
Resumen: Este segundo volumen realizado junto a la Universidad del Desarrollo es el resultado de un *co-working* académico con el deseo de aportar distintos análisis a la luz de lo acontecido en los últimos dos años producto de la pandemia del Covid-19 y, a partir de la vertiginosa y creciente inserción en nuestro cotidiano accionar, de variables tecnológicas y de modalidades a distancia.

Palabras clave: diseño - pandemia - enseñanza - arte - prácticas - patrimonio.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 16]

El presente número (153) de la publicación Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación: “Los caminos posibles del diseño” se inscribe en la Línea de Investigación (10) Giros y Perspectivas Visuales, dirigida por Alejandra Niedermaier, del Instituto de Investigación en Diseño de la Universidad de Palermo y contiene los resultados del Proyecto de Investigación interinstitucional realizado con la Universidad del Desarrollo, Chile.

⁽¹⁾ 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. Forma parte del equipo de docentes del Master en Historia Gestión del Patrimonio Cultural de la Universidad de los Andes. Doctoranda en Diseño, Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.

⁽²⁾ 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. Diseña planes de estudio para la Escuela de Fotografía Motivarte. Docente del Posgrado de Lenguajes Artísticos Combinados de la UNA. Publica libros y ensayos acerca de los derroteros del lenguaje visual 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.

Continuando con el co-working académico con la Universidad del Desarrollo (Chile) materializado en el Cuaderno n° 103, cuyo título *Desafíos del diseño: interdisciplinariedad y enseñanza*, dio pie a distintos análisis con cualidades heurísticas y, con la convicción de que hay muchos temas aún por analizar, hemos desarrollado esta nueva publicación tomando distintos ejes temáticos como Diseño y Arte, Diseño y Patrimonio gráfico y Diseño y Educación, entre otros. Consideramos que la reunión de palabras configura aproximaciones no sólo de lo visible e inteligible sino que son formas también de habitar el mundo sensible.

En su quehacer el diseño necesita estar permanentemente conectado con la comunidad y con otras profesiones. Abrir la discusión hacia otras fronteras nos permite enriquecer la disciplina y desafiar a los alumnos y alumnas a desarrollar nuevas perspectivas. La creatividad es algo que se puede estimular para descubrir nuevos caminos, tomar riesgos y no repetir. Contar con una mirada amplia y propia de experimentación en donde todos puedan encontrar su lugar. Es importante procurar el tiempo en el aula virtual para el encuentro y la discusión, la lectura y la investigación. Espacios horizontales donde la creatividad pueda dar paso al error.

El contexto sanitario actual nos obligó a reformularnos permanentemente. Justamente por eso, en varios ensayos se puede encontrar un análisis sobre el tiempo actual cruzado por los avatares de la pandemia del Covid-19 –como tema ineludible– y desde distintos puntos de vista. Pasada la sorpresa inicial, a dos años del comienzo y continuando la incertidumbre, resulta menester tratar de ensayar una hermenéutica alrededor de esta contingencia global que nos ha generado (y aún genera) una cierta disforia. Por esta razón los ensayos que abordan esta presencia real y cercana la asocian a sus especialidades específicas en tanto interferencia en el corriente devenir.

El eje *Diseño y Arte* reúne diversas miradas sobre esta histórica y estrecha relación.

Vanesa Brasil Campos Rodríguez hace honor al nombre de este eje analizando cómo el arte inspira y dialoga con el diseño publicitario. Para ello hace un pormenorizado estudio de *El Lobo*, spot de *Chanel n° 5* y la pintura *El Bautismo de Cristo* de Piero della Francesca. A través de diferentes recursos retóricos el spot estimula la fantasía y el deseo para un posterior consumo. En la publicidad encontramos muy a menudo referencias directas a consagradas producciones estéticas con el objeto de aumentar su seducción u otorgar autoridad cultural al propio mensaje. En su pesquisa incluye el estudio de los elementos geométricos presentes en las producciones comparadas y que funcionan como optimizadores de la información visual.

Leandro Ibañez comienza su ensayo con la conciencia de que globalmente estamos atravesando una situación inédita que, por otra parte, reproduce las condiciones y narrativas de antiguas aflicciones que han asolado a la humanidad durante milenios. Leandro se detiene en una narrativa visual en particular llamada *El Proyecto Visual COVID-19. Un tiempo de distancia*” (*The COVID-19 Visual Project. A time of distance*), página fotográfica diseñada por capítulos y que, en su introducción, menciona que se está refiriendo a un tiempo *where death and despair were part of the urban landscape*¹. Ibañez realiza un análisis de la fotografía contemporánea reconociendo un aspecto muy importante: su carácter generador. A propósito, el dramaturgo Bertolt Brecht estableció que el tema de la producción estética está *en el desorden del mundo*. Así, los dispositivos visuales son parte de la lógica

contemporánea de intercambio material de bienes de consumo y resultan una herramienta de trabajo y de información que da cuenta de un imaginario. Por todo esto la fotografía actual puede ser caracterizada como historizada, transversal y situada. El espacio virtual de exhibición en redes, al que hace referencia Ibañez, suma una potencialidad simbólica: la permanencia de una individualidad y su eternización. Cabe destacar que las tablillas colocadas en necrópolis con la estampa del fallecido primero, las miniaturas y la sucedánea aparición del retrato fotográfico después son algunas de las materialidades que inauguran este cariz ontológico.

Un aspecto muy interesante de la comparación entre las películas *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982) y su secuela, *Blade Runner 2049* (Denis Villeneuve, 2017) que realiza el especialista **Eduardo Russo** es el paulatino crecimiento que obtuvo la primera hasta convertirse en un filme de culto, hacia finales de los años '80, al abordar una temática relacionada a lo humano y lo posthumano en un horizonte tecnológico y, al mismo tiempo, ser visualizada a través de pantallas electrónicas. Encontramos pues en ambas (desde sus argumentos y sus formas de apreciación) una conjunción alrededor del contemporáneo tópico de la visualidad, el sentido y el destino de las imágenes. Las dos películas utilizan la fotografía para señalar el alcance de la memoria y el recuerdo de los replicantes, para desarrollar la diferencia entre visión y mirada pero, también para revelar, como indica Russo, el flujo existente entre los distintos dispositivos. Eduardo hace especial hincapié en su diseño audiovisual y escenográfico. En la versión de 2017 el escenario circundante parece el resultado de la acción salvaje del antropoceno, convirtiéndose de este modo no solamente en una provisoria última versión de la película original, sino también en una advertencia del momento geohistórico. El antropoceno es un concepto filosófico, antropológico y geopolítico que reconoce que el crecimiento capitalista es el agente responsable del cambio climático, penurias alimentarias, incendios forestales, suelos y aguas contaminadas y aparición reiterada de pandemias, entre otras. Así la mención al Apagón y a la Tormenta, su predominio del color gris en la atmósfera citadina, montículos de desechos y el tono anaranjado ígneo inducen a esta asociación. Le suma actualidad la constante búsqueda de sincronización entre lo virtual y lo real, plasmada entre otros, en la figura de Joi y su deseo de convertirse en una chica común y corriente.

Bajo el eje *Diseño y Educación* hemos agrupado diversos escritos. El texto de **Florencia Aguilera** y **Felipe Arenas** explora el ingrediente lúdico, siempre presente en la situación de enseñanza-aprendizaje, y a partir de un análisis de lo performático, las condiciones de posibilidad de que el alumno pueda constituirse en un sujeto activo a pesar de que las clases transcurran en un contexto remoto o virtual. En su artículo hacen referencia a la figura del ciborg descrita por Donna Haraway como un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura integrada a la realidad social pero al mismo tiempo, a la ficción. En muchos momentos de estos casi dos años, nos hemos sentido como parte integrante de una ficción. En tal sentido, nos hallamos ante un difícil encuentro entre el territorio del educador y del educando con fronteras liminales pero que, de algún modo, deberían presentar un movimiento topológico de invasiones, cual cinta de Moebius, que con una relación homeomórfica, continua y de relación grupal contribuya a culminar en una especie de anudamiento en torno al objeto de conocimiento y a partir de una experiencia significativa.

Sobre el Aprendizaje Experiencial, **Valeria Lobos** analiza las clases a distancia preguntándose, al igual que Aguilera y Arenas, por el estudiante como sujeto activo y expone así algunas vicisitudes del *Coronateaching*. Finaliza, haciendo hincapié, en que una clase se construye entre docentes y alumnos.

Por su parte, **Clarisa Menteguiga** se detiene sobre un aspecto didáctico a tener en cuenta, particularmente en las carreras proyectuales: el error. Visualizado mayormente como un fracaso en la sociedad occidental, un alumno que comete un error se siente en ocasiones en falta, discriminado y frustrado. Sin embargo el error puede constituirse en un motor de búsqueda del conocimiento en virtud de que llegará a una revelación que, en tanto descubrimiento intelectual y emocional, lo conducirá a una experiencia inteligible y sensible. Se considera pues a la experiencia educativa como una heurística en la que el estudiante comienza a construir un acercamiento vital a la profesión.

Néstor Ortega interroga sobre si existen particularidades latinoamericanas en el diseño en virtud de que no se trata de un continente idéntico y simétrico. Sin embargo, el diseño, como hecho cultural y comunicacional, aporta aspectos identitarios de cada país y de cada región por medio de su visualidad, su gráfica, su objetualidad, sus vestimentas, sus materiales y sus condiciones de producción. A partir de esto, Ortega analiza las diferentes posibilidades de enseñanza en este continente, teniendo en cuenta lo singularmente plural y a su vez lo pluralmente singular de sus posibilidades educacionales, hasta alcanzar una pregunta máxima en la enseñanza del diseño: ¿diseñamos diseñadores?

En este mismo eje, **Juan Manuel Pérez** reflexiona en profundidad sobre las consecuencias pedagógicas del advenimiento del distanciamiento social en la primera etapa de la pandemia. Resalta la dualidad temporal que subyació en esa primera época: un doble principio de *distancia* y *proximidad* (para parafrasear a Walter Benjamin) entre lo percibido como interminable y la urgencia por solucionar lo que trascendía como novedoso en tanto tecnología, organización curricular y recursos pedagógicos. Resulta muy interesante su propuesta de territorializar –y utilizar sus conceptos intrínsecos– la pedagogía con el objeto de generar una nueva cartografía posible. De algún modo realiza un llamamiento hacia el encuentro de nuevos hallazgos docentes, aprovechando la situación en la que la pandemia nos colocó. Para ello Pérez invita a un análisis *a contrapelo* de la práctica docente. La transcripción de parte de su diario invita a identificarse con algunas experiencias y sensaciones que la pandemia trajo aparejadas. Como en varios de los ensayos de este volumen las pantallas apagadas de los alumnos es identificada como una problemática difícil y hostil para los docentes. En síntesis, su escrito presenta variables cronotópicas tanto conceptuales como vivenciales que contribuyen a un esbozo de diagnóstico absolutamente contemporáneo pero que, además, se entrelazan continuamente con la búsqueda de nuevas propuestas.

Hugo Rojas y **René Perea** abordan el siempre y desafiante tema de las Tecnologías de Telecomunicación y las TIC's disponibles y que demandan, además de una visión territorial, de nuevas estrategias para lograr una vinculación virtuosa y alineada entre el hacer digital y el hacer humano.

En lo que podemos llamar el eje *Prácticas del diseño* y haciendo alusión al título del cuaderno, **Alan Fox Iguait** propone el desafío del diseño inclusivo. En su ensayo presenta casos de colaboración interdisciplinaria para arribar a este reto, a partir de casos de estudio

reales y diversos en base a personas con discapacidad ya sea permanente o circunstancial. Aplica la metodología del “usuario como experto”, en que preferencialmente valoriza la experiencia del usuario mismo, considerado tradicionalmente como “enfermo” o “afectado” con algún tipo de discapacidad. El diseño inclusivo, una especialidad no muy explorada aún en el campo del diseño, apunta a considerar todos los aspectos propios de la accesibilidad para todas las personas, llegando a solucionar los problemas a partir de una visión integral y holística, que considera la diversidad como algo que es parte integral de la sociedad humana.

Fernando Luis Rolando propone repensar el concepto de singularidad también, como en la mayoría de los ensayos, a la luz de lo acontecido en estos últimos dos años acuciados por la presencia de la pandemia del Covid-19. Entre otras caracterizaciones de la singularidad analiza la misma en el campo de las ciencias naturales como la causal de una consecuencia en la teoría de sistemas en virtud de que a partir de un pequeño cambio pueden iniciarse diferentes sucesos que originan diferentes efectos. Por ello toma en consideración aspectos de la situación sanitaria para proyectar nuevos desafíos del conocimiento impulsados por la investigación teórica, aplicada y que conduzcan a nuevos caminos del diseño.

Desde el eje *Diseño y Patrimonio* **María de los Ángeles Moreno Vega** realiza un *racconto* desde la primera mitad del siglo XX cuando el diseño gráfico en el sur de Chile aún no era una disciplina denominada como tal ni tampoco se contaba con escuelas de diseño. Sin embargo, hubo prácticas comunicacionales que fueron utilizadas en función de los objetivos de la industria, impactando positivamente en el posicionamiento de los productos. Esto fue particularmente importante para el polo industrial de Gran Concepción. Alude pues a la campaña “Compre Productos Chilenos” que consistía en la aplicación de un sello distintivo –desarrollado por Georges Sauré, fotógrafo, ilustrador y diseñador nacido en Concepción– en los productos de origen nacional. En su artículo reflexiona también sobre la relación entre el impulso del sector manufacturero, el fortalecimiento de la gráfica local y la huella que dejó esta asociación en el imaginario colectivo de los habitantes del Gran Concepción.

Creemos que estos estimulantes escritos posibilitarán una mirada crítica. Una vez más queda evidenciado que la manera en que conceptualizamos el pasado y el presente nos servirá para vislumbrar el futuro y poder proyectar posibles tácticas transformadoras. Por todo eso invitamos cordialmente a su lectura.

Notas

1. Algunos proyectos similares pero en Latinoamérica fueron expuestos en el escrito “Lattidos visuales de un tiempo incierto” en *Actores inesperados: lo que atraviesa el campo de la imagen*, Cuaderno n° 129, Centro de Estudios de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo, 2021.

Abstract: This second volume made together with the Universidad del Desarrollo is the result of an academic co-working with the desire to provide different analyses in the light what has happened in the last two years as a result of the Covid-19 pandemic and, from the vertiginous and growing insertion in our daily actions, of technological changes and distance modalities.

Keywords: design - pandemic - teaching - art - practices - heritage.

Resumo: Este segundo volume realizado em conjunto com a Universidad del Desarrollo é o resultado de um co-working acadêmico com o desejo de contribuir com diferentes análises à luz do que aconteceu nos últimos dois anos como resultado da pandemia de Covid-19 e, a partir de a inserção vertiginosa e crescente em nossas ações cotidianas, de variáveis tecnológicas e modalidades a distância.

Palavras chave: design - pandemia - ensino - arte - práticas - patrimônio.

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