo Académico de la Maestría en Gestión del Diseño. Miembro del Consejo Asesor Académico. Dirige el proyecto de Investigación Giros y Perspectivas Visuales.

La compilación de una publicación académica es una interrupción en el diario accionar que, sin embargo, lo contiene ampliamente. De algún modo, resulta una reunión de pensamientos que provienen de la labor cotidiana. Por eso, la Universidad del Desarrollo de Chile y la Universidad de Palermo de Argentina lanzaron esta pesquisa conjunta para dar cuenta de lo que plantea su título: ***Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza***. Consideramos que los proyectos de co-working académico internacionales proyectan cualidades heurísticas por tratarse de un trabajo interdisciplinario colaborativo. Cabe destacar que este proyecto de cooperación interinstitucional pone en práctica una especie de red alrededor de los temas de diseño que nos ocupan y preocupan.

Se puede apreciar que la sumatoria de los artículos muestra al diseño como un campo plural y como una práctica significativa (Arfuch, 2003, p. 148). Algunos desgranar distintos aspectos y otros presentan una característica absolutamente propositiva.

Los escritos que se ponen a consideración de los lectores giran alrededor de dos ejes:

“Enseñar diseño en un mundo cambiante”. En este eje se analizan los desafíos del trabajo interdisciplinario, de la pedagogía colaborativa así como la evaluación de competencias, la aplicación de nuevas tecnologías, las vinculaciones con los medios nacionales e internacionales y los proyectos de investigación y transferencia.

Dentro de este eje hallamos los siguientes ensayos:

Florencia Aguilera y Felipe Arenas proponen un ejercicio empático con el fin de diseñar para las personas. Para ello impulsan accionar desde el cuerpo –como dispositivo–, junto a metodologías del juego y de *performance* a partir del Diseño de Interacción. El recurso de la performatividad empuja el discurso hacia afuera desde una enunciación, del impacto en el receptor, de la inscripción histórica, de la densidad narrativa y de la dimensión ética. El filósofo Gilles Châtelet, sostenía que “el pensamiento está enraizado en el cuerpo” y agregaba “todo pensamiento es el anudamiento de un espacio y un gesto (...)” (en Badiou, 2009, p. 156-157). Aspiran así a un diseñador de interacción que resulte un puente de equilibrio entre distintas esferas.

Los siguientes dos artículos articulan la misma preocupación. **Débora Irina Belmes** reflexiona sobre el lugar que el conocimiento universitario ocupa en su vinculación con el contexto socio-cultural y el mundo del trabajo. Realiza un exhaustivo análisis por diferentes aspectos educativos bajo la permanente premisa de atender las cambiantes y complejas condiciones imperantes y poder construir pedagogías acordes.

A su vez, **María Bernardita Brancoli** relata una experiencia de pregrado monitoreada por tutores. Se trata de una actividad extracurricular denominada “Del prototipo al producto” para promover la comercialización temprana de diseños producidos por alumnos. En este sentido enfatiza sobre la necesidad que los alumnos comiencen a tener vínculos con empresas y organizaciones a efectos de aprender a insertarse en contextos reales.

Úrsula Bravo y Erik Bohemia hacen referencia a que los recursos gráficos operan de mediadores didácticos. Para ello detallan distintos dispositivos que actúan como tales. Entre distintas ejemplificaciones se detienen en que los diseñadores utilizan el *brief* como un punto de partida para explorar y comprender el problema. A partir de allí pueden dedicarse a la búsqueda de una solución. De este modo esbozan distintas ideas sobre el *design thinking* vistos desde un punto de vista pedagógico.

Un exhaustivo análisis sobre los métodos de evaluación es realizado por **Hernán Díaz Gálvez**. Plantea que la profesión de origen del docente incide en sus grillas evaluativas. En tal sentido busca ampliar las perspectivas de los docentes a través de una cercanía entre la relación enseñanza-aprendizaje. Relata una experiencia efectuada en la universidad cuyo resultado fue la optimización del proceso de evaluación y tendió las bases para asegurar la retroalimentación efectiva de la relación mencionada.

Martha Gutierrez alude en su artículo sobre los alcances de la innovación en la enseñanza del diseño en términos dilemáticos con la tecnología. Ratifica que la esencia del diseño es tener un propósito y realiza una serie de elucubraciones acerca del significado de la propia palabra. Advierte sobre la necesidad de poner en tensión, ya desde la educación, distintas variables que hacen al diseño, en especial su interacción con la tecnología.

Bajo el atractivo título “Ver para crear. Bitácora atrapa ideas” **Denisse Lizama** introduce el tema del proceso creativo enfocado a la germinación de la idea para proyectos de innovación social. Para ello relata distintas experiencias realizadas con la metodología educativa *Compass*: Diseño para mejorar la vida. Hace hincapié en las nociones de proceso y de experiencia tan importantes en cualquier práctica de enseñanza ya que ambos alientan la implicación.

Utilizando esta misma herramienta *Compass* de la fundación INDEX, **Oswaldo Zorzano** comparte su experiencia del taller de diseño integral que él mismo imparte. Hace referencia a la importancia de la multidisciplinaria de esta materia. La trasdisciplina siempre permite la detención entre lo que está entre cada una y en lo que está más allá de ellas. El concepto comprende también la articulación de diferentes perspectivas teóricas; atiende, en ese mismo sentido, a la relevancia del estudio de los distintos procesos para arribar, finalmente, a una espiralada construcción de conocimiento. Induce, además, a una cierta polifonía.

Clarisa Menteguiaga se adentra en la vinculación Ciencia y Diseño en función de la problemática del Antropoceno. Este término proviene de la geología y designa la era que abarca desde la invención de la máquina de vapor hasta el presente, por encontrarse en ella huellas de la intervención humana sobre la tierra. Algunos pensadores contemporáneos diagnostican que el momento actual está caracterizado por una acumulación de capital que conlleva un deseo sin límites de incremento. De allí que el hombre se ha convertido en un agente de destrucción ya que no tiene en cuenta que sus acciones poseen una consecuencia directa sobre el medio ambiente. En la actualidad, se identifican manifestaciones sociales, culturales, científicas y artísticas que responden a la preocupación por el Antropoceno.

Sobre el andar de la educación del diseño, **Néstor Damián Ortega** realiza un recorrido histórico reflexivo con la idea de acercarse al presente para ir esbozando un futuro de la enseñanza del diseño. Para ello desgrana el diseño en sí y su inserción en el plano global y local para aventurar lo “glocal”. En su texto invita a todos los actores involucrados en el diseño a pensar juntos su devenir.

Sobre las posibilidades pedagógicas del diseño visual, **Juan Manuel Pérez** enfatiza sobre la necesidad de un enfoque abierto e interdisciplinario que atienda el contexto social y que promueva espacios de reflexión crítica a los estudiantes. A propósito, Pérez repara, a través de distintos ejemplos, en que la historia del lenguaje visual no es un archivo inmóvil de imágenes sino que se trata de un repertorio de “gestos de la humanidad” (Agamben,

2001, p. 51) en permanente movimiento interpretativo y que incide directamente sobre el acontecer. Además, el imaginario se encuentra conformado por la circulación de las imágenes que ya existen en el mundo. Por todo eso resulta tan importante atender dos aspectos didácticos diferentes: por un lado una alfabetización visual y, por otro, la didáctica específica. Ambos deben contemplar cuales son los aspectos que se tornan visibles en una imagen y qué representaciones se pueden detectar en cada una.

También dentro de esta temática, de lo audiovisual, **Eduardo Russo** propone un recorrido por los escritos de André Bazin por ser particularmente aptos para reflexionar acerca de las mutaciones contemporáneas del cine, mutaciones que inciden actualmente en una pedagogía trasdisciplinar de lo audiovisual. En su texto, Russo profundiza sobre las producciones críticas de Bazin. Los pensamientos de éste último remiten de algún modo a lo que Jacques Rancière titulara como la “fabula cinematográfica” donde los análisis de diversas películas resultan “aventuras singulares” (2012, p. 15). Aventuras en las que hallamos las tensiones entre las trazas históricas y el comienzo de agitaciones mediales.

Fernando Luis Rolando propone la convivencia de espacios áulicos vivenciales junto a los convencionales. Define estas aulas como zonas nuevas, llamadas “ecosistemas digitales” y considera que el conocimiento se amplificaría, al poder unir piezas gráficas, elementos tri-dimensionales, imágenes animadas, sonidos y proyecciones de luz, entre otros. Se trata de una innovación en la generación de nuevos contenidos académicos. Su propuesta nos recuerda lo señalado por Henri Bergson “Cuanto más profundicemos en la naturaleza del tiempo, más comprenderemos que duración significa invención, creación de formas, elaboración continua de lo absolutamente nuevo” (2016, p. 21).

A partir de la comprensión de la importancia de la trigonometría en diferentes esferas (investigación de fenómenos del mundo real, conexión de un razonamiento algebraico, geométrico y gráfico, arquitectura, diseño y animación digital) **Francisco Zamorano Urrutia, Catalina Cortés Loyola y Mauricio Herrera Marín** se detienen en cuestiones que hacen a su enseñanza-aprendizaje.

El otro eje propuesto fue “**Las fronteras del diseño y sus alcances al servicio de proyectos interdisciplinarios**”. En este se realiza una reflexión abierta en torno a las experiencias de la incorporación del diseño y sus metodologías en equipos interdisciplinarios para resolver problemáticas y desafíos complejos en diversos ámbitos como gestión, cultura, tecnología, sustentabilidad, patrimonio y protección de la propiedad intelectual, entre otros.

Las siguientes elucubraciones transitan este eje:

Paulina Contreras Correa y Hernán Díaz Gálvez relatan acerca de una experiencia realizada en conjunto con el Gobierno Regional del Biobío. Esta práctica resultó el puntapié para generar un proyecto de articulación entre Estado-Academia-Empresa que tiende a un crecimiento del diseño a nivel nacional, regional y global.

Por su parte, **Martina Fornés** pone al binomio diseño de indumentaria/cuerpo bajo la lupa. El traje (vestido) conforma un sistema de signos significantes que visibiliza la expresión de lo cotidiano. En este sentido se torna en comunicación al formar parte de un lenguaje articulado. La vestimenta y el traje operan como un indicador social y étnico relacionando al sujeto con sus diferentes realidades sociales e históricas. Visten, asimismo, al individuo partiendo de su propia identidad. De este modo, el sujeto vestido exhibe

una continuidad o discontinuidad entre su cuerpo como realidad dada y la indumentaria como realidad producida.

A sus 100 años, **María Valeria Frindt Garretón** realiza un recorrido histórico por la Escuela de la Bauhaus. La relaciona además con la Escuela de Artes y Oficios de Londres liderada por William Morris. Es dable recordar también que en Moscú se creó en 1920 una escuela similar con el nombre de Vkhutemas. La Bauhaus fue precursora de una nueva manera de enseñar al enlazar la instrucción con la inscripción a partir de una experiencia educativa vivencial. La Bauhaus impulsaba estudios expresivos, impresivos, materiales y constructivos. Se trataba de una propuesta estética y productiva asociada a la vida cotidiana.

María Valeria hace hincapié, en base a su estudio sobre esta escuela, que el diseño no puede desprenderse de su rol social.

Rodrigo Gajardo y Tamara Vicencio enfatizan que el método etnográfico cobra especial relevancia en los nuevos contextos de intervención en el diseño. Para ello realizan una profunda justificación conceptual. Estos estudios enlazan la memoria del pasado con una fuerte apuesta al futuro y colocan al diseño en un lugar de privilegio en tanto mediador de diferentes temporalidades. A propósito, Gajardo y Vicencio trabajan el concepto de co-creación entendido como una colaboración social entre productores y consumidores con la articulación de alguna institución. Para ello alientan una convergencia entre métodos originados en las Ciencias Sociales con métodos del Diseño para el abordaje de proyectos de innovación.

Milagros de Ugarte y María Bernardita Brancoli relatan la experiencia realizada en el Museo de Alhué, perteneciente a un pueblo rural de la zona central de Chile. Este Museo, pese a su larga trayectoria y a su gran colección, no había logrado posicionarse dentro de la comunidad ni había podido acceder a un público general. En la contemporaneidad se considera que todos los sujetos poseen una actitud estética. Es por eso que el diseño implica una convocatoria a la mirada del Otro. Una mirada que incluye aspectos socio-culturales, éticos y por supuesto estéticos. También la conciencia del entorno desde una perspectiva de sensibilidad socio-ambiental. Desde esta perspectiva fue necesario poder renovar la museografía y poner en valor y resguardo esa colección.

Los ensayos de **Sofía Martínez Larraín y Lía Valenzuela Echenique** y de **Enzo Anziani Ostornol** también detienen su análisis sobre el patrimonio. Los museos y los rescates patrimoniales son pilares organizadores de la cultura de un país, de una región y forman parte del sistema artístico del mundo. Los museos ya no son una entidad estática, se han sumergido también en el flujo del tiempo a través de diversos proyectos curatoriales. Contribuyen asimismo a modificaciones en el aspecto del barrio que los alberga en tanto gentrificación.

Martínez Larraín y Valenzuela Echenique valorizaron la obra del pintor Manuel Aspíllaga y relatan en su escrito los procesos de investigación y diseño desarrollados. Por su parte, Anziani Ostornol analiza un aspecto fundamental de estos rescates patrimoniales: la identidad de quienes habitan un territorio determinado.

Por su parte, **María José Williamson** desarrolla en sus líneas conceptos que dan cuenta que el diseño se ha posicionado como una disciplina que contribuye a los procesos de innovación del sector público y enfatiza sobre su cualidad creativa. Se detiene también en que esta disciplina otorga sentido.

Entrelazando ambos ejes, **Ariel Marcelo Katz** relaciona la actividad del emprendedor con la educación superior comprendiendo que es ésta última la encargada de aportarle al futuro profesional los elementos formativos para que pueda desarrollar una creatividad que resulte disruptiva en tanto búsqueda de innovación que tiende a un impacto. Cabe destacar que hallamos en el diseño una tensión entre innovación y repetición, tensión que, por otra parte, ratifica su valor cultural.

Katz, al igual que Frindt Carretón y Aguilera junto a Arenas, esbozan criterios para una responsabilidad social tanto individual como corporativa.

A modo de cierre e invitación

Se ha encontrado en los diversos ensayos una polifonía en la búsqueda de innovación, tanto en la enseñanza del diseño como en su desarrollo posterior. Claude Levi Strauss en *El pensamiento salvaje* describía ciertas producciones –en términos generales– como un “trabajo artesanal” en base a los medios disponibles y a una producción “sin relación con un proyecto” (2006). Si nos detenemos en los niveles de simbolización cultural, sofisticación técnica y tecnológica alcanzados hoy y analizados aquí, se puede inferir que el diseño produce transformaciones en el entorno desde lo ético y lo estético.

Se menciona reiteradamente el aporte del diseño al “buen vivir” por ser dador de una armonía estética, por poseer cualidades comunicacionales y conceptuales y por cubrir ciertos deseos y necesidades. Se encuentra así una disolución de la distinción entre sujeto y objeto, en tanto que se le concede a este último la naturaleza de agente: los objetos del mundo vehiculizan posibilidades de acción y de significación. En esas posibilidades se encuentra su “impronta proyectual” proclive a una “resemantización” periódica (Arfuch, 2003, p. 149). Esa resemantización periódica forma parte de un proyecto que es analizado y convocado en esta compilación. De ahí que este volumen demuestra una gran vitalidad. Es por esa vitalidad que invitamos cordialmente a su lectura.

Referencias Bibliográficas

- Agamben, G. (2001). *Medios sin fin*. Valencia: Pre textos.
- Arfuch, L. “El diseño en la trama de la cultura: desafíos contemporáneos” en Arfuch, Chavez, Ledesma (2003). *Diseño y comunicación, teoría y enfoques críticos*. Buenos Aires: Paidós.
- Badiou, A. (2011). *El siglo*. Buenos Aires: Manantial.
- Bergson, H. (2016). *La evolución creadora*. Buenos Aires: Cactus.
- Levi Strauss, C. (2006). *El pensamiento salvaje*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Rancière, J. (2012). *Las distancias del cine*. Buenos Aires: Manantial.

Abstract: From its title: *Design Challenges, Interdisciplinarity and Teaching*, this volume houses a look at the future of design. Based on two distinct axes, the different aspects of the design today are analyzed with a proposal character. The axe “Teaching Design in a Changing World” examines different aspects of the teaching-learning relationship. For its part, the axe “Frontiers of design and its scope at the service of interdisciplinary projects” relates to different design projects whose emphasis is on public sector innovation, heritage and developments at national, regional and global levels. In all the writings, the creative quality of design is highlighted and developed.

Keywords: Design - teaching - projects - development - interdisciplinary - innovation - creativity.

Resumo: Já a partir do título *Desafios de Design: Interdisciplinaridade e Ensino*, este volume abriga uma visão do futuro do design. Com base em dois eixos diferentes, são analisados os diferentes aspectos que tornam o design hoje com uma natureza intencional. O eixo “Ensinar design em um mundo em mudança” examina diferentes aspectos da relação ensino-aprendizagem. Por seu lado, o eixo *As fronteiras do design e seu escopo a serviço de projetos interdisciplinares* falam de diferentes projetos de design cuja ênfase é colocada na inovação dos setores público, patrimonial e de desenvolvimento nos níveis nacional, regional e global. Em todos os escritos, a qualidade criativa do design se destaca e se desenvolve.

Palavras chave: Design - ensino - projetos - desenvolvimento - interdisciplinar - inovação - criatividade.

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