

surf, y los conocimientos técnicos y prácticos que debían adquirir los alumnos para la producción y evaluación de desempeño del producto a partir de una madera sostenible. Para ello se desarrolló una metodología de proceso de diseño para guiar el proyecto que comenzaba con el análisis y terminaba con el testeado de la tabla.

No sólo desarrollaron la tabla de Surf sino que también desarrollaron los manuales para la transferencia de la experiencia a otros alumnos. La tabla construida resultó tres veces más pesada que la convencional.

- Formación de una conciencia medioambiental en futuros profesionales

Se debatió sobre el desafío en la formación de futuros profesionales con sensibilidad y capacidad de acción frente a las problemáticas medio ambientales, culturales y sociales. Para esto es necesaria una fuerte revisión crítica de las prácticas de consumo habituales, y el rol del diseño frente a esta problemática. En la enseñanza se debe reflejar por medio de trabajos prácticos que tiendan a ejercitar la reflexión crítica del diseño que evite la generación de nuevos productos “sin sentido” y promueva la creación de productos que resuelvan problemas “reales”.

- Herramientas pedagógicas

Se contaron experiencias de como generar conciencia medioambiental a través de una serie de herramientas de análisis y evaluación que posteriormente derivan en ejercicios proyectuales. De igual manera, promover como técnica de enseñanza el involucramiento de los alumnos en los problemas locales, como ser, comunidades artesanales buscando maneras de revalorizar su trabajo, e incluirlo en el ciclo económico.

- Utilización de recursos propios del lugar.

No sólo nos referimos a los recursos materiales sino también a recursos humanos, sociales, culturales y tecno culturales.

Incentivar a los alumnos a investigar sobre otras experiencias proyectuales frente a problemáticas similares pero en otros contextos.

- Trascender el ámbito académico.

Trabajar con comunidades sociales de un modo com-

prometido, haciendo a los alumnos parte de la solución, sensibilizándolos en la problemática. En este sentido como decía Gandhi “si queremos cambiar el mundo tenemos que cambiar nosotros primero”

Formar jóvenes que repliquen en el sistema socio económico local lo aprendido en el ámbito académico de modo que impacte positivamente en el entorno.

Abstract: During the Third Latin American Congress of Design Teaching, more precisely in the commission 5.2 “Materials and Recycling Sustainable Technologies” explored topics related to environmental issues and how they are being addressed by different teachers from teaching design in different academic fields. It is interesting to reflect on how each teacher implements strategies and methodologies to address this problem and is very enriching for the growth of the discipline.

Keywords: technology - sustainability - material - recycling - Renewable - environment - education - design - awareness - consumption - nature - society.

Resumo: Durante o Terceiro Congresso Latinoamericano de ensino do Design, mais precisamente na comissão 5.2 “Materiais, Tecnologias Sustentáveis e Reciclagem” abordaram-se temáticas referidas às problemáticas meio ambientais e como estão sendo abordadas por diferentes professores desde o ensino do design, em diferentes âmbitos acadêmicos. É interessante refletir sobre como a cada docente implementa estratégias e metodologias para abordar esta problemática, sendo muito enriquecedor para o crescimento da disciplina.

Palavras chave: tecnologia - sustentabilidade - material - reciclagem - renovável - meio ambiente - ensino - design - conscientização - consumo - natureza - sociedade

^(*) **Leandro Brizuela:** Diseñador Industrial (UBA, 2005). Profesor de la Universidad de Palermo en el Departamento de Diseño de Objetos y Productos en la Facultad de Diseño y Comunicación.

^(*) **María Eugenia Vila Diez:** Diseñadora Industrial (UBA, 2005).

Observatorio de Tendencias.

Eleonora Vallazza ^(*)

Fecha de recepción: julio 2013

Fecha de aceptación: septiembre 2013

Versión final: noviembre 2013

Resumen: El presente artículo tiene por objetivo dar cuenta de la experiencia vivida en el Tercer Congreso Latinoamericano de Enseñanza del Diseño organizado por la UP, en el marco de las exposiciones realizadas en la Comisión 6.1 Observatorio de Tendencias. En la misma se han planteado distintas experiencias y propuestas. A pesar de la diversidad de las ponencias, se encontró un punto de conexión trascendental: El espacio y su relación con el diseño. El espacio entendido en un sentido amplio, como el espacio físico, simbólico a partir de la fusión entre lo urbano y lo rural, como también el espacio virtual del universo audiovisual. Este universo resulta de la creación y de la intervención de espacios a partir de una interacción social. Resulta imprescindible ampliar así el concepto de diseño, recurriendo a lo interdisciplinar y la interculturalidad.

Palabras clave: diseño - espacio - intervención - interdisciplina - intercultural.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 195]

Partiendo del marco de la necesidad de lo interdisciplinar en el diseño, cabe destacar la ponencia de Alejandra Marín González: Aportación antropológica para el diseño. En la misma la autora analizó la Transformación del diseño de espacio y los objetos en la vivienda del Monterrey (México) de 1975 a 2000. Se planteó la forma en que los objetos determinan una forma de vida, una conducta. El usuario decide en base a necesidades cotidianas. Por lo tanto el diseño resulta de un proceso dinámico, se adapta a las necesidades del individuo. Como conclusiones se afirmó que en la relación del individuo y la sociedad, en la intersección, se crean las emergencias en la participación del ambiente físico. La vivienda residencial de Monterrey de 1975 a 2000, se tomó como objeto de la teoría. De la interacción individuo-sociedad-entorno, se toma así el contexto como necesidad para resolver de manera armónica las necesidades sociales. Continuando con la exposición de experiencias vinculadas a la intervención de espacios públicos, continuó la disertante Mihaela Radulescu de Barrio de Mendoza: Estrategias formativas de la intervención gráfica en espacios públicos. La experiencia se contextualizó dentro del marco de Intervenciones artísticas del espacio público: arte callejero, desfiles, performance, 2008; Cuzco proyectos culturales. Los temas del plan de estudio fueron: señalética, diseño de stands, espacios comerciales, institucionales y eventos. Luego se procedió a la intervención de la Universidad (Proyecto Tinkuy). El proyecto ganador logró la intervención con tipografía de un espacio de la facultad. Para el mismo se promovió una estética urbana limeña (cultura Chicha, muchos colores) Señalización, mensajes. Se trabajó en conjunto con los arquitectos del edificio. Concurso que ganó el Proyecto Tinkuy y logró así que entre 3 y 5 años cambien la intervención del edificio. También se plantearon experiencias similares de intervención de diseñadores en espacios públicos y emblemáticos de la región de Cusco (Perú).

Otras de las experiencias compartidas en la que se vinculó al diseño con los espacios urbanos fue la de la expositora Luz Patricia Rave: Metodología para elaborar una lectura socio-espacial en la ciudad. Para esto se focalizó en una investigación sobre Diseño de espacios en Medellín (Colombia). El objetivo fue entender las necesidades reales de los usuarios, aspectos sociales y físicos de los lugares. El crecimiento de Medellín implicó la reconstrucción de espacios y por lo tanto la necesidad de la intervención en espacios marginales. El planeamiento arquitectónico promovió que los diseñadores industriales y gráficos vivan con los habitantes para que no se sientan invadidos. Se observó cómo el parque se considera por la población de estas comunidades como una extensión de las casas de las comunas, hasta en algunos casos las cocinas se instalaron en senderos peatonales. Como re-

sultado de la experiencia se publicó un libro.

En relación al diseño de espacios virtuales, se enmarca la ponencia de Marcos Adrián Pérez Llahí: La inscripción del lugar urbano en el discurso audiovisual, formas y procedimientos. Se planteó el tema como herramienta didáctica para el discurso audiovisual a partir de una recurrencia: la ciudad en el cine. El espacio humano significa. Los lugares tienen una historia, y es lo que vemos, el discurso audiovisual lo transmite a partir de ello. La ciudad es una forma discursiva del espacio humano. Se reflexionó sobre la necesidad del objetivo de reconocer formas básicas de inscripción del conflicto (encontrar en el film) qué nos dice el film sobre la potencialidad de conflicto que aparece en el espacio? Qué experiencia, qué dice sobre lo específicamente urbano el film? Estar hablando sobre la ciudad y no sólo mostrarla. Llevar un tratamiento responsable a la hora de filmar en la ciudad, cómo tratarla. Por lo tanto se cuestiona al cine moderno en la manera de retratar un conflicto urbano más allá de la ciudad.

A continuación, y continuando con la reflexión sobre la elaboración del diseño de los espacios virtuales en el cine, se encuentra la exposición de Juan Pablo Lattanzi: El ojo en la escuela: la crisis de la escuela moderna según el cine. Para la misma se abordaron films relacionados con la educación en distintos momentos históricos. El ángel azul (1930, Stremberg) Los 400 golpes (Truffaut 1959), Entre los muros (Laurent Cantet, 2008). Como marco teórico se tomó al positivismo, e iluminismo: a través de la razón se accede a la educación. La educación como medio para acceder a la civilización. En contraposición se cita a Foucault quien define a la escuela como institución de secuestro: escuela que normativiza y moldea físicamente al sujeto. El film Entre los muros, marca un cambio de época y mirada en la sociedad que incluye la diversidad cultural. La norma y la autoridad se diluye, es más democrática. En este punto de inflexión el docente no sabe más qué hacer. Se pone así en crisis de un modelo de educación del SXIX, mientras no se ha desarrollado aún un nuevo modelo.

Luego, en relación a los vínculos entre el universo del diseño y los procesos de identidad cultural, puede citarse la exposición de Nancy Quiroga Buitrago: Diseño con Proyección para el diseño. Se planteó una experiencia cuyo objetivo fue el del diseño de un periódico, un proyecto editorial con y para la comunidad. Se buscó un contacto con la realidad, con comunidades marginales víctimas del desplazamiento forzoso en Colombia. Con el fin de integrar el mundo cotidiano con el de la comunidad. Se reflexionó sobre cómo los objetos diseñados cumplen una función social, con la idea de gestar nuevas herramientas sociales. La integración con el contexto se dio para regular, socializar y transmitir el conocimiento. La experiencia se proyectó en las aulas, con visitas a

las comunidades, talleres de pintura y fotografía que se acercaron para conocer la realidad de los niños. Necesidad de reconocer las necesidades sociales más allá del mercado de consumo con el objetivo de profundizar en las problemáticas de la sociedad. Fue así como se buscó fortalecer la responsabilidad social del diseñador.

Continuando con las relaciones entre el diseño y su rol en la conformación de identidades culturales, se enmarca la exposición de Marta Adriana Rueda: La identidad, argumento para la creatividad. La presentación comenzó con una breve explicación sobre la Carrera de Diseño Industrial, Facultad de arquitectura, urbanismo y diseño. Universidad nacional de Mar del Plata y sus 3 orientaciones: textil, indumentaria e industrial. Explicó cómo la matriz morfológica es una de las estrategias más usadas: desplegar alternativas y variables de un problema con todas sus alternativas posibles. Que los estudiantes armen permanentemente su propia matriz morfológica, se dejan llevar por la combinación aleatoria por las variables. Generar multiplicidad de opciones, sin censura. Luego compartió una experiencia gestionada por extensión universitaria y la Secretaría de cultura de la Nación. El objetivo fue generar productos con identidad provincial que sean contemporáneos e innovadores. Se planteó la interacción entre la identidad de territorio (lo geográfico, el entorno natural), la identidad cultural (del lugar, de sus pueblos de origen). Se trabajó en provincias (migración interna): buceando en los materiales, técnicas, creencias que lleva la comunidad al curso. Los pueblos originarios que participan de los cursos, estimulan la producción de los mismos artesanos. Se generó así una red nacional que integra este proceso, reunión en Mar del Plata.

Luego se planteó la problemática de la interdisciplina en el diseño en la ponencia de Sandra Navarrete: La interdisciplinar en el diseño. El poder del signo. El diseño existe en su relación con otras disciplinas. Necesidad de nutrirse de otras disciplinas desde las carreras. El poder del signo se presentó como claro ejemplo en donde convergen las disciplinas y esto se vincula como estrategia de posicionamiento del diseño en la sociedad. Fue así como planteó la relación con cómo el diseño comunica ideas como la filosofía: Sócrates la idea es el concepto, Platón lo ideal, Aristóteles la representación mental del ser. El signo transmite así la esencia del diseño. Las otras disciplinas también necesitan del diseño. Como conclusión se reflexionó sobre la necesidad de despertar la conciencia en otras profesiones que el diseñador es un intermediario. Es necesario acercarlo a la sociedad, sensibilizar al diseñador. Interpretar la necesidad de diseñar de la sociedad.

A continuación, se planteó la relación del diseño con la filosofía en la exposición de Gustavo Valdés de León: Diseño y Filosofía, una convergencia posible. En la mis-

ma se reflexionó sobre la necesidad de incorporar esta disciplina en la formación de futuros diseñadores.

Para finalizar, quien escribe, se presentó una experiencia de investigación realizada en el 2011 dentro del marco del Programa de Investigación gestionado por la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP, Una experiencia de investigación académica, el Found Footage como práctica del video arte argentino de la última década. Se compartieron así distintas experiencias académicas, generando un rico intercambio de opiniones, atravesadas por los vínculos entre el diseño y otras disciplinas, como por los conceptos de intervención pública y la participación del diseñador en los procesos de identidad comunitaria.

Abstract: This article aims to give an account of the experience in the Third Latin American Congress of Design Teaching organized by the UP as part of the presentations made at the Observatory 6.1 Trends Committee. In the same were raised different experiences and proposals. Despite the diversity of the papers, he found a connection point transcendental space and its relationship with design. The space understood in a broad sense, as physical space, symbolic from the merger of urban and rural, as well as virtual space visual universe. This universe is the creation and the intervening space from social interaction. It is essential to expand the concept and design, using the interdisciplinary and intercultural.

Keywords: design - space - intervention - interdisciplinary - intercultural.

Resumo: O presente artigo tem por objetivo dar conta da experiência vivida no Terceiro Congresso Latinoamericano de Ensino do Design organizado pela UP, no marco das exposições realizadas na Comissão 6.1 Observatório de Tendências. Na mesma propuseram-se diferentes experiências e propostas. Apesar da diversidade das conferências, encontrou-se um ponto de conexão transcendental: O espaço e sua relação com o design. O espaço entendido em um sentido amplo, como o espaço físico, simbólico a partir da fusão entre o urbano e o rural, como também o espaço virtual do universo audiovisual. Este universo resulta da criação e da intervenção de espaços a partir de uma interação social. Resulta imprescindível ampliar assim o conceito de design, recorrendo ao interdisciplinar e a interculturalidade.

Palavras chave: design, espaço, intervenção, interdisciplina, intercultural.

^(*) **Eleonora Vallazza:** Licenciada en Artes (UBA, 2003), Profesora en Enseñanza media y superior en Artes (UBA, 2003), Especialista Superior en Gestión Cultural (Fundación Konex, 2004). Profesora de la Universidad de Palermo en el Departamento Audiovisual de la Facultad de Diseño y Comunicación.